

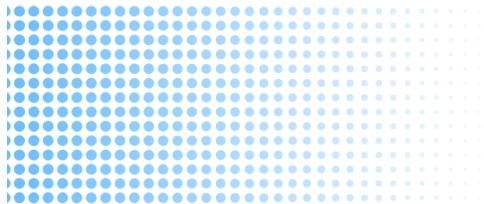


PANDUAN PELAKSANAAN

CAPSTONE PROJECT

Program Studi

**Komputerisasi
Akuntansi**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Palembang, Sumatera Selatan

+ 620711379249

ka.ilkom.unsri.ac.id

LEMBAR PENGAJUAN

Panduan Pelaksanaan Capstone Project pada Program Studi Komputerisasi Akuntansi. Program studi Komputerisasi Akuntansi program Diploma III, disusun oleh tim yang beranggotakan dosen-dosen Program Studi Komputerisasi Akuntansi. Tim terdiri dari dosen-dosen yang berasal dari 2 kelompok Bidang Keahlian yaitu: Programming (Pemrograman) & Accounting (Akuntansi).

Panduan ini dipergunakan sebagai pedoman pelaksanaan Capstone Project sebagai tindak lanjut implementasi kurikulum, pada Program Studi Sarjana Diploma III, Komputerisasi Akuntansi - Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Palembang, Januari 2023
Mengajukan,
Kaprosdi Diploma III,
Komputerisasi Akuntansi

Ahmad Rifai, S.T., M.T
NIP. 197910202010121003

Daftar isi

LEMBAR PENGAJUAN	2
BAB I. PENDAHULUAN	4
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. Tujuan Dan Manfaat	5
1.3. Definisi	6
BAB II. PROYEK LEVEL I	9
<i>INITIAL PLANNING</i>	9
2.1. Definisi Proyek Level I (<i>Initial Planning</i>)	9
2.2. Sasaran Kompetensi	9
2.3. Komposisi Mata Kuliah berbasis proyek Level I	9
2.4. Targetan Proyek Level I	10
2.5. Mata Kuliah Pendukung.....	10
2.6. Contoh bentuk proyek level I	11
2.7. Tools Proyek Level I	11
BAB III PROYEK LEVEL II (<i>Product Development</i>)	12
3.1. Definisi	12
3.2. Sasaran Kompetensi	12
3.3. Komposisi Mata Kuliah Level II	12
3.4. Targetan Proyek Level II	12
3.5. Mata Kuliah Pendukung.....	13
3.5. Contoh bentuk proyek level II :	14
3.6. Tools Proyek Level II :	14
BAB IV PROYEK LEVEL III (<i>Implementation</i>)	15
4.1. Definisi	15
4.2. Sasaran Kompetensi	15
4.3. Komposisi Mata Kuliah Level III	15
4.4. Targetan Proyek Level III	16
4.5. Mata Kuliah Pendukung.....	16
4.6. Contoh bentuk proyek level III:	17
4.7. Tools Proyek Level III:	17
BAB V. TEKNIS PELAKSANAAN <i>CAPSTONE PROJECT</i>	18
5.1. Perencanaan Pembelajaran.....	18
5.2. Metode dan Bentuk Pembelajaran	18
5.3. Pelaksanaan Pembelajaran.....	18
5.4. Presentasi hasil analisis	19
5.5. Presentasi Laporan Akhir.....	19
5.6. Dokumentasi	20

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Capstone project atau proyek capstone adalah sebuah kulminasi proses Pembelajaran dengan Menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam proses Pembelajaran. Mahasiswa secara independen melakukan pengembangan solusi berdasar masalah yang diutarakan. Tujuan utama dalam proyek capstone adalah memberikan pengalaman penyelesaian masalah nyata dalam Konteks Pembelajaran yang sudah dipelajari. Sehingga mahasiswa dapat mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Penyelesaian masalah yang diusulkan tentunya dikemas dalam solusi yang dirancang dalam proses desain keteknikan yang benar.

Proyek capstone pada dokumen ini pada dasarnya mendorong mahasiswa untuk:

1. Memiliki keterampilan abad 21 yakni berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi yang baik, serta berkolaborasi bersama
2. Memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara terstruktur melalui desain perancangan standar.
3. Mengaplikasikan berbagai hal yang sudah dipelajari di mata pelajaran sebelumnya untuk mengusulkan solusi yang modern dengan tetap mempertimbangkan environmeny sustainability.

Untuk prodi D.III, kualifikasi yang menjadi acuan pada dari *Learning Outcome* D.III prodi Komputerisasi Akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Mampu menguasai dasar-dasar keilmuan Komputerisasi Akuntansi secara baik, serta berkemampuan dalam merumuskan masalah secara tepat dan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Mampu menerapkan keilmuan Komputerisasi Akuntansi dalam menjawab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem komputer untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

3. Mampu mendesain dan membangun suatu produk Komputerisasi Akuntansi untuk kepentingan kegiatan penelitian, industri dan masyarakat.
4. Mampu membangun interaksi dengan masyarakat sesuai dengan profesi program studi Komputerisasi Akuntansi.
5. Mampu menguasai metode dan teknik melakukan penelitian terapan yang berhubungan dengan Komputerisasi Akuntansi guna memperkaya teori, metode dan paradigma yang telah ada;
6. Mampu menguasai prinsip manajerial, berwirausaha dan profesi yang berhubungan dengan Komputerisasi Akuntansi;
7. Mampu menguasai teori praktis standar akuntansi keuangan dan mengoperasikan aplikasi akuntansi;
8. Mampu menguasai teori praktis tentang akuntansi manajemen;
9. Mampu menguasai konsep tentang analisis dan desain system;
10. Mampu menguasai konsep dasar tentang pemrograman dan pengujian.

1.2. Tujuan Dan Manfaat

Capstone Project bertujuan agar kompetensi yang dimiliki mahasiswa dalam pembelajaran memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui proses yang terstruktur, menghasilkan suatu konsep atau produk. Proyek didistribusikan di 3 tingkatan yang di sebut level. Pada Level 1 (Initialitation) dimulai pada semester 2, Level 2 (Product Development) proyek didistribusikan di semester 3 dan semester 4, untuk proyek di Level 3 (Implementation) berada di semester 5 dan 6. Setiap level proyek memiliki tujuan kompetensi yang berbeda. Namun kompetensi akhirnya mahasiswa akan merasakan lingkungan yang tidak jauh berbeda dengan lingkungan kerja, penuh dengan tantangan dan tekanan, namun terencana untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sehingga secara tidak langsung mahasiswa dapat mengasah kemampuan teknis di lapangan terutama di bidang Komputer Akutansi, serta membangun karakter *soft skill* yang baik dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan DIII Komputerisasi Akuntansi yang siap bersaing dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Manfaat Capstone Project yaitu :

1. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan tugas-tugas yang sudah disimulasikan seperti di dunia kerja.
2. Memberikan bekal *soft skill* dan kompetensi terutama diarahkan kepada tercapainya integritas yang tinggi, terampil dalam menggunakan teknologi informasi dan akuntansi, serta meningkatkan kemampuan komunikasi, kerjasama tim dan mengasah pengembangan diri.

1.3. Definisi

Capstone Project adalah Proyek Mahasiswa yang dilakukan secara berkesinambungan yang dibagi dalam beberapa level mata kuliah yang dilaksanakan dalam bentuk laporan proyek, didistribusikan per tingkatan disebut per level. Proyek dimulai pada level 1 atau tahun pertama (semester 2) dilanjutkan level ke dua pada tahun ke 2 (semester 3 4). Kemudian pada level terakhir di tahun ke 3 (semester 5 dan semester 6).

Capstone Proyek Level I

Kualifikasi dan Kompetensi Proyek level I:

1. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan alat dalam konsep akuntansi berbasis teknologi, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung.
2. Memiliki pengetahuan akuntansi dan operasional yang lengkap, serta memahami konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian akuntansi berbasis teknologi, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai.
3. Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dengan baik dalam lingkup kerjanya.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain.

Capstone Proyek Level II

Kualifikasi dan kompetensi proyek level II:

1. Mampu menyelesaikan tugas berlingkup luas dan kasus spesifik dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
2. Menguasai beberapa prinsip dasar akuntansi berbasis teknologi dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang kerjanya
3. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi dengan baik, menyusun laporan tertulis dalam lingkup terbatas, dan memiliki inisiatif.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas kuantitas dan mutu hasil kerja orang lain.

Misalnya di instansi mengerjakan analisis sampai dengan perancangan atau implementasi.

Capstone Proyek Level III

Kualifikasi dan kompetensi proyek level III:

1. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
2. Mampu menganalisis permasalahan bisnis dan merumuskan solusi berbasis teknologi informasi akuntansi, serta mengevaluasi hasil kerja secara mandiri.
3. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
4. Memiliki kemampuan mengelola kelompok kerja dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif.
5. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.

Capstone Project Timeline



01



Initial Planning

Melakukan riset tentang analisis kebutuhan user terkait pengelolaan keuangan, merancang diagram alir data, dan membuat proposal proyek

MK: Analisis dan Perancangan SI, Database Administration.

02



Product Development

Menulis kode program, membuat database

MK: Pemrograman Web 2

03



Implementation

Menguji sistem dengan data riil atau simulasi, melakukan perbaikan berdasarkan feedback, dan mendokumentasikan sistem

MK: Kewirausahaan, Pemeriksaan Akuntansi, dan Anggaran.

BAB II. PROYEK LEVEL I

INITIAL PLANNING

2.1. Definisi Proyek Level I (*Initial Planning*)

Mata Kuliah proyek level I mulai pada tahun ke pertama yaitu semester 2, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level I yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu menganalisis dan membuat rancangan proyek di bidang Komputerisasi Akuntansi dan menuangkannya ke dalam bentuk proposal proyek..

2.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

- a. Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik, dengan menerjemahkan informasi dan menggunakan metode serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur, yang sebagian merupakan hasil kerja sendiri dengan pengawasan tidak langsung;
- b. Memiliki pengetahuan operasional yang lengkap, prinsip-prinsip serta konsep umum yang terkait dengan fakta bidang keahlian tertentu, sehingga mampu menyelesaikan berbagai masalah yang lazim dengan metode yang sesuai;
- c. Memiliki kemampuan pemodelan data,
- d. Mampu membuat rancangan system sederhana
- e. Mampu bekerja sama dan melakukan komunikasi dengan baik dalam lingkup kerjanya.

2.3. Komposisi Mata Kuliah berbasis proyek Level I

Berikut ini merupakan komposisi matakuliah di level I :

Semester 2						
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Praktikum	SKS Teori	Beban Jam Teori	Beban Jam Praktik
1	FKD1209	Analisis dan Perancangan	0	3	150	0

		Sistem Informasi				
2	FKD1210	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	1	0	0	240
3	FKD1104	Database Administration	0	2	150	0
4	FKD1105	Praktikum Database Administration	3	0	0	120
		Total	4	5	300	360

2.4. Targetan Proyek Level I

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 2 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level I adalah implementasi dari konsep mata kuliah proyek level I berupa hasil analisis dan perancangan berupa Proposal Proyek..

b. Softskill

Pada proyek level I, *softskill* yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Kerjasama
2. Komunikasi
3. *Time Management*
4. Kepemimpinan
5. Kemampuan analisis
6. *Problem solving*

2.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung Proyek Level I yang dilaksanakan pada Semester 1 dan Semester 2 (Ganjil dan Genap).

Tabel 1. Mata Kuliah Pendukung – Proyek level I

No	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Sistem dan Teknologi Informasi	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem informasi yang handal

		dan aman. Mahasiswa akan mempelajari berbagai konsep dan teknologi terkini, seperti pengembangan perangkat lunak, basis data, jaringan komputer, keamanan informasi, dan analisis data. Selain itu, mahasiswa juga akan dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek pengembangan sistem."
--	--	--

2.6. Contoh bentuk proyek level I

Beberapa contoh bentuk proyek level I antara lain:

1. Pembuatan program *point of sale* (BD)
2. Program Travel dan Rental Mobil (APSI)

2.7. Tools Proyek Level I

Tools yang digunakan berupa : Xampp, GDB online, Figma.

BAB III PROYEK LEVEL II (*Product Development*)

3.1. Definisi

Mata Kuliah proyek level II mulai pada tahun ke dua yaitu semester 3 dan semester 4, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level II yaitu mempersiapkan lulusan yang tidak hanya mampu menganalisis dan membuat rancangan proyek tetapi juga mampu melakukan serangkaian pengkodean program dan membuat *database*.

3.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

1. Mampu mengamati dan mengidentifikasi permasalahan di dunia kerja;
2. Memiliki kemampuan melihat peluang sebagai solusi dari permasalahan;
3. Meyusun program pengkodean dengan mengimplementasikan konsep ke dalam sistem;
4. Mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan kerja.

3.3. Komposisi Mata Kuliah Level II

Berikut ini merupakan komposisi matakuliah di level II :

Semester 3						
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Praktikum	SKS Teori	Beban Jam Teori	Beban Jam Praktik
1	FKD2103	Pemrograman Web 2	0	2	100	0
2	FKD2104	Praktikum Pemrograman Web 2	2	0	0	240
		Total	2	2	100	240

3.4. Targetan Proyek Level II

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 4 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level II adalah mengembangkan sistem berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi pada proyek

level 1 yang direalisasikan menjadi sebuah program komputer berupa aplikasi.

b. Softskill

Pada proyek level II, softskill yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Responsif
2. Kerjasama
3. Komunikatif
4. *Time Management*
5. Kepemimpinan
6. Kemampuan analisis
7. *Problem solving*
8. *Creative*

3.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung Proyek Level II yang dilaksanakan pada Tahun ke 2, semester 3 (Ganjil) dan semester 4 (Genap).

Tabel. Mata Kuliah Pendukung – Proyek level II

No	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Akutansi Keuangan	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) dalam penyusunan laporan keuangan. Mahasiswa akan dilatih untuk mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan transaksi bisnis secara akurat dan relevan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu menganalisis laporan keuangan untuk mengevaluasi kinerja keuangan suatu entitas bisnis
2	Praktikum Akutansi Keuangan	
3	Akutansi Biaya	Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep dasar akuntansi biaya, seperti klasifikasi biaya, perilaku biaya, dan sistem penentuan biaya. Mahasiswa juga akan dilatih untuk menghitung harga pokok produksi menggunakan berbagai metode, seperti job order costing dan process costing. Selain itu, mahasiswa diharapkan mampu menganalisis informasi biaya untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perusahaan
4	Praktikum Akutansi Biaya	
5	Anggaran	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar penganggaran,

6	Praktikum Anggaran	siklus anggaran, dan peranan anggaran dalam perencanaan dan pengendalian manajemen. Mahasiswa juga akan dilatih untuk menyusun berbagai jenis anggaran, seperti anggaran penjualan, produksi, dan kas, serta menganalisis kinerja perusahaan berdasarkan anggaran yang telah disusun
---	--------------------	--

3.5. Contoh bentuk proyek level II :

Beberapa contoh bentuk proyek level II antara lain :

1. Aplikasi Pengelolaan Keuangan Pribadi dengan Fitur Budgeting
2. Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web untuk UMKM (Web 2)
3. Pengembangan Aplikasi Akuntansi Sederhana
4. Pembuatan Aplikasi ChatGPT sederhana

3.6. Tools Proyek Level II :

Tools yang digunakan berupa : Netbeans, Figma, Notepad++, dll

BAB IV PROYEK LEVEL III (*Implementation*)

4.1. Definisi

Mata Kuliah proyek level III mulai pada tahun ke tiga yaitu semester 5 dan 6, yang bertujuan mencapai kompetensi pada level III yaitu mempersiapkan lulusan yang mampu menerapkan konsep hingga mengimplementasi proyek di bidang Komputerasi Akuntansi yang berasal dari isu terkini.

4.2. Sasaran Kompetensi

Sasaran kompetensi sebagai berikut :

1. Mampu mengamati dan mengidentifikasi permasalahan terkini;
2. Memiliki kepekaan terhadap peluang sebagai solusi dari permasalahan;
3. Memiliki kemampuan analisis dan merancang Sistem Informasi Akuntansi sebagai solusi;
4. Mampu berpikir kritis dan memiliki daya cipta;
5. Melakukan pengkodean program dengan mengimplementasikan konsep ke dalam sistem;
6. Memiliki kemampuan untuk memberikan evaluasi solusi untuk menjawab kebutuhan

Proyek Level III : Proyek untuk memperkuat kompetensi mahasiswa Tugas Akhir

4.3. Komposisi Mata Kuliah Level III

Tabel 7. Mata Kuliah Proyek Semester 5

Semester 5							
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Praktikum	SKS Teori	SKS Praktik	Beban Jam Teori (menit)	Beban Jam Praktik (menit)
2	FIK3102	Kewirausahaan (Entrepreneurship)	0	2	0	0	240
3	FKD3101	Pemeriksaan Akutansi dan Anggaran	0	2	0	100	0
		Total	0	6	0	200	240

4.4. Targetan Proyek Level III

a. Bentuk Proyek

Berdasarkan komposisi Mata kuliah yang telah dilalui selama Semester 1 s.d 4 dan sasaran kompetensi yang ingin dicapai, maka bentuk Proyek level II adalah mengembangkan sistem berdasarkan permasalahan faktual di dunia kerja yang dituangkan dalam sebuah laporan pengembangan proyek.

b. Softskill

Pada proyek level III, softskill yang diharapkan terbangun pada mahasiswa adalah :

1. Responsif
2. Kerjasama
3. Komunikatif
4. *Time Management*
5. Kepemimpinan
6. Kemampuan analisis
7. *Problem solving*
8. *Creative*
9. Inisiatif
10. Berpikir kritis

4.5. Mata Kuliah Pendukung

Berikut daftar mata kuliah pendukung mata kuliah berbasis Proyek Level III yang dilaksanakan pada Tingkat 3, semester Ganjil dan semester genap.

Tabel 9. Mata Kuliah Pendukung – Proyek level III

No	Mata Kuliah	Capaian Kompetensi
1	Anggaran	1. Mahasiswa mampu merencanakan pemeriksaan akuntansi dengan menentukan ruang lingkup, prosedur, dan jadwal pemeriksaan. 2. Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem pengendalian internal klien untuk menilai risiko audit. 3. Mahasiswa mampu mengumpulkan bukti audit yang relevan dan cukup untuk mendukung opini audit. 4. Mahasiswa mampu menganalisis laporan keuangan klien untuk
2	Praktikum Anggaran	

		mengidentifikasi potensi kesalahan atau kecurangan.
--	--	---

4.6. Contoh bentuk proyek level III:

Beberapa contoh bentuk proyek level III antara lain :

1. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi SPPD pada PT Penjaminan Jamkrindo Syariah Cabang Palembang
2. Education Platform
3. Implementasi Myob Accounting pada UMKM Kuliner Kota Palembang

4.7. Tools Proyek Level III:

Tools yang digunakan berupa : Myob Accounting, Netbean, Figma, Notepad++, dll

BAB V. TEKNIS PELAKSANAAN *CAPSTONE PROJECT*

5.1. Perencanaan Pembelajaran

Setiap semester dosen pengampu mata kuliah diwajibkan untuk melakukan peninjauan Rencana Pembelajaran Semester. Topik mata kuliah Tugas Perancangan diberikan oleh tim dosen pengampu mata kuliah Tugas Perancangan yang telah ditetapkan oleh prodi. Topik tugas tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat dan merealisasi desain sebuah sistem mekanik. Untuk merealisasi tugas, setiap produk sesuai topik yang ditawarkan sudah didesain agar dapat dikerjakan oleh 3 hingga 6 orang mahasiswa. Mahasiswa diperbolehkan membentuk kelompok yang terdiri dari 3-6 orang peserta yang berasal dari daftar mahasiswa yang terdaftar. Tujuan pengerjaan secara berkelompok adalah untuk mengembangkan aspek softskill terutama komunikasi, leadership, serta Kerjasama tim. Penentuan peran dalam setiap kelompok dilakukan secara mandiri. Tanggung jawab dan koordinasi perlu ditekankan agar sesuai dengan arahan dan dapat selesai tepat waktu.

5.2. Metode dan Bentuk Pembelajaran

Proses pembelajaran mata kuliah perancangan dan pengembangan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang merupakan kombinasi pendekatan Student Centered Learning (SCL) dengan metode utama berupa Pembelajaran Berbasis Proyek. Bentuk pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Tugas Perancangan adalah praktik / hands on mulai dari perancangan sampai realisasi produk. Media pembelajaran yang digunakan adalah Campuran (Blended Learning) dimana kuliah menggunakan kombinasi media pembelajaran e-learning dengan tatap muka langsung.

5.3. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dalam bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Proses perancangan

mengikuti waktu perkuliahan normal dengan garis besar sebagai berikut.

Pertemuan 1: Penjelasan proyek, topik dan pembentukan kelompok

Pertemuan 2: Penentuan ide topik dari mahasiswa

Pertemuan 3 : Mengumpulkan data dan mengidentifikasi masalah

Pertemuan 4 -6: Analisis masalah, analisis data

Pertemuan 7 : Menyiapkan hasil analisis

Pertemuan 8 : Progress Laporan Tengah semester

Pertemuan 9 : Perbaikan hasil analisis/menemukan ideate

Pertemuan 10-11 : Menyusun desain/melakukan survey

Pertemuan 12 : Progress laporan desain/hasil survey

Pertemuan 13-15 : Melakukan implementasi/pengembangan sistem/

Pertemuan 16 : Presentasi progress akhir semester dan pengumpulan laporan lengkap.

5.4. Presentasi hasil analisis

Setiap kelompok harus membuat slide presentasi yang digunakan untuk mempresentasikan Capstone Project kelompok. Presentasi ini harus menjelaskan setiap tahap analisis mulai dari mengumpulkan data/ empathized, identifikasi masalah (problem statement), analisis masalah/define, analisis data. Presentasi dirancang untuk waktu 15-20 menit.

5.5. Presentasi Laporan Akhir

Setiap kelompok harus membuat slide presentasi yang digunakan untuk mempresentasikan Capstone Project kelompok. Presentasi ini harus menjelaskan setiap tahap perancangan mulai dari hasil analisis yang sudah di perbaiki/di setuju, ideate/penemuan solusi, perancangan/prototype, implementasi sampai pengujian. Presentasi dirancang untuk waktu 15-20 menit. Perlu juga disiapkan slide untuk menjawab pertanyaan yang mungkin akan muncul. Presentasi, laporan tertulis dan prototipe merupakan alat utama yang digunakan penguji (dosen pengampuh mk) untuk menentukan penilaian. Tujuan dari demo prototipe ini adalah untuk memberikan kesempatan dosen untuk mengevaluasi proyek mahasiswa dalam penyelesaian proyek dengan menunjukkan prototipe desain.

5.6. Dokumentasi

Dokumentasi berdasarkan logbook atau dapat di tambahkan foto atau video. Setiap tim wajib membuat dan menyertakan logbook kegiatan selama proses penyelesaian tugas. Logbook minimal mencakup informasi periode, kegiatan, pencapaian dan evaluasi. Foto dan video dapat digunakan sebagai media dokumentasi kegiatan tambahan.