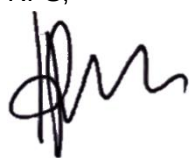


Mata Kuliah	: Manajemen Proyek	Tanggal :14 Januari 2025	Tanggal : 14 Januari 2025
Kode MK	: IFA403	Rumpun MK	: MKMI
Bobot (sks)	T (Teori) : 5=60%	Semester	: 7 (Tujuh)
	P (Praktik/Praktikum) : 40%		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
(Riny Nurhajati, S.T., M.T.I)	(Mohammad Nasucha, ST., M.Sc., Ph.D.)	(Dr. Ida Nurhaida, M.T.)	(Danto Sukmajati, Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI	
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
	KS2	Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
	CP-MK	
	V.A.1	Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer;
	V.A.3	Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	V.A.5 V.A.7	berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu; Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer; Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data.
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan penguasaan mengenai bagaimana mengelola proyek berikut pendokumentasiannya, mulai dari Penjelasan tentang Manajemen Proyek, Bekerja Sebagai Project Manager, Kualifikasi dan Keterampilan yang Dibutuhkan PM, Peluang Karir di Manajemen Proyek, Mengapa Memilih Manajemen Proyek, Manajemen Proyek Tradisional vs. Modern, Menyiapkan Proyek untuk Keberhasilan, Perencanaan Proyek, Peran PM dalam Perencanaan Pengadaan, Perencanaan Anggaran, Merencanakan Earned Value Management, Mendapatkan Persetujuan dan Penerimaan Proyek, Project Charter dan Work Breakdown Structure (WBS).	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. <i>What is Project Management?</i> 2. <i>Working as a Project Manager</i> 3. <i>What does being PM required?</i> 4. <i>Careers in Project Management</i> 5. <i>Why Project Management?</i> 6. <i>Traditional Project Management</i> 7. <i>Modern Project Management</i> 8. <i>Setting Up the Project for Success</i> 9. <i>Project Planning</i> 10. <i>Project Manager's Role in Procurement Planning</i> 11. <i>Budget Planning</i> 12. <i>Planning Earned Value Management</i> 13. <i>Gaining Project Approval and Acceptance</i> 14. <i>Project Charter</i> 15. <i>Work Breakdown Structure</i>	
Pustaka	Utama	
	Introduction to Project Management (IBM) : https://www.coursera.org/learn/introduction-to-project-management#modules Project Management Foundations, Initiation, and Planning (Skill-Up EdTech): https://www.coursera.org/programs/upj-faculty-development-program-r1lcp/learn/project-management-foundations-initiation-and-planning?authProvider=upj&source=search Project Management Institute. 2004. A Guide to the Project Management Body of Knowledge 4th Edition. Project Management Institute, Inc	
	Pendukung	
	-	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	-	- Desktop PC / Laptop - Internet - LCD Projector
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian	Parisipasi atau Project sesuai capaian di Coursera : 70% Assessment oleh Dosen sesuai capaian di Coursera : 30%	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	1. Mahasiswa memahami maksud dari manajemen proyek; 2. Mahasiswa mengetahui kriteria proyek dalam pandangan TI.	1. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari manajemen proyek; 2. Kemampuan untuk mengkaji benefit dari manajemen proyek 3. Memahami 6 aspek dari proyek 4. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : 1. <i>Quiz</i> 2. <i>Discussion prompt</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 1</u> : Pendahuluan 1. <i>Define project management and describe its benefits.</i> 2. <i>The six aspects of a project that project management</i>	
2	Mahasiswa memahami apa yang dimaksud dengan <i>Working as a Project Manager</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan maksud dari ruang lingkup manajemen proyek; 2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : 1. <i>Quiz & Practice</i> 2. <i>Discussion prompt</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 2</u> : <i>Working as a Project Manager</i>	
3	Mahasiswa memahami konteks <i>What does being PM required?</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>What does being PM required?</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i> , <i>discussion prompt</i>	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : 1. <i>Quiz & Practice</i> 2. <i>Discussion prompt</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 3</u> : <i>What does being PM required?</i>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		Coursera dengan grade yang baik				
4	Mahasiswa memahami <i>Careers in Project Management</i>	1. Kemampuan untuk memahami <i>Careers in Project Management</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Peer Review	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 4 :</u> <i>Careers in Project Management</i>	
5	Mahasiswa dapat menyelesaikan <i>Final Quiz and Final Project IBM</i>	1. Kemampuan menyelesaikan <i>Final Quiz and Final Project IBM</i>	<u>Kriteria :</u> Memenuhi kriteria grade <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Peer Review	<i>Final Quiz and Final Project IBM</i>	<i>Final Quiz and Final Project IBM</i>	
6	Mahasiswa memahami konteks <i>Why Project Management?</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Why Project Management?</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 5 :</u> <i>Why Project Management?</i>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
7	Mahasiswa memahami konteks <i>Traditional Project Management</i>	- Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Traditional Project Management</i> - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : <i>Quiz & Practice</i> <i>Discussion prompt</i> <i>Hand on lab</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 7</u> : <i>Traditional Project Management</i>	
8	Mahasiswa memahami konteks <i>Modern Project Management</i>	- Kemampuan untuk menjelaskan <i>Modern Project Management</i> - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : <i>Quiz</i> <i>Discussion prompt</i> <i>Hands-on Lab</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 8</u> : <i>Modern Project Management</i>	
9	Mahasiswa memahami konteks <i>Setting Up the Project for Success</i>	- Kemampuan untuk menjelaskan <i>Setting Up the Project for Success</i> - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria</u> : Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian</u> : <i>Quiz</i> <i>Discussion prompt</i>	<u>Kuliah</u> : Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 9</u> : <i>Setting Up the Project for Success</i>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
10	Mahasiswa memahami konteks <i>Setting Up the Project for Success</i> lanjutan	- Kemampuan untuk menjelaskan <i>Setting Up the Project for Success</i> - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> - Quiz - Discussion prompt - Hands-on Lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 10 :</u> Lanjutan <i>Setting Up the Project for Success</i>	
11	Mahasiswa memahami konteks <i>Project Planning</i>	- Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Project Planning, Develop a Work Breakdown Structure (WBS) and a network diagram</i>. - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> - Quiz & Practice - Discussion prompt - Hands-on Lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 11 :</u> <i>Project Planning</i> <i>Develop a Work Breakdown Structure (WBS) and a network diagram</i>.	
12	Mahasiswa memahami konteks <i>Project Planning</i> Lanjutan	- Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Project Planning, Develop a Work Breakdown Structure (WBS) and a network diagram</i>. - Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz</i>, <i>discussion prompt</i> dan	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> - Quiz & Practice - Discussion prompt - Hands-on Lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 12 :</u> <i>Project Planning</i> Lanjutan	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik				
13	Mahasiswa memahami konteks <i>Demonstrate proficiency in performing activities in the initiating and planning phases of a project in the given scenario.</i>	1. Kemampuan untuk menjelaskan konteks <i>Demonstrate proficiency in performing activities in the initiating and planning phases of a project in the given scenario.</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hands-on Lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 13:</u> <i>Demonstrate proficiency in performing activities in the initiating and planning phases of a project in the given scenario.</i>	
14	Mahasiswa memahami konteks <i>Final Project Overview and Instructions</i>	1. Kemampuan untuk mendemokan <i>Final Project Overview and Instructions</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz, <i>discussion prompt</i> dan <i>hands-on lab</i> Coursera dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hands-on Lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 14:</u> <i>Final Project Overview and Instructions</i>	
15	Mahasiswa memahami cara <i>Develop a Project Charter</i>	1. Kemampuan untuk <i>Develop a Project Charter</i> ; 2. Kemampuan untuk menyelesaikan quiz,	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u>	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 15 :</u> <i>Develop a Project Charter</i>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-
I/XXX/XX
X**
Issue/Revisi :
A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<i>discussion prompt dan hands-on lab Coursera dengan grade yang baik</i>	1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Hands-on Lab			
16	Mahasiswa memahami cara <i>Project Network Diagram & Budget</i>	1. Kemampuan untuk <i>Project Network Diagram & Budget</i> 2. Kemampuan untuk menyelesaikan <i>quiz, discussion prompt, Peer review & hands-on lab Coursera</i> dengan grade yang baik	<u>Kriteria :</u> Ketepatan dan Penguasaan <u>Bentuk Penilaian :</u> 1. Quiz & Practice 2. Discussion prompt 3. Peer review & hands-on lab	<u>Kuliah :</u> Full Online : 3 x 50'	<u>Teori 16:</u> <i>Peer re & hands-on lab</i>	

|