



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok

Nomor Revisi

Tgl. Berlaku

Klausa ISO

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
		 <small>Universitas Bina Darma Fakultas Sains Teknologi</small>	
Tim	Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D	Dr. Tata Sutabri, M.MSI., MKM	

1. Fakultas (*Faculty*) : Sains Teknologi
2. Program Studi (*Study Program*) : Sistem Informasi Jenjang (*Grade*) : S1
3. Mata Kuliah (*Course*) : Enterprise Architecture SKS (*Credit*) : .. sks
4. Semester (*Semester*) : 6 (Enam)
5. Kode Mata Kuliah (*Code*) : 2214122020 Sertifikasi (*Certification*): Ya (Yes) Tidak (No)
6. Mata Kuliah Prasyarat (*Prerequisite*) : -
7. Dosen Koordinator (*Coordinator*) : Maria Ulfa, M.Kom.
8. Dosen Pengampuh (*Lecturer*) : Maria Ulfa, M.Kom. Tim (*Team*) Mandiri (*Personal*)
9. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) :

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	CPL - 04	Mampu memahami teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas
	CPL - 09	Mampu menganalisis, menemukan pola dan merancang arsitektur enterprise, basis data, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)	CPMK- 10	Mampu menguasai teknik merancang, dan menganalisis algoritma dan penerapannya yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis komputer
--------------------------------------------------------------------------------	----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	CPMK- 20	Mampu merancang arsitektur model basis data dan melakukan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;	
SUB-CPMK 1002001	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.		
SUB-CPMK 1002002	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise		
SUB-CPMK 1002003	Mahasiswa mampu menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi		
SUB-CPMK 1002004	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF		
SUB-CPMK 1002005	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF		
SUB-CPMK 2002006	Mahasiswa mampu melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF		
SUB-CPMK 2002007	Mahasiswa mampu merancang solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF		
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL 04	CPL 09
		CPMK-10	CPMK-20
	SUB-CPMK 1002001	√	
	SUB-CPMK 1002002	√	
	SUB-CPMK 1002003	√	
	SUB-CPMK 1002004	√	
	SUB-CPMK 1002005	√	
	SUB-CPMK 2002006		√
	SUB-CPMK 2002007		√

10. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Pada matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari kerangka kerja arsitektur enterprise, yaitu rancang bangun penyelarasan antara aspek bisnis, sistem informasi, dan teknologi di sebuah perusahaan untuk mencapai tujuannya.

Bobot (SKS)	
-------------	--

Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
Kuliah	40 %	1,6	14 jam
Presentasi Kelompok	60 %	2,4	21 jam
Praktikum	-	-	0 jam
Total	100 %	3	35 jam
*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri **[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60			

11. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.
2. Bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise.
3. Teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi.
4. Dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF.
5. Tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.
6. Proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF.
7. Merancang solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF.

12. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (<i>Evaluation</i>)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar	Konsep, proses, faktor pendorong, metode dan framework arsitektur	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 3 x 50"	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar arsitektur	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab,	3%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
	pendekatan arsitektur enterprise. (CPMK 10, C1)	enterprise, arsitektur berorientasi layanan.	Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120"		enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	latihan dan tugas ..1 Kriteria : Rubrik	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar, konsep layer dan notasi pemodelan enterprise. 2. Proses dan panduan pemodelan 3. Readability dan usability model 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120"	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise.	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis Kriteria : Rubrik	5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Viewpoint arsitektur 2. Model, view, dan visualisasi 3. Visualisasi dan interaksi 4. Rancangan dasar viewpoint arsitektur 5. View menggunakan TOGAF 	Bentuk Pembelajaran: Quis di elearning UBD : 3 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120"	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise.	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis Kriteria : Rubrik	5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
4	Mahasiswa mampu menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis kuantitatif 2. Analisis portfolio 3. Analisis fungsional 4. Framework penyelarasan GRAAL 5. Fenomena penyelarasan 6. Proses arsitektur 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 3 x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning.</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120”</p>	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi.	<p>Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Tugas 2</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	3%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF . (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar 2. Poin penting 3. Penggunaan TOGAF 	<p>Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50”</p> <p>Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning.</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120”</p>	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF .	<p>Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	5%
6	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siklus metode pengembangan arsitektur 2. Proses iterasi 3. Teknik dan pedoman metode 	<p>Bentuk Pembelajaran: Ujian Tengah Semester virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 3 x 50”</p> <p>Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120”</p>	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka	<p>Bentuk : Ujian Tengah Semester</p> <p>Kriteria : Rubrik</p>	7,5%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
		pengembangan arsitektur	Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120''		pengembangan dokumen TOGAF.		
7	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komponen arsitektur 2. Metamodel 3. Artefak 4. Blok pembangunan 5. Hasil akhir 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120''	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.	Bentuk : Ujian Tengah Semester Kriteria : Rubrik	7,5%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF. (CPMK 10, C2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyimpanan arsitektur 2. Tatakelola arsitektur 	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 3 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen	Bentuk : Presentasi, Diskusi, dan Tanya Jawab , latihan dan Tugas 3 Kriteria	4%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			3 x 120''		TOGAF.	Rubrik	
10	Mahasiswa mampu melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF, (CPMK 20, C3) https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/13408	Pengembangan pemodelan arsitektur bisnis dengan aplikasi Archi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 3 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120''	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan UAS Kriteria : Rubrik	10%
11	Mahasiswa mampu melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF, (CPMK 20, C3)	Pengembangan pemodelan arsitektur teknologi dengan aplikasi Archi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120''	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan UAS Kriteria : Rubrik	10%
12	Mahasiswa mampu melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF, (CPMK 20, C3)	Pengembangan pemodelan arsitektur sistem informasi dengan aplikasi Archi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50'' Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning. Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120''	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam melakukan proses pengembangan arsitektur enterprise berbasis framework TOGAF	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan UAS Kriteria : Rubrik	10%

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
13,14 & 15	Mahasiswa mampu merancang solusi teknologi informasi perusahaan/enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF. (CPMK 20, C3)	Presentasi mahasiswa dan pembahasan proyek.	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 3 x 50" Metode Pembelajaran: Contextual Learning, Discovery Learning, Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 3 x 120"	Buku dan Video Pembelajaran	Ketepatan dalam merancang solusi teknologi informasi perusahaan/enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	Bentuk : Presentasi Dan UAS Kriteria : Rubrik	30%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)						

13. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*)

Pembelajaran yang dilakukan secara *contextual* dan *discovery*, untuk menyelesaikannya dilakukan secara studi kasus (soal latihan) dalam bentuk *hardskill* dan *softskill*.

Note :

- *Contextual Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.
- *Discovery Learning* adalah proses pencarian pengetahuan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk memahami konsep, arti, dan menemukan suatu pemecahan masalah atau fakta.
- *Hardskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan ketepatan pendekatan masalah dan ketepatan perumusan masalah.
- *Softskill* : Penyelesaian studi kasus dengan memperhatikan memiliki personal *attitude* yang baik, strategi komunikasi dan kualitas kerjasama dalam tim

14. Kriteria dan Rubrik Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL 04	CPMK- 10				√	√	√		
CPL 09	CPMK- 20							√	√

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL 04	CPMK-10	Perkuliahan sebelum UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	6%
		Quis	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	15%
		UTS	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	15%
		Perkuliahan Setelah UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	4%
CPL 09	CPMK-20	Tugas Kelompok dan UAS	Presentasi	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	60%
Total Bobot						100%

Rubrik Penilaian MK Enterprise Architecture

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas 1	CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	Mahasiswa kurang mampu menjelaskan konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan sangat baik konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
2	Tugas 2	CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi	Mahasiswa kurang mampu menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan sangat baik teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi
3	Quis	CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise dan Mahasiswa mampu menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF	Mahasiswa kurang mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise dan Mahasiswa kurang mampu menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise dan Mahasiswa cukup mampu menjelaskan dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise dan Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan sangat baik bahasa, pedoman, dan visualisasi yang digunakan sebagai dasar pembuatan sebuah pemodelan arsitektur enterprise dan Mahasiswa mampu menjelaskan dengan sangat baik dasar, prinsip, struktur dan poin kunci framework TOGAF
4	UTS	CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.	Mahasiswa kurang mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.	Mahasiswa cukup mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan baik tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.	Mahasiswa mampu menjelaskan dengan sangat baik tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF dalam rangka pengembangan dokumen TOGAF.
5	Tugas 3	CPMK20	Mahasiswa mampu	Mahasiswa kurang	Mahasiswa cukup	Mahasiswa mampu	Mahasiswa mampu

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
			menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF	mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF	mampu menjelaskan tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF	menjelaskan dengan baik tahapan, komponen, dan tatakelola arsitektur TOGAF	menjelaskan dengan sangat baik tahapan, komponen, dan tatakelola arsitektur TOGAF
6	Tugas kelompok dan UAS	CPMK20	Mahasiswa mampu merancang solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	Mahasiswa kurang mampu merancang solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	Mahasiswa cukup mampu merancang solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	Mahasiswa mampu merancang dengan baik solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	Mahasiswa mampu merancang dengan sangat baik solusi teknologi informasi perusahaan/ enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF

Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
Presentasi:					
Gaya Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. ➢ Pendengar sering diabaikan. ➢ Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar. 	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton.	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. ➢ Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. ➢ Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar. 	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar.
Isi Presentasi	Isi menyestatkan pendengar.	Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawasan bagi pendengar.	Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap.	Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat wawasan baru.	Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.
Alat/Sistem:					
Keandalan	Sistem tidak bekerja sama sekali.	Sistem beroperasi tapi tidak sesuai dengan konsep dan kadang muncul <i>stug</i> .	Sistem dapat beroperasi dengan baik tapi tidak sesuai dengan konsep yang diusulkan.	Sistem beroperasi sesuai dengan konsep tapi kadang muncul <i>stug</i> .	Sistem berjalan sangat lancar dan sesuai dengan konsep yang diusulkan.
Algoritma	Tidak ada algoritma pada sistem.	Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> terbuka tapi tidak tepat.	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> tertutup tapi tidak tepat. ➢ Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> terbuka tapi kurang tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> tertutup tapi kurang tepat. ➢ Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> terbuka dan sesuai. 	Algoritma yang diusulkan berupa kendali <i>loop</i> tertutup dan sesuai.

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	< 20	20 – 40	41 – 60	61 – 80	> 80
Laporan:					
Komponen yang harus ada: 1. Latar Belakang 2. Perancangan 3. Hasil & Pembahasan 4. Kesimpulan	Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat.	Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar.
					Total

15. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
1	SUB-CPMK 10	Tugas 1 : Mengerjakan tugas tentang konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	3%
4	SUB-CPMK 10	Tugas 2 : Mengerjakan tugas tentang teknik analisis dan prinsip penyelarasan bisnis dan teknologi informasi.	3%
2,3,5	SUB-CPMK 10	Quis : 1. Sebutkan dan jelaskan beberapa bahasa yang umum digunakan dalam pemodelan arsitektur enterprise !	15%

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
		2. Sebutkan beberapa pedoman yang dapat membimbing proses pemodelan arsitektur enterprise ! 3. Sebutkan dan jelaskan beberapa teknik visualisasi yang sering digunakan dalam pemodelan arsitektur enterprise ! 4. Jelaskan bagaimana bahasa, pedoman, dan visualisasi saling terkait dalam pembuatan pemodelan arsitektur enterprise ! 5. Pilih sebuah kasus studi dalam pengembangan arsitektur enterprise dan jelaskan bagaimana bahasa, pedoman, dan visualisasi digunakan dalam pembuatan pemodelan arsitektur untuk kasus tersebut !	
6,7,8	Evaluasi Tengah Semester : Evaluasi SUB-CPMK 10	UTS : 1. Jelaskan tahapan-tahapan utama dalam siklus metode pengembangan arsitektur! 2. Mengapa penting untuk memahami siklus metode pengembangan arsitektur dalam proses pengembangan perangkat lunak? Apa yang dimaksud dengan proses iterasi dalam konteks pengembangan perangkat lunak? 3. Sebutkan dan jelaskan keuntungan dari menggunakan proses iteratif dalam pengembangan arsitektur perangkat lunak. 4. Mengapa penting untuk mengikuti pedoman dan standar saat mengembangkan arsitektur perangkat lunak? Berikan contoh pedoman atau standar yang umum digunakan dalam industri.	15%
9	SUB-CPMK 10	Tugas 3: Mengerjakan soal tentang tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF	4%
10,11,12,13, 14,15	SUB-CPMK 20	Tugas Kelompok . Membuat studi kasus yang berhubungan dengan : 1. Pengembangan pemodelan arsitektur bisnis dengan aplikasi Archi 2. Pengembangan pemodelan arsitektur teknologi dengan aplikasi Archi	30%

Minggu ke	Sub-CPMK	Asesmen	Bobot
		3. Pengembangan pemodelan arsitektur sistem informasi dengan aplikasi Archi	
16	Evaluasi Akhir Semester : SUB-CPMK 10 dan 20	UAS Presentasi Tugas Kelompok	30%
1-16	Evaluasi CPMK 10 dan CPMK 20 [C3]		
Total Bobot CPMK			100%
Total Bobot CPL			100%

16. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL 04	CPMK-10				10	15	15			40
CPL 09	CPMK-20							30	30	60
Jumlah Total MK										100

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL04	CPL09	Total
		CPMK 10	CPMK 20	
1	Tugas 1	3%		3%
2	Tugas 2	3%		3%
3	Tugas 3	4%		4%
4	Tugas Kelompok		30%	30%
Total Bobot Tugas		10%	30%	40%

Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- ≥ 85 = A
- ≥ 70 s.d < 85 = B
- ≥ 60 s.d < 70 = C
- ≥ 50 s.d < 60 = D
- < 50 = E

17. RENCANA TUGAS MAHASISWA

RENCANA TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Enterprise Architecture	sks	3	Semester / Kelas	6

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
1 Menyelesaikan soal soal konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise.	1	10	<ul style="list-style-type: none"> □ Menyaksikan Video tentang konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise. □ Membaca literatur yang berhubungan dengan soal konsep dasar arsitektur enterprise meliputi metode, framework, dan dasar pendekatan arsitektur enterprise. 	Kerjalan soal - soal berikut : <ol style="list-style-type: none"> 1) Jelaskan apa yang dimaksud dengan arsitektur enterprise ! 2) Jelaskan tahapan utama dalam proses pengembangan arsitektur enterprise ! 3) Sebutkan dan jelaskan beberapa faktor pendorong utama yang mempengaruhi keputusan dalam pemilihan arsitektur enterprise ! 4) Jelaskan konsep dasar dari arsitektur berorientasi layanan (SOA) ! 5) Jelaskan peran ADM (Architecture Development Method) dalam TOGAF ! 	-	3 %
2 : Menyelesaikan soal soal teknik analisis	4	10	<ul style="list-style-type: none"> □ Menyaksikan Video tentang teknik analisis 	Kerjalan soal - soal berikut :	-	3 %

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
dan prinsip penyalarsan bisnis dan teknologi informasi.			<p>dan prinsip penyalarsan bisnis dan teknologi informasi.</p> <p><input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan soal teknik analisis dan prinsip penyalarsan bisnis dan teknologi informasi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan dan jelaskan beberapa metode yang dapat digunakan dalam melakukan analisis kuantitatif ! 2. Jelaskan pentingnya analisis portfolio dalam pengelolaan sumber daya dan alokasi anggaran proyek ! 3. Sebutkan dan jelaskan beberapa teknik yang digunakan dalam analisis fungsional ! 4. Jelaskan bagaimana GRAAL membantu dalam menyalarskan berbagai aspek dalam pengembangan sistem informasi ! 5. Jelaskan fenomena penyalarsan dalam konteks arsitektur perangkat lunak ! 6. Jelaskan langkah-langkah utama dalam proses arsitektur berbasis berbagai metodologi pengembangan perangkat lunak ! 		
3 : Menyelesaikan soal soal tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF	9	10	<p><input type="checkbox"/> Menyaksikan Video tentang tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF</p> <p><input type="checkbox"/> Membaca literatur yang berhubungan dengan soal tahapan, komponen, penyimpanan, dan tatakelola arsitektur TOGAF</p>	<p>Kerjalan soal - soal berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan enam tahapan utama dalam Arsitektur TOGAF secara singkat. Berikan contoh aktivitas yang dilakukan di setiap tahapan. 2. Apa perbedaan antara komponen Arsitektur TOGAF: Arsitektur Bisnis, Arsitektur Data, Arsitektur Aplikasi, dan Arsitektur Teknologi? 3. Bagaimana TOGAF menyimpan artefak dan informasi terkait arsitektur? Jelaskan beberapa metode penyimpanan yang dapat digunakan. 4. Apa peran dari tata kelola dalam arsitektur TOGAF? 5. Jelaskan konsep-konsep kunci dalam tata kelola arsitektur yang dijelaskan dalam TOGAF. Berikan 	-	4 %

Tugas ke	Pertemuan	SUB-CP MK	Aktivitas 1	Aktivitas 2	Aktivitas 3	Bobot
				contoh bagaimana konsep-konsep ini dapat diterapkan dalam lingkungan bisnis nyata.		
Tugas Kelompok . Membuat studi kasus yang berhubungan dengan merancang solusi teknologi informasi perusahaan/enterprise dengan berfokus pada aplikasi dan infrastruktur teknologi informasi yang mendukung bisnis perusahaan/enterprise menggunakan framework TOGAF	13,14,15	20	□	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pengembangan pemodelan arsitektur bisnis dengan aplikasi Archi 2) Pengembangan pemodelan arsitektur teknologi dengan aplikasi Archi 3) Pengembangan pemodelan arsitektur sistem informasi dengan aplikasi Archi 	Presentasi	sesuai rubrik 30 %

a. Utama

- 1) Lankhorst, Mark. 2013. Enterprise architecture at work: Modelling, communication and analysis, 3rd Edition. Berlin: Springer-Verlag.
- 2) Desfray, Philippe dan Gilbert Raymond. 2014. Modelling enterprise architecture with TOGAF: A practical guide using UML and BPMN. Waltham: Morgan Kauffman.

b. Pendukung

1. Bente, Stefan, Uwe Bombosch dan Shailendra Langade. 2012. Collaborative enterprise architecture: Enriching EA with lean, agile, and enterprise 2.0 practices. Waltham: Morgan Kaufmann.
2. Cummins, Fred A. 2009. Building the agile enterprise with SOA, BPM and MBM. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.