

PROPOSAL
INNOVATION AWARD 2017



**Industry Engagement Framework and
Surveys**

PENGESAHAN PROPOSAL
(PROPOSAL APPROVAL)
INNOVATION AWARD 2017
BINA NUSANTARA

1. Judul Proyek : Industry Engagement Framework and Surveys
(Project title)
2. Kategori : ☐ Art & Design ☐ Humaniora
(Category) ☐ Building & Environment ☐ Science & Technology
☒ Business & Management ☐ Teaching & Learning
☐ Other:
3. Nama Tim : Let's Collaborate!
(Team Name)
4. Anggota Tim :
(Team members)

No	Nama Anggota (Member Name)	Division/Business Unit Department/Unit Position	Handphone Ext E-mail
1	Fredy Purnomo	BINUS University/School of Computer Science/Dean	08159152650 2270 fpurnomo@binus.edu
2	Santy	BINUS University/School of Computer Science/Head of Internationalization and Partnership Program	0818983976 2257 santy@binus.edu
3	Andry Chowanda	BINUS University/School of Computer Science/Head of Program - Game Application and Technology/	085939118930 achowanda@binus.edu

Jakarta, 2 Juni 2017

Mengetahui,

Team Leader

(Fredy Purnomo)
Direct Supervisor *

(Santy)

*) minimal Binusian level 13

RINGKASAN PROYEK

(PROJECT SUMMARY)

Engagement dengan industri merupakan salah satu fokus utama jurusan, namun seringkali ide-ide jenis engagement tidak dibagikan antar jurusan sehingga mengurangi kemungkinan munculnya kerjasama baru dengan industri. Jurusan juga tidak memiliki panduan ketika ingin meminta masukan dengan industri sehingga membutuhkan waktu yang lama dan ada area-area yang tidak tercakup selama diskusi. Industry Engagement Framework dan Industry Surveys beserta aplikasi yang mendukung kedua panduan tersebut dibuat agar jurusan bisa saling berbagi ide kreatif terkait engagement dengan industri dan juga memiliki panduan pertanyaan yang bisa disebarluaskan secara online kepada pihak industri untuk mendapatkan masukan pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran maupun aspek akademis lainnya.

Keyword : Industry engagement; industry; survey; collaboration

1. Latar Belakang Proyek (*Background of the project*)

Kerjasama dengan pihak industri adalah salah satu fokus utama untuk setiap jurusan yang ada di BINUS University dan berbagai bentuk kerjasama sudah diadakan dengan pihak industri, namun seringkali ada bentuk atau model kerjasama yang sebenarnya sudah dilakukan oleh jurusan yang satu namun tidak diketahui oleh jurusan, padahal hal ini bisa memberi ide untuk jurusan-jurusan dalam membina kerjasama baru dengan pihak industri.

Proyek ini ditujukan untuk membuat panduan atau daftar jenis-jenis model engagement / kerjasama yang bisa digunakan oleh para pimpinan jurusan dalam membangun hubungan dengan pihak industri. Informasi mengenai output yang merupakan bukti keberhasilan dari engagement atau kerjasama tersebut juga akan dikumpulkan.

Pihak jurusan sangat ingin mendengar input-input dari industri terkait proses pembelajaran, kurikulum, lulusan, dan aspek-aspek akademik lain, namun seringkali tidak memiliki kesempatan yang tepat untuk bertemu langsung dengan pihak industri untuk berdiskusi. Sejauh ini jurusan (dalam studi kasus proyek ini adalah yang ada di School of Computer Science) belum memiliki panduan mengenai aspek-aspek mana saja yang ingin ditanyakan kepada industri dan pertanyaan-pertanyaan apa saja yang bisa dilempar untuk mencakup aspek-aspek tersebut. Proyek ini juga ditujukan untuk membuat survey-survey yang bisa disebarkan kepada pihak industri baik secara online maupun ketika diskusi tatap muka dalam upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kurikulum dari semua jurusan.

Adapun area industry engagement yang akan dicakup proyek ini adalah aspek-aspek akademik sebagai berikut :



2. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan latar belakang pembuatan proyek ini yang sudah diuraikan di atas, makin telah dirumuskan beberapa masalah yang ada, yaitu :

1. Tidak adanya sarana jurusan-jurusan untuk menyumbangkan ide-ide jenis engagement industri, yang bisa membantu untuk menghasilkan panduan yang lengkap mengenai jenis-jenis kerjasama atau engagement apa sajakah yang bisa dilakukan dengan pihak industri
2. Keterbatasan waktu dan kesempatan bagi jurusan untuk mendapatkan masukan-masukan berharga dari industri
3. Tidak adanya panduan mengenai aspek masukan yang dibutuhkan dari industri beserta pertanyaan-pertanyaannya.

3. Tujuan dan Manfaat (*Goal and Benefit*)

Berikut adalah tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan adanya pelaksanaan proyek ini :

1. Membuat sarana pengumpulan informasi (berupa teknologi aplikasi sederhana) dimana semua jurusan bisa saling berbagi informasi jenis-jenis kerjasama atau engagement industri yang sudah mereka lakukan beserta output dari engagement tersebut yang bisa dikaitkan langsung dengan performance target jurusan
2. Membuat “Industry Engagement Framework”, yaitu panduan jenis-jenis engagement yang bisa dilakukan dengan industri beserta output-output yang bisa dikorelasikan dengan target performa dari jurusan
3. Membuat “Industry Surveys” yaitu survey-survey berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan masukan dari pihak industri, yang bisa disebarkan secara online maupun ketika berdiskusi secara tatap mata

Adapun manfaat yang didapatkan melalui proyek ini adalah :

1. Mengumpulkan semua ide-ide kerjasama dari semua jurusan untuk meningkatkan industry engagement / collaboration.
2. Meningkatkan variasi kerjasama atau industry engagement di setiap fase dari kegiatan akademik di jurusan.
3. Mendapatkan masukan-masukan dari industri secara lebih mudah (online)

4. Rencana Penerapan Proyek (*Project Implementation Plan*)

No.	Aktivitas (<i>Activity</i>)	Bulan (<i>Month</i>)								Keluaran (<i>Output</i>)
		Mei	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec	
1	Interview dengan perwakilan jurusan-jurusan	√								Data hasil identifikasi masalah secara detail
2	Studi literature	√								Draft awal usulan solusi masalah
3	Interview dengan Dean, Head of Programs dan BINUS Collaboration Centre		√	√						Usulan awal untuk Industry Engagement Framework
4	Interview dengan Head of Programs dan Course Content Coordinators		√	√						Daftar Pertanyaan untuk Industry Surveys
5	Perancangan dan Pembuatan Aplikasi				√	√				Aplikasi
6	Uji coba aplikasi						√			
7	Launching aplikasi dan Industry Engagement Framework dan Industry Surveys							√		Proyek terimplementasi
8	Feedback evaluation and follow ups							√	√	

5. **Perkiraan Efisiensi Sumber Daya** (*Resource Efficiency Estimation*)

Sebelum (*Before*):

Meeting dengan industri bisa berkali-kali, di mana meeting pertama maupun kedua biasanya untuk pengenalan dan mencoba mengeksplorasi kerjasama yang bisa dilakukan. Sedangkan untuk meminta masukan seringkali membutuhkan meeting terpisah.

Adapun biaya yang dibutuhkan adalah :

1. Biaya transportasi ke dan dari tempat meeting
2. Konsumsi
3. Waktu dari perwakilan jurusan untuk melakukan diskusi atau interview untuk meminta masukan dari industri

Perkiraan dibutuhkan Rp. 200.000 untuk setiap meeting

Setelah (*After*):

Di meeting pertama pihak jurusan bisa langsung menampilkan jenis-jenis kerjasama yang mungkin dilakukan sehingga diskusi bisa berjalan dengan cepat.

Masukan dari industri juga bisa disampaikan secara online melalui survey sehingga biaya-biaya untuk meeting dengan industri bisa dihilangkan.

ROI:

Biaya yang dibutuhkan untuk proyek ini adalah pengembangan aplikasi sederhana, dengan asumsi pengembangan aplikasi membutuhkan 2 programmer selama 2 bulan, maka perkiraan biaya adalah $(2 \times 2 \times \text{Rp. } 7.000.000) = \text{Rp. } 14.000.000$

Sedangkan biaya yang dihemat adalah biaya satu kali meeting, yang diasumsikan sebesar Rp. 200.000 per meeting dan dalam pertahun diperkirakan ada sekitar 20 meeting dengan industri untuk perjurusan yang bisa digantikan secara online. Asumsi lain adalah jumlah jurusan yang menggunakan hasil proyek ini adalah sebanyak 30 jurusan.

Maka biaya yang dihemat pertahun adalah sebesar : Rp. 120.000.000 pertahun, maka ROI bisa dicapai dalam kurang dari satu tahun, beserta dengan keuntungan intangible lainnya.

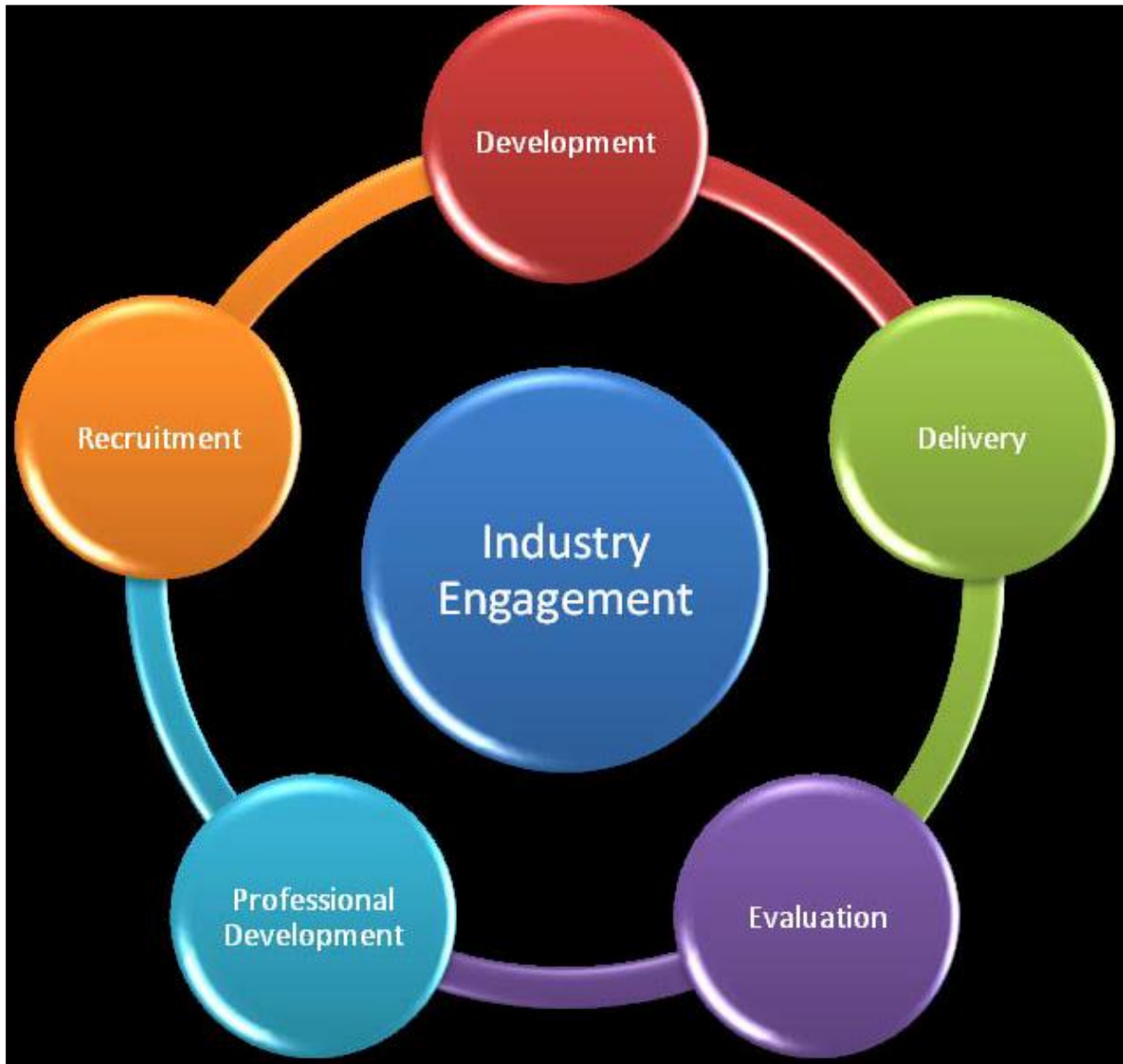
6. **Resiko Proyek** (*Project Risk*)

Kesuksesan proyek ini sangat bergantung pada partisipasi aktif dari jurusan.

LAMPIRAN

(APPENDIX)

A.1 Industry Engagement Continuum



Taken from "Addressing ICT curriculum recommendations from surveys of academics, workplace graduates and employers Final Report 2012"