



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA



**UPI**

The  
Education  
University

# **PEDOMAN**

## **PENYUSUNAN TUGAS AKHIR MAHASISWA**

### **UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

#### **EDISI TAHUN 2024**



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**2024**



**PEDOMAN  
PENYUSUNAN TUGAS AKHIR MAHASISWA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**(EDISI 2024)**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

## **Tim Penyusun**

Pengarah : Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA.  
Penanggung jawab : Prof. Dr. Didi Sukyadi, M.A.  
Ketua Pelaksana : Prof. Dr. Udin Syaepudin Saud, M.Ed., Ph.D.  
Sekretaris : Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si.

### **Anggota:**

1. Prof. Dr. Eng. Asep Bayu Dani Nandiyanto, S.T., M.Eng
2. Prof. Dr Ade Gafar Abdullah, S.Pd., M.Si.,
3. Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd
4. Prof. Dr. Ida Kaniawati, M.Si.
5. Dr. rer.nat Asep Supriatna, M.Si.
6. Dr. Eng. Agus Setiawan, M.Si.
7. Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
8. Dr. Asep Wahyudin, S.Kom., M.T
9. Dr. Siti Aisyah, M.Si.
10. Dr. Dian Budiana, M.Pd.

### **Kesekretariatan:**

1. Dani Frima, S.E
2. Yulia Lestari, S.Pd.
3. Billawal Agung Muhamad, S.Pd.

## KATA PENGANTAR

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi Pasal 18 (9), 19 (2), dan 20 (3) menyatakan bahwa mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan, magister dan magister terapan, doktor dan doktor terapan wajib diberi tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototype, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya. Peraturan tersebut perlu dijelaskan lebih operasional dalam bentuk buku pedoman agar mudah dipahami dan dilaksanakan oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Ketentuan tugas akhir sebagaimana diatur dalam peraturan menteri telah mengubah aturan yang telah berlaku selama puluhan tahun. Penyusunan tugas akhir dalam bentuk skripsi, tesis, dan disertasi selama ini dianggap sebagai satu-satunya cara untuk menyelesaikan perkuliahan, membentuk anggapan atau ‘mitos’ bahwa penyelesaian studi harus selalu melalui penulisan karya ilmiah tersebut. Untuk mengubah anggapan lama tentu saja tidak mudah, selain karena keterbatasan informasi tentang prosedurnya juga belum memiliki contoh konkrit tentang penyusunan Prototype dan proyek yang setara dengan skripsi, tesis, atau disertasi.

UPI sebagai Perguruan Tinggi pada kelompok *Early Adopters* atau pihak yang menerima inovasi lebih awal dibanding lainnya, berupaya untuk memperjelas ketentuan yang dimaksud pada peraturan menteri tersebut. Buku pedoman ini merupakan salah satu ikhtiar akademik yang akan memperjelas prosedur penyusunan atau pengembangan tugas akhir pada semua jenjang di lingkungan UPI.

Perlu diketahui bahwa UPI telah menerbitkan Surat Edaran Nomor: 045 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Surat Edaran Nomor 054/Un40.R1/Km.01/2021 Tentang Konversi Karya Tulis Ilmiah Program Sarjana di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, pada Peraturan Rektor UPI nomor 40 Tahun 2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia juga sudah direkomendasikan bahwa tentang ragam tugas akhir. Dua aturan yang diterbitkan oleh rektor pada buku pedoman ini akan diperkuat dan disempurnakan sehingga payung hukumnya semakin kuat.

Akhirnya atas nama pimpinan universitas, mengucapkan banyak terima kasih kepada tim penyusun atas dedikasinya dalam memajukan UPI. Semoga UPI semakin akseleratif menuju *World Class University* (WCU).

Bandung, November 2024  
Rektor,

Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A

## DAFTAR ISI

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tim Penyusun                                                                  | 3  |
| KATA PENGANTAR                                                                | 4  |
| DAFTAR ISI                                                                    | 5  |
| DAFTAR ISTILAH                                                                | 7  |
| BAB I PENDAHULUAN                                                             |    |
| A. Rasional                                                                   | 10 |
| B. Landasan Hukum                                                             | 10 |
| C. Maksud dan Tujuan                                                          | 11 |
| D. Sasaran                                                                    | 11 |
| E. Lingkup Pembahasan                                                         | 12 |
| <br>BAB II RAGAM TUGAS AKHIR MAHASISWA DI UNIVERSITAS<br>PENDIDIKAN INDONESIA |    |
| A. Pengertian dan Jenis Tugas Akhir                                           | 13 |
| 1. Skripsi                                                                    | 13 |
| 2. Tesis                                                                      | 13 |
| 3. Disertasi                                                                  | 13 |
| 4. Artikel Ilmiah                                                             | 13 |
| 5. Prototype Produk Industri                                                  | 14 |
| 6. Proyek Seni Monumental                                                     | 16 |
| 7. Proyek Seni Desain                                                         | 17 |
| 8. Proyek Teknologi Tepat Guna                                                | 19 |
| 9. Proyek Teknologi Kependidikan                                              | 20 |
| 10. Proyek Produk Bisnis                                                      | 21 |
| 11. Proyek Produk Kreatif                                                     | 22 |
| 12. Portofolio Pencapaian Prestasi                                            | 22 |
| <br>B. Tugas Akhir Mahasiswa berdasarkan Jenjang Program Studinya             | 23 |
| <br>BAB III STANDAR KEYALAKAN TUGAS AKHIR MAHASISWA                           |    |
| A. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Sarjana dan Sarjana Terapan          | 24 |
| 1. Skripsi                                                                    | 24 |
| 2. Artikel Ilmiah                                                             | 25 |
| 3. Prototype Menengah Produk Industri                                         | 26 |
| 4. Proyek Seni Monumental Dasar                                               | 27 |
| 5. Proyek Seni Desain                                                         | 28 |
| 6. Proyek Teknologi Tepat Guna                                                | 29 |
| 7. Proyek Teknologi Kependidikan                                              | 31 |
| 8. Proyek Produk Bisnis                                                       | 32 |
| 9. Proyek Produk Kreatif Sarjana                                              | 33 |
| 10. Portofolio Pencapaian Prestasi                                            | 34 |

|                                                                        |        |
|------------------------------------------------------------------------|--------|
| B. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Magister dan Magister Terapan | 36     |
| 1. Tesis                                                               | 36     |
| 2. Prototype Lanjutan Produk Industri                                  | 37     |
| 3. Proyek Seni Monumental Tingkat Menengah                             | 38     |
| 4. Proyek Produk Kreatif Magister                                      | 39     |
| C. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Doktor dan Doktor Terapan     |        |
| 1. Disertasi                                                           | 40     |
| 2. Prototype Final Produk Industri                                     | 41     |
| 3. Proyek Seni Monumental Lanjutan                                     | 42     |
| 4. Proyek Produk Kreatif Doktor                                        | 44     |
| <br>BAB IV KETENTUAN UMUM UJIAN TUGAS AKHIR                            | <br>46 |
| <br>BAB V PENUTUP                                                      | <br>47 |
| REFERENSI                                                              | 48     |

## DAFTAR ISTILAH

- Artikel ilmiah yang dimaksud pada pedoman ini adalah karya ilmiah yang menyajikan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah terindeks baik nasional maupun internasional.
- Booklet yaitu buku kecil atau pamflet yang biasanya berisi informasi singkat mengenai suatu produk, layanan, atau topik tertentu, dengan tujuan memberikan pengetahuan dasar atau memperkenalkan sesuatu secara ringkas.
- Cum Laude* yaitu penghargaan akademik yang diberikan kepada mahasiswa yang lulus dengan IPK tinggi, biasanya dengan syarat tertentu, seperti mencapai IPK di atas nilai tertentu pada sebagian besar program studi.
- Dekan yaitu pimpinan tertinggi di sebuah fakultas di perguruan tinggi yang bertanggung jawab terhadap semua kegiatan akademik dan administrasi di tingkat fakultas.
- Desain Fashion (*Fashion Design*) yaitu merancang pakaian dan aksesoris yang estetis dan fungsional.
- Desain Kemasan (*Packaging Design*) yaitu desain untuk melindungi produk sekaligus menarik perhatian konsumen.
- Desain Produk (*Product Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang fungsional, menarik, dan efisien untuk pengguna.
- Direktur Kampus UPI di Daerah yaitu pimpinan yang mengelola dan bertanggung jawab terhadap operasional kampus Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang berada di luar kampus utama yaitu kampus UPI di Cibiru, Sumedang, Tasikmalaya, Purwakarta, dan Serang.
- Direktur Sekolah Pascasarjana yaitu Pimpinan yang bertanggung jawab terhadap operasional dan manajemen akademik di tingkat sekolah pascasarjana di universitas, termasuk pengelolaan program magister dan doctoral.
- Disertasi adalah salah satu jenis tugas akhir mahasiswa program doktor dan doktor terapan di lingkungan UPI. Disertasi mencakup penelitian yang mendalam dan original serta memberikan kontribusi baru yang signifikan terhadap bidang keilmuan tertentu.
- Drama yaitu karya sastra yang ditujukan untuk pertunjukan, menggambarkan cerita melalui dialog antar karakter.
- Generative AI yaitu teknologi kecerdasan buatan (AI) yang mampu menghasilkan konten baru (seperti teks, gambar, atau musik) berdasarkan data atau informasi yang telah ada. Contoh generative AI adalah model seperti GPT (Generative Pretrained Transformer).
- Hak Cipta yaitu hak hukum yang diberikan kepada pencipta karya untuk mengontrol penggunaan dan distribusi karya intelektual mereka, seperti karya sastra, musik, seni, dan perangkat lunak.
- Hak Paten yaitu hak eksklusif yang diberikan kepada penemu atas penemuan baru yang dapat dimanfaatkan untuk produksi barang atau jasa, yang memungkinkan penemu untuk mengontrol penggunaan komersial dari penemuannya selama periode tertentu.
- Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yaitu nilai rata-rata dari seluruh mata kuliah yang telah diambil oleh seorang mahasiswa selama masa studinya, yang dihitung berdasarkan bobot mata kuliah dan nilai yang diperoleh.

Katalog yaitu daftar terstruktur yang memuat deskripsi barang atau produk, sering kali dengan gambar, harga, dan spesifikasi. Katalog digunakan untuk tujuan penjualan atau pengenalan produk.

Kelompok Bidang Keahlian (KBK) adalah kelompok dosen di pendidikan tinggi yang dibentuk berdasarkan kesamaan bidang keilmuan, keahlian, atau minat penelitian tertentu. KBK biasanya digunakan untuk mendukung pengembangan keilmuan, penelitian, dan pembelajaran yang lebih terfokus sesuai dengan kompetensi anggota atau dosennya.

Komisi SPs yaitu komisi yang memiliki tanggung jawab dalam pengawasan dan evaluasi Program Studi Pascasarjana (SPs) di perguruan tinggi, termasuk penerimaan mahasiswa dan evaluasi program akademik.

Monograf yaitu karya tulis yang mendalam tentang topik atau isu tertentu, biasanya berupa buku atau laporan panjang yang membahas suatu tema atau subjek secara menyeluruh.

Payung Riset Dosen yaitu sebuah program atau kebijakan yang menyatukan berbagai penelitian yang dilakukan oleh dosen dalam suatu lingkup atau tema yang lebih besar, untuk meningkatkan kualitas riset dan kolaborasi antar bidang ilmu.

Pendidikan Magister Menuju Doktor untuk Sarjana Unggul (PMDSU) atau sering disebut *fasttrack*, adalah program pendidikan yang dirancang untuk mempercepat jalur pendidikan tinggi bagi mahasiswa yang memiliki potensi akademik tinggi.

Produk bisnis adalah barang atau jasa yang dirancang dan diproduksi untuk digunakan oleh perusahaan atau organisasi dalam menjalankan operasionalnya, meningkatkan efisiensi, atau menghasilkan produk lain.

Produk kreatif merujuk pada barang atau layanan yang dihasilkan dengan ide-ide orisinal dan inovatif. Produk ini mencerminkan proses kreatif yang mengubah konsep atau inspirasi menjadi sesuatu yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk fisik atau dalam bentuk digital.

Prototype Digital (*Digital Prototype*) yaitu model virtual yang dibuat menggunakan perangkat lunak desain 3D untuk mensimulasikan bentuk, ukuran, dan fungsi produk.

Prototype Visual (*Visual Prototype*) yaitu model yang dirancang untuk merepresentasikan bentuk dan estetika produk, sering digunakan untuk evaluasi desain tanpa fokus pada fungsi.

Pusat Pengembangan Publikasi dan Karya Ilmiah (P3KI) merupakan unit Tingkat Universitas untuk membantu tugas Dekan, Direktur Kampus UPI di Daerah, dan Direktur Sekolah Pascasarjana dalam mengelola Publikasi Ilmiah mahasiswa.

RPL yaitu Rekognisi Pembelajaran Lampau yaitu proses pengakuan atas pembelajaran yang telah diperoleh di luar pendidikan formal, seperti pengalaman kerja atau pelatihan, yang diakui dan diakui dalam sistem pendidikan formal.

Seni Interaktif yaitu karya seni yang melibatkan partisipasi langsung dari penonton dalam menciptakan atau mengubah karya.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) yaitu Teknologi ini digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif.

Teknologi Pembelajaran Berbasis Game (Gamifikasi) yaitu teknologi ini memanfaatkan prinsip-prinsip permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.



Teknologi Tepat Guna merujuk pada teknologi yang dikembangkan atau diterapkan dengan mempertimbangkan kondisi, kebutuhan, serta kemampuan masyarakat setempat, terutama di daerah yang kurang berkembang atau dalam konteks yang lebih sederhana.

Tesis adalah salah satu jenis tugas akhir mahasiswa program magister dan magister terapan di lingkungan UPI. Tesis merupakan karya tulis hasil penelitian orisinal yang memberikan kontribusi signifikan terhadap bidang ilmu tertentu, disusun dengan metode ilmiah, dan dikembangkan dengan pemahaman yang mendalam.

Tim Pertimbangan Tugas Akhir (TPTA) Tim yang dibentuk untuk memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap kelayakan dan kualitas tugas akhir mahasiswa, baik dari segi substansi, metodologi, maupun relevansinya dengan program studi.

Turnitin yaitu alat perangkat lunak yang digunakan untuk mendeteksi plagiarisme dalam tulisan atau karya ilmiah. Turnitin membandingkan dokumen yang diunggah dengan basis data besar yang berisi publikasi dan karya yang ada.

Yudisium yaitu proses administrasi akademik di mana mahasiswa dinyatakan lulus dan memenuhi syarat untuk menerima gelar atau ijazah setelah menyelesaikan studi di tingkat perguruan tinggi.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Rasional**

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi Pasal 18 ayat (9) menyatakan bahwa program studi pada program sarjana atau sarjana terapan wajib memastikan ketercapaian kompetensi lulusan melalui pemberian tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototype, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis baik secara individu maupun berkelompok. Peraturan ini memberi kebebasan bagi program studi memberi tugas akhir kepada mahasiswa selain berbentuk skripsi. Bahkan ditegaskan bahwa tugas akhir dapat dikembangkan secara individual maupun berkelompok.

Pada peraturan yang sama yaitu Pasal 19 Ayat (3) juga dinyatakan bahwa mahasiswa pada program magister/magister terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk tesis, prototype, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis. Adapun tentang Tugas Akhir program doktor/doktor terapan ditegaskan pada Pasal 20 Ayat (3); mahasiswa pada program doktor/doktor terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk disertasi, prototype, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis. Perbedaannya dengan Pasal 18 ayat (9), tugas akhir pada program magister dan program doktor tidak disebutkan dapat disusun secara individu atau berkelompok. Artinya, untuk mahasiswa program magister/magister terapan dan doktor/doktor terapan hanya dapat dikerjakan oleh mahasiswa secara individual.

Prosedur penyusunan tugas akhir dalam bentuk skripsi, tesis, dan disertasi tidak jauh berbeda dengan yang telah dikenal selama ini. Namun, untuk penyusunan prototype dan proyek belum didefinisikan baik tentang pengertian, jenis, maupun prosedurnya sehingga belum dapat ditugaskan kepada mahasiswa. Sehubungan dengan itu, maka dibutuhkan suatu pedoman yang dapat memberi petunjuk kepada mahasiswa dalam penyusunan tugas akhir. Kebutuhan terhadap pedoman penyusunan tugas akhir semakin mendesak karena dua hal, pertama karena bentuk tugas akhir sangat beragam dan tidak mudah untuk disesuaikan dengan karakteristik program studi. Bentuk prototype dan proyek untuk program sarjana, magister, dan doktor tentu saja harus dibedakan standar kualitasnya.

Alasan yang kedua, penyusunan tugas akhir bukan semata-mata untuk memenuhi tugas akhir namun memiliki tujuan untuk mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) program studi. Prosedur pengembangan prototype dan proyek tidak sepenuhnya dapat diatur dalam buku pedoman ini, karena itu peran program studi masih sangat dibutuhkan untuk mencapai kualitas tugas akhir yang optimal. Artinya program studi dapat mengelaborasi bentuk prototype dan proyek yang relevan dengan karakteristik program studinya.

#### **B. Landasan Hukum**

Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dikembangkan berdasarkan peraturan sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik

- Indonesia Nomor 5336);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5500);
  3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
  4. Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5509);
  5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
  6. Peraturan Senat Akademik Nomor 02 Tahun 2021 tentang Pengembangan Kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021;
  7. Peraturan Senat Akademik Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 01 Tahun 2023 Tentang Standar Proses Pembelajaran Universitas Pendidikan Indonesia;
  8. Peraturan Senat Akademik Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 02 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Universitas Pendidikan Indonesia
  9. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7565/UN40/HK/2019 tentang Standar Mutu Universitas Pendidikan Indonesia;
  10. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 29 Tentang Ketentuan Pokok Kurikulum 2023
  11. Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 40 Tahun 2024 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia;
  12. Surat Edaran Rektor Nomor 045 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Surat Edaran Nomor 054/UN40.R1/Km.01/2021 Tentang Konversi Karya Tulis Ilmiah Program Sarjana di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia

### **C. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penyusunan buku pedoman adalah untuk meningkatkan kualitas tugas akhir mahasiswa di lingkungan UPI. Adapun tujuan dari pedoman ini adalah untuk:

1. memberi pedoman bagi mahasiswa, dosen pembimbing, penguji, Program Studi, Fakultas, Kampus UPI di daerah, dan Sekolah Pascasarjana di lingkungan UPI dalam menyusun, membimbing, dan menguji tugas akhir mahasiswa;
2. standarisasi tugas akhir yang berlaku di lingkungan UPI sehingga mudah dalam pengelolaannya;
3. penjaminan mutu tugas akhir sehingga dapat dikapitalisasi untuk menaikkan peringkat UPI sebagai *World Class University* (WCU).

### **D. Sasaran**

Pedoman ini ditujukan untuk seluruh mahasiswa UPI (S1/D4, S2, dan S3), dosen pembimbing, dan penguji Tugas Akhir mahasiswa

#### **E. Lingkup Pembahasan**

Buku panduan ini memuat lima bagian utama yaitu Bab I Pendahuluan yang berisi rasional, landasan hukum, maksud dan tujuan, sasaran, dan lingkup pembahasan. Pada Bab II Ragam Tugas Akhir mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia dijelaskan tentang pengertian dan berbagai jenis Tugas Akhir. Bab III Standar Kelayakan Tugas Akhir mahasiswa yaitu menjelaskan tentang Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Sarjana/ Sarjana Terapan, Program Magister/Magister Terapan, serta Doktor/Doktor Terapan. Bab IV Ketentuan Umum Ujian Tugas Akhir dan Bab V Penutup.

## **BAB II**

### **RAGAM TUGAS AKHIR MAHASISWA DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Bab ini menjelaskan tentang ragam tugas akhir yang dapat diambil oleh mahasiswa di semua program studi baik program sarjana/sarjana terapan, magister/magister terapan, maupun doktor/doktor terapan. Penjelasan tugas akhir pada bagian ini belum dikaitkan dengan jenjang program studi dengan tujuan agar memudahkan dalam pengelompokkannya yang bersifat gradatif.

#### **A. Pengertian dan Jenis Tugas Akhir**

##### **1. Skripsi**

Skripsi merupakan tugas akhir mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan di UPI. Karya tulis ilmiah ini disusun secara mandiri berdasarkan penelitian, dengan bimbingan dosen pembimbing. Tujuannya untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam penelitian yang terstruktur, kritis, dan sesuai standar akademik (Universitas Pendidikan Indonesia, 2019). Ketentuan lebih lengkap tentang skripsi dijelaskan pada Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University* (WCU).

##### **2. Tesis**

Tesis adalah salah satu jenis tugas akhir mahasiswa program magister dan magister terapan di lingkungan UPI. Tesis merupakan karya tulis hasil penelitian orisinal yang memberikan kontribusi signifikan terhadap bidang ilmu tertentu, disusun dengan metode ilmiah, dan dikembangkan dengan pemahaman yang mendalam. Tesis memiliki kedalaman analisis yang lebih tinggi dari skripsi, lebih kompleks baik metodologinya maupun interpretasi data hasil penelitiannya (Universitas Pendidikan Indonesia, 2019). Ketentuan tesis dijelaskan pada Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University* (WCU).

##### **3. Disertasi**

Disertasi adalah salah satu jenis tugas akhir mahasiswa program doktor dan doktor terapan di lingkungan UPI. Disertasi mencakup penelitian yang mendalam dan orisinal serta memberikan kontribusi baru yang signifikan terhadap bidang keilmuan tertentu. Disertasi harus menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian yang inovatif dan analisis kritis, serta menghasilkan temuan yang signifikan secara teoritis maupun praktis (Universitas Pendidikan Indonesia, 2019). Ketentuan disertasi dijelaskan pada Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University* (WCU).

##### **4. Artikel Ilmiah**

Artikel ilmiah yang dimaksud pada pedoman ini adalah karya ilmiah yang menyajikan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan diterbitkan dalam jurnal ilmiah terindeks baik nasional maupun internasional. Ketentuan tentang Artikel Ilmiah dijelaskan pada Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Menuju *World Class University* (WCU).

## 5. Prototype Produk Industri

Prototype produk industri adalah model awal atau purwarupa dari sebuah produk yang dirancang. Prototype bertujuan untuk memvalidasi ide, mendeteksi kekurangan, dan mengurangi risiko kesalahan dalam proses produksi. Prototype dapat dikembangkan melalui teknologi seperti pencetakan 3D, pemodelan CAD, atau bahan sementara untuk mempermudah penyesuaian di tahap pengembangan. Jenis-jenis prototype produk industri mencakup Prototype Konseptual, Fungsional, Digital, Visual, dan Teknis (Hague et al., 2004):

- a. Prototype Konseptual (*Conceptual Prototype*) yaitu purwarupa yang menunjukkan ide dasar atau konsep desain tanpa detail teknis lengkap. Bentuknya dapat berupa visual saja.
- b. Prototype Fungsional (*Functional Prototype*) yaitu purwarupa yang dirancang untuk menguji fungsi utama dari produk, meskipun mungkin tidak memiliki tampilan akhir yang sempurna.
- c. Prototype Digital (*Digital Prototype*) yaitu model virtual yang dibuat menggunakan perangkat lunak desain 3D untuk menggambarkan bentuk, ukuran, dan fungsi produk.
- d. Prototype Visual (*Visual Prototype*) yaitu model yang dirancang untuk merepresentasikan bentuk dan estetika produk, sering digunakan untuk evaluasi desain tanpa fokus pada fungsi.
- e. Prototype Teknis (*Technical Prototype*) yaitu purwarupa dengan detail teknis yang mendekati produk akhir untuk menguji kelayakan teknis dan proses produksi.

Berdasarkan tingkat tahapan produknya, prototype memiliki lima level kerumitan yaitu prototype (1) Dasar (*Low-Fidelity Prototype*), (2) Menengah (*Mid-Fidelity Prototype*), (3) Lanjutan (*High-Fidelity Prototype*), (4) Final (*Pre-Production Prototype*), dan (5) Prototype Modular (Ulrich & Eppinger, 2020).

- a. Prototype Dasar Produk Industri yaitu prototype yang sederhana dengan karakteristik sebagai berikut.

- 1) Sederhana dan dibangun dengan menggunakan bahan murah seperti kertas, karton, atau alat desain dasar. Tujuannya hanya untuk memvisualisasikan ide awal.
- 2) Fokus pada bentuk dan konsep, tanpa fungsi teknis yang sebenarnya.
- 3) Bentuknya berbasis sketsa atau *wireframe* yaitu dalam bentuk desain digital, biasanya berupa mockup kasar.
- 4) Interaktivitas model masih terbatas, jika akan disimulasikan hanya dapat dilakukan secara manual
- 5) Tujuannya hanya untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna atau tim terkait ide dasar desain atau tata letak.

Contoh bentuk prototype dasar antara lain sketsa tata letak aplikasi di atas kertas, model fisik mobil atau bangunan dari karton untuk menguji skala. Bentuknya hanya menunjukkan struktur visual tanpa fitur fungsionalnya.

- b. Prototype Menengah Produk Industri yaitu prototype yang lebih detail dengan karakteristik utama sebagai berikut.

- 1) Lebih detail yaitu menggunakan elemen visual atau fungsi dasar untuk menjelaskan sebagian konsep lebih mendalam.
- 2) Interaktivitas antar bagian lebih sempurna. Dalam desain digital, beberapa elemen interaktif seperti tombol atau navigasi dapat digunakan untuk simulasi awal.

- 3) Bahan yang digunakan lebih baik dan mendekati bahan yang sesungguhnya. Dalam prototype fisik, bahan seperti plastik cetak 3D atau elemen elektronik dasar digunakan untuk merepresentasikan desain.
- 4) Cocok untuk pengujian awal tanpa biaya yang besar.
- 5) Sudah mencakup elemen fungsional yaitu memiliki fitur dasar yang mendekati fungsi produk akhir.

Contoh Prototype Menengah misalnya model kendaraan menggunakan cetakan 3D sederhana untuk uji desain aerodinamis, prototype aplikasi dengan tombol interaktif yang memungkinkan pengguna menjelajahi fitur awal, dan sistem perangkat keras dengan beberapa komponen yang berfungsi untuk simulasi.

- c. Prototype Lanjutan Produk Industri yaitu purwarupa yang sangat mirip dengan produk akhir, baik dalam desain maupun fungsinya. Dibuat dengan bahan yang mendekati produk akhir. Fungsi utama dan estetikanya hampir sesuai dengan produk yang sebenarnya. Tujuannya untuk pengujian mendalam terhadap performa, desain, dan daya tahan sebelum diproduksi secara massal. Adapun karakteristiknya antara lain sebagai berikut.

- 1) Lebih detail bahkan mendekati produk akhir;
- 2) Dibuat dengan desain dan fungsi yang hampir sama seperti produk yang akan dirilis.
- 3) Interaktivitasnya lebih fungsional yaitu menyediakan fitur interaktif, seperti simulasi perilaku pengguna dan respons sistem.
- 4) Sudah dapat dinyatakan sebagai teknologi yang sebenarnya. Dibangun menggunakan teknologi atau platform yang sama dengan produk akhir, seperti aplikasi web atau perangkat keras prototype.
- 5) Sudah dapat diuji oleh pengguna dan dapat teridentifikasi jika ditemukan kendala atau masalah sebelum peluncuran.
- 6) Investasi waktu dan biaya lebih besar karena tingkat kedetailan dan kesempurnaannya lebih tinggi.

Contohnya Prototype Lanjutan Produk Industri pada level ini antara lain:

- Prototype smartphone dengan semua fitur utamanya telah berfungsi, meskipun *casing*-nya belum final.
- Model otomotif yang dapat diuji di terowongan angin untuk menganalisis fungsi aerodinamiknya.
- Simulator Perangkat Lunak dengan semua fitur telah berfungsi dan hampir mendekati produk akhir.

- d. Prototype Final Produk Industri yaitu prototype yang bentuknya sudah identik dengan produk akhir. Diproduksi dengan menggunakan teknik dan alat produksi yang sesungguhnya. Prototype sudah dapat digunakan untuk pengujian akhir (uji kualitas atau uji pasar) sehingga dapat digunakan untuk memastikan semua elemen prototype sudah sesuai dengan standar kualitas sebelum diproduksi secara massal. Adapun karakteristiknya antara lain:

- 1) Sangat mendekati produk akhir atau dapat dikatakan telah representatif karena hampir identik dengan produk yang akan diproduksi, mencakup semua desain, fitur, dan fungsi.
- 2) Pengujian sudah menggunakan skala penuh, disimulasikan di tempat yang sebenarnya untuk menguji ketahanan, keandalan, dan kompatibilitasnya.
- 3) Semua umpan balik dari hasil pengujian telah diterapkan dalam penyempurnaan prototype.

Contohnya prototype pada level ini misalnya:

- Model mobil listrik dengan mesin, bodi, dan fitur keselamatannya siap untuk uji jalan.
  - Model blender (perangkat rumah tangga) yang diproduksi menggunakan teknik dan bahan manufaktur akhir untuk uji pasar.
  - Game video yang sepenuhnya berfungsi dengan grafik dan fitur sesuai dengan produk yang akan diluncurkan.
  - Sistem perangkat lunak perusahaan yang siap digunakan di lingkungan pengujian sebelum implementasi penuh.
  - Model smartphone yang berfungsi penuh dengan casing akhir, perangkat lunak, dan fitur yang telah dioptimalkan.
- e. Prototype Modular Produk Industri yaitu model yang fokus pada pengujian bagian atau modul tertentu dari produk. Dirancang untuk menganalisis atau memperbaiki bagian tertentu tanpa harus membuat keseluruhan prototype. Karakteristik prototype ini antara lain sebagai berikut.
- 1) Komponen yang terpisah, dibuat dalam bentuk modul atau bagian terpisah yang dapat diuji secara individual.
  - 2) Fokus pada komponen spesifik yang menargetkan pada pengujian dan pengembangan fitur tertentu tanpa perlu membuat produk lengkap.
  - 3) Memiliki fleksibilitas untuk mengintegrasikan dengan modul lain dalam tahap akhir pengembangan.
  - 4) Efisien untuk modifikasi. Jika ada perubahan desain atau fungsi, hanya modul terkait yang perlu diperbaiki, sehingga lebih hemat waktu.

Contohnya prototype pada level ini misalnya:

- Sistem pendingin mobil yang dirancang sebagai unit terpisah untuk pengujian efisiensi sebelum integrasi ke kendaraan.
- Modul prosesor dalam perangkat komputer yang diuji untuk kompatibilitas dan kinerja.
- Modul pembayaran dalam aplikasi *e-commerce* untuk pengujian fitur *checkout*.
- Komponen AI dalam aplikasi *chatbot* yang diuji secara independen sebelum integrasi.

## 6. Proyek Seni Monumental

Proyek seni monumental adalah semua jenis seni yang diciptakan berdasarkan konsep tertentu, dipertunjukkan, atau dipamerkan, dan diproses dalam waktu khusus untuk menghasilkan karya seni yang unik dan mengesankan. Seni yang dapat dijadikan tugas akhir meliputi seni rupa dengan seni turunannya seperti lukisan, patung, dan grafis; seni pertunjukan dengan turunannya seperti teater, tari, dan musik; dan seni sastra dengan turunannya seperti puisi, prosa, dan drama; serta seni digital dan media baru seperti seni video dan seni interaktif (Gombrich, 2006):

### a. Kelompok seni rupa antara lain:

- 1) Lukisan yaitu seni visual dua dimensi yang menggunakan berbagai media seperti cat minyak, akrilik, atau air untuk menciptakan gambar atau komposisi artistik.
- 2) Patung yaitu seni tiga dimensi yang menciptakan bentuk melalui pemahatan atau pembuatan dari bahan seperti batu, logam, atau kayu.
- 3) Grafis yaitu seni yang melibatkan teknik cetak untuk menghasilkan karya seni, seperti cetakan, ilustrasi, dan desain grafis.

### b. Kelompok seni pertunjukan antara lain:

- 1) Teater yaitu seni yang menggunakan penampilan di panggung, menggabungkan akting, dialog, dan visual untuk menyampaikan cerita.



- 2) Tari yaitu seni gerak tubuh yang terorganisir, diiringi musik atau suara untuk menggambarkan cerita, emosi, atau tema tertentu.
- 3) Musik yaitu seni penciptaan dan p suara melalui alat musik dan vokal, untuk menghasilkan komposisi yang menyenangkan atau mengungkapkan perasaan.
- c. Kelompok seni sastra antara lain:
  - 1) Puisi yaitu bentuk seni kata-kata yang terstruktur dengan ritme dan keindahan bahasa untuk menyampaikan pesan atau perasaan.
  - 2) Prosa yaitu karya sastra yang disusun dalam bentuk narasi atau cerita, seperti novel dan cerpen.
  - 3) Drama yaitu karya sastra yang ditujukan untuk pertunjukan, menggambarkan cerita melalui dialog antar karakter.
- d. Kelompok seni digital dan media baru antara lain:
  - 1) Seni video yaitu seni yang menggunakan media video untuk menciptakan karya seni yang bisa diakses melalui layar.
  - 2) Seni interaktif yaitu karya seni yang melibatkan partisipasi langsung dari penonton dalam menciptakan atau mengubah karya.

Berdasarkan biaya, waktu yang digunakan, dan tujuan utama pembuatan karya yang dibuat, tingkatan seni monumental dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu Seni Monumental Tingkat Dasar, Menengah, Lanjutan, dan Ikonik, yang masing-masing memiliki karakteristik biaya, waktu pengerjaan, dan skala pameran atau pertunjukan yang berbeda (Zucker & Haviland, 2017).

- a. Seni Monumental Tingkat Dasar (Low Fidelity) yaitu seni monumental dengan biaya rendah, waktu pengerjaan cepat, sering kali berbentuk sketsa atau karya seni sederhana, yang digunakan dalam kegiatan lokal seperti pameran atau pertunjukan di tingkat kecamatan, lokal, atau komunitas khusus. Pada karya sastra, seni monumental tingkat dasar seperti puisi atau cerpen yang ditulis oleh individu atau komunitas di tingkat lokal.
- b. Seni Monumental Tingkat Menengah (Mid Fidelity) yaitu seni monumental dengan biaya relatif lebih mahal, pengerjaan memerlukan waktu yang lebih lama, seperti lukisan atau patung yang lebih kompleks. Karya seni ini biasanya dipamerkan atau dipertunjukkan di tingkat kabupaten atau provinsi. Pertunjukan yang lebih terorganisir seperti teater atau konser di tingkat kabupaten atau provinsi. Jika dalam bentuk karya sastra, telah diterbitkan dalam bentuk buku atau antologi oleh penerbit yang jangkauan pemasarannya setara di tingkat kabupaten atau provinsi.
- c. Seni Monumental Tingkat Lanjutan (High Fidelity) yaitu seni monumental dengan biaya tinggi dan membutuhkan waktu yang sangat lama, seperti instalasi seni besar, patung monumental, lukisan, atau pertunjukan berskala besar. Karya ini sering dipamerkan atau dipertunjukkan di tingkat nasional atau internasional dengan tujuan komersial atau kebudayaan, contohnya opera, balet, konser besar, dan lain-lain. Jika dalam bentuk karya sastra besar misalnya novel atau drama yang diterbitkan dan dipromosikan di tingkat nasional atau internasional.
- d. Seni Monumental Kategori Ikonik yaitu seni monumental yang dibuat dengan biaya yang sangat mahal dan dengan proses pengerjaan yang memerlukan waktu bertahun-tahun. Seni Monumental Kategori Ikonik bertujuan untuk menjadi simbol global atau landmark utama yang membawa pesan mendalam atau melambangkan kekuatan suatu negara. Contohnya Monumen Nasional (Monas) di Jakarta, Menara Eiffel di Prancis, Taj Mahal di India, Patung Liberty di New York, dan lain-lain.

## 7. Proyek Seni Desain

Seni Desain adalah bidang yang menggabungkan aspek seni dan teknik untuk menciptakan karya visual, fungsional, atau estetik sesuai dengan tujuan tertentu. Seni desain berfokus pada perencanaan, proses kreatif, dan penyelesaian karya untuk memenuhi kebutuhan pengguna tertentu. Seni desain melibatkan elemen visual seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan, harmoni, kontras, dan ritme. Jenis seni desain antara lain desain grafis, desain produk, desain interior, desain fashion, desain arsitektur, desain antarmuka pengguna, desain kemasan, desain lingkungan, desain industri, desain komunikasi visual, desain permainan, desain periklanan, desain multimedia, dan desain pendidikan (Lidwell, Holden, & Butler, 2010).

- a. Desain Grafis (*Graphic Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi visual untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Bentuknya berupa materi visual seperti logo, poster, brosur, iklan, dan desain web. Contohnya branding perusahaan, kemasan produk, atau materi promosi.
- b. Desain Produk (*Product Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang fungsional, menarik, dan efisien untuk pengguna. Fungsinya untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan nilai estetika produk. Contohnya desain furniture, elektronik konsumen, atau alat-alat rumah tangga.
- c. Desain Interior (*Interior Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk mengatur ruang dalam bangunan agar estetik, nyaman, dan fungsional. Fungsinya untuk membantu menciptakan lingkungan yang mendukung kebutuhan dan gaya hidup penghuninya. Contohnya desain tata ruang kerja, desain rumah, atau tata ruang publik.
- d. Desain Fashion (*Fashion Design*) yaitu merancang pakaian dan aksesoris yang estetik dan fungsional. Fungsinya untuk memenuhi kebutuhan gaya, budaya, dan identitas individu. Contohnya busana sehari-hari, kostum, dan pakaian kerja.
- e. Desain Arsitektur (*Architectural Design*) yaitu rancang bangun atau struktur yang aman, fungsional, dan estetik. Fungsinya untuk memberikan solusi untuk kebutuhan hunian, komersial, atau publik. Contohnya desain rumah tinggal, gedung perkantoran, atau jembatan.
- f. Desain Antarmuka Pengguna (*UI/UX Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk digital. Fungsinya untuk membuat aplikasi atau situs web yang intuitif dan mudah digunakan. Contohnya desain aplikasi seluler atau situs web e-commerce.
- g. Desain Kemasan (*Packaging Design*) yaitu desain untuk melindungi produk sekaligus menarik perhatian konsumen. Fungsinya untuk mempermudah penyimpanan, distribusi, dan pemasaran. Contohnya desain botol minuman, kotak makanan, atau kemasan kosmetik.
- h. Desain Lingkungan (*Environmental Design*) yaitu menciptakan ruang luar yang fungsional dan ramah lingkungan. Fungsinya mendukung keberlanjutan, kenyamanan, dan estetika ruang luar. Contohnya desain taman kota, ruang publik, dan lanskap taman.
- i. Desain Industri (*Industrial Design*) yaitu desain yang menggabungkan seni, bisnis, dan teknologi untuk menciptakan produk yang efisien. Fungsinya untuk membantu memproduksi barang secara massal dengan kualitas tinggi. Contohnya desain kendaraan, peralatan medis, atau mesin industri.
- j. Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*) yaitu desain komunikasi visual yang jelas dan menarik. Fungsinya menyampaikan pesan dalam bentuk visual. Contohnya desain infografis, desain peta, atau media presentasi.

- k. Desain Permainan (*Game Design*) yaitu merancang elemen interaktif dan pengalaman dalam permainan. Fungsinya untuk menghibur, mendidik, atau mempromosikan produk melalui game. Contohnya desain video game atau aplikasi gamifikasi.
- l. Desain Periklanan (*Advertising Design*) yaitu desain untuk menarik perhatian konsumen dan mempromosikan produk atau jasa. Fungsinya meningkatkan kesadaran merek dan penjualan. Contohnya poster iklan, video promosi, atau papan reklame.
- m. Desain Multimedia (*Multimedia Design*) yaitu desain yang menggabungkan berbagai media (teks, video, suara) untuk menyampaikan pesan. Fungsinya untuk membuat konten interaktif dan menarik. Contohnya video animasi, presentasi interaktif, atau konten media sosial.
- n. Desain Pendidikan (*Educational Design*) yaitu desain yang bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan efektif. Fungsinya untuk mempermudah proses belajar-mengajar. Contohnya modul digital, aplikasi e-learning, atau video pembelajaran.

#### 8. Proyek Teknologi Tepat Guna

Teknologi Tepat Guna merujuk pada teknologi yang dikembangkan atau diterapkan dengan mempertimbangkan kondisi, kebutuhan, serta kemampuan masyarakat setempat, terutama di daerah yang kurang berkembang. Teknologi ini dirancang agar mudah diterima dan digunakan oleh masyarakat dengan sumber daya terbatas, baik dari segi biaya, pengetahuan, atau infrastruktur. Tujuan utama dari teknologi tepat guna adalah untuk memberikan solusi yang praktis, efektif, dan ramah lingkungan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat tanpa menambah beban finansial atau teknis yang berat. Ciri-ciri dari Teknologi Tepat Guna antara lain lebih efisien dan hemat biaya, sesuai dengan kebutuhan lokal, mudah diterapkan, dan berkelanjutan (Suryana, 2012).

Berdasarkan fungsi, penggunaan, dan tujuannya, jenis Teknologi Tepat Guna antara lain:

##### a. Teknologi Pertanian

Teknologi Tepat Guna Pertanian digunakan untuk meningkatkan hasil pertanian atau untuk mempermudah proses pertanian di daerah pedesaan. Contohnya alat pertanian manual, seperti alat pemanen, irigasi sederhana, atau alat pengolahan tanah yang tidak membutuhkan listrik. Teknologi ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas petani dengan biaya yang rendah.

##### b. Teknologi Energi

Teknologi Energi yaitu teknologi yang menghasilkan atau menghemat energi, terutama di daerah yang belum terjangkau oleh jaringan listrik. Contohnya teknologi panel surya skala kecil, biogas untuk menggantikan bahan bakar fosil, atau penggunaan biomassa sebagai bahan bakar alternatif.

##### c. Teknologi Pengolahan Air dan Sanitasi

Teknologi tepat guna di bidang ini mencakup metode pengolahan air sederhana yang dapat digunakan oleh masyarakat di daerah terpencil untuk menghasilkan air bersih. Contohnya seperti filter air atau alat penyaring air berbasis bahan lokal, serta teknologi untuk pengelolaan limbah yang murah dan mudah diterapkan.

d. Teknologi Kesehatan

Teknologi Kesehatan yaitu teknologi yang mendukung pelayanan kesehatan di daerah yang kurang memiliki fasilitas medis. Misalnya, penggunaan alat diagnostik sederhana, alat bantu kesehatan berbasis bahan lokal, atau teknologi yang meningkatkan akses ke pelayanan medis dasar tanpa memerlukan peralatan canggih.

e. Teknologi Komunikasi dan Informasi (ICT)

Teknologi Komunikasi dan Informasi bertujuan untuk meningkatkan akses informasi dan komunikasi, terutama di daerah terpencil, misalnya penggunaan radio komunikasi berbasis baterai, aplikasi berbasis SMS untuk edukasi atau penyuluhan, atau jaringan internet komunitas dengan biaya rendah.

f. Teknologi Pengolahan Limbah

Teknologi Pengolahan Limbah yaitu teknologi yang berkaitan dengan penggunaan metode sederhana untuk pengolahan dan pemanfaatan limbah agar tidak mencemari lingkungan. Contohnya sistem daur ulang sederhana, penggunaan limbah organik untuk pembuatan pupuk kompos, atau teknologi untuk pengolahan sampah menjadi energi.

9. Proyek Teknologi Kependidikan

Teknologi kependidikan adalah segala bentuk teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi Kependidikan mencakup alat fisik, perangkat lunak, serta sistem informasi yang membantu dalam pembelajaran dan pengelolaan pendidikan. Jenis Teknologi Kependidikan antara lain teknologi instruksional, teknologi untuk pengelolaan kelas, teknologi untuk evaluasi pembelajaran, teknologi pembelajaran jarak jauh, teknologi pembelajaran berbasis game, teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), serta teknologi aksesibilitas (Mayer, 2019).

a. Teknologi Instruksional

Teknologi ini digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Contohnya alat peraga, media pembelajaran, berbagai jenis *microlearning*, perangkat audio-visual, aplikasi pembelajaran, modul digital, dan lain-lain

b. Teknologi untuk Pengelolaan Kelas

Teknologi Pengelolaan Kelas yaitu teknologi untuk membantu pengelolaan dan administrasi kelas, misalnya aplikasi sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management Systems*), dan aplikasi yang dapat mengelola pendidikan, mengatur jadwal, mengatur tugas, ujian, dan komunikasi antara guru dan peserta didik.

c. Teknologi untuk Evaluasi Pembelajaran

Teknologi Evaluasi Pembelajaran digunakan untuk melakukan penilaian dan evaluasi terhadap perkembangan peserta didik. Contohnya perangkat lunak untuk ujian berbasis komputer atau *Computer-Based Test* (CBT), sistem ujian daring, dan aplikasi yang memberikan *feedback* otomatis untuk pekerjaan peserta didik.

d. Teknologi Pembelajaran Jarak Jauh (*E-Learning*)

Teknologi ini mendukung pembelajaran yang dilakukan di luar kelas tradisional melalui *platform* daring. Contohnya kursus online, video pembelajaran, dan webinar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja.

e. Teknologi Pembelajaran Berbasis Game (Gamifikasi)

Teknologi ini memanfaatkan prinsip-prinsip permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Contohnya *Classcraft* atau *Roblox*

yang menggabungkan elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

- f. Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR)  
Teknologi ini digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Misalnya, AR untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menambahkan elemen digital ke dunia nyata, dan VR untuk menjelajahi lingkungan yang sepenuhnya simulasi, seperti perjalanan ke situs sejarah atau laboratorium virtual.
- g. Teknologi Aksesibilitas  
Teknologi ini mendukung peserta didik dengan kebutuhan khusus untuk belajar secara efektif. Contohnya perangkat lunak pembaca layar, aplikasi untuk siswa dengan gangguan pendengaran atau penglihatan, serta teknologi adaptif yang mendukung gaya belajar yang berbeda.

#### 10. Proyek Produk Bisnis

Proyek Produk Bisnis adalah rangkaian kegiatan terstruktur yang bertujuan untuk mengembangkan ide bisnis hingga menjadi produk atau layanan nyata yang dapat dipasarkan secara efektif. Proyek ini mengintegrasikan berbagai aspek keterampilan kewirausahaan, mulai dari praktik analisis kelayakan, perencanaan strategis, pelaksanaan operasional dan evaluasi. Proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam berbisnis, tetapi juga melatih keterampilan kewirausahaan, pengambilan keputusan strategis, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan bisnis di dunia nyata.

Produk bisnis yang direkomendasikan adalah jenis bisnis yang dikategorikan sebagai ekonomi kreatif sebagaimana yang dirilis oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, yaitu Aplikasi dan Pengembang Permainan (*Apps and Game Development*), Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Film (termasuk Animasi dan Video), Fotografi, Kriya (*Crafts*), Kuliner, Fashion, Musik, Penerbitan (*Publishing*), Periklanan (*Advertising*), Seni Pertunjukan (*Performing Arts*), Seni Rupa (*Fine Arts*), Televisi dan Radio, dan Pengembang Permainan Interaktif.

Lingkup kegiatan tugas akhir Proyek Produk Bisnis sekurang-kurangnya meliputi:

- a. Studi Kelayakan Bisnis yaitu sebagai dasar pengambilan keputusan melalui analisis pasar, kompetitor, dan peluang usaha.
- b. Penyusunan *Business Plan* yaitu untuk merancang strategi bisnis yang mencakup operasional, pemasaran, dan keuangan.
- c. Pengembangan prototype dan uji produk sebagai langkah awal dalam mengembangkan dan menyempurnakan produk berdasarkan umpan balik pasar.
- d. Pengembangan produk untuk menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan bernilai tambah.
- e. Pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung distribusi, pemasaran, dan inovasi bisnis.
- f. Kegiatan *branding* dan promosi kreatif untuk memperkuat identitas produk dan menarik konsumen.
- g. Pemasaran produk melalui berbagai strategi distribusi dan promosi.
- h. Pengelolaan keuangan bisnis untuk memastikan arus kas yang sehat dan perhitungan keuntungan yang transparan.
- i. Kemitraan dan kolaborasi dengan pihak eksternal untuk memperluas jaringan dan mendukung pertumbuhan bisnis.

- j. Pelaporan kegiatan sebagai dokumentasi hasil proyek, termasuk pencapaian dan tantangan.

#### 11. Proyek Produk Kreatif

Produk kreatif merujuk pada barang atau layanan yang dihasilkan dengan ide-ide orisinal dan inovatif. Produk ini mencerminkan proses kreatif yang mengubah konsep atau inspirasi menjadi sesuatu yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk fisik atau dalam bentuk digital. Ciri-ciri produk kreatif antara lain inovatif, berguna, estetis, dan menggugah emosi atau imajinasi.

Contoh produk kreatif antara lain kerajinan tangan, seperti perhiasan, pakaian desain khusus, dan alat dekoratif. Produk digital misalnya desain grafis, animasi, dan konten media digital. Industri musik dan film atau acara televisi yang memberikan pengalaman emosional dan imajinasi yang baru. Produk kreatif ini menjadi semakin penting dalam perekonomian berbasis kreativitas, di mana inovasi dan pengembangan ide sangat dihargai di berbagai industri. Produk kreatif ini menjadi semakin penting dalam perekonomian berbasis kreativitas, di mana inovasi dan pengembangan ide sangat dihargai di berbagai industri (Howkins, 2001).

Produk kreatif dapat dibedakan untuk mahasiswa sesuai jenjangnya, yaitu:

##### 1. Produk Kreatif Sarjana

Yaitu produk kreatif yang berfokus pada eksplorasi ide dan keterampilan dasar dengan orientasi praktis dan aplikatif. Contohnya produk video animasi pembelajaran, souvenir tematik berbasis budaya lokal, desain pakaian tradisional modern, atau produk kerajinan inovatif, atau dalam bentuk kampanye media sosial untuk promosi UMKM, konsep pameran seni, atau workshop kreatif.

##### 2. Produk Kreatif Magister

yaitu produk yang berbasis penelitian mendalam dan berorientasi pada inovasi dalam bidang profesional. Contohnya modul pembelajaran interaktif berbasis teknologi atau program pelatihan berbasis problem-solving, Prototype perangkat pintar (IoT) untuk kebutuhan rumah tangga atau sistem informasi sederhana untuk komunitas tertentu.

##### 3. Produk Kreatif Doktor

yaitu produk yang berorientasi pada kontribusi ilmu pengetahuan baru dan implementasi skala luas. Contohnya mengembangkan metode analisis baru di bidang keilmuan tertentu atau perangkat lunak untuk simulasi riset kompleks; Model perencanaan strategis untuk tata kelola sumber daya, konsep kebijakan publik berbasis data, atau program mitigasi bencana; atau teknologi tepat guna dengan dampak sosial tinggi, seperti alat pengolahan limbah berkelanjutan atau platform digital untuk integrasi layanan publik.

#### 12. Portofolio Pencapaian Prestasi

Portofolio Pencapaian Prestasi adalah dokumen terstruktur yang berisi rekam jejak individu mengenai capaian prestasi di berbagai bidang, khususnya prestasi olah raga (minimal meraih medali PON). Portofolio ini mencakup bukti prestasi dalam bentuk sertifikat yang sudah divalidasi oleh KONI Provinsi, penghargaan, dokumentasi kegiatan, dan deskripsi pengalaman yang relevan. Tujuannya adalah untuk menampilkan kemampuan, keahlian, dan nilai tambah yang dimiliki, baik untuk kebutuhan evaluasi, promosi, maupun pengakuan formal.

Sebagai Tugas Akhir pada Program Sarjana dan Sarjana Terapan, Portofolio Pencapaian Prestasi disusun dalam bentuk buku otobiografi, buku sejarah, atau bentuk

lainnya minimal terdapat komponen profil diri, daftar prestasi, dokumentasi bukti, ulasan atau testimoni, refleksi diri, dan rencana pengembangan diri (Koster & Preece, 2014). Dokumen Portofolio Pencapaian Prestasi dilengkapi dengan bukti foto atau video, sertifikat, piala, dan lain-lain.

#### **B. Tugas Akhir Mahasiswa berdasarkan Jenjang Program Studinya**

Tugas akhir yang telah dijelaskan di atas diklasifikasikan berdasarkan program studinya. Program Sarjana/Sarjana Terapan hanya diperbolehkan menyusun tugas akhir yang diperuntukkan untuk mahasiswa Program Sarjana/Sarjana Terapan. Demikian Mahasiswa magister/magister terapan dan doktor/doktor terapan hanya diperbolehkan menyusun tugas akhir yang diperuntukkan untuk mahasiswa Program Magister/Magister Terapan dan mahasiswa Program Doktor/Doktor Terapan.

Tabel 1 Klasifikasi Tugas Akhir berdasarkan Program Studinya

| No | Jenis Tugas Akhir                         | Program Studi |    |    |
|----|-------------------------------------------|---------------|----|----|
|    |                                           | S1/D4         | S2 | S3 |
| 1  | Skripsi                                   | V             | -  | -  |
| 2  | Tesis                                     | -             | V  | -  |
| 3  | Disertasi                                 | -             | -  | V  |
| 4  | Artikel Ilmiah                            | V             | -  | -  |
| 5  | Prototype Produk Industri                 |               |    |    |
|    | a Prototype Dasar Produk Industri         | -             | -  | -  |
|    | b Prototype Menengah Produk Industri      | V             | -  | -  |
|    | c Prototype Lanjutan Produk Industri      | -             | V  | -  |
|    | d Prototype Final Produk Industri         | -             | -  | V  |
|    | e Prototype Modular Produk Industri       | -             | -  | -  |
| 6  | Proyek Seni Monumental                    |               |    |    |
|    | a Proyek Seni Monumental Tingkat Dasar    | V             | -  | -  |
|    | b Proyek Seni Monumental Tingkat Menengah | -             | V  | -  |
|    | c Proyek Seni Monumental Tingkat Lanjutan | -             | -  | V  |
|    | d Proyek Seni Monumental Kategori Ikonik  | -             | -  | -  |
| 7  | Proyek Seni Desain                        | V             | -  | -  |
| 8  | Proyek Teknologi Tepat Guna               | V             | -  | -  |
| 9  | Proyek Teknologi Kependidikan             | V             | -  | -  |
| 10 | Proyek Produk Bisnis                      | V             | -  | -  |
| 11 | Proyek Produk Kreatif Sajana              | V             | -  | -  |
| 12 | Proyek Produk Kreatif Magister            | -             | V  | -  |
| 13 | Proyek Produk Kreatif Doktor              | -             | -  | V  |
| 14 | Portofolio Pencapaian Prestasi            | V             | -  | -  |

### BAB III

#### STANDAR KEYALAKAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

##### **A. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Sarjana dan Sarjana Terapan**

Mahasiswa program sarjana/sarjana terapan untuk memenuhi tugas akhirnya dapat memilih salah satu dari sepuluh jenis yang diperbolehkan. Di bawah ini standar kelayakan dari setiap Tugas Akhir sehingga dapat mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

##### **1. Skripsi**

Persyaratan skripsi yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

##### **a. Pemenuhan Proses Bimbingan**

- 1) Mahasiswa mengajukan seminar proposal skripsi kepada ketua program studi. Lembar pengesahan proposal skripsi ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik;
- 2) Proposal skripsi diuji kelayakannya melalui kegiatan seminar proposal oleh Tim Pertimbangan Tugas Akhir (TPTA) di program studi;
- 3) Proposal skripsi dengan judul dan/atau tema penelitian yang merupakan bagian dari payung riset dosen tidak wajib mengikuti seminar proposal skripsi.
- 4) Mahasiswa memperoleh Surat Keterangan bahwa proposal skripsinya telah disetujui oleh Ketua atau salah satu anggota Kelompok Bidang Keahlian (KBK) di lingkungan Program Studi, Fakultas, atau Kampus UPI di Daerah masing-masing;
- 5) Mahasiswa memperoleh Surat Keterangan telah mengikuti seminar proposal skripsi yang diterbitkan oleh Ketua Program studi.
- 6) Mahasiswa menerima Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Skripsi.
- 7) Mahasiswa mengikuti proses bimbingan skripsi sesuai petunjuk Dosen Pembimbing skripsi hingga mendapat persetujuan/pengesahan sebagai bukti bahwa skripsi layak diajukan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir;

##### **b. Kelengkapan Produk**

- 1) Naskah Skripsi sudah disetujui oleh seluruh pembimbing skripsi dan Ketua Program Studi pada lembar pengesahan;
- 2) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing skripsi;
- 3) Melampirkan hasil uji similaritas skripsi dengan skor maksimal 25% menggunakan Turnitin, serta melampirkan hasil uji deteksi teks *Generative AI* dengan skor maksimal 15%.

##### **c. Syarat Ujian Tugas Akhir**

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Melampirkan 3 eksemplar naskah draf skripsi;
- 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang;
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

Jika terdapat perbedaan antara persyaratan skripsi pada butir a, b, dan c dengan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Rektor UPI Nomor 40 Tahun 2024 tentang



Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, maka yang berlaku adalah persyaratan sesuai dengan Peraturan Rektor tersebut.

## 2. Artikel Ilmiah

Persyaratan Artikel Ilmiah yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana penelitian yang akan ditulis dalam bentuk Artikel Ilmiah. Rencana penelitian berupa proposal singkat yang berisi minimal judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, variabel penelitian, pengolahan data, referensi, dan daftar alternatif jurnal yang dituju. Rencana penelitian ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 2) mahasiswa yang dapat mengusulkan rencana penulisan Artikel Ilmiah adalah semester 5 (lima) atau telah lulus mata kuliah metode penelitian dan atau nama mata kuliah lain yang relevan dengan metode penulisan karya tulis ilmiah.
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Artikel Ilmiah. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud pada butir (c), mahasiswa dan calon pembimbing artikel ilmiah dapat menyepakati apakah rencana penulisan artikel ilmiah dilanjutkan atau tidak;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing artikel ilmiah sepakat untuk melanjutkan penulisan artikel ilmiah, Ketua Program Studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah mengenai penunjukan Dosen Pembimbing Penyusunan Artikel Ilmiah sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/Sarjana Terapan.

### b. Kelengkapan Produk

- 1) Artikel ilmiah diterbitkan pada jurnal terakreditasi nasional minimal SINTA 6 atau jurnal internasional bereputasi dari berbagai *indexing*;
- 2) Jurnal sebagaimana yang dimaksud butir (a), memiliki ruang lingkup kajian yang sebidang atau memiliki relevansi *body of knowledge* program studi dan ditetapkan melalui Surat Keterangan dari Ketua Program Studi;
- 3) Artikel ilmiah ditulis oleh mahasiswa sebagai penulis pertama dan dosen pembimbing sebagai penulis anggota;
- 4) Artikel menggunakan afiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan email [upi.edu](mailto:upi.edu);
- 5) Korespondensi selama proses penerbitan artikel dapat dilakukan oleh mahasiswa dan atau dosen pembimbing;

### c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Melampirkan 3 eksemplar naskah Artikel Ilmiah yang telah terbit (*publish*) dan atau telah diterima (*accepted*) yang dibuktikan dengan lampiran korespondensi.
- 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Artikel Ilmiah sebagaimana Ujian Sidang Skripsi;
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

### 3. Prototype Menengah Produk Industri

Persyaratan Penyusunan Prototype Menengah yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

#### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Prototype Menengah Produk Industri dalam bentuk proposal singkat yang berisi sebagai berikut.
  - Deskripsi Proyek
  - Identifikasi Kebutuhan
  - Tujuan dan Sasaran
  - Spesifikasi dan Kriteria Teknis
  - Sketsa atau Rancangan Awal
  - Target Pengguna atau Audiens
  - Tahapan Pengembangan
  - Sumber Daya yang Dibutuhkan
  - Kerangka Waktu (*Timeline*)
- 2) Rencana Prototype sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Prototype Menengah Produk Industri. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (c), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Prototype Menengah Produk Industri;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Prototype Menengah Produk Industri, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Pengembangan Prototype Menengah Produk Industri sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;

#### b. Kelengkapan Produk

- 1) Prototype Menengah Produk Industri dapat diuji coba sesuai dengan fungsinya;
- 2) Jika Prototype yang dimaksud pada butir 1 adalah bagian komponen dari suatu sistem kerja atau mesin, maka Prototype dapat menunjukkan fungsinya dengan baik;
- 3) Memiliki nilai kebaruan dan keunggulan dari produk yang sudah ada;
- 4) Memiliki Surat Keterangan Kelayakan Produk dari institusi tertentu untuk diajukan memperoleh Hak Cipta atau Paten.
- 5) Tersedia Laporan penyusunan Prototype Menengah Produk Industri dalam bentuk Monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
- 6) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;

#### c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Menyerahkan Laporan Penyusunan Prototype Menengah Produk Industri dalam bentuk Monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
- 3) Menunjukkan foto dan video yang menunjukkan tentang bentuk Prototype dan atau cara kerjanya

- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
- 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

#### 4. Proyek Seni Monumental Dasar

Persyaratan Proyek Seni Monumental Dasar yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

##### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana menyelenggarakan Proyek Seni Monumental Dasar. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Tema dan Konsep Seni
  - Tujuan Proyek
  - Studi Lokasi dan Konteks
  - Desain dan Rancangan Awal
  - Anggaran dan Pendanaan
  - Tim Kerja dan Kolaborasi
  - Rencana atau Jadwal Pelaksanaan
  - Strategi Edukasi dan Promosi
  - Legalitas dan Izin
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Seni Monumental Dasar. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Seni Monumental Dasar;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Seni Monumental Dasar sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;

##### b. Kelengkapan Produk

- 1) Proyek Seni Monumental Dasar memiliki relevansi dengan bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah;
- 2) Proyek Seni Monumental Dasar telah dikurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional. Hasil kurasi dibuktikan dengan produk publikasi dari pihak penyelenggara dalam bentuk *booklet*, katalog, rilisan media, atau produk lainnya;
- 3) Proyek Seni Monumental Dasar memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang seni dan desain;
- 4) Proyek Seni Monumental Dasar merupakan hasil karya individual mahasiswa atau kelompok dengan spesifikasi tugas atau peran yang jelas;
- 5) Proyek Seni Monumental Dasar merupakan luaran dari proses invensi dan inovasi dengan pendekatan disiplin ilmu seni atau desain yang relevan;

- 6) Proyek Seni Monumental Dasar telah dipresentasikan minimal berskala provinsi seperti pameran, pertunjukan, pemutaran/penayangan, dan jenis presentasi publik lainnya;
  - 7) Proyek Seni Monumental Dasar dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia pada karya dan atau keterangan penciptanya;
  - 8) Proyek Seni Monumental Dasar memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 9) Tersedia Laporan Penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Dasar dalam bentuk Monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
  - 10) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Menyerahkan Laporan Penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Dasar dalam bentuk Monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang Penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Dasar
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

## 5. Proyek Seni Desain

Persyaratan Proyek Seni Desain yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana Proyek Seni Desain. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal sebagai berikut.
  - Tema atau Ide Utama
  - Analisis Konteks
  - Tujuan Proyek
  - Target Audiens
  - Media dan Teknik
  - Rencana Anggaran
  - Jadwal Pelaksanaan
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Seni Desain;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat

Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Seni Desain sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/Sarjana Terapan;

b. Kelengkapan Produk

- 1) memiliki relevansi dengan bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah;
- 2) telah dikurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional. Hasil kurasi dibuktikan dengan produk publikasi dari pihak penyelenggara dalam bentuk booklet, katalog, rilisan media, atau produk lainnya;
- 3) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang seni dan desain;
- 4) merupakan hasil karya individual mahasiswa;
- 5) merupakan luaran dari proses inovasi dan inovasi dengan pendekatan disiplin ilmu seni atau desain yang relevan;
- 6) telah dipresentasikan minimal berskala provinsi seperti pameran, pertunjukan, pemutaran/penayangan, dan jenis presentasi publik lainnya;
- 7) Proyek Seni Desain dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang mendeskripsikan proyek tersebut yang berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia pada karya dan atau keterangan penciptanya;
- 8) Proyek Seni Desain memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
- 9) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;

c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Seni Desain yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
- 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang proses dan hasil kegiatan Proyek Seni Desain.
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
- 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

6. Proyek Teknologi Tepat Guna

Persyaratan Proyek Teknologi Tepat Guna yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana penyembangan Proyek Teknologi Tepat Guna. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Identifikasi Masalah atau Kebutuhan
  - Tujuan dan Sasaran Proyek
  - Konsep Desain Teknologi
  - Studi Kelayakan
  - Target Pengguna
  - Bahan dan Alat
  - Anggaran Proyek
  - Uji Coba dan Evaluasi
  - Rencana Implementasi/Jadwal Kegiatan

- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
  - 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Teknologi Tepat Guna. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
  - 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Teknologi Tepat Guna;
  - 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Teknologi Tepat Guna sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;
- b. Kelengkapan Produk
- Proyek Teknologi Tepat Guna dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.
- 1) memenuhi syarat sebagai Teknologi Tepat Guna berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
  - 2) Tema proyek teknologi tepat guna memiliki relevansi dengan bidang keilmuan prodi;
  - 3) merupakan produk teknologi yang sudah dapat didesiminasikan atau digunakan oleh pihak lain yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dapat menjawab permasalahan masyarakat. Bukti penerapan teknologi tepat guna yang dihasilkan berupa dokumentasi desain, proses pembuatan, dan penerapannya di masyarakat baik berupa dokumen tertulis, video, simulasi, dan publikasi pada jurnal pengabdian dan ditunjukkan dengan bukti otentik;
  - 4) Dikembangkan oleh mahasiswa secara individu maupun kelompok dengan jumlah maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa dengan spesifikasi tugas atau peran yang jelas;
  - 5) Proyek teknologi tepat guna memiliki nilai invensi dan inovasi;
  - 6) Proyek teknologi tepat guna yang diciptakan tidak merusak lingkungan, dapat dimanfaatkan dan dipelihara oleh masyarakat secara mudah, serta menghasilkan nilai tambah dari aspek ekonomi dan aspek lingkungan;
  - 7) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
  - 8) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 9) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Teknologi Tepat Guna yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang proses dan hasil kegiatan Proyek Teknologi Tepat Guna.
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;

- 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

7. Proyek Teknologi Kependidikan

Persyaratan Proyek Teknologi Kependidikan yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Proyek Teknologi Kependidikan. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Identifikasi Kebutuhan Pendidikan
  - Tujuan dan Sasaran Proyek
  - Target Pengguna
  - Desain Teknologi
  - Studi Kelayakan
  - Bahan dan Infrastruktur
  - Anggaran Proyek
  - Rencana dan Jadwal Kegiatan
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Teknologi Kependidikan. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Teknologi Kependidikan;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Teknologi Kependidikan sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;

b. Kelengkapan Produk

Proyek Teknologi Kependidikan dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.

- 1) memenuhi syarat sebagai Proyek Teknologi Kependidikan berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
- 2) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang teknologi pendidikan;
- 3) merupakan hasil karya individual mahasiswa atau kelompok dengan spesifikasi tugas atau peran yang jelas;
- 4) telah dipresentasikan minimal berskala provinsi seperti pameran, pemutaran/penayangan video, dan jenis presentasi publik lainnya;
- 5) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
- 6) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
- 7) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;

c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Teknologi Kependidikan yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
- 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang proses dan hasil kegiatan Proyek Teknologi Kependidikan.
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
- 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

#### 8. Proyek Produk Bisnis

Persyaratan Proyek Produk Bisnis yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

##### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Proyek Produk Bisnis. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal sebagai berikut.
  - Profil Usaha
    - o Identifikasi Usaha (Visi Misi dan Tujuan usaha, Analisis SWOT)
    - o Riset Pasar
    - o Segmentasi dan Target Pasar
  - Perencanaan Usaha
    - o Perancangan Produk (Nama Usaha & produk, logo & slogan)
    - o Rencana Produksi (Alur Produksi, Tempat / lokasi produksi)
    - o Rencana / proyeksi Keuangan (Biaya Produksi & Operasional, Harga Pokok Penjualan (HPP), BEP & Balik Modal)
    - o Rencana Pemasaran (4P)
    - o Rencana Sumber Daya Manusia (kerangka organisasi)
  - Business Model Canvas
  - Rencana dan Implementasi (Matriks rencana dalam 6 bulan)
  - Evaluasi dan Kesimpulan (Matriks ketercapaian dan kesimpulan)

Matriks rencana dan matriks ketercapaian dijadikan pada saat ujian sidang.
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Produk Bisnis. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Produk Bisnis;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Produk Bisnis sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;

##### b. Kelengkapan Produk

Proyek Produk Bisnis dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.



- 1) memenuhi syarat sebagai Proyek Produk Bisnis berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
  - 2) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang ekonomi dan bisnis;
  - 3) merupakan hasil karya individual mahasiswa atau kelompok dengan spesifikasi tugas atau peran yang jelas;
  - 4) telah mengikuti berbagai kompetisi dan melakukan Kegiatan pameran, pemutaran/penayangan video dan jenis presentasi publik lainnya baik yang ada di lingkungan UPI, regional dan Nasional
  - 5) telah menjalankan bisnis minimal 6 bulan dengan kriteria atau Indikator Kinerja Utama tertentu, dan telah aktif melakukan product branding, misalnya sudah memiliki produk/jasa, profit, memiliki toko online atau offline dan lain-lain.
  - 6) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
  - 7) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 8) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Produk Bisnis yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang proses dan hasil kegiatan Proyek Produk Bisnis.
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

## 9. Proyek Produk Kreatif Sarjana

Persyaratan Proyek Produk Kreatif Sarjana yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Sarjana. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Identifikasi Ide Kreatif
  - Tujuan Proyek
  - Riset dan Inspirasi
  - Konsep Desain
  - Pengembangan Prototype
  - Strategi Produksi
  - Anggaran
  - Strategi Pemasaran
  - Legalitas dan Hak Kekayaan Intelektual
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;

- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Produk Kreatif Sarjana. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
  - 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Sarjana;
  - 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Proyek Produk Kreatif Sarjana sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;
- b. Kelengkapan Produk
- Proyek Produk Kreatif Sarjana dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.
- 1) memenuhi syarat sebagai Proyek Produk Kreatif Sarjana berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
  - 2) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual;
  - 3) merupakan hasil karya individual mahasiswa;
  - 4) telah dipresentasikan atau publikasi minimal berskala provinsi seperti pameran, pemutaran/penayangan video, dan jenis presentasi publik lainnya. Produk kreatif jika dipublikasikan dalam buku sudah diterbitkan dan ber-ISBN dengan jumlah minimal 200 halaman;;
  - 5) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
  - 6) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 7) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Produk Kreatif Sarjana yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

## 10. Portofolio Pencapaian Prestasi

Persyaratan penyusunan Portofolio Pencapaian Prestasi yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana penyusunan Portofolio Pencapaian Prestasi. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Informasi Pribadi
  - Ringkasan Profil
  - Daftar Pencapaian Prestasi.

- 2) Rencana sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
  - 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing penulisan. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 14 hari setelah ditandatangani.
  - 4) Selama 14 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Portofolio Pencapaian Prestasi;
  - 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah tentang Dosen Pembimbing Portofolio Pencapaian Prestasi sebagai Tugas Akhir Program Sarjana/sarjana Terapan;
- b. Kelengkapan Produk
- Portofolio Pencapaian Prestasi dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.
- 1) Prestasi yang dilaporkan minimal meraih prestasi juara 1, 2, atau 3 tingkat nasional pada cabang olahraga yang diperlombakan pada event nasional seperti Pekan Olahraga Nasional, Kejuaraan Nasional (Kejurnas), Pekan Paralimpik Nasional (Peparnas), atau Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (Pomnas).
  - 2) Portofolio Pencapaian Prestasi disusun secara sistematis yang memuat minimal sebagai berikut.
    - Identitas Diri
    - Dokumen Prestasi (Sertifikat penghargaan atau juara dari kompetisi, Piagam keikutsertaan, Surat keterangan resmi dari lembaga terkait yang menerangkan prestasi).
    - Rekaman Kegiatan (foto atau video saat mengikuti kompetisi, proyek, atau kegiatan lain)
    - Portofolio Karya (Jika Relevan)
    - Rekomendasi dan Testimoni (Surat rekomendasi dari pembimbing, mentor, atau pelatih serta testimoni dari pihak yang relevan, seperti panitia lomba atau penyelenggara kegiatan).
    - Dokumen Legalitas (Surat pernyataan keaslian karya dan pencapaian, dan Surat izin resmi atau dokumen legal lain yang menunjukkan aktivitas dilakukan secara sah)
  - 3) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Mahasiswa menyerahkan dokumen Portofolio Pencapaian Prestasi yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

## **B. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Magister dan Magister Terapan**

Mahasiswa program magister/magister terapan untuk memenuhi tugas akhirnya dapat memilih salah satu dari empat jenis yang diperbolehkan. Di bawah ini standar kelayakan dari setiap Tugas Akhir sehingga dapat mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

### **1. Tesis**

Persyaratan tesis yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

#### **a. Pemenuhan Proses Bimbingan**

- 1) mahasiswa mengajukan seminar proposal tesis kepada Ketua Program Studi. Lembar pengesahan Proposal Tesis ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik;
- 2) proposal tesis wajib diuji kelayakannya melalui kegiatan seminar proposal tesis oleh Tim Penguji yang terdiri atas ketua program studi dan dua orang calon pembimbing tesis;
- 3) mahasiswa memperoleh Surat Keterangan bahwa proposal tesisnya telah disetujui oleh Ketua Kelompok Bidang Keahlian (KBK) di lingkungan Program Studi, Fakultas, Kampus UPI di Daerah, atau Sekolah Pascasarjana masing-masing;
- 4) mahasiswa memperoleh Surat Keterangan telah mengikuti seminar proposal tesis yang diterbitkan oleh Ketua Program studi.
- 5) Mahasiswa menerima Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Dosen Pembimbing Tesis.
- 6) Mahasiswa mengikuti proses bimbingan tesis sesuai petunjuk Dosen pembimbing hingga mendapat persetujuan/pengesahan sebagai bukti bahwa tesis layak diajukan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir;

#### **b. Kelengkapan Produk**

- 1) Naskah Tesis sudah disetujui oleh seluruh pembimbing tesis dan Ketua Program Studi pada lembar pengesahan;
- 2) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- 3) Melampirkan hasil uji similaritas tesis dengan skor maksimal 25% menggunakan Turnitin, serta melampirkan hasil uji deteksi teks Generative AI dengan skor maksimal 15%.

#### **c. Syarat Ujian Tugas Akhir**

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir Tahap I melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Melampirkan 3 eksemplar naskah tesis;
- 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang;
- 4) Pelaksanaan Ujian Tesis Tahap I
- 5) Perbaikan Naskah Tesis sesuai dengan saran penguji Ujian Tahap I dalam Selambat-lambatnya 1 (satu) bulan.
- 6) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

Jika terdapat perbedaan antara persyaratan tesis pada butir a, b, dan c dengan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Rektor UPI Nomor 40 Tahun 2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, maka yang berlaku adalah persyaratan sesuai dengan Peraturan Rektor tersebut.

## 2. Prototype Lanjutan Produk Industri

Persyaratan Penyusunan Prototype Lanjutan Produk Industri yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Prototype Lanjutan Produk Industri. Naskah rencana pengembangan berupa proposal singkat yang minima berisi sebagai berikut.
  - Deskripsi Proyek
  - Identifikasi Kebutuhan
  - Tujuan dan Sasaran
  - Spesifikasi dan Kriteria Teknis
  - Sketsa atau Rancangan Awal
  - Target Pengguna atau Audiens
  - Tahapan Pengembangan
  - Sumber Daya yang Dibutuhkan
  - Kerangka Waktu (*Timeline*)
- 2) Rencana Prototype sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Prototype Lanjutan Produk Industri. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Prototype Lanjutan Produk Industri;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Prototype Lanjutan Produk Industri, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Dosen Pembimbing Pengembangan Prototype Lanjutan Produk Industri sebagai Tugas Akhir Program Magister/Magister Terapan;

### b. Kelengkapan Produk

- 1) Prototype yang dikembangkan berfungsi dengan baik;
- 2) Prototype dibuat dengan bahan yang sesuai dengan produk akhir. Fungsi utama dan estetikanya sepenuhnya sesuai dengan produk sebenarnya.
- 3) Telah diuji sehingga performa, desain, dan daya tahan sudah sesuai dengan standar tinggi sehingga dapat diproduksi secara massal.
- 4) Prototype tertentu, menunjukkan performa interaktif dan lebih fungsional yaitu menyediakan fitur interaktif, seperti simulasi perilaku pengguna dan respons sistem.
- 5) Memiliki nilai kebaruan dan keunggulan dari produk yang sudah ada;
- 6) Memiliki Surat Keterangan Kelayakan Produk dari institusi tertentu untuk diajukan memperoleh Hak Cipta atau Paten.
- 7) Tersedia deskripsi tentang Prototype dalam bentuk monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
- 8) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;

### c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir Tahap I melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>

- 2) Melampirkan 3 eksemplar monograf yang berisi deskripsi tentang Prototype;
- 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang;
- 4) Pelaksanaan Ujian Tahap I
- 5) Perbaikan terhadap prototype yang dikembangkan dan monografinya sesuai dengan saran penguji Ujian Tahap I dalam selambat-lambatnya 3 (tiga) bulan.
- 6) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

### 3. Proyek Seni Monumental Tingkat Menengah

Persyaratan Proyek Seni Monumental Menengah yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

#### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana menyelenggarakan Proyek Seni Monumental Menengah. Naskah rencana berupa proposal singkat yang minimal berisi sebagai berikut.
  - Tema dan Konsep Seni
  - Tujuan Proyek
  - Studi Lokasi dan Konteks
  - Desain dan Rancangan Awal
  - Anggaran dan Pendanaan
  - Tim Kerja dan Kolaborasi
  - Rencana atau Jadwal Pelaksanaan
  - Strategi Edukasi dan Promosi
  - Legalitas dan Izin
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Seni Monumental Menengah. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Seni Monumental Menengah;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Dosen Pembimbing Proyek Seni Monumental Menengah sebagai Tugas Akhir Program Magister/Magister Terapan;

#### b. Kelengkapan Produk

Kelengkapan Tugas Akhir dalam Proyek Seni Monumental Menengah dinyatakan layak jika..

- 1) memiliki nilai ekonomi dan relevansi dengan bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah;
- 2) telah dikurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional. Hasil kurasi dibuktikan dengan produk publikasi dari pihak penyelenggara dalam bentuk *booklet*, katalog, rilisan media, atau produk lainnya;
- 3) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang seni dan desain;
- 4) merupakan hasil karya individual mahasiswa;

- 5) merupakan luaran dari proses invensi dan inovasi dengan pendekatan disiplin ilmu seni atau desain yang relevan;
  - 6) telah dipresentasikan minimal berskala provinsi seperti pameran, pertunjukan, pemutaran/penayangan, dan jenis presentasi publik lainnya;
  - 7) Produk Seni Monumental Menengah dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia pada karya dan atau keterangan penciptanya;
  - 8) Proyek Seni Monumental Menengah memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 9) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing.
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Menyerahkan Laporan Penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Menengah dalam bentuk monograf yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Menengah
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

#### 4. Proyek Produk Kreatif Magister

Persyaratan Proyek Produk Kreatif yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

##### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Magister. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Identifikasi Ide Kreatif
  - Tujuan Proyek
  - Riset dan Inspirasi
  - Konsep Desain
  - Pengembangan Prototype
  - Strategi Produksi
  - Anggaran
  - Strategi Pemasaran
  - Legalitas dan Hak Kekayaan Intelektual
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon pembimbing Proyek Produk Kreatif Magister. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Magister;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat

Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Dosen Pembimbing Proyek Produk Kreatif Magister sebagai Tugas Akhir Program Magister/Magister Terapan;

b. Kelengkapan Produk

Proyek Produk Kreatif Magister dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.

- 1) memenuhi syarat sebagai Proyek Produk Kreatif Magister berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
- 2) memiliki nilai orisinalitas, estetika, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual;
- 3) merupakan hasil karya individual mahasiswa;
- 4) telah dipresentasikan atau publikasi minimal berskala nasional seperti pameran, pemutaran/penayangan video, dan jenis presentasi publik lainnya. Produk kreatif jika dipublikasikan dalam buku sudah diterbitkan dan ber-ISBN dengan jumlah minimal 300 halaman;
- 5) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi;
- 6) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
- 7) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;

c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
- 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Produk Kreatif Magister yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
- 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

**C. Standar Kelayakan Tugas Akhir Program Doktor dan Doktor Terapan**

Mahasiswa Program Doktor/Doktor Terapan untuk memenuhi tugas akhirnya dapat memilih salah satu dari empat jenis yang diperbolehkan. Di bawah ini standar kelayakan dari setiap Tugas Akhir sehingga dapat mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

1. Disertasi

Persyaratan disertasi yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan seminar proposal disertasi kepada Ketua Program Studi. Lembar pengesahan Proposal Disertasi ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik;
- 2) proposal disertasi wajib diuji kelayakannya melalui kegiatan seminar proposal disertasi oleh Tim Penguji yang terdiri atas ketua program studi dan tiga orang calon promotor;
- 3) mahasiswa memperoleh Surat Keterangan bahwa proposal disertasinya telah disetujui oleh Ketua Kelompok Bidang Keahlian (KBK) di lingkungan Program



Studi, Fakultas, Kampus UPI di Daerah, atau Sekolah Pascasarjana masing-masing;

- 4) mahasiswa memperoleh Surat Keterangan telah mengikuti seminar proposal disertasi yang diterbitkan oleh Ketua Program studi.
  - 5) Mahasiswa menerima Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Promotor Disertasi.
  - 6) Mahasiswa mengikuti proses bimbingan disertasi sesuai petunjuk Promotor hingga mendapat persetujuan/pengesahan sebagai bukti bahwa disertasi layak diajukan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir;
- b. Kelengkapan Produk
- 1) Naskah Disertasi sudah disetujui oleh seluruh promotor dan ko-promotor dan Ketua Program Studi pada lembar pengesahan;
  - 2) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
  - 3) Melampirkan hasil uji similaritas disertasi dengan skor maksimal 25% menggunakan Turnitin, serta melampirkan hasil uji deteksi teks Generative AI dengan skor maksimal 15%.
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir Tahap I melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Melampirkan 4 eksemplar naskah disertasi;
  - 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang;
  - 4) Pelaksanaan Ujian Tesis Tahap I
  - 5) Perbaiki Naskah Disertasi sesuai dengan saran penguji Ujian Tahap I dalam Selambat-lambatnya 1 (satu) bulan.
  - 6) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

Jika terdapat perbedaan antara persyaratan disertasi pada butir a, b, dan c dengan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Rektor UPI Nomor 40 Tahun 2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, maka yang berlaku adalah persyaratan sesuai dengan Peraturan Rektor tersebut.

## 2. Prototype Final Produk Industri

Persyaratan Penyusunan Prototype Final Produk Industri yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Prototype Final Produk Industri. Naskah rencana pengembangan berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Deskripsi Proyek
  - Identifikasi Kebutuhan
  - Tujuan dan Sasaran
  - Spesifikasi dan Kriteria Teknis
  - Sketsa atau Rancangan Awal
  - Target Pengguna atau Audiens
  - Tahapan Pengembangan
  - Sumber Daya yang Dibutuhkan
  - Kerangka Waktu (*Timeline*)

- 2) Rencana Prototype sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
  - 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon promotor Prototype Final Produk Industri. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
  - 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon promotor menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Prototype Final Produk Industri;
  - 5) Jika mahasiswa dan calon promotor menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Prototype Final Produk Industri, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Promotor Prototype Final Produk Industri sebagai Tugas Akhir Program Doktor/Doktor Terapan;
- b. Kelengkapan Produk
- 1) Prototype yang dikembangkan berfungsi dengan baik;
  - 2) Diproduksi dengan menggunakan teknik dan alat produksi yang sesungguhnya. Prototype sudah dapat digunakan untuk pengujian akhir (uji kualitas atau uji pasar).
  - 3) Pengujian sudah menggunakan skala penuh. Digunakan untuk simulasi pengoperasian nyata, termasuk uji ketahanan, keandalan, dan kompatibilitas.
  - 4) Semua umpan balik dari pengujian telah diterapkan dalam penyempurnaan Prototype.
  - 5) Prototype dibuat dengan bahan yang sesuai dengan produk akhir. Fungsi utama dan estetikanya sepenuhnya sesuai dengan produk sebenarnya.
  - 6) Prototype menunjukkan performa interaktif dan lebih fungsional yaitu menyediakan fitur interaktif, seperti simulasi perilaku pengguna dan respons sistem.
  - 7) Memiliki nilai kebaruan dan keunggulan dari produk yang sudah ada;
  - 8) Memiliki Surat Keterangan Kelayakan Produk dari institusi tertentu untuk diajukan memperoleh Hak Cipta atau Paten.
  - 9) Tersedia deskripsi tentang Prototype dalam bentuk monograf yang disetujui oleh seluruh promotor dan Ketua Program Studi;
  - 10) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir Tahap I melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Melampirkan 3 eksemplar monograf yang berisi deskripsi tentang Prototype;
  - 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang;
  - 4) Pelaksanaan Ujian Tahap I
  - 5) Perbaikan terhadap Prototype yang dikembangkan dan monografinya sesuai dengan saran penguji Ujian Tahap I dalam selambat-lambatnya 3 (tiga) bulan.
  - 6) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

### 3. Proyek Seni Monumental Lanjutan

Persyaratan Proyek Seni Monumental Lanjutan yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana menyelenggarakan Proyek Seni Monumental Lanjutan. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Tema dan Konsep Seni
  - Tujuan Proyek
  - Studi Lokasi dan Konteks
  - Desain dan Rancangan Awal
  - Anggaran dan Pendanaan
  - Tim Kerja dan Kolaborasi
  - Rencana atau Jadwal Pelaksanaan
  - Strategi Edukasi dan Promosi
  - Legalitas dan Izin
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon promotor Proyek Seni Monumental Lanjutan. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon promotor menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Seni Monumental Lanjutan;
- 5) Jika mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Promotor Proyek Seni Monumental Lanjutan sebagai Tugas Akhir Program Doktor/Doktor Terapan;

b. Kelengkapan Produk

Kelengkapan Tugas Akhir dalam Proyek Seni Monumental Lanjutan dinyatakan layak jika..

- 1) memiliki nilai ekonomi dan relevansi dengan bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah;
- 2) telah dikurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional. Hasil kurasi dibuktikan dengan produk publikasi dari pihak penyelenggara dalam bentuk booklet, katalog, rilisan media, atau produk lainnya;
- 3) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual dalam bidang seni dan desain;
- 4) merupakan hasil karya individual mahasiswa;
- 5) merupakan luaran dari proses invensi dan inovasi dengan pendekatan disiplin ilmu seni atau desain yang relevan;
- 6) telah dipresentasikan minimal berskala nasional seperti pameran, pertunjukan, pemutaran/penayangan, dan jenis presentasi publik lainnya;
- 7) Produk Seni Monumental Lanjutan dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia pada karya dan atau keterangan penciptanya;
- 8) Proyek Seni Monumental Lanjutan memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
- 9) Mahasiswa menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh promotor;

c. Syarat Ujian Tugas Akhir

- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>

- 2) Menyerahkan Laporan Penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Lanjutan dalam bentuk monograf yang disetujui oleh seluruh promotor dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
- 3) Menyerahkan foto dan video yang menunjukkan tentang penyelenggaraan Proyek Seni Monumental Lanjutan
- 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
- 5) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

#### 4. Proyek Produk Kreatif Doktor

Persyaratan Proyek Produk Kreatif Doktor yang dapat diakui sebagai Tugas Akhir dan mahasiswa dapat mengajukan ujian sidang apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

##### a. Pemenuhan Proses Bimbingan

- 1) mahasiswa mengajukan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Doktor. Naskah rencana berupa proposal singkat yang berisi minimal
  - Identifikasi Ide Kreatif
  - Tujuan Proyek
  - Riset dan Inspirasi
  - Konsep Desain
  - Pengembangan Prototype
  - Strategi Produksi
  - Anggaran
  - Strategi Pemasaran
  - Legalitas dan Hak Kekayaan Intelektual
- 2) Rencana Proyek sebagaimana yang dimaksud butir 1, ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Akademik dan diajukan kepada Ketua Program Studi;
- 3) Ketua program studi menerbitkan Surat Keputusan Ketua Program Studi tentang calon promotor Proyek Produk Kreatif Doktor. Surat Keputusan Ketua Program Studi berlaku 30 hari setelah ditandatangani.
- 4) Selama 30 hari kerja sebagaimana dimaksud butir (3), mahasiswa dan calon pembimbing menyepakati untuk melanjutkan dan atau tidak melanjutkan rencana pengembangan Proyek Produk Kreatif Doktor;
- 5) Jika mahasiswa dan calon promotor menyepakati untuk melanjutkan pengembangan Proyek, Ketua program studi mengusulkan penerbitan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana tentang Promotor Proyek Produk Kreatif Doktor sebagai Tugas Akhir Program Doktor/Doktor Terapan;

##### b. Kelengkapan Produk

Proyek Produk Kreatif Doktor dinyatakan memiliki kelayakan produk jika memenuhi ketentuan sebagai berikut.

- 1) memenuhi syarat sebagai Proyek Produk Kreatif Doktor berdasarkan hasil kurasi oleh dosen pembimbing dan atau kurator yang profesional;
- 2) memiliki nilai orisinalitas, estetik, teknis, fungsi, sosial dan ekonomi, serta dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual;
- 3) merupakan hasil karya individual mahasiswa;
- 4) telah dipresentasikan atau publikasi minimal berskala nasional seperti pameran, pemutaran/penayangan video, dan jenis presentasi publik lainnya. Produk kreatif

- jika dipublikasikan dalam buku, sudah diterbitkan dan memiliki ISBN dengan jumlah minimal 350 halaman;
- 5) dilengkapi dengan karya tulis berupa monograf yang dilengkapi identitas berafiliasi Universitas Pendidikan Indonesia dan disetujui oleh seluruh promotor dan Ketua Program Studi;
  - 6) memiliki kelayakan untuk memperoleh Hak Cipta.
  - 7) menunjukkan bukti bahwa proses bimbingan telah selesai berupa Buku Bimbingan yang diparaf oleh dosen pembimbing;
- c. Syarat Ujian Tugas Akhir
- 1) Mahasiswa mengajukan Ujian Sidang Tugas Akhir melalui aplikasi: <https://siak.upi.edu/sias/>
  - 2) Mahasiswa menyerahkan karya tulis monograf tentang deskripsi Proyek Produk Kreatif Doktor yang disetujui oleh seluruh pembimbing dan Ketua Program Studi. Jumlah laporan minimal 3 eksemplar;
  - 3) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir;
  - 4) Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah//Direktur Sekolah Pascasarjana menerbitkan Surat Keputusan tentang Kelulusan Mahasiswa (Yudisium).

## **BAB IV**

### **KETENTUAN UMUM UJIAN TUGAS AKHIR**

Semua jenis tugas akhir pada Program Sarjana/Sarjana Terapan, Magister/Magister Terapan, dan Doktor/Doktor Terapan wajib diuji melalui Ujian Sidang Tugas Akhir, dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Mekanisme Ujian Tugas Akhir telah diatur dalam Peraturan Rektor UPI Nomor 40 Tahun 2024 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Ketentuan Ujian Tugas Akhir dalam buku pedoman ini merupakan tambahan atau penjelasan dari Peraturan Rektor tersebut. Apabila terjadi perbedaan penafsiran terhadap ketentuan tambahan ini, maka yang berlaku adalah ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Rektor tersebut.
2. Semua produk tugas akhir yang ditulis dan atau dikembangkan oleh mahasiswa wajib ditunjukkan kepada seluruh penguji Tugas Akhir dengan ketentuan sebagai berikut.
  - a. Tugas Akhir berbentuk tulisan, aplikasi, atau hasil karya berupa benda fisik yang mudah dibawa ke ruang ujian wajib dipamerkan atau diperlihatkan kepada seluruh tim penguji Tugas Akhir;
  - b. Tugas Akhir berbentuk benda fisik yang tidak dapat dibawa ke ruang ujian karena berukuran besar, berat, atau tidak dapat digeser dari tempat pembuatannya, namun masih dapat dijangkau maka tim penguji wajib mengunjungi ke lokasi pembuatan tugas akhir;
  - c. Tugas Akhir berbentuk benda fisik yang tidak dapat dibawa ke ruang ujian karena berukuran besar, berat, tidak dapat digeser dari tempat pembuatannya, dan tidak dapat dijangkau karena membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama, maka tugas akhir yang dimaksud wajib ditunjukkan dalam bentuk foto dan video kepada tim penguji Tugas Akhir. Adapun foto dan video yang dimaksud wajib memperlihatkan hal-hal sebagai berikut.
    - 1) pada gambar foto 1: terlihat bentuk karya tugas akhir. Selain itu, nampak pula mahasiswa yang bersangkutan sedang bekerja menyelesaikan tugas akhir;
    - 2) pada gambar foto 2: terlihat dosen pembimbing tugas Akhir mengunjungi lokasi pembuatan karya tugas akhir;
    - 3) pada video 1: terlihat karya tugas akhir berfungsi dengan baik sesuai dengan maksud dan tujuannya;
    - 4) pada video 2: terlihat mahasiswa dan kehadiran dosen pembimbing tugas Akhir sedang memperhatikan bentuk dan atau cara kerja karya tugas akhir;
  - d. Ujian Tugas Akhir dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana.
3. Jika mekanisme ujian membutuhkan prosedur dan persyaratan tertentu di luar ketentuan yang telah dijelaskan pada butir 1 dan 2, maka Dekan/Direktur Kampus UPI di Daerah/Direktur Sekolah Pascasarjana dapat menerbitkan Surat Keputusan yang melengkapi tentang tata cara Ujian Tugas Akhir di lingkungannya masing-masing.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Buku pedoman ini disusun sebagai salah satu langkah untuk memberi kepastian hukum tentang jenis dan prosedur Tugas Akhir mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Melalui pedoman ini, diharapkan mahasiswa dan sivitas akademika dapat lebih memahami standar penyusunan Tugas Akhir yang berlaku. Dengan mengikuti pedoman ini, UPI berharap dapat meningkatkan reputasi dan kontribusi akademiknya di tingkat internasional, sekaligus memperluas penyebaran ilmu pengetahuan. Semoga buku pedoman ini bermanfaat sebagai referensi bagi semua pihak di UPI dalam meningkatkan kualitas tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa.

## REFERENSI

- Gombrich, E. H. (2006). *The story of art* (16th ed.). Phaidon Press.
- Hague, R., Mansour, S., & Saleh, N. (2004). Design and manufacture of functional prototypes using low-cost rapid technologies. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part B: Journal of Engineering Manufacture*, 218(10), 1237-1245. <https://doi.org/10.1243/0954405042323757>
- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. Penguin Books.
- Koster, M., & Preece, S. (2014). *Building a successful portfolio: A guide to professional and personal development*. Routledge.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (Revised ed.). Rockport Publishers.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/Hk/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019
- Suryana, Y. (2012). *Teknologi tepat guna dalam pemberdayaan masyarakat*. Penerbit Andi.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2020). *Product design and development* (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Zucker, L. G., & Haviland, G. (2017). *The monumental art of cultural identity: Creating enduring symbols*. Routledge.



