

PROPOSAL
HIBAH PENGEMBANGAN INOVASI MODUL DIGITAL
MOOC UNIVERSITAS AIRLANGGA 2021
SKEMA TEMA POPULER

Manajemen Proses Bisnis: Model dan Simulasi



PENGUSUL :

Ketua : Yutika Amelia Effendi, S.Kom., M.Kom.

Anggota :

1. Amila Sofiah, S.T., M.T.
2. Nania Nuzulita, S.Kom., M.Kom.

UNIVERSITAS AIRLANGGA
2021

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

1. a. Nama Perguruan Tinggi : Universitas Airlangga
b. Alamat Perguruan Tinggi : Kampus C Mulyorejo, Surabaya – 60115, Indonesia
c. Nama Fakultas : Fakultas Teknologi Maju dan Multidisiplin
d. Nama Program Studi : Teknik Robotika dan Kecerdasan Buatan
e. Judul MOOC : Manajemen Proses Bisnis: Model dan Simulasi
f. SKS : 3 sks
g. Skema Hibah : Tema Populer

2. Koordinator/Ketua
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Yutika Amelia Effendi, S.Kom., M.Kom.
 - b. NIP/NIK/NIDN : 199404142018083201
 - c. Golongan Kepangkatan : III/B
 - d. Jabatan Akademik : -
 - e. Alamat e-mail : yutika.effendi@stmm.unair.ac.id
 - f. No Telepon : 082301787770

3. Biaya yang diajukan : Rp 20.000.000,00
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : Juni – Desember 2021
5. Dana Pendamping (jika ada) : -

Surabaya, 20 Mei 2021
Penanggung Jawab Program,

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Maju dan Multidisiplin
Universitas Airlangga



A handwritten signature in black ink that reads 'Yutika A Effendi'.

Prof. Dr. Dwi Setyawan, S.Si., M.Si., Apt.
NIP. 197111301997031003

Yutika A Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 199404142018083201

Pernyataan Kesanggupan Melaksanakan Program Hibah Pengembangan Inovasi Modul Digital MOOC UNAIR 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yutika Amelia Effendi, S.Kom., M.Kom.

NIP/NIK/NIDN : 199404142018083201

Dengan ini menyatakan bahwa saya bersedia menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dan menyampaikan laporan hasil bantuan dana sesuai ketentuan di dalam panduan. Jika kami tidak memenuhi komitmen yang sudah disepakati maka kami siap menerima sanksi dari Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini dan atau terdapat tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab untuk diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan membebaskan Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga dari tuntutan apapun, serta bersedia mengembalikan seluruh biaya program bantuan dana yang saya peroleh ke Kas Negara.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Maju dan Multidisiplin
Universitas Airlangga

Surabaya, 20 Mei 2021
Penanggung Jawab Program,



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Yutika A Effendi', is written over a large, faint circular watermark or ghost signature.

Prof. Dr. Dwi Setyawan, S.Si., M.Si., Apt.
NIP. 197111301997031003

Yutika A Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 199404142018083201

DAFTAR ISI

HALAMAN IDENTIFIKASI DAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN KESANGGUPAN MENYELESAIKAN PROGRAM HIBAH	II
DAFTAR ISI.....	III
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 TUJUAN.....	2
1.3 SASARAN.....	2
1.4 RUANG LINGKUP	2
2. PROSES PENGEMBANGAN	4
2.1 ANALISIS	4
2.2 DESAIN.....	5
2.3 PENGEMBANGAN	7
2.4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	7
2.5 PENGEMBANGAN KONTEN MOOC.....	8
3. RENCANA PENGGUNAAN ANGGARAN.....	17
4. JADWAL	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan meningkatnya persaingan bisnis antar perusahaan, setiap perusahaan dituntut untuk semakin berkembang. Pengembangan yang dilakukan adalah peningkatan produktivitas, peningkatan kualitas proses bisnis, serta pengurangan biaya pengerjaan bisnis. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan baik apabila perusahaan dapat mampu mengevaluasi proses yang berjalan secara keseluruhan secara cepat dan tepat.

Proses yang kompleks, pekerjaan yang tidak terdata, serta kesulitan dalam memantau proses di setiap departemen/divisi menjadi tantangan tersendiri bagi perusahaan untuk mengevaluasi proses secara keseluruhan. Manajemen Proses Bisnis (BPM) hadir untuk membantu perusahaan dalam menghadapi tantangan tersebut. Manajemen Proses Bisnis adalah metode dan teknik yang digunakan untuk mendukung proses bisnis dalam hal memodelkan, mengontrol, dan menganalisis proses yang melibatkan pelaku proses, organisasi, aplikasi, dokumen serta masukan informasi lainnya (Weske, 2015).

BPM bertujuan untuk mendapatkan proses bisnis yang efisien untuk organisasi (Garini, 2017). Untuk mendapatkan keunggulan kompetitif dengan penggunaan BPM, tujuan proses organisasi harus sejalan dengan tujuan strategis organisasi. Penggunaan BPM harus dilakukan kepada seluruh aspek organisasi, tidak hanya dilakukan oleh sumber daya yang berada pada posisi teratas organisasi (Weske, 2015). Berkaitan dengan manajemen proses bisnis serta siklusnya, cakupan untuk pembelajarannya adalah: 1) konsep manajemen proses bisnis; 2) pemodelan proses bisnis serta penemuan model proses; 3) peningkatan proses (penganalisan dan perancangan); 4) pengukuran performa proses; 5) teknik proses bisnis; dan 6) proses berbasis *enterprise*.

Selain cakupannya yang luas dan bisa diterapkan atau diimplementasikan di semua organisasi atau perusahaan, konsep penting yang terdapat dalam manajemen proses bisnis adalah pengukuran tingkat kematangan proses untuk menilai berbagai area di dalam perusahaan, sebagai penyaring kontraktor yang akan menjadi pengembang perangkat lunak, memberikan arahan guna peningkatan organisasi bagi *top management* di dalam sebuah organisasi, dan sebagai alat bantu untuk penilaian keunggulan kompetitif yang dimiliki sebuah perusahaan dibandingkan perusahaan pesaingnya. Oleh karenanya pengetahuan mengenai Manajemen Proses Bisnis ini menjadi sangat penting untuk dikuasai tidak hanya mahasiswa Fakultas Teknologi Maju dan Multidisiplin (FTMM) Universitas Airlangga (UNAIR) tetapi juga masyarakat luas terutama praktisi, pengusaha, konsultan, auditor, sistem analis, dan perekayasa perangkat lunak.

Dalam kurikulum FTMM UNAIR, Manajemen Proses Bisnis: Model dan Simulasi adalah topik yang akan dibahas pada mata kuliah Proses Mining Cerdas untuk Optimasi Proses Robot. MK ini ditawarkan kepada mahasiswa di semester 7 serta memiliki beban 3 sks. Topik Manajemen Proses Bisnis sendiri akan dibahas pada awal perkuliahan baik secara teori maupun praktikum dengan aplikasi yang sudah tersedia di internet secara bebas (*open source*).

Kendala utama pada kegiatan belajar-mengajar dengan (KBM) pada topik ini adalah terbatasnya *resources* berbahasa Indonesia karena memang topik ini belum begitu populer di Indonesia tetapi sudah sangat populer di luar negeri pada ruang lingkup Teknologi Informasi (TI). Oleh sebab itu, akan sangat membantu bila terdapat semacam *interactive course* tentang manajemen proses bisnis berbahasa Indonesia yang akan membahas hal-hal yang berkaitan proses bisnis, yaitu pemodelan proses bisnis dan proses simulasi.

1.2 Tujuan

Massive Online Open Course (MOOC) Manajemen Proses Bisnis : Model dan Simulasi yang difasilitasi oleh DIPP Unair memiliki tujuan sebagai berikut:

1. memahami konsep Manajemen Proses Bisnis (BPM) dan *Business Process Maturity Model* (BPMM);
2. memahami konsep *Work Breakdown Structure* (WBS) dan hubungannya dengan proses bisnis;
3. memodelkan proses bisnis;
4. memodelkan proses bisnis dan analisa kinerjanya;
5. simulasi proses bisnis dan analisa kinerjanya;
6. *forecasting* proses bisnis dan analisa kinerjanya;
7. memahami metode untuk peningkatan kinerja proses;
8. sarana bagi masyarakat luas untuk belajar manajemen proses bisnis (*business process management*);
9. referensi bagi mahasiswa, dosen, dan praktisi yang berminat mendalami topik *business process management* dan *process mining* yang sedang populer di lingkup Teknologi Informasi (TI);
10. salah satu sumber referensi bagi mahasiswa FTMM Unair yang akan menempuh MK Proses Mining Cerdas pada Otomasi Proses Robot.

1.3 Sasaran

Sasaran dari MOOC Manajemen Proses Bisnis: Model dan Simulasi ini adalah:

1. Mahasiswa FTMM Unair yang akan menempuh MK Proses Mining Cerdas pada Otomasi Proses Robot;
2. Para praktisi atau pegawai pada institusi pemerintahan maupun swasta, diantaranya adalah:
 - a. Pengusaha;
 - b. Dosen;
 - c. Konsultan;
 - d. *Software Engineer*;
 - e. Sistem Analis;
 - f. Auditor;
 - g. Pemerintah Daerah (baik provinsi maupun kabupaten/kota);
3. Masyarakat luas yang membutuhkan pengetahuan seputar manajemen proses bisnis (*business process management*).

1.4 Ruang Lingkup

MOOC Manajemen Proses Bisnis : Model dan Simulasi ini meliputi:

1. Materi yang didesain dalam 10 *outline* yang terdiri dari 10 kali pertemuan + Ujian Tengah Semester (UTS) + Ujian Akhir Semester (UAS);
2. Minimal 3 video pembelajaran dengan durasi antara 3 hingga 15 menit per video pada setiap pertemuan. Pada kategori ini termasuk pula video animasi;
3. Materi bacaan baik dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris;
4. Kuis kecil pada setiap pertemuan (kecuali UTS dan UAS) dengan minimal soal berjumlah 10 dalam format soal pilihan ganda, benar-salah, dan/atau mencocokkan. Kuis kecil ini juga bisa berupa permainan interaktif dan membuat *mind map*;
5. UTS dan UAS dengan minimal soal berjumlah 20 dalam format soal pilihan ganda, esai, dan/atau benar-salah; dan

6. Estimasi durasi maksimum penyelesaian pembelajaran adalah 28 jam 20 menit, yang terdiri atas estimasi durasi perkuliahan selama 25 jam (10 topik x 150 menit) dan durasi ujian 3 jam 20 menit (2 x 100 menit).

BAB 2

PROSES PENGEMBANGAN

Bahan Ajar merupakan bagian yang penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Desain pengembangan bahan ajar perlu memperhatikan model pengembangannya untuk memastikan kualitas bahan ajar dalam menunjang efektivitas pembelajaran, karena pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran.

Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model melalui 5 tahapan; *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

2.1 Analisis

Pada tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- **Analisis kinerja**

Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

- **Analisis peserta (mahasiswa, praktisi, profesional, masyarakat umum)**

Analisis peserta merupakan telaah karakteristik peserta pembelajaran berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta yang beragam. Hasil analisis berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini adalah (1) karakteristik peserta berkenaan dengan pembelajaran, (2) pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki peserta berkenaan dengan pembelajaran, (3) kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki peserta dalam pembelajaran, dan (4) bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

- **Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran**

Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

- **Analisis tujuan pembelajaran**

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan yaitu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

Tabel 1. Tahapan Analisis

Input	Output	Deskripsi
1. Kondisi pembelajaran dan <i>resources</i> tersedia saat ini 2. Kondisi kemampuan peserta 3. Kondisi kemampuan dosen	1. Capaian pembelajaran 2. Metode pembelajaran 3. Media pembelajaran	1. Menentukan capaian pembelajaran untuk manajemen proses bisnis: model dan simulasi 2. Menganalisis infrastruktur, proses dan metode pembelajaran yang diusulkan dan relevan dengan kondisi saat ini serta berbahasa Indonesia

2.2 Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar yang meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian;
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran;
- 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar;
- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran;
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

Tabel 2. Tahapan Desain

Input	Output	Deskripsi
1. Capaian pembelajaran 2. Metode pembelajaran 3. Media pembelajaran	1. Pemilihan model komunikasi pembelajaran dan <i>assessment</i> yang digunakan 2. Pemilihan <i>Learning Management System</i> (LMS) yang sesuai 3. Pembuatan modul pembelajaran berbahasa Indonesia	1. Menentukan dan memodifikasi model komunikasi pembelajaran dan <i>assessment</i> yang akan digunakan 2. Menentukan dan memodifikasi <i>Learning Management System</i> (LMS) sesuai dengan capaian pembelajaran 3. Menyusun modul pembelajaran terstandar dan berbahasa Indonesia

Tabel 3. Rancangan Capaian Pembelajaran dan Organisasi Materi

Minggu	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Bahan Kajian
1	Mampu memahami dan menjelaskan ruang lingkup manajemen proses bisnis, serta menentukan tingkat kedewasaan proses bisnis	Konsep Manajemen Proses Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup manajemen proses bisnis - Penentuan tingkat kedewasaan proses bisnis - <i>Capability Maturity Model (CMM)</i> - <i>Business Process Maturity Model (BPMM)</i>
2-4	Mampu menjelaskan <i>work breakdown structure</i> dan kaitannya dengan proses bisnis, mampu membuat model proses bisnis dari SOP perusahaan, serta membentuk data simulasi proses	Pemodelan Proses Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Work Breakdown Structure (WBS)</i> - WBS dan Proses Bisnis - Model Proses Bisnis - Peta Proses Bisnis dan SOP - Pemodelan Menggunakan YAWL - Pembentukan Data Simulasi - Konversi Data Proses
5-6	Mampu menjelaskan konsep <i>process mining</i> dan algoritma penemuan model proses, melakukan klaster serta analisa <i>performance</i> proses bisnis	Penemuan Model Proses	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Process Mining</i> - Algoritma Penemuan Model Proses - Penerapan Algoritma - Kualitas Model Proses - Klaster Proses - Analisa Performance Proses Bisnis
7-8	Mampu memahami dan menjelaskan metode simulasi dan melaksanakan simulasi	Simulasi Proses Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - Metode Simulasi - Persiapan Data Simulasi - Pelaksanaan Simulasi - Evaluasi Simulasi
9-10	Mampu menjelaskan dan menerapkan metode optimasi waktu dan biaya pada proses bisnis perusahaan	Peningkatan Kinerja Proses	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Critical Path Method</i> - <i>Timestamp</i> - Optimasi Waktu dan Biaya Proses Bisnis - Metode Optimasi

2.3 Pengembangan

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah : memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Tahapan Pengembangan

Input	Output	Deskripsi
1. Pemilihan model komunikasi pembelajaran dan <i>assessment</i> yang digunakan	1. <i>Learning Management System (LMS)</i> E-Learning dan MOOC	1. Pengaturan template dan konfigurasi <i>Learning Management System (LMS)</i> E-Learning dan MOOC
2. Pemilihan <i>Learning Management System (LMS)</i> yang sesuai	2. Blueprint konten MOOC Manajemen Proses Bisnis	2. Penyusunan paket pembelajaran MOOC Manajemen Proses Bisnis sesuai dengan standar
3. Pembuatan modul pembelajaran berbahasa Indonesia		

2.4 Implementasi dan Evaluasi

Tahapan implementasi adalah tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di *Learning Management System (LMS)*. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain: 1) membimbing peserta untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta dalam proses pembelajaran, dan 3) memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan peserta meningkat.

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: sikap peserta terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dan peningkatan kemampuan peserta yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Tahapan Implementasi dan Evaluasi

Input	Output	Deskripsi
1. <i>Learning Management System (LMS)</i> E-Learning dan MOOC 2. Blueprint konten MOOC Manajemen Proses Bisnis	1. Pengaturan dan tata letak materi di MOOC akan disesuaikan dengan minggu pertemuan 2. Penyampaian materi dengan penjelasan tujuan materi, materi utama, materi pengayaan, dan forum diskusi 3. Kuis di setiap topik pertemuan 4. Adanya pelaksanaan UTS dan UAS 5. Adanya angket evaluasi pada pertemuan terakhir	1. Materi diunggah berdasarkan minggu pertemuan sehingga memudahkan peserta mengakses materi setiap pertemuan 2. Penjelasan tujuan materi akan disampaikan di setiap awal pertemuan dilanjutkan unggah materi utama berbahasa Indonesia diikuti materi pengayaan berbahasa Inggris dan ada forum diskusi di setiap pertemuan 3. Kuis berupa <i>post-test</i> akan diberikan di akhir pertemuan untuk mengetahui apakah peserta memahami materi yang disampaikan di minggu tsb 4. Pelaksanaan UTS pada minggu ke-7 dan pelaksanaan UAS di minggu ke-13 5. Pada minggu ke-12, akan ada angket evaluasi yang wajib diisi peserta sebelum bisa mengakses presensi kehadiran atau materi.

2.5 Pengembangan Konten MOOC

Pengembangan konten MOOC dikembangkan dengan menggunakan media-media sebagaimana terdapat dalam Tabel 6 berikut. Tabel 7, Tabel 8, dan Tabel 9 menjelaskan rancangan capaian pembelajaran dan rancangan pembelajaran daring dengan MOOC.

Tabel 6. Konten MOOC

No	Jenis Konten	Media/Perangkat Lunak/Digital Platform/Hardware
1	Video	Kamera, Moviemaker, Camtasia, Screencast-O-Matic, Youtube
2	Materi teks	Adobe Acrobat, Ms. Power Point, Ms. Word, Calibre, Slides go
3	Kuis (game)	Kahoot!
4	Kuis	Teks dalam Ms. Word atau Ms. Excel, Fitur Quiz dari MOOC, Hot Potatoes
5	Desain grafis (tampilan visual MOOC)	Canva, Corel Draw
6	Praktik implementasi BPM dan Simulasi	WoPeD, ProM, YAWL, BPMN, Ms. Excel, Nitro, CPN Tools
7	Mind map	XMind

Tabel 7. Rancangan Capaian Pembelajaran dengan MOOC

Minggu	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Rancangan Pembelajaran Online	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/Teleconference
1	Mampu memahami dan menjelaskan ruang lingkup manajemen proses bisnis, serta menentukan tingkat kedewasaan proses bisnis	Konsep Manajemen Proses Bisnis	-Ruang lingkup manajemen proses bisnis -Penentuan tingkat kedewasaan proses bisnis - <i>Capability Maturity Model (CMM)</i> - <i>Business Process Maturity Model (BPMM)</i>	√ Penyampaian Modul, Video, Quiz	√ Forum diskusi dua arah
2-4	Mampu menjelaskan <i>work breakdown structure</i> dan kaitannya dengan proses bisnis, mampu membuat model proses bisnis dari SOP perusahaan, serta membentuk data simulasi proses	Pemodelan Proses Bisnis	-Work Breakdown Structure (WBS) -WBS dan Proses Bisnis -Model Proses Bisnis -Peta Proses Bisnis dan SOP -Pemodelan Menggunakan YAWL -Pembentukan Data Simulasi -Konversi Data Proses	√ Penyampaian Modul, Video, Quiz, Mind Map, Game, Praktek dengan aplikasi	√ Forum diskusi dua arah
5-6	Mampu menjelaskan konsep <i>process mining</i> dan algoritma penemuan model proses, melakukan kluster serta analisa <i>performance</i> proses bisnis	Penemuan Model Proses	-Process Mining -Algoritma Penemuan Model Proses -Penerapan Algoritma -Kualitas Model Proses -Kluster Proses -Analisa Performance Proses Bisnis	√ Penyampaian Modul, Video, Quiz, Mind Map, Game, Praktek dengan aplikasi	√ Forum diskusi dua arah

Minggu	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Rancangan Pembelajaran Online	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/Teleconference
7-8	Mampu memahami dan menjelaskan metode simulasi dan melaksanakan simulasi	Simulasi Proses Bisnis	-Metode Simulasi -Persiapan Data Simulasi -Pelaksanaan Simulasi -Evaluasi Simulasi	√ Penyampaian Modul, Video, Quiz, Mind Map, Game, Praktek dengan aplikasi	√ Forum diskusi dua arah
9-10	Mampu menjelaskan dan menerapkan metode optimasi waktu dan biaya pada proses bisnis perusahaan	Peningkatan Kinerja Proses	- <i>Critical Path Method</i> - <i>Timestamp</i> -Optimasi Waktu dan Biaya Proses Bisnis -Metode Optimasi	√ Penyampaian Modul, Video, Quiz, Praktek dengan aplikasi	√ Forum diskusi dua arah

Tabel 8. Rancangan Pembelajaran Daring MOOC

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Bahan Ajar Media Digital (ppt/pdf/textbook/video)	Interaksi Pembelajaran					Assesment	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/teleconference	Chatting	Praktek	Mind Map	Ujian	Quiz (post-test)
1	Konsep Manajemen Proses Bisnis	-Ruang lingkup manajemen proses bisnis -Penentuan tingkat kedewasaan proses bisnis - <i>Capability Maturity Model (CMM)</i>	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	-	-	-	√

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Bahan Ajar Media Digital (ppt/pdf/textbook/video)	Interaksi Pembelajaran					Assesment	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/teleconference	Chatting	Praktek	Mind Map	Ujian	Quiz (post-test)
		<i>-Business Process Maturity Model (BPMM)</i>								
2	Pemodelan Proses Bisnis	-Work Breakdown Structure -Work Breakdown Structure dan proses bisnis	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	-	√	-	√
3	Pemodelan Proses Bisnis	-Model proses bisnis -Peta proses bisnis dan SOP	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	-	-	√ (game)
4	Pemodelan Proses Bisnis	-Pemodelan menggunakan YAWL - Pembentukan data simulasi -Konversi data proses	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	-	-	√

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Bahan Ajar Media Digital (ppt/pdf/textbook/video)	Interaksi Pembelajaran					Assesment	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/teleconference	Chatting	Praktek	Mind Map	Ujian	Quiz (post-test)
5	Penemuan Model Proses	-Process Mining -Algoritma Penemuan Model Proses -Penerapan Algoritma	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	√	-	√ (game)
6	Ujian Tengah Semester (UTS)			√	-	-	-	-	√	-
7	Penemuan Model Proses	-Kualitas Model Proses -Klaster Proses -Analisa Performance Proses Bisnis	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	-	-	√
8	Simulasi Proses Bisnis	-Metode Simulasi -Persiapan Data Simulasi	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	√	-	√ (game)
9	Simulasi Proses Bisnis	-Pelaksanaan Simulasi -Evaluasi Simulasi	Modul pembelajaran (pdf) Textbook	√	√	√	√	-	-	√

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Bahan Ajar Media Digital (ppt/pdf/textbook/video)	Interaksi Pembelajaran					Assesment	
				MOOC	Tatap Muka Virtual/teleconference	Chatting	Praktek	Mind Map	Ujian	Quiz (post-test)
			Video							
10	Peningkatan Kinerja Proses	-Critical Path Method -Timestamp	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	-	-	√
11	Peningkatan Kinerja Proses	-Optimasi Waktu dan Biaya Proses Bisnis -Metode Optimasi	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	√	√	√	√	-	-	√
12	Ujian Akhir Semester (UAS)			√	-	-	-	-	√	-

Tabel 9. Rancangan Pembelajaran MOOC

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Platform	Media	Asesmen/Penilaian	Waktu
1	Konsep Manajemen Proses Bisnis	-Ruang lingkup manajemen proses bisnis -Penentuan tingkat kedewasaan proses bisnis - <i>Capability Maturity Model (CMM)</i> - <i>Business Process Maturity Model (BPMM)</i>	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
2	Pemodelan Proses Bisnis	-Work Breakdown Structure -Work Breakdown Structure dan proses bisnis	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
3	Pemodelan Proses Bisnis	-Model proses bisnis -Peta proses bisnis dan SOP	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
4	Pemodelan Proses Bisnis	-Pemodelan menggunakan YAWL	MOOC	Modul pembelajaran (pdf)	Keaktifan diskusi interaktif	150'

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Platform	Media	Asesmen/Penilaian	Waktu
		-Pembentukan data simulasi -Konversi data proses		Textbook Video		
5	Penemuan Model Proses	-Process Mining -Algoritma Penemuan Model Proses -Penerapan Algoritma	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
6	Ujian Tengah Semester (UTS)		MOOC	-	Ketepatan menjawab soal ujian	100'
7	Penemuan Model Proses	-Kualitas Model Proses -Klaster Proses -Analisa Performance Proses Bisnis	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
8	Simulasi Proses Bisnis	-Metode Simulasi -Persiapan Data Simulasi	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
9	Simulasi Proses Bisnis	-Pelaksanaan Simulasi	MOOC	Modul pembelajaran (pdf)	Keaktifan diskusi interaktif	150'

Minggu	Pokok Bahasan	Bahan Kajian	Platform	Media	Asesmen/Penilaian	Waktu
		-Evaluasi Simulasi		Textbook Video		
10	Peningkatan Kinerja Proses	- <i>Critical Path Method</i> - <i>Timestamp</i>	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
11	Peningkatan Kinerja Proses	-Optimasi Waktu dan Biaya Proses Bisnis -Metode Optimasi	MOOC	Modul pembelajaran (pdf) Textbook Video	Keaktifan diskusi interaktif	150'
12	Ujian Akhir Semester (UAS)		MOOC	-	Ketepatan menjawab soal ujian	100'

BAB 3 RENCANA ANGGARAN

3.1 Komponen Biaya

Tabel 6 berikut ini menjelaskan rencana anggaran yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan kegiatan ini:

Tabel 6. Rencana Anggaran

No	Tahapan	Jumlah	Biaya (Rp)
1	Analisis		
	a. Biaya pembelian referensi pendukung pembelajaran	1	Rp 500.000,00
	b. Biaya pengayaan materi pembelajaran dengan mengikuti <i>online course</i> keahlian	1	Rp 500.000,00
	c. Biaya <i>brainstorming</i> infrastruktur, proses dan metode pembelajaran yang diusulkan dan relevan dengan kondisi saat ini	1	Rp 450.000,00
2	Desain		
	a. Biaya penyusunan topik rancangan pembelajaran dan tugas pada Manajemen Proses Bisnis	1	Rp 500.000,00
	b. Biaya penyusunan pilihan komponen <i>Learning Management System</i> (LMS)	1	Rp 150.000,00
3	Pengembangan		
	a. Biaya pembuatan modul pembelajaran untuk 10 Topik (@150.000/paket)	10	Rp 1.500.000,00
	b. Biaya pembuatan video pembelajaran untuk 10 Topik pembelajaran (@1.000.000/paket)	10	Rp 10.000.000,00
	c. Biaya <i>proof reviewing</i> video pembelajaran	1	Rp 1.000.000,00
4	Implementasi		
	a. Biaya pengembangan dan perbaikan konten video pembelajaran untuk 10 topik pembelajaran (@500.000/paket)	10	Rp 5.000.000,00
5	Monitoring dan Evaluasi		
	a. Biaya penyusunan laporan kemajuan	1	Rp 200.000,00
6	Pelaporan		
	a. Biaya penyusunan laporan akhir	1	Rp 200.000,00
Total biaya keseluruhan			Rp 20.000.000,00

BAB 4 JADWAL KEGIATAN

4.1 Jadwal Kegiatan

Berikut ini adalah jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan:

Tabel 7. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan						
		Jun	Jul	Agus	Sept	Okt	Nov	Des
1	Persiapan							
2	Analisis							
3	Desain							
4	Pengembangan dan Penyusunan Konten MOOC							
5	Implementasi dan Evaluasi							
6	Monitoring dan Evaluasi Online							
7	Pengumpulan Laporan							