

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) Arsitektur Enterprise

MUTI'A MAULIDA, S.KOM., M.T. I

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

I. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), Sub-CPMK

A. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Sarjana Teknologi Informasi:

Sikap	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
Ketrampilan Umum	
U1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
U2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
U4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
U5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
U6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
U7	

U8	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
U9	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Ketrampilan Khusus	
K1	Menerapkan prinsip komputasi dan disiplin ilmu yang relevan dalam menganalisa masalah komputasi yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi berbasis teknologi informasi
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat
K3	Menerapkan konsep dan metode komputasi yang tepat dalam mengkonfigurasi, mengelola dan mengintegrasikan sumber daya teknologi informasi
K4	Menciptakan kerjasama yang efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam aktivitas bidang teknologi informasi
K5	Menerapkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional bidang teknologi informasi
K6	Menerapkan perilaku profesional sesuai prinsip hukum dan etika bidang keprofesian teknologi informasi
K7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi wirausahawan di bidang teknologi informasi
Pengetahuan	
P1	Konsep teoritis matematika dan statistika secara umum
P2	Konsep teoritis algoritma dan pemrograman secara umum
P3	Konsep teoritis dan teknik infrastruktur teknologi informasi secara umum
P4	Konsep umum dan metode interaksi manusia komputer
P5	Konsep teoritis dan prinsip manajemen teknologi informasi secara mendalam
P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
P7	Konsep teoritis, metode dan teknik skalabilitas dan analitik data secara mendalam
P8	Konsep umum dan prinsip keamanan siber
P9	Konsep umum dan prinsip isu sosial dan praktik profesional

B. CPL Prodi Sarjana Teknologi Informasi yang dibebankan pada mata kuliah:

S11	Mampu memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan
U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi secara tepat dan akurat

P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise
----	--

C. CPMK:

CPMK 1	Mampu menjelaskan konsep dasar dalam Arsitektur Enterprise
CPMK 2	Mampu menerapkan kerangka TOGAF sebagai pendekatan Arsitektur Enterprise
CPMK 3	Mampu menggunakan aplikasi dalam pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF
CPMK 4	Mampu melakukan pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF
CPMK 5	Mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF

D. Sub-CPMK:

Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami tentang perkuliahan arsitektur enterprise
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa konsep proses dan faktor pendorong arsitektur enterprise
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisa metode dan kerangka kerja Arsitektur Enterprise serta konsep proses dan informasi pada AE
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menerapkan Metode Pengembangan Arsitektur (ADM) sesuai pedoman dan tahapan yang tepat
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan kerangka TOGAF dalam pengembangan Arsitektur Enterprise
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan pengembangan Arsitektur Enterprise dengan aplikasi Archi
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF

II. Rencana Pembelajaran Semester

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK) ARSITEKTUR ENTERPRISE		KODE STI6447	Rumpun MK Mata Kuliah Konsentrasi		BOBOT (sks) T=3 P=0		SEMESTER 6	Tgl Penyusunan 09 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I				Dr.Ir.Yuslena Sari, S.Kom.,M.Kom		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	S11	Mampu memanifestasikan nilai kejiwaan WASAKA terhadap masyarakat dan lingkungannya secara berkelanjutan						
	U3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;						
	K2	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi infomasi secara tepat dan akurat						
	P6	Konsep umum dan teknik sistem enterprise						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK 1	Mampu menjelaskan konsep dasar dalam Arsitektur Enterprise						
	CPMK 2	Mampu menerapkan kerangka TOGAF sebagai pendekatan Arsitektur Enterprise						
	CPMK 3	Mampu menggunakan aplikasi dalam pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF						
	CPMK 4	Mampu melakukan pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF						
	CPMK 5	Mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF						
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)							
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami tentang perkuliahan arsitektur enterprise						
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisa konsep proses dan faktor pendorong arsitektur enterprise						
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisa metode dan kerangka kerja Arsitektur Enterprise serta konsep proses dan informasi pada AE						

	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menerapkan Metode Pengembangan Arsitektur (ADM) sesuai pedoman dan tahapan yang tepat
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan kerangka TOGAF dalam pengembangan Arsitektur Enterprise
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan pengembangan Arsitektur Enterprise dengan aplikasi Archi
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Arsitektur Enterprise ini mempelajari tentang konsep arsitektur enterprise, metode dan kerangka kerja Arsitektur Enterprise, pengertian proses bisnis dan informasi. Selain itu, pembahasan tentang kerangka TOGAF serta metode pengembangan arsitektur (ADM) dan penggunaan aplikasi Archi untuk pengembangannya. Adapun produk akhir dari mata kuliah ini adalah rancangan sederhana berupa arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF pada sebuah organisasi/perusahaan.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Sistem Enterprise dengan pokok bahasan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Arsitektur Enterprise (AE) 2. Konsep Arsitektur dan Arsitektur Enterprise (AE) 3. Metode, Kerangka Kerja dan Deskripsi AE 4. Pengantar dan Komponen Arsitektur TOGAF 5. Metode Pengembangan Arsitektur (<i>Architecture Development Method/ADM</i>) 6. Penggunaan Aplikasi Archi 7. Pengembangan Model Arsitektur Enterprise (Visi, Arsitektur Bisnis, Arsitektur SI, Arsitektur Teknologi dan Peluang & Solusi) 8. Proyek Akhir 	
Pustaka	Utama :	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desfray, Philippe dan Gilbert Raymond.2014. <i>Modelling enterprise architecture with TOGAF: A Practical Guide using UML and BPMN</i>,Waltham:Morgan Kauffman 2. Lankhorst, Mark.2013, <i>Enterprise Architecture at work: Modelling, communication and analysis, 3rd Edition</i>. Berlin: Springer-Verlag 3. Riyadi, S., Soedijono, B., Amborowati, A. 2015. <i>Pemodelan enterprise architecture pelayanan di RSUD Murjani Sampit</i>. Citec Journal 2(4),316-328. 	
	Pendukung :	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bente, Stefan, Uwe Bombosch dan Sailendra Langade.2012. <i>Collaborative Enterprise Architecture :Enriching EA with lean, agile, and enterprise 2.0 practices</i>. Waltham:Morgan Kauffman 	
Dosen Pengampu	Muti'a Maulida. S.Kom.,M.T,I	
Matakuliah syarat	Integrasi Sistem	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (offline)	Pembelajaran Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1: Mahasiswa mampu memahami tentang perkuliahan arsitektur enterprise	Ketepatan dalam memahami materi-materi yang akan dipelajari pada perkuliahan arsitektur enterprise	Kriteria: - Teknik non-test: -	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Discussions [TM: (1+1) x (1 sks x 50'')] 	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penjelasan RPS Mata Kuliah Arsitektur Enterprise ▪ Pembentukan tim kelompok 	5
2	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu menganalisa konsep proses dan faktor pendorong arsitektur enterprise	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam berdiskusi, menyampaikan ide terkait konsep, proses dan faktor pendorong AE 2. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik 	Kriteria: Rubrik Penilaian Teknik non-test: Tugas Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Discussions [TM: 1 x (1 sks x 50'')] • Tugas Mandiri [PT&BM: (1+1) x(1 sks x 60'')] 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep Arsitektur ▪ Konsep Arsitektur Enterprise ▪ Proses Arsitektur ▪ Faktor Pendorong Arsitektur 	5
3&4	Sub-CPMK 3: Mahasiswa mampu menganalisa metode dan kerangka kerja Arsitektur	1. Ketepatan dalam berdiskusi,	Kriteria: Rubrik Penilaian Teknik non-test:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Discussions 	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode-metode dalam Arsitektur Enterprise 	15

	Enterprise serta konsep proses dan informasi pada AE	<p>menyampaikan an pemahaman terait metode dan kerangka kerja AE</p> <p>2. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik</p>	Tugas Mandiri	<p>[TM: (1+1) x (1 sks x 50'')]</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas Mandiri [PT&BM: (1+1) x(1 sks x 60'')] 		<ul style="list-style-type: none"> Kerangka kerja Arsitektur Enterprise Deskripsi Arsitektur Enterprise Definisi proses bisnis dan informasi Proses bisnis dalam Arsitektur Enterprise 	
5	Sub-CPMK 4: Mahasiswa mampu menerapkan Metode Pengembangan Arsitektur (ADM) sesuai pedoman dan tahapan yang tepat	<p>1. Ketepatan dalam berdiskusi dan menerapkan Metode Pengembangan Arsitektur pada sebuah studi kasus</p> <p>2. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik</p>	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian</p> <p>Teknik non-test: Tugas Mandiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Ceramah Small Group Disucssions [TM: 1 x (1 sks x 50'')] Tugas Mandiri [PT&BM:1 x(1 sks x 60'')] 	-	<ul style="list-style-type: none"> Siklus ADM Tahapan dalam ADM Proses Iterasi Teknik dan Pedoman ADM 	10
6&7	Sub-CPMK 5: Mahasiswa mampu menerapkan kerangka TOGAF dalam pengembangan Arsitektur Enterprise	<p>1. Ketepatan dalam berdiskusi, menyampaikan konsep TOGAF sebagai kerangka</p>	<p>Kriteria: Rubrik Penilaian</p> <p>Teknik non-test: Tugas Mandiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Ceramah Small Group Disucssions [TM: (1+1) x (1 sks x 50'')] Tugas Mandiri 	-	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar TOGAF Penggunaan TOGAF sebagai kerangka EA Komponen arsitektur pada TOGAF Meta model Arefak 	20

		kerja Arsitektur Enterprise 2. Ketepatan dalam menerapkan komponen arsitektur TOGAF pada sebuah studi kasus pengembangan AE 3. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik		[PT&BM: (1+1) x(1 sks x 60")]		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Blok Pmbangun 	
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9	Sub-CPMK 6: Mahasiswa mampu menerapkan pengembangan Arsitektur Enterprise dengan aplikasi Archi	1. Ketepatan dalam berdiskusi, menyampaikan ide terkait pengembangan arsitektur enterprise 2. Ketepatan dalam menggunakan aplikasi Archi dalam pengembangan arsitektur enterprise	Kriteria: Rubrik Penilaian Teknik non-test: Tugas Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Disucssions [TM: 1 x (1 sks x 50")] • Tugas Mandiri [PT&BM:1 x(1 sks x 60")] 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalasi aplikasi Archi ▪ Pengenalan fitur-fitur aplikasi Archi ▪ Pengenalan antar muka aplikasi Archi 	10


		3. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik					
10 s.d 13	Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang	1. Ketepatan mahasiswa dalam menggunakan ADM TOGAF untuk pengembangan model AE 2. Ketepatan dalam mencatat proses dan hasil kegiatan diskusi dengan baik	Kriteria: Rubrik Penilaian Teknik non-test: Tugas Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Disucssions [TM: (1+1+1+1) x (1 sks x 50'')] • Tugas Mandiri [PT&BM: (1+1+1+1) x(1 sks x 60'')] 	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep dan pengembangan artefak visi ▪ Konsep dan pengembangan artefak bisnis ▪ Konsep dan pengembangan artefak sistem informasi ▪ Konsep dan pengembangan artefak teknologi ▪ Konsep dan pengembangan artefak peluang dan solusi 	15
14,15	Sub-CPMK 9: Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF	1. Ketepatan dalam menyusun artikel ilmiah AE berbasis TOGAF secara berkelompok dengan studi kasus tertentu 2. Ketepatan dalam	Kriteria: Rubrik Penilaian Teknik non-test: Tugas Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah dan Ceramah ▪ Small Group Disucssions [TM: (1+1) x (1 sks x 50'')] • Tugas Mandiri [PT&BM: (1+1) x(1 sks x 60'')] 	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi kasus permasalahan insitusi/perusahaan dalam pengembangan arsitektur enterprise untuk tiap kelompok 	20

		mencatat proses dan hasil kegiatan pengerjaan tugas kelompok dalam bentuk laporan dan presentasi					
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

III. SILABUS SINGKAT MATA KULIAH

		UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT Fakultas Teknik Program Studi Teknologi Informasi	
SILABUS SINGKAT			
MATA KULIAH	Nama	Arsitektur Enterprise	
	Kode	STI6447	
	Kredit	3 SKS	
	Semester	6	
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Mata kuliah Arsitektur Enterprise ini mempelajari tentang konsep arsitektur enterprise, metode dan kerangka kerja Arsitektur Enterprise, pengertian proses bisnis dan informasi. Selain itu, pembahasan tentang kerangka TOGAF serta metode pengembangan arsitektur (ADM) dan penggunaan aplikasi Archi untuk pengembangannya. Adapun produk akhir dari mata kuliah ini adalah rancangan sederhana berupa arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF pada sebuah organisasi/perusahaan.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)			
1	Mampu menjelaskan konsep dasar dalam Arsitektur Enterprise		
2	Mampu menerapkan kerangka TOGAF sebagai pendekatan Arsitektur Enterprise		
3	Mampu menggunakan aplikasi dalam pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF		
4	Mampu melakukan pengembangan model Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF		
5	Mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik Arsitektur Enterprise berbasis TOGAF		
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)			
1	Mahasiswa mampu memahami tentang perkuliahan arsitektur enterprise		
2	Mahasiswa mampu menganalisa konsep proses dan faktor pendorong arsitektur enterprise		
3	Mahasiswa mampu menganalisa metode dan kerangka kerja Arsitektur Enterprise serta konsep proses dan informasi pada AE		
4	Mahasiswa mampu menerapkan Metode Pengembangan Arsitektur (ADM) sesuai pedoman dan tahapan yang tepat		
5	Mahasiswa mampu menerapkan kerangka TOGAF dalam pengembangan Arsitektur Enterprise		
6	Mahasiswa mampu menerapkan pengembangan Arsitektur Enterprise dengan aplikasi Archi		
7	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang		
8	Mahasiswa mampu mengembangkan model-model arsitektur enterprise menggunakan aplikasi Archi sebagai alat pengembang		
9	Mahasiswa mampu menyusun artikel ilmiah dengan topik arsitektur enterprise dengan kerangka TOGAF		
MATERI PEMBELAJARAN			
1	Konsep Dasar Arsitektur Enterprise : Konsep Arsitektur Enterprise,Proses Arsitektur,Faktor Pendorong Arsitektur, Metode-metode Arsitektur Enterprise, Kerangka kerja Arsitektur Enterprise,		

	Deskripsi Arsitektur Enterprise, Definisi proses bisnis dan informasi, Proses bisnis dalam Arsitektur Enterpris
2	Metode Pengembangan Arsitektur : Siklus ADM, Tahapan dalam ADM, Proses Iterasi, Teknik dan Pedoman ADM
3	Kerangka TOGAF : Pengantar TOGAF, Penggunaan TOGAF sebagai kerangka EA, Komponen arsitektur pada TOGAF, Meta model, Arefak, Blok Pmbangun
PUSTAKA	
	PUSTAKA UTAMA
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desfray, Philippe dan Gilbert Raymond. 2014. Modelling enterprise architecture with TOGAF: A Practical Guide using UML and BPMN, Waltham: Morgan Kauffman 2. Lankhorst, Mark. 2013, Enterprise Architecture at work: Modelling, communication and analysis, 3rd Edition. Berlin: Springer-Verlag 3. Riyadi, S., Soedijono, B., Amborowati, A. 2015. Pemodelan enterprise architecture pelayanan di RSUD Murjani Sampit. Citec Journal 2(4), 316-328.
	PUSTAKA PENDUKUNG
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bente, Stefan, Uwe Bombosch dan Sailendra Langade. 2012. Collaborative Enterprise Architecture : Enriching EA with lean, agile, and enterprise 2.0 practices. Waltham: Morgan Kauffman
PRASYARAT (Jika ada)	
Integrasi Sistem	

