



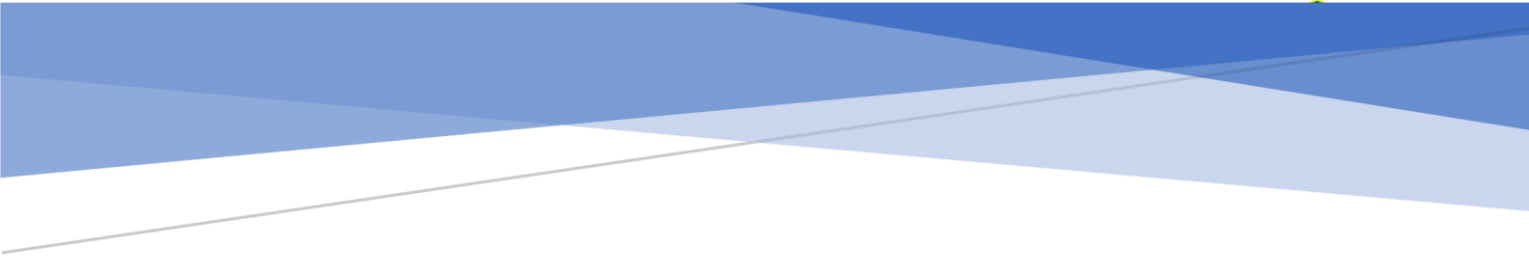
DIKTISAINTEK
BERDAMPAK

UNSUB
MASAGI



DOKUMEN KURIKULUM 2025 BERBASIS OBE/KKNI/SKKNI PRODI SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUBANG**



DOKUMEN KURIKULUM 2025 BERBASIS OBE/KKNI/SKKNI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUBANG

TIM PENYUSUN
fasilkom@unsub.ac.id



DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Subang

Subang, Agustus 2025

Nama Ketua Tim : Tazkia Salsabila Ardan,M.Kom

NIDN : 0405079402

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

UNIVERSITAS SUBANG, Tahun 2025



	FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SUBANG Kampus 1, Jl. Raden Ajeng Kartini No.KM. 3, Wanareja Subang Telp. (0260) 411415 URL www.unsub.ac.id	No. 03
	DOKUMEN KURIKULUM	Revisi: 1 Halaman:

Proses	Penanggung Jawab		Tanda Tangan
	Nama	Jabatan	
Perumus	Tazkia Salsabila Ardan,M.Kom		
Pemeriksa	Bagus Ali Akbar,S.Sl.,M.Kom		
Persetujuan	Bambang Tjahjo Utomo,M.T		
Penetapan	Dr. Tepi Peirisal,M.Si		
Pengendalian	Dr. Deni Mudian		



TIM Penyusun

Dokumen Kurikulum

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Subang

Pengarah : Bagus Ali Akbar,S.SI.,M.Kom

Ketua : Tazkia Salsabila Ardan.,M.Kom

Sekretaris : Maya Destriani,M.Kom

Anggota :

1. Jaja.,M.Kom
2. Rakhmayudhi.,M.kom
3. Ir. Syarif Hidyat,MT
4. Softwandi Noor,MT



Daftar Isi

Daftar Isi.....	4
Kata Pengantar	6
I. Identitas Program Studi.....	7
II. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Sasaran dan University Value	8
2.1 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Universitas.....	8
2.2 Visi, Misi, Tujuan, Strategi Fakultas.....	8
2.3 Visi Keilmuan Program Studi	9
2.4 Tujuan Program Studi	10
2.5 Sasaran Program Studi	10
III. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum.....	11
3.1 Dasar Hukum Penyusunan Kurikulum.....	11
3.2 Arah Perubahan Kurikulum.....	11
IV. Evaluasi Kurikulum Dan Tracer Study	13
4.1 Evaluasi Kurikulum	13
4.2 Tracer Study	14
V. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	15
5.1 Profil Lulusan.....	15
5.2 Rumusan CPL SN-DIKTI	16
5.3 Rumusan CPL Program Studi	23
5.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI	27
5.5 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL	30
VI. Penetapan Bahan Kajian	31
6.1 Rumusan Bahan Kajian (BK).....	31
6.2 Pemetaan CPL terhadap BK	35
6.3 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah (MK).....	33
VII. Pembentukan Mata Kuliah dan Bobot SKS	37
7.1 Pemetaan CPL terhadap MK.....	37
7.2 Pemetaan MK Terhadap PL	43
7.3 Susunan MK dan Bobot SKS.....	47



7.3 Capstone Project	37
VIII. Matriks dan Peta Kurikulum.....	45
8.1 Organisasi Mata Kuliah.....	45
8.2 Susunan Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL	45
IX. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	47
9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK.....	45
Peta Pemenuhan CPL – CPMK – MK Semester.....	47
9.2 Pemetaan MK-CPL-CPMK	45
9.3 Metode Pembelajaran.....	45
X. Asesmen Pembelajaran.....	45
10.1 Teknik Penilaian CPMK	45
10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian	46
10.3 Bobot Penilaian.....	49
10.4 Rumusan Nilai Akhir MK.....	49
10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL	50
10.6 Proses Penilaian dan Evaluasi	51
X. Implementasi Hak Belajar Maksimum 3 Semester di Luar Program Studi	45
XI. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum	47



Kata Pengantar

Alhamdulillah wa syukurillah atas rahmat dan karunia Allah Subhanahu Wa Ta'ala berupa kesehatan, iman dan Islam serta shalawat dan salam kita sampaikan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman hidup yakni Al-qur'an dan Sunnah untuk keselamatan umat di dunia.

Kurikulum Program Studi Sistem Informasi sebagai cara untuk mencapai visi dan misi program studi, disusun berdasarkan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yang memberikan bentuk kebebasan mahasiswa dalam mencapai tujuan pendidikan, OBE (Outcome Base Education) yang memfokuskan pada kemampuan outcome dan tuntutan dinamika pendidikan.

Perbaikan Kurikulum pada tahun 2025 ini merupakan kegiatan yang harus dilakukan dilingkungan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, untuk peningkatan kualitas akademik agar menghasilkan produk lulusan yang baik serta peningkatan kualitas institusi Universitas Subang.

Akhirul Kalam, Tim Penyusun menyampaikan terimakasih pada semua pihak yang telah banyak membantu dalam memformulasikan kurikulum ini, kritik dan saran yang konstruktif dari para pelaku, pengguna kurikulum ini demi kesempurnaan sangat diharapkan.

Subang, Agustus 2025

Tim Penyusun



I. Identitas Program Studi

Penyelenggaraan Program Studi Sistem informasi dimulai pada tahun 2005, di bawah Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang. Saat ini Program Studi Sistem Informasi menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran dalam rangka menyiapkan jenjang kepakaran bidang ilmu komputer yaitu Sarjana ilmu Komputer (dengan gelar S.Kom.), dengan memiliki 3 (tiga) peminatan yaitu : Information System Development, Enterprise Information System, dan Digitalpreneurship. Kurikulum 2023 Program Studi Sistem Informasi Universitas Subang disusun berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Kurikulum tersebut memuat seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

Salah satu pembeda utama Kurikulum 2025 adalah diakomodasinya kebijakan Capstone project. Spesifikasi inti dan capaian pembelajaran lulusan dari program studi seperti, jenis program studi, judul program, peminatan, fakultas, universitas; nama gelar, pemberi gelar, bahasa pengantar, lama belajar, jumlah sks; dan akreditasi diberikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Spesifikasi Program Studi Sistem Informasi

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Subang
2	Fakultas	Ilmu Komputer
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	Peringkat Akreditasi	BAK SEKALI (LAM INFOKOM: 110/SK/LAM-INFOKOM/Ak/S/VIII/2025)
5	Jenjang Pendidikan	Program Sarjana (Strata-1)
6	Gelar Lulusan	S.Kom (Sarjana Komputer)
7	Bahasa Pengantar	Bahasa Indonesia
8	Lama Program	8 Semester (4 Tahun)
9	Jumlah Dosen	14
10	Jumlah SKS	148 sks
11	Alamat Prodi	Kampus 1 Universitas Subang, Jl. RA Kartini KM 3 Subang Kel. Wanareja Kec. Subang Kab. Subang
12	Telp	0260 (4240927)
13	Web Prodi/PT	www.fasilkom.unsub.ac.id / www.unsub.ac.id



II. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Sasaran dan University Value

2.1 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Universitas

1. Visi

Manjari perguruan tinggi yang berkembang dan terkemuka ditingkat Jawa Barat Tahun 2023.

2. Misi

- Menyelenggarakan Pendidikan dan pembelajaran yang bermutu dalam rangka menghasilkan lulusan yang berilmu pengetahuan, bermoral Pancasila, dan berjiwa entrepreneurship.
- Menjalin kerja sama dalam penelitian dengan berbagai pihak, baik dengan instansi pemerintah swasta dan Lembaga lain dalam rangka meningkatkan mutu lulusan.
- Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.
- Ikut serta dalam upaya pencapaian Visi dan Misi Kabupaten Subang dan Provinsi Jawa Barat

3. Tujuan

- Menghasilkan lulusan yang berilmu pengetahuan, bermoral pancasila, dan berjiwa entrepreneurship.
- Terjalannya kerja sama dalam penelitian dengan berbagai pihak, baik dengan instansi pemerintah, swasta dan lembaga lain dalam rangka meningkatkan mutu lulusan.
- Menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk mewujudkan masyarakat yang mandiri, produktif dan kompetitif.
- Tercapainya visi dan misi Kabupaten Subang dan Provinsi Jawa Barat.

4. Sasaran

Benchmarking dan identifikasi gap analysis untuk mengetahui kondisi sebenarnya dalam mencapai kondisi ideal menurut Standar Nasional Dikti.

2.2 Visi, Misi, Tujuan, Strategi Fakultas

1. Visi Fakultas

Pada tahun 2030, menjadi fakultas unggulan dalam bidang ilmu komputer yang inovatif, berdaya saing global, dan menghasilkan lulusan profesional, beretika, serta berkontribusi positif bagi perkembangan teknologi dan masyarakat digital.

2. Misi Fakultas

- Menyelenggarakan pendidikan berkualitas tinggi di bidang ilmu komputer dengan kurikulum yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.
- Menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif, dan profesional dengan kemampuan problem solving, beretika tinggi, dan siap bersaing di tingkat nasional maupun internasional.
- Mendorong penelitian inovatif dan aplikatif yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan solusi teknologi bagi masyarakat.
- Menjalin kerja sama strategis dengan industri, pemerintah, dan institusi akademik di tingkat nasional dan internasional untuk memperkuat pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.



- e. Melaksanakan pengabdian masyarakat berbasis teknologi informasi untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan sosial-ekonomi..

3. Tujuan Pendidikan Fakultas

- a. Menghasilkan lulusan yang kompeten dan profesional di bidang ilmu komputer yang siap bersaing di tingkat nasional dan internasional.
- b. Mengembangkan lulusan yang kreatif, inovatif, dan beretika tinggi dengan kemampuan problem solving dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.
- c. Mendorong penelitian yang inovatif dan aplikatif untuk berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan solusi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.
- d. Membangun jejaring kerja sama strategis dengan industri, pemerintah, dan institusi akademik untuk memperkuat pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.
- e. Memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui pengabdian yang berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan sosial-ekonomi.

4. Sasaran Fakultas Ilmu Komputer

- 1) Menghasilkan Lulusan yang kompeten dan profesional
 - a. Meningkatkan persentase kelulusan tepat waktu dengan IPK yang baik.
 - b. Meningkatkan kesiapan kerja lulusan dengan sertifikasi kompetensi yang relevan.
- 2) Mengembangkan lulusan yang kreatif, inovatif, dan beretika tinggi dengan kemampuan problem solving dan adaptif terhadap perkembangan teknologi
 - a. Adanya mata kuliah berbasis proyek
 - b. Adanya mata kuliah etika profesi
- 3) Mendorong penelitian yang inovatif dan aplikatif untuk berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan solusi teknologi yang bermanfaat bagi Masyarakat
 - a. Adanya penelitian yang mendapat HAKI
 - b. Adanya PKM yang diadopsi oleh masyarakat
- 4) Penguatan Kerja Sama Strategis:
 - a. Meningkatkan jumlah kemitraan dengan industri, pemerintah, dan institusi akademik di tingkat nasional dan internasional.
 - b. Meningkatkan partisipasi dalam kolaborasi penelitian dan publikasi ilmiah.
- 5) Memberikan Kontribusi pada Masyarakat:
 - a. Meningkatkan jumlah program pengabdian masyarakat yang berbasis Teknologi Informasi /Sistem Informasi.
 - b. Memberikan solusi inovatif untuk masalah sosial-ekonomi melalui teknologi informasi.

2.3 Visi Keilmuan Program Studi

1. Visi Prodi

Pada tahun 2030, menjadi program studi unggulan dalam bidang Sistem Informasi yang menghasilkan lulusan berprestasi, berjiwa entrepreneur, profesional, dan berkontribusi positif bagi masyarakat global.

2. Misi Prodi



- a. Menyelenggarakan pendidikan yang inovatif dan berkualitas di bidang Sistem Informasi dengan mengintegrasikan pengetahuan teoritis dan praktis serta pemanfaatan teknologi informasi untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan adaptif terhadap kebutuhan industri.
- b. Mendorong pengembangan lulusan yang profesional, kreatif, kompetitif, dan berintegritas tinggi, serta memiliki kemampuan berwirausaha yang tangguh dan mandiri.
- c. Mengembangkan kerja sama strategis dengan berbagai pihak dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat di tingkat nasional dan internasional secara berkelanjutan.
- d. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis Sistem Informasi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan sosial-ekonomi.

2.4 Tujuan Program Studi

1. Menghasilkan lulusan yang kompeten dan adaptif di bidang Sistem Informasi dengan kemampuan teoritis dan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri.
2. Membentuk lulusan yang profesional, kreatif, kompetitif, dan berintegritas tinggi, serta memiliki jiwa wirausaha yang tangguh dan mandiri.
3. Membangun jejaring kerja sama strategis dengan berbagai pihak di tingkat nasional dan internasional dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.
4. Memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat melalui kegiatan pengabdian berbasis Sistem Informasi untuk meningkatkan kualitas hidup dan pembangunan sosial-ekonomi.

2.5 Sasaran Program Studi

1. Kompetensi Lulusan yang Tinggi:
 - a. Meningkatkan persentase kelulusan tepat waktu dengan IPK yang baik.
 - b. Meningkatkan kesiapan kerja lulusan dengan sertifikasi kompetensi yang relevan.
2. Kualitas Lulusan yang Profesional dan Mandiri:
 - a. Meningkatkan jumlah lulusan yang terserap di dunia kerja dalam waktu kurang dari 6 bulan.
 - b. Meningkatkan jumlah lulusan yang menjadi wirausaha mandiri di bidang teknologi informasi.
3. Penguatan Kerja Sama Strategis:
 - a. Meningkatkan jumlah kemitraan dengan industri, pemerintah, dan institusi akademik di tingkat nasional dan internasional.
 - b. Meningkatkan partisipasi dalam kolaborasi penelitian dan publikasi ilmiah.
4. Kontribusi pada Masyarakat:
 - a. Meningkatkan jumlah program pengabdian masyarakat yang berbasis Sistem Informasi.
 - b. Memberikan solusi inovatif untuk masalah sosial-ekonomi melalui teknologi informasi.



III. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

3.1 Dasar Hukum Penyusunan Kurikulum

Kurikulum memiliki kedudukan yang sentral dalam perkembangan program studi sebagai sebuah rancangan Pendidikan. Oleh sebab itu, agar pendidikan dapat menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas, dibutuhkan landasan yang kuat dalam pengembangan kurikulum. Duapoin utama yang akan dijelaskan adalah dasar hukum sebagai landasan dan arah pengembangandari perubahan kurikulum.

1. Dasar hukum pengembangan kurikulum

Dasar-dasar hukum perubahan kurikulum yang digunakan didasarkan dari beberapa aturan pemerintah seperti: (a) undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional; (b) undangundang tentang Pendidikan Tinggi; (c) tentang KKNi; sampai yang paling baru (d) tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Kerangka Dasar Kurikulum Universitas Subang, selengkapnya sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 2) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- 3) Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNi.
- 4) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 73 tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka
- 5) Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi.
- 6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar
- 7) Nasional Pendidikan Tinggi.
- 8) Peraturan BAN-PT Nomor 8 2022 tentang IAPS Sarjana Infokom
- 9) Statuta Universitas Subang

2. Selain dasar hukum di atas, kurikulum Program Studi Sistem Komputer disusun dengan mengikuti: (1) Buku panduan MBKM oleh DIKTI; (2) Buku Panduan Kurikulum OBE Aptikom; Workshop dan pertemuan Dosen, Alumni, Mahasiswa dan Pengguna yang diadakan oleh Program Studi; dan (3) Dokumen Revisi Kurikulum Fakultas. Secara lengkap sebagai berikut:

- a. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi pada tahun 2020
- b. Buku Pedoman Kurikulum berbasis OBE/KKNI/SKKNi APTIKOM Pada Tahun 2022
- c. Workshop, rapat dan pertemuan mengenai kurikulum di Fakultas Ilmu Komputer dan di Program Studi Sistem Informasi yang melibatkan Dosen, Alumni, Mahasiswa dan Pengguna.

3.2 Arah Perubahan Kurikulum

Mengingat kecepatan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang sangat cepat, untuk mencapai profil lulusan yang diharapkan, memperoleh keahlian yang diperlukan di industri, dan untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan maka rancangan dari kurikulum ini dibuat untuk menjawab tantangan tersebut. Secara umum, kurikulum 2023 ini dibuat sesuai dengan: Kurikulum nasional yang berbasis KKNi, OBE, dan MBKM. Detail arah perubahan kurikulum 2023 adalah:

1. Menerapkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
2. Menerapkan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi).



3. Menerapkan kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE).
4. Memenuhi rekomendasi yang ditemukan dalam kegiatan akreditasi maupun kegiatan audit lain.
5. Menyesuaikan isi dan silabus mata kuliah yang ada, agar dapat menggambarkan tren yang sedang berkembang dan perkembangan mutakhir riset di bidang ilmu computer.

Berdasarkan perubahan-perubahan yang dilakukan seperti penerapan aturan baru dari DIKTI, diharapkan kurikulum program studi menghasilkan lulusan yang sesuai dengan profil lulusan. Selain itu, menyesuaikan isi silabus dengan tren yang berkembang pada kurikulum ini berharap lulusan memiliki mutu yang terbaik dilihat dari meningkatnya serapan industri dan pendeknya waktu tunggu. Dengan kurikulum yang dirancang ini juga diharapkan tetap mendapatkan akreditasi yang sama atau lebih baik dari LAM INFOKOM



IV. Evaluasi Kurikulum Dan Tracer Study

4.1 Evaluasi Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum pada periode tertentu diperlukan evaluasi agar up to date sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Evaluasi kurikulum adalah proses penerapan prosedur ilmiah untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel untuk membuat keputusan tentang kurikulum yang sedang berjalan atau telah dijalankan. Evaluasi kurikulum ini dapat mencakup keseluruhan kurikulum atau masing-masing komponen kurikulum seperti tujuan, isi, atau metode pembelajaran yang ada dalam kurikulum tersebut.

Pelaksanaan evaluasi kurikulum meliputi dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formative dan evaluasi summative. Tujuan dari evaluasi kurikulum adalah untuk menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan pengguna lulusan.

Evaluasi summative dilaksanakan setiap lima tahun sekali. Evaluasi summative yang terakhir adalah pada tahun 2018. Penyusunan Kurikulum 2018 untuk program Sarjana S-1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang dilakukan melalui evaluasi dan pengembangan terhadap Kurikulum 2016 yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna, SKKNI dan mengacu KKNi. Selain itu Kurikulum 2018 tetap memperhatikan pada visi dan misi dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang. Evaluasi formative yang dilaksanakan setiap tahun, yaitu menjelang tahun ajaran baru. Evaluasi formative meliputi evaluasi metode pembelajaran, penambahan atau pengurangan topik/sub topik materi dalam mata kuliah.

Pelaksanaan Evaluasi summative kali ini dilakukan berdasarkan Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan adanya Panduan Kurikulum berbasis OBE/KKNI/SKKNI APRIKOM versi 2.0 Tahun 2024 yang mana sebelumnya pada tahun 2023 telah di buat kurikulum berbasis OBE/KKNI/SKKNI APRIKOM versi 1.0. Proses evaluasi ini dilakukan melalui rapat yang melibatkan tim kurikulum dan seluruh dosen, tracer study alumni, survey pengguna lulusan dan workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh asosiasi profesi informatika



4.2 Tracer Study

Tracer study atau studi pelacakan jejak alumni merupakan sebuah penelitian yang ditujukan kepada alumni perguruan tinggi tersebut. Biasanya, penelitian ini dilakukan kepada alumni setelah lulus dari perguruan tinggi. Manfaat tracer study tidak hanya dapat dirasakan oleh perguruan tinggi tersebut, namun juga bisa digunakan oleh instansi lainnya, seperti Dikti dan pengelola industri. Sosialisasi tentang tracer study dilakukan pada mahasiswa yang akan di wisuda serta pelacakan jejak alumni yang dilakukan setelah kelulusan. Selanjutnya, Prodi melakukan perekaman data tracer study melalui google form website.

Hasil evaluasi terhadap dampak pada lulusan menunjukkan bahwa profil lulusan yang banyak adalah sebagai **pengembang IT, data analis, security, jaringan, audit dan bidang digital marketing**. Para lulusan berpendapat bahwa ilmu yang di peroleh belum siap pakai di dunia kerja, sehingga mereka belajar secara mandiri. Akan tetapi dengan bekal ilmu analisis dan programming yang telah diperoleh selama kuliah membuat para lulusan dapat dengan cepat berkembang mengikuti dunia pekerjaan.



V. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan hal yang penting untuk menentukan kompetensi lulusan di Program Studi Sistem Informasi. Selanjutnya SKL digunakan sebagai acuan dalam penilaian peserta didik dan sebagai pedoman penyusunan kurikulum. Yang menjadi bagian dalam bab rumusan ini adalah Profil Lulusan, profesi/lapangan kerja lulusan, dan capaian pembelajaran lulusan (CPL).

5.1 Profil Lulusan

Profil lulusan ditentukan dengan mempertimbangkan masukan dari Asosiasi [APTİKOM , 2022], The Association for Information System Job Index [AIS Job Index, 2019], ketersediaan lapangan kerja, tracer study alumni, dan sumberdaya manusia. Berdasarkan masukan tersebut, ditentukan profil lulusan Program Studi S1 SISTEM INFORMASI adalah sebagai berikut:

Tabel 5. 1 Profil Lulusan

No	Kode PL	Profil Lulusan (PL)
1.	PL01 – Development of Information Systems (IS Developer)	Lulusan menjadi pengembang Sistem Informasi (IS Developer) yakni peran yang mencakup perancang, pembuat, penguji, pengevaluasi, pembuat aturan bisnis, hingga menyiapkan sumber-daya pendukung sistem informasi (SI) agar tujuan/permasalahan bisnis organisasi dapat tercapai/diselesaikan dengan efisien dan efektif melalui bantuan SI.
		Peran ini dapat dilakukan diantaranya oleh Manajer Proyek SI/TI, Analis Sistem (System Analyst), Analis Sistem Bisnis (Business System Analyst), UI &UX design, Programmer, dan Arsitek Aplikasi (Application Architect).
2.	PL02 – Specialist Database	Lulusan dapat merancang, pembangun, perawatan (termasuk updating), hingga analisis basis data.
		Peran ini dapat dikerjakan antara lain oleh Database Designer, Database Programmer, Database Administrator, Analis Data (Data Analyst), Data Warehouse Analyst, dan Business Intelligence Analyst.
3	PL03 – Project Manager	Lulusan yang mampu merencanakan, mengatur dan mengarahkan proyek, manajemen waktu dan biaya, serta mengolah sumber daya yang ada untuk mencapai hasil yang diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi
4	PL04 – IT Technology Advisor/Consultant	Lulusan yang profesional baik secara perorangan atau bergabung dalam perusahaan konsultan, memberikan pendapat atau pendampingan profesional terkait dengan hal-hal yang bersifat strategis maupun operasional kepada klien yang membutuhkan.
5	PL05 - Information	Lulusan diharapkan memiliki kemampuan menerapkan konsep dasar dalam mengevaluasi dan mendesain tata kelola sistem informasi sesuai dengan pedoman tata kelola IT/IS dalam rangka menyelaraskan IT dan bisnis/organisasi.



No	Kode PL	Profil Lulusan (PL)
	Technology Auditor	

5.2 Rumusan CPL SN-DIKTI

Capaian pembelajaran SN Dikti Program Studi S1 SISTEM INFORMASI mengikuti arahan petunjuk APTIKOM 2023

Tabel 5. 2 Rumusan CPL SN-DIKTI

No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
A	SIKAP (S)			
1	CPL-S01	CPL09	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.	SN-DIKTI
2	CPL-S02	CPL01, CPL02, CPL03, CPL09	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.	SN-DIKTI
3	CPL-S03	CPL01, CPL06, CPL09	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.	SN-DIKTI
4	CPL-S04	CPL06, CPL09	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.	SN-DIKTI
5	CPL-S05	CPL01, CPL03, CPL06, CPL08, CPL09	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	SN-DIKTI
6	CPL-S06	CPL07, CPL09, CPL11	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	SN-DIKTI
7	CPL-S07	CPL02, CPL04, CPL05, CPL09	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	SN-DIKTI



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
8	CPL-S08	CPL09, CPL10	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	SN-DIKTI
9	CPL-S09	CPL07, CPL09, CPL10	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	SN-DIKTI
10	CPL-S10	CPL09, CPL10, CPL11	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	SN-DIKTI
B	KETERAMPILAN UMUM (KU)			
1	CPL-KU01	CPL01, CPL03, CPL05, CPL06, CPL08	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.	SN-DIKTI
2	CPL-KU02	CPL02, CPL04, CPL05	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	SN-DIKTI
3	CPL-KU03	CPL10	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	SN-DIKTI
4	CPL-KU04	CPL10	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	SN-DIKTI
5	CPL-KU05	CPL01, CPL03, CPL06	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	SN-DIKTI
6	CPL-KU06	CPL06, CPL09, CPL11	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.	SN-DIKTI



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
7	CPL-KU07	CPL07, CPL11	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.	SN-DIKTI
8	CPL-KU08	CPL07	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.	SN-DIKTI
9	CPL-KU09	CPL02, CPL10	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	SN-DIKTI
10	CPL-KU10	CPL09, CPL11	Berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional	IABEE, 1.3.c
C	KETERAMPILAN KHUSUS (KK)			
1	CPL-KK01	CPL01, CPL10	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran system informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan system organisasi.	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL-KK02	CPL02, CPL10	Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional	IS2020 3.2.1 Data/Information Management
3	CPL-KK03	CPL04	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	IS2020 A3.3 Technology Competency Realm
4	CPL-KK04	CPL03	Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC).	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
				Design
5	CPL-KK05	CPL05, CPL10	Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak	IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming
6	CPL-KK06	CPL09	Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	IS2020. A3.5.1 IS Ethics, Sustainability, User and Implication
7	CPL-KK07	CPL06, CPL11	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy,
8	CPL-KK08	CPL06	Memiliki kemampuan untuk memantau, mengevaluasi dan mengendalikan sumberdaya sistem informasi untuk memastikan keselarasan, pencapaian dan sasaran strategis organisasi.	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy
9	CPL-KK09	CPL03, CPL07	Mampu membangun perangkat lunak dalam sebuah proyek sistem informasi	IS2020 A3.6.2 Competency Area – IS Practicum



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
10	CPL-KK10	CPL05	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek secara fundamental berdasarkan object, kelas, pewarisan, enkapsulasi, abstraksi dan polimorfisme	IS2020 A3.4.3 Competency Area – Object-Oriented Paradigm
11	CPL-KK11	CPL05	Mampu menerapkan fungsi dan Bahasa pemrograman serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis web di sisi client dan server	IS2020 A.3.4.4 Competency Area - Web Development
12	CPL-KK12	CPL05	Mampu menerapkan fungsi dan Bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak	IS2020 A3.4.5 Competency Area - Mobile development
13	CPL-KK13	CPL08	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface Design
14	CPL-KK14	CPL06	Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi.	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy, ISO2020 A3.5.4 Competency Area – Business Process



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
				Management
15	CPL-KK15	CPL06	Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems
D	PENGETAHUAN (P)			
1	CPL-P01	CPL01, CPL10	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran system informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan system organisasi.	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL-P02	CPL02	Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh	IS2020 A3.2 Data / Information Competency Realm
3	CPL-P03	CPL04	Mampu memahami dan menjelaskan konsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	IS2020 A3.3 Technology Competency Realm
4	CPL-P04	CPL03	Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan system informasi mulai dari pengembangan sistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
				Design
5	CPL-P05	CPL03, CPL05, CPL10	Mampu memahami dan menjelaskan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada perangkat lunak	IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming
6	CPL-P06	CPL09	Mampu memahami dan mengkaji dasar hukum kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	IS2020 A3.5.1 Competency Area - IS Ethics, Sustainability, Use, and Implication for Society
7	CPL-P07	CPL06	Mampu memahami dan menjelaskan konsep perencanaan strategis, resiko organisasi, serta kerangka kerja tata kelola sistem informasi	IS2020 A3.5.2 Competency Area - IS Management and Strategy
8	CPL-P08	CPL07	Mampu memahami konsep, teknik pada manajemen proyek untuk memenuhi business requirement berdasarkan kriteria pengambilan keputusan	IS2020 A3.6.1 Competency Area - IS Project Management
9	CPL-P09	CPL05	Mampu memahami fungsi dan Bahasa pemrograman serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis	IS2020 A.3.4.4 Competency



No	CPL SN-DIKTI	CPL PRODI	Deskripsi	Sumber
			web di sisi client dan server	Area - Web Development
10	CPL-P10	CPL05	Mampu memahami fungsi dan Bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak	IS2020 A3.4.5 Competency Area - Mobile development
11	CPL-P11	CPL08	Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface Design
12	CPL-P12	CPL06, CPL11	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi.	IS2020 A3.5.4 Competency Area - Business Process Management
13	CPL-P13	CPL01, CPL06	Memiliki pemahaman mengenai dasardasar bisnis dan pengetahuan pendukung lainnya yang berkaitan dengan teknologi informasi	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems

5.3 Rumusan CPL Program Studi

Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Sistem Informasi dimulai dari penentuan profil lulusan. Selanjutnya, dari profil lulusan ini kemudian dianalisis kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan tersebut. Penentuan kompetensi terutama untuk Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Khusus mengacu pada beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh asosiasi bidang ilmu/ perguruan tinggi, badan akreditasi internasional, dan kebutuhan stakeholder. Dalam penentuan CPL ini Prodi Sistem Informasi mengacu kepada IS2020 Curriculum Guidelines for Undergraduate Degree Programs in Information Systems Association for Computing Machinery (ACM)



– Association for Information Systems (AIS), Pengembangan Kurikulum KKNI Level 6 Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer APTIKOM 2022, serta Computing Curricula 2020 oleh ACM/AIS - IS dan IEEE.

Tabel 5. 3 Rumusan CPL Program Studi

No	Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi	CPL SN-DIKTI
1	CPL01	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Sistem Informasi, proses bisnis organisasi, dan peran teknologi informasi dalam mendukung pengambilan keputusan.	SN-DIKTI, IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm, ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems	CPL-S02, CPL-S03, CPL-S05, CPL- KU01, CPL-KU05, CPL-KK01, CPL- P01, CPL-P13
2	CPL02	Mahasiswa mampu merancang, mengelola, mengolah, dan menganalisis basis data untuk kebutuhan organisasi.	SN-DIKTI, IS2020 3.2.1 Data/Information Management, IS2020 A3.2 Data / Information Competency Realm	CPL-S02, CPL-S07, CPL-KU02, CPL- KU09, CPL-KK02, CPL-P02
3	CPL03	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan, pemodelan, perancangan, dan dokumentasi pengembangan Sistem Informasi.	SN-DIKTI, IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and Design, IS2020 A3.6.2 Competency Area – IS Practicum, IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System	CPL-S02, CPL-S05, CPL-KU01, CPL- KU05, CPL-KK04, CPL-KK09, CPL- P04, CPL-P05



No	Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi	CPL SN-DIKTI
			Analysis and Design, IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming	
4	CPL04	Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasikan, dan memelihara infrastruktur TI serta menerapkan prinsip keamanan jaringan dan keamanan sistem informasi.	SN-DIKTI, IS2020 A3.3 Technology Competency Realm, IS2020 A3.3 Technology Competency Realm	CPL-S07, CPL-KU02, CPL-KK03, CPL-P03
5	CPL05	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi berbasis web, mobile, OOP, AI, IoT, dan teknologi digital lainnya.	SN-DIKTI, IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming, IS2020 A3.4.3 Competency Area – Object-	CPL-S07, CPL-KU01, CPL-KU02, CPL-KK05, CPL-KK10, CPL-KK11, CPL-KK12, CPL-P05, CPL-P09, CPL-P10



No	Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi	CPL SN-DIKTI
			Oriented Paradigm, IS2020 A.3.4.4 Competency Area - Web Development, IS2020 A3.4.5 Competency Area - Mobile development	
6	CPL06	Mahasiswa mampu menerapkan tata kelola TI, manajemen proses bisnis, dan strategi TI dalam organisasi.	SN-DIKTI, IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy, ISO2020 A3.5.4 Competency Area – Business Process Management, ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems	CPL-S03, CPL-S04, CPL-S05, CPL- KU01, CPL-KU05, CPL-KU06, CPL- KK07, CPL-KK08, CPL-KK14, CPL- KK15, CPL-P07, CPL-P12, CPL-P13
7	CPL07	Mahasiswa mampu merencanakan, melaksanakan, memantau, dan mengevaluasi proyek Sistem Informasi.	SN-DIKTI, IS2020 A3.6.1 Competency Area - IS	CPL-S06, CPL-S09, CPL-KU07, CPL- KU08, CPL-KK09, CPL-P08



No	Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi	CPL SN-DIKTI
			Project Management, IS2020 A3.6.2 Competency Area – IS Practicum	
8	CPL08	Mahasiswa mampu merancang antarmuka, pengalaman pengguna, serta interaksi manusia dan komputer.	SN-DIKTI, IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface Design	CPL-S05, CPL- KU01, CPL-KK13, CPL-P11
9	CPL09	Mahasiswa mampu menerapkan etika profesi, integritas, tanggung jawab, serta perilaku profesional dalam bidang Teknologi Informasi.	SN-DIKTI, IABEE, 1.3.c, IS2020 A3.5.1 Competency Area - IS Ethics, Sustainability, Use, and Implication for Society	CPL-S01, CPL-S02, CPL-S03, CPL-S04, CPL-S05, CPL-S06, CPL-S07, CPL-S08, CPL-S09, CPL-S10, CPL-KU06, CPL- KU10, CPL-KK06, CPL-P06
10	CPL10	Mahasiswa mampu melakukan penelitian, menulis karya ilmiah, menganalisis data, dan menyusun laporan Tugas Akhir sesuai kaidah ilmiah	SN-DIKTI, IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm, IS2020 3.2.1 Data/Information Management, IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development	CPL-S08, CPL-S09, CPL-S10, CPL- KU03, CPL-KU04, CPL-KU09, CPL- KK01, CPL-KK02, CPL-KK05, CPL- P01, CPL-P05



No	Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi	CPL SN-DIKTI
			and Programming	
11	CPL11	Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam tim, mengembangkan jejaring profesional, serta menunjukkan kemampuan kepemimpinan..	SN-DIKTI, IABEE, 1.3.c, IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy, IS2020 A3.5.4 Competency Area - Business Process Management	CPL-S06, CPL-S10, CPL-KU06, CPL- KU07, CPL-KU10, CPL-KK07, CPL- P12



5.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI

Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI dilakukan untuk memetakan kesesuaian antara CPL Program Studi dengan CPL SN-DIKTI. Pemetaan CPL Program Studi dengan CPL SN-DIKTI untuk aspek sikap dan keterampilan umum mengacu pada CPL SNDIKTI sebagai standar minimal. Tabel 5.4 berikut ini merupakan pemetaan CPL wajib Program Studi dengan CPL SN-DIKTI. Program Studi wajib melengkapi pemetaan ini sesuai dengan CPL

Program Studi yang telah ditetapkan oleh Program Studi.

Tabel 5. 4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI

No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
A	SIKAP (S)											
1	CPL-S01									V		
2	CPL-S02	V	V	V						V		
3	CPL-S03	V					V			V		
4	CPL-S04						V			V		
5	CPL-S05	V		V			V		V	V		
6	CPL-S06							V		V		V
7	CPL-S07		V		V	V				V		
8	CPL-S08									V	V	
9	CPL-S09							V		V	V	



No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
10	CPL-S10									V	V	V
B	KETERAMPILAN UMUM (KU)											
11	CPL-KU01	V		V		V	V		V			
12	CPL-KU02		V		V	V						
13	CPL-KU03										V	
14	CPL-KU04										V	
15	CPL-KU05	V		V			V					
16	CPL-KU06						V			V		V
17	CPL-KU07							V				V
18	CPL-KU08							V				
19	CPL-KU09		V								V	
20	CPL-KU10									V	V	
C	KETERAMPILAN KHUSUS (KK)											
21	CPL-KK01	V									V	



No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
22	CPL-KK02		V								V	
23	CPL-KK03				V							
24	CPL-KK04			V								
25	CPL-KK05					V					V	
26	CPL-KK06									V		
27	CPL-KK07						V					V
28	CPL-KK08						V					
29	CPL-KK09			V				V				
30	CPL-KK10					V						
31	CPL-KK11					V						
32	CPL-KK12					V						
34	CPL-KK13								V			
35	CPL-KK14						V					
36	CPL-KK15						V					



No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
D	PENGETAHUAN (P)											
37	CPL-P01	V									V	
38	CPL-P02		V									
39	CPL-P03				V							
40	CPL-P04			V								
41	CPL-P05			V		V					V	
42	CPL-P06									V		
43	CPL-P07						V					
44	CPL-P08							V				
45	CPL-P09					V						
46	CPL-P10					V						
47	CPL-P11								V			
48	CPL-P12						V					V
49	CPL-P13	V					V					



5.5 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL dilakukan untuk memetakan kesesuaian antara CPL yang ditetapkan terhadap Profil Lulusan dari Program Studi.

Tabel 5. 5 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

No	Kode CPL Prodi	Profil Lulusan				
		PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
1	CPL01	V		V	V	V
2	CPL02	V	V			V
3	CPL03	V		V		V
4	CPL04	V			V	V
5	CPL05	V				
6	CPL06			V	V	V
7	CPL07			V		
8	CPL08	V				
9	CPL09	V	V	V	V	V
10	CPL10	V	V	V	V	V
11	CPL11	V	V	V	V	V



VI. Penetapan Bahan Kajian

Penetapan Bahan Kajian berdasarkan CPL dan/atau menggunakan Body of Knowledge suatu Program Studi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah baru, dan evaluasi serta rekonstruksi terhadap mata kuliah lama atau sedang berjalan.

6.1 Rumusan Bahan Kajian (BK)

Penyusunan Bahan Kajian (BK) dilakukan setelah Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) disusun, dimana bahan kajian ini harus mendukung CPL. Bahan/bidang kajian Kurikulum Program Studi Informasi mengacu pada dasar-dasar hukum yang telah disebutkan pada bab sebelumnya. Selain mengacu pada peraturan pemerintah dan universitas, secara khusus Program Studi mendasarkan perancangan kurikulum dengan spesifikasi ACM Computing Curricula yang sudah digunakan secara Internasional. Secara detail bahan kajian meliputi berbagai macam hal sebagai berikut: Penetapan bahan kajian untuk Program Studi bersumber dari KKNi, SN-DIKTI[2], IS-2020[7], CC-2020[8], ASIIN, IABEE[9] dan sumber lainnya yang relevan.

Tabel 6. 1 Bahan Kajian

No	Kode BK	Bahan Kajian	Deskripsi	Kompetensi	Referensi
1	BK01	Foundation of Information Systems	Memperkenalkan konsep dasar sistem informasi (hardware, software, dan information acquisition) untuk mendukung proses bisnis transaksional, keputusan, dan kolaboratif dengan menggunakan alat dan metode pengembangan IS yang relevan dalam membuat rekomendasi analisis bisnis organisasi, dan menilai proses dan sistem.	Utama	IS2020
2	BK02	Data / information Management	Fokus pada cara mengelola data dan informasi sebagai aset bisnis, termasuk teknik penyimpanan, pengambilan, dan pengolahan basis data serta prinsip-prinsip manajemen beserta keamanan basis data, termasuk ketrampilan dalam melindungi informasi yang sensitif.	Utama	IS2020
3	BK03	IT Infrastructure	Fokus pada enterprise architecture yang mencakup pemahaman tentang komponen fisik dan virtual yang membentuk infrastruktur IT, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan cloud computing yang mendukung operasional sistem informasi.	Utama	IS2020



No	Kode BK	Bahan Kajian	Deskripsi	Kompetensi	Referensi
4	BK04	IS Project Management	Pembelajaran tentang metodologi dan teknik manajemen proyek untuk mengelola proyek-proyek sistem informasi, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan penutupan proyek dengan pendekatan yang profesional, proaktif, kolaboratif, serta terarah pada tujuan.	Utama	IS2020
5	BK05	Systems Analysis & Design	Mempelajari proses analisis kebutuhan dan desain sistem informasi yang efektif, termasuk teknik pemodelan sistem, pengembangan diagram, dan pembuatan spesifikasi sistem yang berorientasi pada tujuan dalam semua aspek analisis dan desain sistem.	Utama	IS2020
6	BK06	IS Management and Strategy	Fokus pada pengembangan strategi untuk pengelolaan sistem informasi yang selaras dengan tujuan bisnis, termasuk pengelolaan sumber daya IT, tata kelola IT, dan penerapan kebijakan teknologi, dan mengevaluasi pengambilan keputusan terkait IT organisasi, serta implementasi rencana strategis untuk sistem informasi. Selain itu, kompetensi ini menekankan kepatuhan sistem informasi terhadap kebijakan, hukum, dan regulasi yang berlaku, manajemen risiko organisasi dan pengembangan rencana mitigasi risiko, serta kemampuan untuk menciptakan kebijakan pengadaan IT dan negosiasi kontrak IT. Termasuk mencakup pengembangan rencana pengelolaan tenaga kerja, penerapan framework manajemen layanan terkemuka seperti ITIL dan CMMI, serta penggunaan framework tata kelola seperti COBIT dan TOGAF untuk menyelaraskan sistem informasi dengan strategi organisasi.	Utama	IS2020



No	Kode BK	Bahan Kajian	Deskripsi	Kompetensi	Referensi
7	BK07	Application Development / Programming	Fokus dalam pengembangan aplikasi dan pemrograman, termasuk penggunaan bahasa pemrograman, framework, dan alat pengembangan untuk menciptakan solusi perangkat lunak.	Utama	IS2020
8	BK08	Secure Computing	Menekankan pada pentingnya keamanan informasi dan sistem, termasuk konsep dasar keamanan komputer, enkripsi, pengelolaan ancaman, dan pengendalian akses dengan memprioritaskan faktor risiko terhadap aset informasi.	Utama	IS2020
9	BK09	Ethics, use and implications for society	Mengeksplorasi aspek etika penggunaan teknologi informasi, dampak sosial, privasi, dan implikasi hukum dari implementasi sistem informasi dalam masyarakat.	Utama	IS2020
10	BK10	Internship	Program magang yang memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam dunia kerja nyata di bidang sistem informasi, memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di lingkungan profesional.	Utama	IS2020
11	BK11	Mathematics and statistics	Membangun dasar pengetahuan matematika dan statistik yang diperlukan untuk analisis data, pemodelan, dan pengambilan keputusan yang berbasis data dalam sistem informasi.	Utama	IABEE
12	BK12	Research Methodology	Mencakup langkah-langkah sistematis dalam melakukan penelitian di bidang bimbingan dan konseling, mulai dari perumusan masalah penelitian, tinjauan literatur, pemilihan metode penelitian (kualitatif, kuantitatif, atau campuran), pengumpulan data, hingga analisis data dan interpretasi hasil.	Utama	



No	Kode BK	Bahan Kajian	Deskripsi	Kompetensi	Referensi
13	BK13	Data / Business Analytics	Memperkenalkan teknik dan alat analisis data untuk pengambilan keputusan bisnis, termasuk penggunaan big data, data mining, dan analisis prediktif untuk mendapatkan wawasan bisnis yang berharga.	Pendukung	IS2020
14	BK14	Personality Development	Pengembangan keterampilan interpersonal dan soft skills, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu yang penting bagi profesional di bidang sistem informasi.	Pendukung	IS2020 / IABEE
15	BK15	Business Process Management	Fokus pada analisis, desain, implementasi, pemantauan, dan penyempurnaan proses bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen bisnis.	Pendukung	IS2020/ASIIN
16	BK16	Enterprise Architecture	Pembelajaran tentang bagaimana merancang dan mengelola arsitektur organisasi secara holistik untuk memastikan bahwa teknologi informasi sejalan dengan tujuan strategis bisnis.	Pendukung	CC2020
17	BK17	User Interface Design	Prinsip dan praktik desain antarmuka pengguna yang efektif, termasuk pemahaman tentang pengalaman pengguna (UX), navigasi, dan desain interaksi yang intuitif dan mudah digunakan.	Pendukung	IS2020
18	BK18	Emerging Technologies	Eksplorasi teknologi-teknologi baru dan inovatif seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), blockchain, dan teknologi disruptif lainnya yang mengubah lanskap industri.	Pendukung	IS2020
19	BK19	Digital Innovation	Pengembangan ide-ide inovatif dan penerapan solusi digital untuk menciptakan nilai baru bagi bisnis dan masyarakat, termasuk pemikiran desain, inovasi model bisnis, dan kewirausahaan digital.	Pendukung	IS2020



6.2 Pemetaan CPL terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan. Pemetaan.

Tabel 6. 2 Pemetaan CPL terhadap BK

BK	Capaian Pembelajaran Lnajutan (CPL)										
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
BK01	V		V					V			
BK02		V									
BK03				V							
BK04							V				V
BK05			V								
BK06	V					V	V				
BK07					V						
BK08				V							
BK09									V		
BK10											V
BK11		V								V	
BK12										V	
BK13		V								V	
BK14									V		V
BK15	V		V			V	V				
BK16	V		V			V					
BK17								V			
BK18				V	V						
BK19	V					V					



6.3 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah (MK)

Pemetaan BK terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan turunan dari bahan kajian ke beberapa mata kuliah. Bahan kajian dalam matakuliah akan mempengaruhi keluasan MK yang akan mempengaruhi penentuan SKS. Satu BK dapat diturunkan ke beberapa MK dan satu MK dapat diturunkan dari beberapa BK.

Tabel 6. 3 Pemetaan BK terhadap Matakuliah (MK)

No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19
1	UNI.121	Pendidikan Pancasila	MKWK																			
2	UNI.122	Agama	MKWK																			
3	UNI.124	Bahasa Indonesia	MKWK																			
4	UNI.125	Bhs. Inggris I	MKWK																			
5	UNI.222	Agama II	MKWK																			
6	UNI.225	Bhs. Inggris II	MKWK																			
7	UNI.226	Pend. Kewarganegaraan	MKWK																			
8	UNI.321	Ilmu Kealaman Dasar	MKWK																			
9	UNI.322	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	MKWK																			
10	UNI.123	Komputer I	MK WAJIB	V																		
11	D1A12001	Konsep Sistem Informasi	MK WAJIB	V																		
12	D1A12002	Pengantar Teknologi Informasi *	MK WAJIB			V																
13	D1A12003	Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi	MK WAJIB						V													
14	D1A12004	Desain Web *	MK WAJIB							V												
15	UNI.223	Komputer II	MK WAJIB											V								



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19
16	D1A22007	Sistem Basis Data	MK WAJIB		V																	
17	D1A22002	Sistem Operasi	MK WAJIB			V																
18	D1A22003	Sistem Informasi Manajemen	MK WAJIB						V													
19	D1A22004	Dasar Pemrograman	MK WAJIB							V												
20	D1A22005	Transformasi Digital	MK WAJIB																			V
21	D1A42008	Etika Profesi dan Profesional	MK WAJIB									V										
22	D1A22008	Manajemen Proses Bisnis	MK WAJIB																			
23	UNI.323	Komputer III	MK WAJIB													V						
24	D1A32001	Jaringan Komputer	MK WAJIB			V																
25	D1A33007	Sistem Basis Data Lanjut	MK WAJIB		V																	
26	D1A33003	Pemrograman Berbasis Web *	MK WAJIB							V												
27	D1A32004	Tata Kelola Teknologi Informasi	MK WAJIB						V													
28	D1A33005	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi	MK WAJIB					V														
29	D1A32006	Pemrograman Ber. Objek	MK WAJIB							V												
30	UNI 421	Komputer IV	MK WAJIB														V					
31	D1A42001	Manajemen Proyek Sistem Informasi	MK WAJIB				V															
32	D1A43002	Proyek Perangkat Lunak	MK WAJIB				V			V												



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19
33	D1A42003	Keamanan Jaringan	MK WAJIB								V											
34	D1A42004	IS Management & Strategy	MK WAJIB						V													
35	D1A42005	Keamanan Sistem Informasi	MK WAJIB								V											
36	D1A43006	Audit Sistem Informasi	MK WAJIB						V		V											
37	D1A42007	Software Testing dan Quality Assurance	MK WAJIB							V												
38	D1A42008	Enterprise Resource Planning	MK WAJIB														V					
39	D1A53001	UI/UX Design	MK PILIHAN																	V		
40	D1A53003	Digital Marketing dan e-commerce	MK PILIHAN																			V
41	D1A53005	Business Intelligence	MK PILIHAN													V						
42	D1A53006	Big Data	MK PILIHAN													V						
43	D1A52007	Sistem Informasi geografis	MK PILIHAN													V					V	
44	D1A53008	Desain Grafis dan Multimedia	MK PILIHAN																	V		
45	D1A53010	Manajemen Layanan Teknologi Informasi	MK PILIHAN						V													
46	D1A53011	Internet Of Think / Pemograman IoT	MK PILIHAN																		V	
47	D1A52015	Komputer Akutansi	MK PILIHAN		V																	
48	D1A53016	Marketing Teknologi	MK PILIHAN																			V
49	D1A53017	Artificial Intelligence (AI)	MK PILIHAN															V				



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19
50	D1A53018	Inovasi Dan Teknologi Baru SI/TI	MK PILIHAN																		V	
51		Kerja Praktek /MBKM	MK WAJIB										V									
52	D1A62002	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah	MK WAJIB												V							
53	D1A62003	Interaksi Manusia Komputer	MK PILIHAN																	V		
54	D1A63004	Manaj. Rantai Pasok (SCM)	MK PILIHAN															V				
55	D1A63005	Human Resource Management	MK PILIHAN						V													
56	D1A63006	Manaj. Hub. Konsumen (CRM)	MK PILIHAN															V				
57	D1A63007	Sistem Pendukung Keputusan	MK PILIHAN													V						
58	D1A63008	Startup Digital	MK PILIHAN																			V
59	D1A63009	Data Science	MK PILIHAN													V					V	
60	D1A62010	Comunicaiton Skill	MK PILIHAN														V					
61	D1A62011	Blockchain	MK PILIHAN																		V	
62	D1A62012	Financial Technology	MK PILIHAN																		V	
63	D1A63013	Smart City	MK PILIHAN																		V	V
64	D1A63014	Machine Learning	MK PILIHAN																		V	
65	D1A63015	Pemrograman Aplikasi Bergerak (Mobile)	MK PILIHAN							V												
66	D1A63016	Arsitektur Enterprise	MK PILIHAN																V			
67	D1A63017	Workshop Pemrograman *	MK PILIHAN							V												



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19
68	D1A63018	Learning Management System	MK PILIHAN							V											V	
69	D1A63019	E-Business	MK PILIHAN																			V
70	D1A84001	Tugas Akhir	MK WAJIB	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V



VII. Pembentukan Mata Kuliah dan Bobot SKS

7.1 Pemetaan CPL terhadap MK

Pemetaan CPL terhadap MK menunjukkan keterkaitan antara setiap mata kuliah dengan CPL Program Studi meliputi aspek-aspek: sikap, pengetahuan, keterampilan umum, keterampilan khusus.

No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
1	UNI.123	Apl. Perkantoran (Word) (Komputer I)	MK WAJIB									V		V
2	D1A12001	Konsep Sistem Informasi	MK WAJIB	V										
3	D1A12002	Pengantar Teknologi Informasi *	MK WAJIB	V										
4	D1A12003	Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi	MK WAJIB									V		V
5	D1A12004	Desain Web *	MK WAJIB					V						
6	UNI.223	Statistika Dan Probabilitas (Komputer II)	MK WAJIB										V	
7	D1A22001	Sistem Basis Data	MK WAJIB		V									
8	D1A22002	Sistem Operasi	MK WAJIB				V							
9	D1A22003	Sistem Informasi Manajemen	MK WAJIB	V					V					



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
10	D1A22004	Dasar Pemograman	MK WAJIB					V						
11	D1A22005	Transformasi Digital	MK WAJIB	V					V					
12	D1A22008	Manajemen Proses Bisnis	MK WAJIB						V					
13	UNI.323	Data Analis dengan Spreadsheets (Komputer III) *	MK WAJIB		V								V	
14	D1A32001	Jaringan Komputer	MK WAJIB				V							
15	D1A33002	Sistem Basis Data Lanjut	MK WAJIB		V									
16	D1A33003	Pemrograman Berbasis Web *	MK WAJIB					V						
17	D1A32004	Tata Kelola Teknologi Informasi	MK WAJIB						V					
18	D1A33005	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi	MK WAJIB			V								
19	D1A32006	Pemrograman Ber. Objek	MK WAJIB					V						
20	UNI 421	Enterprise Resource Planning (Komputer IV)	MK WAJIB	V					V					



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
21	D1A42001	Manajemen Proyek Sistem Informasi	MK WAJIB							V				
22	D1A43002	Proyek Perangkat Lunak	MK WAJIB			V		V						
23	D1A42003	Keamanan Jaringan	MK WAJIB				V							
24	D1A42004	IS Management & Strategy	MK WAJIB						V					
25	D1A42005	Keamanan Sistem Informasi	MK WAJIB				V							
26	D1A43006	Audit Sistem Informasi	MK WAJIB						V					
27	D1A42007	Software Testing dan Quality Assurance	MK WAJIB			V								
28	D1A42008	Etika Profesi dan Profesional	MK WAJIB									V		V
29	D1A53001	UI/UX Design	MK PILIHAN								V			
30	D1A53003	Digital Marketing dan e-commerce	MK PILIHAN	V					V					
31	D1A53005	Business Intelligence	MK PILIHAN		V								V	
32	D1A53006	Big Data	MK PILIHAN		V									



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
33	D1A52007	Sistem Informasi geografis	MK PILIHAN		V	V								
34	D1A53008	Desain Grafis dan Multimedia	MK PILIHAN								V			
35	D1A53010	Manajemen Layanan Teknologi Informasi	MK PILIHAN						V					
36	D1A53011	Internet Of Think / Pemograman IoT	MK PILIHAN					V						
37	D1A52015	Komputer Akutansi	MK PILIHAN	V										
38	D1A53016	Marketing Teknologi	MK PILIHAN						V					
39	D1A53018	Artificial Intelligence (AI)	MK PILIHAN					V						
40		Kerja Praktek /MBKM	MK WAJIB									V		V
41	D1A62002	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah	MK WAJIB										V	
42	D1A62003	Interaksi Manusia Komputer	MK PILIHAN								V			
43	D1A63004	Manaj. Rantai Pasok (SCM)	MK PILIHAN						V					
44	D1A63005	Human Resource Management	MK PILIHAN						V					



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
45	D1A63006	Manaj. Hub. Konsumen (CRM)	MK PILIHAN						V					
46	D1A63007	Sistem Pendukung Keputusan	MK PILIHAN			V			V					
47	D1A63008	Startup Digital	MK PILIHAN						V					
48	D1A63009	Data Science	MK PILIHAN		V								V	
49	D1A62010	Comunicaiton Skill	MK PILIHAN									V		V
50	D1A62011	Blockchain	MK PILIHAN						V					
51	D1A62012	Financial Technology	MK PILIHAN						V					
52	D1A63013	Smart City	MK PILIHAN						V					
53	D1A63014	Machine Learning	MK PILIHAN					V						
54	D1A63015	Pemrograman Aplikasi Bergerak (Mobile)	MK PILIHAN					V						
55	D1A63016	Arsitektur Enterprise	MK PILIHAN						V					
56	D1A63017	Workshop Pemrograman *	MK PILIHAN					V						
57	D1A63018	Learning Management System	MK PILIHAN						V					



No	Kode MK	Nama MK	Kompetensi	Capaian Pembelajaran										
				CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
58	D1A63019	E-Business	MK PILIHAN						V					
59	D1A84001	Tugas Akhir	MK WAJIB										V	



7.2 Pemetaan MK Terhadap PL

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SEMESTER	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
1	UNI.123	Aplikasi Perkantoran	2	1	V				
2	D1A12001	Konsep Sistem Informasi	2	1	V			V	V
3	D1A12002	Pengantar TI	2	1	V			V	
4	D1A12003	Kepemimpinan & Manajemen Organisasi	2	1			V	V	
5	D1A12004	Desain Web	2	1	V				
6	UNI.223	Statistika & Probabilitas	2	2		V			
7	D1A22001	Sistem Basis Data	2	2		V			
8	D1A22002	Sistem Operasi	2	2	V			V	
9	D1A22003	Sistem Informasi Manajemen	2	2	V			V	V
10	D1A22004	Dasar Pemrograman	2	2	V				
11	D1A22005	Transformasi Digital	2	2	V			V	
12	D1A42008	Manajemen Proses Bisnis	2	2			V	V	
13	UNI.323	Data Analisis Spreadsheet	2	3		V			
14	D1A32001	Jaringan Komputer	2	3	V			V	



NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SEMESTER	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
15	D1A33002	Sistem Basis Data Lanjut	3	3		V			
16	D1A33003	Pemrograman Web	3	3	V				
17	D1A32004	Tata Kelola TI	2	3				V	V
18	D1A33005	Analisis & Perancangan SI	3	3	V			V	V
19	D1A32006	Pemrograman Berbasis Objek	2	3	V				
20	UNI.421	Enterprise Resorce Plannig	2	4	V	V		V	V
21	D1A42001	Manajemen Proyek SI	2	4			V	V	
22	D1A43002	Proyek Perangkat Lunak	3	4	V		V	V	
23	D1A42003	Keamanan Jaringan	2	4	V			V	V
24	D1A42004	IS Management & Strategy	2	4			V	V	V
25	D1A42005	Keamanan Sistem Informasi	2	4	V			V	V
26	D1A43006	Audit SI	3	4					V
27	D1A42007	Software Testing & QA	2	4	V			V	V
28	D1A42006	Etika Profesi dan Profesional	2	4			V	V	V



NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SEMESTER	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
29	D1A53001	UI/UX Design	3	5	V				
30	D1A53003	Digital Marketing & e-Commerce	3	5	V			V	
31	D1A53005	Business Intelligence	3	5		V			
32	D1A53006	Big Data	3	5		V			
33	D1A52007	Sistem Informasi Geografis	2	5	V	V		V	
34	D1A53008	Desain Grafis & Multimedia	3	5	V				
35	D1A53010	Manajemen Layanan TI	3	5			V	V	V
36	D1A53011	IoT/Pmeograman IoT	3	5	V				
37	D1A52015	Komputer Akuntansi	2	5	V			V	
38	D1A53016	Marketing Technology	3	5	V			V	
39	D1A53018	Artificial Intelligence	3	5	V	V			
40	—	Kerja Praktek / MBKM	3-20	6/7	V	V	V	V	V
41	D1A72002	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah	2	6	V	V	V	V	V
42	D1A63001	Interaksi Manusia Komputer	3	6	V				



NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SEMESTER	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
43	D1A63002	Manaj. Rantai Pasok (SCM)	3	6			V	V	
44	D1A63003	Human Resource Management	3	6			V	V	
45	D1A63004	Manaj. Hub. Konsumen (CRM)	3	6			V	V	
46	D1A63005	Sistem Pendukung Keputusan	3	6	V	V		V	
47	D1A73003	Startup Digital	3	6	V		V	V	
48	D1A73004	Data Science	3	6		V			
49	D1A72005	Communication Skill	2	6			V	V	V
50	D1A72006	Blockchain	2	6	V	V		V	V
51	D1A72007	Financial Technology	2	6			V	V	
52	D1A73008	Smart City	3	6			V	V	
53	D1A53002	Machine Learning	3	6	V	V			
54	D1A53004	Mobile Programming	3	6	V				
55	D1A53009	Enterprise Architecture	3	6			V	V	
56	D1A53012	Workshop Pemrograman	3	6	V				



NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SEMESTER	PL01	PL02	PL03	PL04	PL05
57	D1A53013	Learning Management System	3	6			V	V	
58	D1A53014	E-Business	3	6			V	V	
59	D1A84001	Tugas Akhir	4	7/8	V	V	V	V	V

7.3 Susunan MK dan Bobot SKS

Mata kuliah Program Studi disusun dan ditetapkan berdasarkan bahan kajian kompetensi utama dan bahan kajian kompetensi pendukung yang telah ditetapkan. Namun untuk mata kuliah pilihan ditetapkan oleh Program Studi berdasarkan *domain of practice* / ciri khas / *value* kampus atau Program Studi. Tabel 7.2 Susunan Mata Kuliah merupakan daftar mata kuliah kompetensi utama sebagai mata kuliah wajib dan kompetensi pendukung sebagai mata kuliah pilihan untuk Program Studi Sistem Informasi. Program Studi diperbolehkan mengubah kategori mata kuliah pilihan menjadi wajib. Jumlah mata kuliah pilihan diambil oleh Program Studi sebanyak yang dibutuhkan dari daftar mata kuliah kompetensi pendukung.

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	KOMPETENSI	SEMESTER							
					1	2	3	4	5	6	7	8
1	UNI.121	Pendidikan Pancasila	2	MKU	V						MBKM	
2	UNI.122	Agama	2	MKU	V							
3	UNI.124	Bahasa Indonesia	2	MKU	V							
4	UNI.125	Bhs. Inggris I	2	MKU		V						
5	UNI.222	Agama II	2	MKU		V						
6	UNI.225	Bhs. Inggris II	2	MKU		V						
7	UNI.226	Pend. Kewarganegaraan	2	MKU			V					
8	UNI.321	Ilmu Kealaman Dasar	2	MKU			V					



9	UNI.322	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	2	MKU			V					
10	UNI.123	Komputer I	2	UTAMA	V							
11	D1A12001	Konsep Sistem Informasi	2	UTAMA	V							
12	D1A12002	Pengantar Teknologi Informasi *	2	UTAMA	V							
13	D1A12003	Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi	2	UTAMA	V							
14	D1A12004	Desain Web *	2	UTAMA	V							
15	UNI.223	Komputer II	2	UTAMA		V						
16	D1A22007	Sistem Basis Data	2	UTAMA		V						
17	D1A22002	Sistem Operasi	2	UTAMA		V						
18	D1A22003	Sistem Informasi Manajemen	2	UTAMA		V						
19	D1A22004	Dasar Pemrograman	2	UTAMA		V						
20	D1A22005	Transformasi Digital	2	UTAMA		V						
21	D1A42008	Etika Profesi dan Profesional	2	UTAMA		V						
22	D1A22008	Manajemen Proses Bisnis	2	UTAMA		V						
23	UNI.323	Komputer III	2	UTAMA			V					
24	D1A32001	Jaringan Komputer	2	UTAMA			V					
25	D1A33002	Sistem Basis Data *	3	UTAMA			V					
26	D1A33003	Pemrograman Berbasis Web *	3	UTAMA			V					
27	D1A32004	Tata Kelola Teknologi Informasi	2	UTAMA			V					
28	D1A33005	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi	3	UTAMA			V					
29	D1A32006	Pemrograman Ber. Objek	2	UTAMA			V					
30	UNI 421	Komputer IV	2	UTAMA				V				



31	D1A42001	Manajemen Proyek Sistem Informasi	2	UTAMA				V				
32	D1A43002	Proyek Perangkat Lunak	3	UTAMA				V				
33	D1A42003	Keamanan Jaringan	2	UTAMA				V				
34	D1A42004	IS Management & Strategy	2	UTAMA				V				
35	D1A42005	Keamanan Sistem Informasi	2	UTAMA				V				
36	D1A43006	Audit Sistem Informasi	3	UTAMA				V				
37	D1A42007	Software Testing dan Quality Assurance	2	UTAMA				V				
38	D1A42008	Enterprise Resource Planning	2	UTAMA				V				
39	D1A53001	UI/UX Design	3	PENDUKUNG					V			
40	D1A53003	Digital Marketing dan e-commerce	3	PENDUKUNG					V			
41	D1A53005	Business Intelligence	3	PENDUKUNG					V			
42	D1A53006	Big Data	3	PENDUKUNG					V			
43	D1A52007	Sistem Informasi geografis	3	PENDUKUNG					V			
44	D1A53008	Desain Grafis dan Multimedia	3	PENDUKUNG					V			
45	D1A53010	Manajemen Layanan Teknologi Informasi	3	PENDUKUNG					V			
46	D1A53011	Internet Of Think / Pemograman IoT	3	PENDUKUNG					V			
47	D1A52015	Komputer Akutansi	2	PENDUKUNG					V			
48	D1A53016	Marketing Teknologi	3	PENDUKUNG					V			
49	D1A53017	Artificial Intelligence (AI)	3	PENDUKUNG					V			
50	D1A53018	Inovasi Dan Teknologi Baru SI/TI	3	PENDUKUNG					V			
51		Kerja Praktek /MBKM	3	UTAMA							V	
52	D1A62002	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah	2	UTAMA							V	
53	D1A62003	Interaksi Manusia Komputer	2	PENDUKUNG							V	



54	D1A63004	Manaj. Rantai Pasok (SCM)	3	PENDUKUNG						V		
55	D1A63005	Human Resource Management	3	PENDUKUNG						V		
56	D1A63006	Manaj. Hub. Konsumen (CRM)	3	PENDUKUNG						V		
57	D1A63007	Sistem Pendukung Keputusan	3	PENDUKUNG						V		
58	D1A63008	Startup Digital	3	PENDUKUNG						V		
59	D1A63009	Data Science	3	PENDUKUNG						V		
60	D1A62010	Comunicaitaion Skill	2	PENDUKUNG						V		
61	D1A62011	Blockchain	2	PENDUKUNG						V		
62	D1A62012	Financial Technology	2	PENDUKUNG						V		
63	D1A63013	Smart City	3	PENDUKUNG						V		
64	D1A63014	Machine Learning	3	PENDUKUNG						V		
65	D1A63015	Pemrograman Aplikasi Bergerak (Mobile)	3	PENDUKUNG						V		
66	D1A63016	Arsitektur Enterprise	3	PENDUKUNG						V		
67	D1A63017	Workshop Pemrograman *	3	PENDUKUNG						V		
68	D1A63018	Learning Management System	3	PENDUKUNG						V		
69	D1A63019	E-Business	3	PENDUKUNG						V		
70	D1A84001	Tugas Akhir	4	UTAMA								V

7.3 Capstone Project

Definisi dan Filosofi Capstone Project merupakan mata kuliah puncak (*final year project*) yang dirancang sebagai sarana bagi mahasiswa untuk menunjukkan penguasaan kompetensi lulusan secara holistik. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) dan *Project-Based Learning* yang mewajibkan mahasiswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi mampu menerapkannya secara praktis dan profesional dalam menyelesaikan permasalahan nyata (*real-world problems*) di lingkungan industri, organisasi, maupun masyarakat. Karakteristik Proyek Interdisipliner Dalam pelaksanaannya, Capstone Project merupakan proyek terintegrasi yang menggabungkan capaian pembelajaran dari tiga mata kuliah utama secara simultan:

- Analisis dan Perancangan Sistem Informasi (APSI) Lanjut: Berperan dalam memberikan fondasi analisis yang kuat melalui identifikasi kebutuhan pengguna, penyusunan spesifikasi (SRS), serta pemodelan proses bisnis dan data.
- Workshop Pemrograman: Berfokus pada implementasi teknis, di mana mahasiswa mengembangkan produk sistem atau aplikasi menggunakan *framework* dan teknologi terkini serta melakukan pengujian fungsional secara mendalam.
- Capstone Project: Berfungsi sebagai instrumen utama pengukuran Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mengintegrasikan seluruh tahapan pengembangan, mulai dari evaluasi solusi hingga penyusunan laporan akhir dan presentasi profesional.

Struktur Pelaksanaan dan Luaran Mahasiswa bekerja dalam tim kolaboratif (3–5 orang) untuk menghasilkan solusi teknologi informasi yang aplikatif dan terukur. Output utama dari mata kuliah ini meliputi:

1. Produk Sistem: Aplikasi berbasis web, *mobile*, atau *desktop* yang berfungsi penuh sesuai kebutuhan mitra.
2. Dokumentasi Proyek: Dokumen kebutuhan sistem (SRS), desain arsitektur, dokumen pengujian (*User Acceptance Test*), dan panduan pengguna.
3. Publikasi Ilmiah: Setiap kelompok wajib menyusun artikel ilmiah yang diunggah ke jurnal terindeks SINTA sebagai bentuk kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Etika dan Profesionalisme Pelaksanaan proyek ini menjunjung tinggi standar integritas akademik yang ketat. Mahasiswa diwajibkan menjamin orisinalitas karya (maksimal kemiripan 25%) serta menjaga kerahasiaan dan keamanan data milik mitra proyek (instansi/UMKM) sesuai dengan prinsip etika profesi Sistem Informasi.

Melalui integrasi kurikulum yang komprehensif ini, Capstone Project diharapkan menjadi manifestasi nyata dari kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan di dunia industri. Mata kuliah ini bukan sekadar tugas akhir, melainkan jembatan bagi calon lulusan Program Studi Sistem Informasi untuk bertransformasi menjadi profesional TI yang mampu memberikan solusi inovatif, beretika, dan berdampak positif bagi masyarakat.



VIII. Matriks dan Peta Kurikulum

8.1 Organisasi Mata Kuliah

Organisasi mata kuliah dalam struktur kurikulum dilakukan secara cermat dan sistematis untuk kesesuaian tahapan belajar mahasiswa. Selain itu, menjamin pembelajaran terselenggara secara efisien dan efektif untuk mencapai CPL Program Studi. Organisasi mata kuliah dalam struktur kurikulum terdiri dari perluasan wacana dan keterampilan mahasiswa dalam konteks yang lebih luas, serta memberikan penguasaan kemampuan sesuai dengan tingkat kesulitan belajar untuk mencapai CPL Program Studi yang telah ditetapkan.

Semester	SKS	Jml_MK	MK Wajib								MK pilihan	MKWK				
VIII	4	1	D1A84001													
VII	20	7	D1A73001	D1A72002							...					
VI	23	8									...	UNI.631				
V	22	8									...	UNI.721				
IV	20	9	D1A42001	D1A42002	D1A42003	D1A42004	D1A42005	D1A42006	D1A42007	D1A42008		UNI.421				
III	21	9	D1A32001	D1A33007	D1A33003	D1A32004	D1A33005	D1A32006				UNI.321	UNI.322	UNI.323		
II	20	10	D1A22007	D1A22002	D1A22003	D1A22004	D1A22005	D1A22008				UNI.222	UNI.223	UNI.225	UNI.226	
I	18	9	D1A12001	D1A12002	D1A12003	D1A12004						UNI.121	UNI.122	UNI.123	UNI.124	UNI.125
Jumlah	148															

8.2 Susunan Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL

Peta/Bagan kurikulum dirancang berdasarkan mata kuliah wajib per semester, mata kuliah pilihan setiap laboratorium riset dan kegiatan MBKM untuk memudahkan mahasiswa dalam pengambilan mata kuliah sesuai dengan profil lulusan di Program Studi Sistem Informasi. Peta kurikulum ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk menentukan perencanaan mata kuliah yang akan diambil sesuai dengan minat pada bidang tertentu dan profil lulusan yang dikehendaki serta membuat waktu perkuliahan menjadi lebih singkat. Penyusunan peta/bagan kurikulum disesuaikan dengan jenis mata kuliah yang dibedakan menggunakan warna kotak untuk mata kuliah Wajib MKU dengan warna biru, atau mata kuliah Wajib Prodi dengan warna hitam untuk matakuliah Pilihan warna merah serta dengan warna Ungu untuk program MBKM. Peta/Bagan kurikulum ini juga memperhatikan hubungan suatu mata kuliah dengan prasyarat mata kuliah tersebut. Tanda garis panah menunjukkan bahwa prasyarat mata kuliah harus telah diambil terlebih dahulu. Sebagai contoh, pada mata kuliah Sistem Basis Data yang ditunjukkan pada Gambar 8.1, di mana mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah wajib program studi dan memiliki satu prasyarat yang harus telah selesai diambil, yaitu mata kuliah Konsep Basis Data.



UNIVERSITAS SUBANG FAKULTAS ILMU KOMPUTER				PRODI : SISTEM INFORMASI <i>School of Information Technology for Business</i>				JENJANG: STRATA 1 ANGKATAN >=2025	
SEMESTER 1	SEMESTER 2	SEMESTER 3	SEMESTER 4	SEMESTER 5	SEMESTER 6	SEMESTER 7	SEMESTER 8		
Pendidikan Pancasila (UNI.121) - 2 SKS	Agama II (UNI.222) - 2 SKS	Ilmu Kealaman Dasar (UNI.321) - 2 SKS	Enterprise Resource Planning (Komputer IV) (UNI.421) - 2 SKS	Kewirausahaan (Teori & Praktek) (UNI.721) - 2 SKS	KKN (UNI.631) - 3 SKS	BKP MBKM 20 SKS	Tugas Akhir (D1A84001) - 4 SKS	Total SKS = 148 SKS	
Agama (UNI.122) - 2 SKS	Statistika Dan Probabilitas (Komputer II) (UNI.223) - 2 SKS	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar (UNI.322) - 2 SKS	Manajemen Proyek Sistem Informasi (D1A42001) - 2 SKS	BKP PERTUKARAN PELAJAR 20 SKS	Pilihan Matakuliah Total 20 SKS			MKU = 31 SKS	
Apl. Perkantoran (Word + PPT + Canva +Excel) (Komputer I) (UNI.123) - 2 SKS	Bhs. Inggris II (UNI.225) - 2 SKS	Data Analis dengan Excel (Komputer III) (UNI.323) - 2 SKS	Proyek Perangkat Lunak (D1A43002) - 3 SKS	Pilihan Matakuliah Total 20 SKS	Kerja Praktek (D1A.734) - 3 SKS			MK Prodi = 57 SKS	
Bahasa Indonesia (UNI.124) - 2 SKS	Pend. Kewarganegaraan (UNI.226) - 2 SKS	Jaringan Komputer (D1A32001)- 2 SKS	Keamanan Jaringan (D1A42003) - 2 SKS	UI/UX Design (D1A53001) - 3 SKS	Digital Marketing dan e-commerce (D1A53003) - 3 SKS	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah (D1A.720) - 2 SKS		MK Pilihan = 60 SKS (102 SKS yang ditawarkan)	
Bhs. Inggris I (UNI.125) - 2 SKS	Sistem Basis Data (D1A22007) - 2 SKS	Sistem Basis Data Lanjut (D1A33007) - 3 SKS	IS Management & Strategy (D1A42004)- 2 SKS	Business Intelligence (D1A53005) - 3 SKS	Big Data (D1A53006) - 3 SKS	Interaksi Manusia Komputer (D1A62001) - 3 SKS	Manaj. Rantai Pasok (SCM) (D1A6300) - 3 SKS		
Konsep Sistem Informasi (D1A12001)- 2 SKS	Sistem Operasi (D1A22002) - 2 SKS	Pemrograman Berbasis Web (D1A33003)- 3 SKS	Keamanan Sistem Informasi (D1A42005) - 2 SKS	Sistem Informasi Geografis (D1A52007) - 2 SKS	Desain Grafis dan Multimedia (D1A53008) - 3 SKS	Human Resource Manaj. (D1A63003) - 3 SKS	Manaj. Hub. Karir (D1A53004) - 3 SKS		
Pengantar Teknologi Informasi (D1A12002) - 2 SKS	Sistem Informasi Manajemen (D1A22003)- 2 SKS	Tata Kelola Teknologi Informasi (D1A32004) - 2 SKS	Audit Sistem Informasi (D1A43006)- 3 SKS	Manajemen Layanan Teknologi Informasi (D1A53010) - 3 SKS	Pemogram an IoT (D1A53011) - 3 SKS	Sistem Pendukung Keputusan (D1A63005) - 3 SKS	Startup Digital (D1A73003) - 3 SKS		
Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi (D1A12003) - 2 SKS	Dasar Pemrograman (D1A22004) - 2 SKS	APSI (D1A33005.-) 3 SKS	Software Testing dan Quality Assurance (D1A42007) - 2 SKS	Komputer Akutansi (D1A52015) - 2 SKS	Marketing Teknologi (D1A53016) - 3 SKS	Data Science (D1A73004) - 3 SKS	Cominucial on Skill (D1A72005) - 2 SKS		
Desain Web (D1A12004) - 2 SKS	Transformasi Digital (D1A22005)- 2 SKS	Pemrograman Ber. Objek (D1A32006)- 2 SKS	Etika Profesi dan Profesional (UNI.2212)- 2 SKS	Artificial Intelligence (AI) (D1A53017) - 3 SKS	Inovasi dan teknologi baru SI/ TI (ROBLOX) (D1A53018) - 3 SKS	Blockchain (D1A72008) - 2 SKS	Financial Technology (D1A72007) - 2 SKS		
	Manajemen Proses Bisnis (D1A.6317)- 3 SKS					Smart City (D1A73008) - 3 SKS	Machine Learning (D1A53002) - 3 SKS		
						Pemrograman Aplikasi Bergerak (Mobile) (D1A33004) - 3 SKS	Arsitektur Enterprise (D1A53009) - 3 SKS		
						Workshop Pemrograman (D1A53012) - 3 SKS	Learning Managemen System (D1A53013) - 3 SKS		
18 SKS MKU = 10 SKS WAJIB = 8 SKS	20 SKS MKU = 8 SKS WAJIB=12 SKS	21 SKS MKU = 6 SKS WAJIB=15 SKS	20 SKS MKU = 2 SKS WAJIB=18 SKS	22 SKS MKU = 2 SKS PILIHAN / PERTUKARAN PELAJAR = 20 SKS	23 SKS MKU = 3 SKS PILIHAN / MBKM = 20 SKS	20 SKS MBKM	4 SKS WAJIB= 4 SKS		

MK Unggul

MK Prodi

MK Pilihan

BKP MBKM

BKP MBKM :
BKP Pertukaran Pelajar
BKP Magang
BKP KKN Membangun Desa
BKP Kewirausahaan
BKP Studi Independen/ Proyek Independen

Syarat Pengambilan MBKM Minimal 78 SKS

Subang, Agustus 2025
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

ttd

BAGUS ALI AKBAR, S.Si.,M.Kom

Gambar 8. 1 Bagan Matakuliah Sistem Informasi



IX. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

NO	KODE CPMK	DESKRIPSI CPMK
1	CPMK-01	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Sistem Informasi dan komponen penyusunnya.
2	CPMK-02	Mahasiswa mampu menganalisis proses bisnis organisasi dan peran SI dalam mendukung pengambilan keputusan.
3	CPMK-03	Mahasiswa mampu merancang model data konseptual, logikal, dan fisik sesuai kebutuhan organisasi.
4	CPMK-04	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan mengelola basis data menggunakan DBMS serta bahasa query.
5	CPMK-05	Mahasiswa mampu melakukan pengolahan dan analisis data untuk mendukung kebutuhan operasional dan strategis.
6	CPMK-06	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna sistem informasi
7	CPMK-07	Mahasiswa mampu menyusun perancangan sistem menggunakan pemodelan terstruktur atau berorientasi objek.
8	CPMK-08	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi pengembangan sistem informasi sesuai standar rekayasa perangkat lunak..
9	CPMK-09	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman dasar dan terstruktur dalam penyelesaian masalah komputasi.
10	CPMK-10	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi berbasis web atau mobile menggunakan paradigma OOP.
11	CPMK-11	Mahasiswa mampu menerapkan teknologi pendukung (AI/IoT) pada tingkat dasar dalam pengembangan aplikasi.
12	CPMK-12	Mahasiswa mampu merancang dan mengkonfigurasi infrastruktur jaringan komputer.
13	CPMK-13	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar keamanan jaringan dan keamanan sistem informasi.
14	CPMK-14	Mahasiswa mampu menganalisis penerapan tata kelola TI dan manajemen proses bisnis dalam organisasi serta menyusun laporan analisis secara sistematis dan sesuai kaidah akademik.
15	CPMK-15	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip manajemen proyek Sistem Informasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek TI.
16	CPMK-16	Mahasiswa mampu menunjukkan etika profesi, kemampuan komunikasi, kepemimpinan dasar, serta kerja sama tim secara profesional dalam lingkungan akademik dan kerja.
17	CPMK-17	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) berdasarkan prinsip interaksi manusia-komputer dan user-centered design.



9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

NO	CPL	DESKRIPSI CPL	Kode CPMK	CPMK	MK
1	CPL01	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Sistem Informasi, proses bisnis organisasi, dan peran teknologi informasi dalam mendukung pengambilan keputusan.	CPMK-01	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Sistem Informasi dan komponen penyusunnya.	D1A12001, D1A12002, UNI.123,
			CPMK-02	Mahasiswa mampu menganalisis proses bisnis organisasi dan peran SI dalam mendukung pengambilan keputusan.	D1A22003, D1A22008, D1A42008, D1A22005, D1A63019, D1A53003, D1A53016, D1A63004, D1A63006
2	CPL02	Mahasiswa mampu merancang, mengelola, mengolah, dan menganalisis basis data untuk kebutuhan organisasi.	CPMK-03	Mahasiswa mampu merancang model data konseptual, logikal, dan fisik sesuai kebutuhan organisasi.	D1A22001
			CPMK-04	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan mengelola basis data menggunakan DBMS serta bahasa query.	D1A22001, D1A33002
			CPMK-05	Mahasiswa mampu melakukan pengolahan dan analisis data untuk mendukung kebutuhan operasional dan strategis.	UNI.323, D1A53005, D1A53006, D1A63009, D1A63007, D1A52007, D1A52015, D1A84001
3	CPL03	Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan, pemodelan, perancangan, dan dokumentasi pengembangan Sistem Informasi.	CPMK-06	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna sistem informasi.	D1A33005
			CPMK-07	Mahasiswa mampu menyusun perancangan sistem menggunakan pemodelan terstruktur atau berorientasi objek.	D1A33005, D1A43002
			CPMK-08	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi pengembangan sistem informasi sesuai standar rekayasa perangkat lunak.	D1A33005, D1A42007
4	CPL04	Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasikan, dan memelihara infrastruktur TI serta menerapkan prinsip keamanan jaringan dan keamanan sistem informasi.	CPMK-12	Mahasiswa mampu merancang dan mengkonfigurasi infrastruktur jaringan komputer.	D1A32001, D1A22002
			CPMK-13	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar keamanan jaringan dan keamanan sistem informasi.	D1A42003, D1A42005
5	CPL05	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi berbasis web, mobile, OOP, AI, IoT, dan teknologi digital lainnya.	CPMK-09	Mahasiswa mampu menerapkan konsep pemrograman dasar dan terstruktur dalam penyelesaian masalah komputasi	D1A22004, UNI.223, UNI.323, D1A12004
			CPMK-10	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi berbasis web atau mobile menggunakan paradigma OOP.	D1A12004, D1A33003, D1A32006, D1A63015, D1A63017, D1A53003, D1A63006, D1A63017
			CPMK-11	Mahasiswa mampu menerapkan teknologi pendukung (AI/IoT) pada tingkat dasar dalam pengembangan aplikasi.	D1A53018, D1A63014, D1A52007, D1A63015, D1A53011, D1A53016, D1A62011, D1A62012, D1A63017



NO	CPL	DESKRIPSI CPL	Kode CPMK	CPMK	MK
6	CPL06	Mahasiswa mampu menerapkan tata kelola TI, manajemen proses bisnis, dan strategi TI dalam organisasi.	CPMK-02	Mahasiswa mampu menganalisis proses bisnis organisasi dan peran SI dalam mendukung pengambilan keputusan.	D1A22003, D1A22005, D1A22008, D1A63004
			CPMK-14	Mahasiswa mampu menganalisis penerapan tata kelola TI dan manajemen proses bisnis dalam organisasi serta menyusun laporan analisis secara sistematis dan sesuai kaidah akademik.	D1A22008, D1A32004, D1A42004, D1A43006, UNI.421, D1A53003, D1A53010, D1A63016, D1A63018, D1A53016, D1A63006, D1A63013, D1A84001
7	CPL07	Mahasiswa mampu merencanakan, melaksanakan, memantau, dan mengevaluasi proyek Sistem Informasi.	CPMK-15	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip manajemen proyek Sistem Informasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek TI.	D1A42001, D1A43002, D1A63008, Kerja Praktek / MBKM/CAPSTONE PROJECT
8	CPL08	Mahasiswa mampu merancang antarmuka, pengalaman pengguna, serta interaksi manusia dan komputer.	CPMK-17	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) berdasarkan prinsip interaksi manusia-komputer dan user-centered design.	D1A12004 , D1A53001, D1A62003, D1A53008
9	CPL09	Mahasiswa mampu menerapkan etika profesi, integritas, tanggung jawab, serta perilaku profesional dalam bidang Teknologi Informasi.	CPMK-16	Mahasiswa mampu menunjukkan etika profesi, kemampuan komunikasi, kepemimpinan dasar, serta kerja sama tim secara profesional dalam lingkungan akademik dan kerja.	D1A42006, D1A12003, D1A62010, D1A63017, D1A63005, Kerja Praktek / MBKM/CAPSTONE PROJECT, D1A84001
10	CPL10	Mahasiswa mampu melakukan penelitian, menulis karya ilmiah, menganalisis data, dan menyusun laporan Tugas Akhir sesuai kaidah ilmiah.	CPMK-05	Mahasiswa mampu melakukan pengolahan dan analisis data untuk mendukung kebutuhan operasional dan strategis.	UNI.323, D1A52007, D1A72002, D1A73004, D1A84001
			CPMK-14	Mahasiswa mampu menganalisis penerapan tata kelola TI dan manajemen proses bisnis dalam organisasi serta menyusun laporan analisis secara sistematis dan sesuai kaidah akademik.	D1A63004, D1A72002, D1A84001
11	CPL11	Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam tim, mengembangkan jejaring profesional, serta menunjukkan kemampuan kepemimpinan..	CPMK-16	Mahasiswa mampu menunjukkan etika profesi, kemampuan komunikasi, kepemimpinan dasar, serta kerja sama tim secara profesional dalam lingkungan akademik dan kerja.	D1A62010, D1A12003, D1A43002, D1A63017, Kerja Praktek / MBKM/CAPSTONE PROJECT, D1A84001



Peta Pemenuhan CPL – CPMK – MK Semester

NO	CPL	CPMK	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	CPL01	CPMK-01	D1A12001, D1A12002, UNI.123,							
		CPMK-02		D1A22003, D1A22005, D1A22008		D1A42008	D1A53003, D1A53016,	D1A63004, D1A63006 D1A63019		
2	CPL02	CPMK-03		D1A22001						
		CPMK-04		D1A22001	D1A33002					
		CPMK-05			UNI.323		D1A53005, D1A53006, D1A52007, D1A52015,	D1A63009, D1A63007		D1A84001
3	CPL03	CPMK-06			D1A33005					
		CPMK-07			D1A33005	D1A43002				
		CPMK-08			D1A33005	D1A42007				
4	CPL04	CPMK-12		D1A22002	D1A32001					
		CPMK-13				D1A42003, D1A42005				
5	CPL05	CPMK-09	D1A12004	D1A22004, UNI.223,	UNI.323			D1A63017		
		CPMK-10	D1A12004		D1A33003, D1A32006,		D1A53003,	D1A63006, D1A63015, D1A63017		
		CPMK-11					D1A53018, D1A52007, D1A53011, D1A53016,	D1A62011, D1A62012, D1A63014, D1A63015		



NO	CPL	CPMK	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
6	CPL06	CPMK-02		D1A22003, D1A22005, D1A22008				D1A63004		
		CPMK-14		D1A22008	D1A32004	D1A42004, D1A43006, UNI.421	D1A53003, D1A53010, D1A53016,	D1A63006, D1A63013, D1A63016, D1A63018,		D1A84001
7	CPL07	CPMK-15				D1A42001, D1A43002		D1A63008	KERJA PRAKTEK / MBKM/ CAPSTONE PROJECT	
8	CPL08	CPMK-17	D1A12004				D1A53001, D1A53008	D1A62003		
9	CPL09	CPMK-16		D1A12003		D1A42006		D1A62010, D1A63005, D1A63017	KERJA PRAKTEK / MBKM/ CAPSTONE PROJECT	D1A84001
10	CPL10	CPMK-05			UNI.323		D1A52007	D1A63009	D1A72002,	D1A84001
		CPMK-14						D1A63004	D1A72002	D1A84001
11	CPL11	CPMK-16	D1A12003			D1A43002		D1A62010, D1A63017	KERJA PRAKTEK / MBKM/ CAPSTONE PROJECT	D1A84001



9.2 Pemetaan MK-CPL-CPMK

No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
1	UNI.123	Apl. Perkantoran (Word) (Komputer I)	V										
2	D1A12001	Konsep Sistem Informasi	V										
3	D1A12002	Pengantar Teknologi Informasi *	V										
4	D1A12003	Kepemimpinan Dan Manajemen Organisasi									V		V
5	D1A12004	Desain Web *					V			V			
6	UNI.223	Statistika Dan Probabilitas (Komputer II)					V						
7	D1A22001	Sistem Basis Data		V									
8	D1A22002	Sistem Operasi				V							
9	D1A22003	Sistem Informasi Manajemen	V					V					
10	D1A22004	Dasar Pemograman					V						
11	D1A22005	Transformasi Digital	V					V					



No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
12	D1A22008	Manajemen Proses Bisnis	V					V					
13	UNI.323	Data Analis dengan Spreadsheets (Komputer III) *		V								V	
14	D1A32001	Jaringan Komputer				V							
15	D1A33002	Sistem Basis Data Lanjut		V									
16	D1A33003	Pemrograman Berbasis Web *					V						
17	D1A32004	Tata Kelola Teknologi Informasi						V					
18	D1A33005	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi			V								
19	D1A32006	Pemrograman Ber. Objek					V						
20	UNI 421	Enterprise Resource Planning (Komputer IV)						V					
21	D1A42001	Manajemen Proyek Sistem Informasi							V				



No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
22	D1A43002	Proyek Perangkat Lunak			V				V				V
23	D1A42003	Keamanan Jaringan				V							
24	D1A42004	IS Management & Strategy						V					
25	D1A42005	Keamanan Sistem Informasi				V							
26	D1A43006	Audit Sistem Informasi						V			V		
27	D1A42007	Software Testing dan Quality Assurance			V								
28	D1A42008	Etika Profesi dan Profesional	V										
29	D1A53001	UI/UX Design								V			
30	D1A53003	Digital Marketing dan e-commerce	V				V	V					
31	D1A53005	Business Intelligence		V									
32	D1A53006	Big Data		V									
33	D1A52007	Sistem Informasi geografis		V			V					V	
34	D1A53008	Desain Grafis dan Multimedia								V			



No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
35	D1A53010	Manajemen Layanan Teknologi Informasi						V					
36	D1A53011	Internet Of Think / Pemograman IoT					V						
37	D1A52015	Komputer Akutansi		V									
38	D1A53016	Marketing Teknologi	V				V	V					
39	D1A53018	Artificial Intelligence (AI)					V						
40		Kerja Praktek /MBKM/ CAPSTONE PROJECT							V		V		V
41	D1A72002	Metodologi Penelitian Dan Penulisan Ilmiah										V	
42	D1A62003	Interaksi Manusia Komputer								V			
43	D1A63004	Manaj. Rantai Pasok (SCM)	V					V				V	
44	D1A63005	Human Resource Management									V		
45	D1A63006	Manaj. Hub. Konsumen (CRM)	V					V					



No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
46	D1A63007	Sistem Pendukung Keputusan		V									
47	D1A63008	Startup Digital							V				
48	D1A63009	Data Science		V								V	
49	D1A62010	Comunicaiton Skill									V		V
50	D1A62011	Blockchain					V						
51	D1A62012	Financial Technology					V						
52	D1A63013	Smart City						V					
53	D1A63014	Machine Learning					V						
54	D1A63015	Pemrograman Aplikasi Bergerak (Mobile)					V						
55	D1A63016	Arsitektur Enterprise						V					
56	D1A63017	Workshop Pemrograman *					V				V		V
57	D1A63018	Learning Management System						V					
58	D1A63019	E-Business	V										



No	Kode MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran										
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
59	D1A84001	Tugas Akhir		V							V	V	V

9.3 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dirancang untuk mengembangkan keterampilan kritis, kolaboratif, dan berbasis pengalaman agar siswa mampu menghadapi tantangan dunia nyata dengan lebih efektif dan kreatif. Beberapa di antaranya memiliki pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, baik melalui proyek, pemecahan masalah, kolaborasi, maupun pengalaman langsung. Berikut penjelasan singkat mengenai beberapa metode pembelajaran tersebut.

1. *Project-Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemendikbud, 2013).

Project-Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan (Grant, 2002).

Langkah-langkah Project-Based Learning, yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005) terdiri dari:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start With the Essential Question)
- b. Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)
- c. Menyusun Jadwal (Create a Schedule)
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)
- e. Menguji Hasil (Assess the Outcome)
- f. Mengevaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience)

2. *Problem-Based Learning/Case-Based Learning*

Problem-Based Learning adalah metodologi pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mahasiswa sendiri untuk mengembangkan keterampilan dengan pengetahuan yang relevan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi juga memberikan definisi *Project-Based Learning* sebagai berikut. *Problem-Based Learning* adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian / penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Pada umumnya, terdapat empat langkah yang perlu dilakukan mahasiswa dalam *Problem-Based Learning*, yaitu:

- a. Menerima masalah yang relevan dengan salah satu/beberapa kompetensi yang dituntut mata kuliah, dari dosennya;
- b. Melakukan pencarian data dan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah;
- c. Menata data dan mengaitkan data dengan masalah; dan
- d. Menganalisis strategi pemecahan masalah *Problem-Based Learning* adalah belajar dengan memanfaatkan masalah 2 dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

3. *Collaborative Learning*



Collaborative Learning adalah metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam pendekatan ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, proyek, atau memecahkan masalah, di mana setiap anggota kelompok berperan aktif dalam proses belajar. Kolaborasi ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, ide, dan keterampilan, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman dan perspektif satu sama lain. Melalui diskusi, proyek kelompok, atau debat, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, negosiasi, serta pemecahan masalah bersama. Salah satu keunggulan dari *Collaborative Learning* adalah siswa diajak untuk lebih bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri sekaligus meningkatkan keterampilan interpersonal dan kolaboratif yang penting dalam kehidupan nyata.

4. *Experiential Learning*

Experiential Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya belajar dari pengalaman langsung. Didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh David Kolb (1984), *Experiential Learning* mengacu pada siklus pembelajaran yang terdiri dari empat tahap: pengalaman konkret (*Concrete Experience*), refleksi aktif terhadap pengalaman (*Reflective Observation*), konseptualisasi abstrak (*Abstract Conceptualization*), dan pengujian aktif (*Active Experimentation*). Melalui pengalaman langsung, seperti kunjungan lapangan, magang, simulasi, atau studi kasus, siswa diajak untuk memahami teori dalam konteks dunia nyata dan menerapkannya secara praktis. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman emosional dan sosial mereka, karena mereka langsung berhadapan dengan situasi atau masalah yang relevan dengan dunia nyata. *Experiential Learning* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, serta memungkinkan mereka untuk lebih memahami hubungan antara teori dan praktik.

X. Asesmen Pembelajaran

10.1 Teknik Penilaian CPMK

Pada penentuan teknik penilaian CPMK perlu diperhatikan jenis mata kuliah yakni mata kuliah teori, mata kuliah praktikum dan mata kuliah praktik. Standar teknik penilaian didistribusikan sesuai dengan CPMK setiap mata kuliah.

Tabel 16 Contoh Teknik Penilaian CPMK akan merinci susunan teknik penilaian untuk setiap CPMK yang dimiliki.

Berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi 2020 [1], pada proses penilaian capaian pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan (umum dan khusus) yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penilaian aspek sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi dengan menggunakan instrumen penilaian rubrik/dan portofolio. Pada aspek sikap terdiri penilaian diri, penilaian antar mahasiswa, dan penilaian aspek pribadi yang menekankan pada aspek beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab.
- 2) Penilaian aspek pengetahuan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket. Sedangkan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja berbentuk tes tulis dan tes lisan yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung bermakna dosen dan mahasiswa bertemu secara tatap muka saat penilaian, misalnya saat seminar, ujian tugas akhir, tesis, dan disertasi. Sedangkan secara tidak langsung, seperti menggunakan lembar soal ujian tertulis. Contohnya kuis, tes tertulis (UTS dan UAS).
- 3) Penilaian aspek keterampilan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan dan angket. dengan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan secara praktikum, praktik, simulasi, praktik lapangan, dan lainnya seperti untuk meningkatkan kemampuan keterampilannya. Contohnya, tugas kelompok, tugas praktik, unjuk kerja, partisipasi dan responsif.



CPL	MK	CPMK	Partisipasi (Quiz)	Observasi (Praktek/ Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)
CPL01	MK01	CPMK011	V			V		
		CPMK012		V	V			V
	MK02	CPMK013	V	V		V		
	MK02	CPMK014		V	V			V
	MK09	CPMK015		V	V			V
CPL02	MK03	CPMK021		V	V	V		V
	MK03	CPMK023		V				V
	MK04	CPMK022		V	V			V
	MK04	CPMK024			V	V	V	V
	MK23	CPMK023	V	V		V		
	MK23	CPMK024			V		V	V
CPL03	MK10	CPMK031	V			V		
	MK10	CPMK033			V			V
	MK11	CPMK031	V	V		V	V	V
	MK14	CPMK032		V		V	V	V
	MK16	CPMK032		V		V		V
	MK16	CPMK033			V			V
	MK17	CPMK032		V		V		V
	MK17	CPMK033			V			V
CPL04	MK05	CPMK041	V		V	V	V	V
	MK06	CPMK041	V	V	V	V		V
	MK07	CPMK041	V	V	V	V	V	V
	MK18	CPMK042	V	V		V	V	V
	MK19	CPMK042	V	V	V	V		V
CPL05	MK20	CPMK051	V			V	V	
	MK20	CPMK052			V			V
	MK21	CPMK051	V			V	V	
	MK21	CPMK052			V			V
CPL06	MK09	CPMK061			V			V
	MK10	CPMK061	V		V	V		V
	MK12	CPMK061	V		V		V	V
	MK12	CPMK063	V		V	V	V	V
	MK13	CPMK061	V		V		V	V
	MK13	CPMK063	V		V	V	V	V
	MK15	CPMK062	V		V	V		V
	MK15	CPMK064	V		V	V	V	V
CPL07	MK08	CPMK071	V			V	V	
	MK08	CPMK072	V		V	V		V
	MK09	CPMK071				V		V
	MK09	CPMK072				V		V
	MK09	CPMK073			V			V
	MK22	CPMK072	V	V		V		
	MK22	CPMK073		V	V			
	MK24	CPMK073		V	V			
CPL(n)	MK(n)	CPMK(n)	----	----	----	----	----	----

Gambar 10.1 Contoh Teknik Penilaian

10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian

Pada tahap dan mekanisme penilaian diperlukan penetapan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan CPMK yang dimiliki oleh setiap mata kuliah. Pada pemetaan tahap mekanisme dan penilaian diperlukan ketentuan tahap penilaian, teknik penilaian, instrumen, kriteria dan bobot yang ditentukan oleh Program Studi berdasarkan mata kuliah, CPL yang dititipkan pada mata kuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah yang ditentukan. **Pemilihan metode perhitungan dan bobot pencapaian CPL dan CPMK ditentukan berdasarkan kebijakan Program Studi.**

Pada panduan kurikulum ini akan **dijelaskan salah satu metode perhitungan CPL dan CPMK** dengan memberikan total bobot pada setiap mata kuliah adalah 100. Total bobot mata kuliah tersebut disusun dari bobot-bobot CPMK yang terdapat pada mata kuliah tersebut. Besarnya bobot CPMK pada mata kuliah berdasarkan kebijakan Program Studi. Gambar 10.2 merupakan contoh Tahap Mekanisme dan Penilaian. Bobot akumulasi pada setiap CPL memungkinkan lebih dari 100, sedangkan total bobot pada satu mata kuliah adalah 100.

CPL	MK	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPLO1	MK01	CPMK011	Awal-Tengah Semester	Partisipasi (<i>Quiz</i>); UTS	Rubrik holistik	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	40
		CPMK012	Tengah-Akhir Semester	Observasi (Praktik / Tugas); Tugas Kelompok; Presentasi	Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	60
	MK02	CPMK013	Awal-Tengah Semester	Partisipasi (<i>Quiz</i>); Observasi (Praktik / Tugas); UTS	Rubrik holistik Rubrik analitik	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	45
		CPMK014	Tengah-Akhir Semester	Observasi (Praktik / Tugas); Tugas Kelompok; Unjuk Kerja (Presentasi)	Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	55
	MK09	CPMK015	Awal-Tengah Semester	Tes Lisan (Tugas Kelompok); Unjuk Kerja (Presentasi)	Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	20
CPLO2	MK03	CPMK021	Awal-Tengah Semester	Partisipasi (<i>Quiz</i>); Observasi (Praktik / Tugas); Tugas Kelompok; Unjuk Kerja (Presentasi)	Rubrik holistik Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	60
		CPMK023	Tengah-Akhir Semester	Observasi (Praktik / Tugas); Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	40
	MK04	CPMK022	Awal-Tengah Semester	Observasi (Praktik / Tugas); Tes Lisan (Tugas Kelompok); Unjuk Kerja (Presentasi)	Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	55
		CPMK024	Tengah-Akhir Semester	Tes Lisan (Tugas Kelompok); Unjuk Kerja (Presentasi); Tes Tulis (UTS); Tes Tulis (UAS)	Rubrik holistik Rubrik analitik Rubrik skala persepsi	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	45
	MK23	CPMK023	Awal-Tengah Semester	Partisipasi (<i>Quiz</i>); Observasi (Praktik / Tugas); Tes Tulis (UTS)	Rubrik holistik	Skala penilaian / skor sesuai dimensi penilaian untuk setiap CPMK	50

Gambar 10.2 Contoh Tahap dan Mekanisme Penilaian

Pedoman penilaian yang digunakan dapat berupa rubrik atau portofolio. Rubrik sebagai panduan dan pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang ditetapkan untuk menilai dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Pada buku panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi 2020[1], telah ditentukan rubrik yang dapat digunakan, seperti rubrik analitik, rubrik holistik dan rubrik skala persepsi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Rubrik holistik merupakan pedoman penilaian untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria. Rubrik holistik biasanya digunakan untuk assessment Partisipasi (*Quiz*), Observasi (Praktek / Tugas), Unjuk Kerja (Presentasi), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS), dan Tes Lisan (Tugas Kelompok). Contoh rubrik holistik dapat dilihat pada Gambar 10.3 Contoh Rubrik Holistik.
2. Rubrik analitik merupakan pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kinerja penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian. Rubrik analitik biasanya digunakan untuk assessment Unjuk Kerja (Presentasi) dan Observasi (Praktik / Tugas). Contoh rubrik analitik dapat dilihat pada Tabel Gambar 10.4 Contoh Rubrik Analitik.
3. Rubrik skala persepsi merupakan pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang tidak dideskripsikan, namun tetap diberikan skala penilaian atau skor penilaian. Rubrik skala persepsi biasanya digunakan untuk assessment Tes Lisan (Tugas Kelompok). Contoh rubrik skala persepsi dapat dilihat pada Tabel Gambar 10.5 Contoh Rubrik Skala Persepsi.

GRADE	SKOR	KRITERIA PENILAIAN
Sangat Kurang	<20	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan
Kurang	21 – 40	Rancangan yang disajikan teratur namun kurang menyelesaikan permasalahan.
Cukup	41 – 60	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Baik	61 – 80	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, kurang inovatif
Sangat Baik	>81	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah dan dapat diimplementasikan dan inovatif

Gambar 10. 3 Contoh Rubrik Holistik

Aspek/ Dimensi yang dinilai	Skala Penilaian				
	Sangat Kurang (Skor < 20)	Kurang (21 – 40)	Cukup (41 – 60)	Baik (61 – 80)	Sangat Baik (Skor > 80)
Organisasi	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan.	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan.	Terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan.	Terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep.
Isi	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan.	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.
Gaya Presentasi	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar

Gambar 10.4 Contoh Rubrik Analitik

Aspek/Dimensi yang Dinilai	Skala Penilaian				
	Sangat Kurang (Skor < 20)	Kurang (21 – 40)	Cukup (41 – 60)	Baik (61 – 80)	Sangat Baik (Skor > 80)
Kemampuan Komunikasi					
Penguasaan Materi					
Kemampuan Menghadapi Pertanyaan					
Ketepatan Menyelesaikan Masalah					

Gambar 10.5 Contoh Rubrik Skala Persepsi



10.3 Bobot Penilaian

Penentuan bobot dan teknik penilaian berdasarkan **standar dan metode penilaian yang telah dipilih dan ditetapkan Program Studi** disusun sesuai Gambar 10.6 Bobot Penilaian. Tabel 18 merupakan contoh pemetaan bobot penilaian yang didistribusi ke setiap CPMK yang dimiliki oleh mata kuliah sesuai dengan teknik penilaiannya untuk memenuhi CPL.

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Partisipasi (Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Ujian (Tugas Kelompok)	Total
MK01	Konsep Sistem Informasi	CPL01	CPMK011	20			20			40
			CPMK012		10	30			20	60
MK02	Sistem Informasi Manajemen	CPL01	CPMK013		10		25		10	45
			CPMK014		10	30			15	55
MK03	Konsep Basis Data	CPL02	CPMK021		25	10	15		10	60
			CPMK023		30				10	40
MK04	Sistem Basis Data	CPL02	CPMK022		30	15			10	55
			CPMK024		10	10	15		10	45
MK05	Sistem Operasi	CPL04	CPMK041	15		15	25	35	10	100
MK06	Jaringan Komputer	CPL04	CPMK041	15	20	20	30		15	100
MK07	Pengantar Teknologi Informasi	CPL04	CPMK041	10	10	20	20	30	10	100
MK08	Proyek Manajemen Sistem Informasi	CPL07	CPMK071	10			20	20		50
			CPMK072	10		15	15		10	50
		CPL01	CPMK015			10			10	20
MK09	Proyek Sistem Informasi	CPL06	CPMK061			15			10	25
			CPMK071				5		5	10
		CPL07	CPMK072				5		5	10
			CPMK073			20			15	35
MK10	Analisis dan Desain Perancangan Sistem Informasi	CPL03	CPMK031	10			20			30
			CPMK033			25			10	35
		CPL06	CPMK061	5		10	10		10	35
MK11	Software Testing dan Quality Assurance	CPL03	CPMK031	30			30	40		100
MK12	Tata Kelola Teknologi Informasi	CPL06	CPMK061	5		10		20	5	40
			CPMK063	10		10	15	20	5	60
MK13	Audit Sistem Informasi	CPL06	CPMK061	5		10		20	5	40
			CPMK063	10		10	15	20	5	60
MK14	Dasar Pemrograman	CPL03	CPMK032	15	30		25	30		100
MK15	Transformasi Digital	CPL06	CPMK062	10		10	15		5	40
			CPMK064	10		10	15	20	5	60
MK16	Pemrograman Berorientasi Objek	CPL03	CPMK032		30		25		10	65
			CPMK033			25			10	35

Gambar 106 Contoh Bobot Penilaian

10.4 Rumusan Nilai Akhir MK

Rumusan nilai akhir mata kuliah tergantung dari metode perhitungan pencapaian CPL dan CPMK yang digunakan oleh Prodi. Pada buku panduan ini akan diberikan salah satu contoh perhitungan nilai akhir MK.

Rumusan Nilai Akhir MK pada metode perhitungan contoh ini digunakan untuk memperlihatkan skor maksimal MK yang ditentukan berdasarkan CPL yang diformulasikan lebih spesifik menjadi CPMK. Tabel 19 Rumusan Nilai Akhir MK menunjukkan satu mata kuliah harus memiliki skor maksimal 100 dari akumulasi skor sebaran CPMK dari CPL yang dibebankan kepada MK tersebut yang dipetakan pada Gambar 10.7 Rumusan Nilai Akhir MK.

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
MK01	CPL01	CPMK011	40	100
		CPMK012	60	
MK02	CPL01	CPMK013	45	100
		CPMK014	55	
MK03	CPL02	CPMK021	60	100
		CPMK023	40	
MK04	CPL02	CPMK022	55	100
		CPMK024	45	
MK05	CPL04	CPMK041	100	100
MK06	CPL04	CPMK041	100	100
MK07	CPL04	CPMK041	100	100
MK08	CPL07	CPMK071	50	100
		CPMK072	50	
MK09	CPL01	CPMK015	20	100
	CPL06	CPMK061	25	
	CPL07	CPMK071	10	
		CPMK072	10	
MK10	CPL03	CPMK031	30	100
		CPMK033	35	
	CPL06	CPMK061	35	
MK11	CPL03	CPMK031	100	100
MK12	CPL06	CPMK061	40	100
		CPMK063	60	
MK13	CPL06	CPMK061	40	100
		CPMK063	60	
MK14	CPL03	CPMK032	100	100
MK15	CPL06	CPMK062	40	100
		CPMK064	60	
		CPMK032	65	
MK16	CPL03	CPMK033	35	100
		CPMK032	65	
MK17	CPL03	CPMK032	65	100

Gambar 10.7 Contoh Rumusan Nilai Akhir MK

10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL

Berdasarkan metode perhitungan CPMK dan CPL yang digunakan pada buku kurikulum ini maka akan ditentukan rumusan nilai akhir CPL. Rumusan Nilai Akhir CPL digunakan untuk memberikan kesimpulan skor maksimal CPL berdasarkan pemetaan CPMK dan MK dari CPL tersebut. Tabel 20 Rumusan Nilai Akhir CPL menunjukkan untuk setiap CPL kemungkinan dapat memiliki skor lebih/kurang dari 100 yang diperoleh dari akumulasi skor sebaran CPMK yang dibebankan pada MK tersebut yang dipetakan pada Gambar 10.8.

LCPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
CPL01	MK01	CPMK011	40	220
		CPMK012	60	
	MK02	CPMK013	45	
		CPMK014	55	
	MK09	CPMK015	20	
CPL02	MK03	CPMK021	60	300
		CPMK023	40	
	MK04	CPMK022	55	
		CPMK024	45	
	MK23	CPMK023	50	
CPL03	MK10	CPMK031	45	500
		CPMK033	55	
	MK11	CPMK031	100	
	MK14	CPMK032	100	
	MK16	CPMK032	65	
		CPMK033	35	
	MK17	CPMK032	65	
		CPMK033	35	

Gambar 10.8 Contoh Rumusan Nilai Akhir CPL

10.6 Proses Penilaian dan Evaluasi

Proses Penilaian dan Evaluasi (*Assessment & Evaluation*) pada kerangka *Outcome-Based Education (OBE)* dilakukan dalam 3 tahapan siklus yang divisualkan pada Gambar 5. Proses ini menggambarkan hubungan siklus antara berbagai komponen, seperti Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), yang dinilai dan dievaluasi secara berkelanjutan. *Input* dari alumni, visi dan misi, *stakeholder*, serta penilai eksternal digunakan untuk menetapkan profil lulusan, yang kemudian diukur terhadap capaian pembelajaran. Setiap tahapan penilaian ini diikuti oleh analisis yang menyeluruh, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas melalui siklus *Continuous Quality Improvement (CQI)*, memastikan bahwa kurikulum tetap relevan dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Pengukuran CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)

a. Penilaian CPMK:

Deskripsi: Proses pengukuran capaian pembelajaran pada setiap mata kuliah. Ini biasanya dilakukan melalui berbagai metode seperti ujian, tugas, presentasi, dan proyek.

Tujuan: Menilai apakah mahasiswa telah memenuhi target pembelajaran yang diharapkan dari mata kuliah tersebut.

b. Analisis CPMK:

Deskripsi: Setelah penilaian selesai, hasil dari penilaian tersebut dianalisis untuk menentukan apakah CPMK yang diharapkan tercapai. Apakah ada gap antara capaian aktual mahasiswa dan standar yang diharapkan?

Tujuan: Menentukan efektivitas pengajaran dan relevansi materi yang diberikan dalam mata kuliah terhadap pencapaian CPMK.

c. *Continuous Quality Improvement (CQI)* pada CPMK:

Deskripsi: Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perbaikan berkelanjutan (*CQI*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di mata kuliah tersebut. Ini dapat berupa revisi metode pengajaran, penyesuaian kurikulum, atau pengembangan materi pembelajaran.

Tujuan: Memastikan bahwa hasil dari penilaian dan analisis digunakan untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran di masa depan sehingga mata kuliah selalu relevan dan berkualitas tinggi.

Mahasiswa 1: MK01 – CPMK011 nilai 75, CPMK012 nilai 83

Nama Mahasiswa	MK01		Nilai Mata Kuliah MK01	MK02		Nilai Mata Kuliah MK02
	CPL01	CPL02		CPL01	CPL02	
Nilai Total	CPMK011	CPMK012		CPMK013	CPMK014	
	40 %	60 %	100	45	55	100
Mahasiswa 1	30	50	80	30	40	70
Mahasiswa 2	40	60	100	40	55	95
Mahasiswa 3	35	55	90	35	40	75
Mahasiswa 4	25	40	65	35	40	75

Gambar 10. 9 Contoh Proses Penilaian dan Evaluasi CPMK



Tabel 10.1 Rubrik Penilaian CPMK Berdasarkan Taksonomi Bloom



Skor	Kemampuan Mengingat, Mengidentifikasi, Menyebutkan, Mengulang	Kemampuan Memahami, Menjelaskan, Mencontohkan, Mengemukakan	Kemampuan Menerapkan, Melengkapi, Mendemonstrasikan, Mengklasifikasikan	Kemampuan Menganalisis, Mengorelasikan, Membuat garis besar, Merasionalkan	Kemampuan Mengevaluasi, Mempertimbangkan, Menilai, Menyimpulkan	Kemampuan Menciptakan, Mengombinasikan, Menyusun, Merancang, Mengembangkan
81-100	Sangat Kompeten: Mahasiswa dengan sangat akurat dapat mengingat dan mengidentifikasi informasi yang relevan, menyebutkan dan mengulang fakta, konsep, atau prosedur tanpa kesalahan. Demonstrasi pemahaman ini dilakukan dengan cepat dan efisien.	Sangat Kompeten: Mahasiswa menunjukkan pemahaman mendalam tentang materi. Menjelaskan konsep dengan jelas dan tepat, memberikan contoh yang relevan dan mengemukakan ide atau argumen dengan logis dan kohesif. Pemahaman yang ditunjukkan bersifat kritis dan reflektif.	Sangat Kompeten: Mahasiswa menerapkan konsep dengan sangat efektif dalam situasi baru atau variabel. Melengkapi tugas dengan teliti, mendemonstrasikan prosedur atau konsep dengan penguasaan penuh, dan mengklasifikasikan elemen dengan akurasi sempurna. Demonstrasi keterampilan ini konsisten dan dapat diandalkan.	Sangat Kompeten: Mahasiswa menunjukkan analisis yang sangat kritis dan mendetail terhadap materi. Dapat mengorelasikan konsep dengan konteks yang lebih luas secara luar biasa, membuat garis besar yang komprehensif dan akurat, serta merasionalkan dengan argumen yang kuat dan logis.	Sangat Kompeten: Mahasiswa menunjukkan penilaian yang sangat kritis dan berwawasan dalam mengevaluasi informasi. Mampu mempertimbangkan berbagai perspektif dengan cermat, menilai kualitas argumen atau data secara akurat, dan menyimpulkan dengan penalaran yang mendalam dan logis.	Sangat Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide baru. Mampu mengombinasikan dan menyusun komponen-komponen dengan cara yang inovatif dan unik, merancang solusi yang kreatif, dan mengembangkan proyek atau konsep yang kompleks dengan tingkat detail yang tinggi dan nuansa yang mendalam.



Tabel 10.1 Rubrik Penilaian CPMK Berdasarkan Taksonomi Bloom



Skor	Kemampuan Mengingat, Mengidentifikasi, Menyebutkan, Mengulang	Kemampuan Memahami, Menjelaskan, Mencontohkan, Mengemukakan	Kemampuan Menerapkan, Melengkapi, Mendemonstrasikan, Mengklasifikasikan	Kemampuan Menganalisis, Mengorelasikan, Membuat garis besar, Merasionalkan	Kemampuan Mengevaluasi, Mempertimbangkan, Menilai, Menyimpulkan	Kemampuan Menciptakan, Mengombinasikan, Menyusun, Merancang, Mengembangkan
61-80	Kompeten: Mahasiswa dapat mengingat dan mengidentifikasi sebagian besar informasi yang relevan, menyebutkan dan mengulang fakta, konsep, atau prosedur dengan beberapa kesalahan minor. Demonstrasi pemahaman ini dilakukan dengan cukup efisien.	Kompeten: Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang baik. Menjelaskan konsep dengan cukup jelas, mencontohkan dengan relevansi yang baik, dan mengemukakan ide atau argumen dengan struktur yang masuk akal. Meskipun ada beberapa kesalahan minor, pemahaman secara umum adalah akurat.	Kompeten: Mahasiswa menerapkan konsep dengan baik dalam situasi yang familiar. Melengkapi tugas dengan beberapa kesalahan minor, mendemonstrasikan prosedur atau konsep dengan keakuratan yang baik, dan mengklasifikasikan elemen dengan beberapa kesalahan yang dapat diterima.	Kompeten: Mahasiswa melakukan analisis yang baik dan cukup kritis. Mengorelasikan konsep dengan baik, membuat garis besar yang cukup detail dan sebagian besar akurat, serta merasionalkan dengan argumen yang masuk akal. Demonstrasi keterampilan ini umumnya efektif.	Kompeten: Mahasiswa melakukan evaluasi yang baik dan menunjukkan pertimbangan yang bijaksana. Menilai dengan cukup akurat dan menyimpulkan dengan alasan yang baik dan struktural, meskipun mungkin ada beberapa kekurangan dalam kedalaman atau detail.	Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menciptakan solusi atau proyek yang berarti. Mengombinasikan dan menyusun komponen dengan cara yang efektif, merancang dengan beberapa tingkat kreativitas, dan mengembangkan ide-ide dengan mempertimbangkan sebagian besar aspek relevan.



Tabel 10.1 Rubrik Penilaian CPMK Berdasarkan Taksonomi Bloom

Skor	Kemampuan Mengingat, Mengidentifikasi, Menyebutkan, Mengulang	Kemampuan Memahami, Menjelaskan, Mencontohkan, Mengemukakan	Kemampuan Menerapkan, Melengkapi, Mendemonstrasikan, Mengklasifikasikan	Kemampuan Menganalisis, Mengorelasikan, Membuat garis besar, Merasionalkan	Kemampuan Mengevaluasi, Mempertimbangkan, Menilai, Menyimpulkan	Kemampuan Menciptakan, Mengombinasikan, Menyusun, Merancang, Mengembangkan
41-60	Cukup Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kemampuan dasar untuk mengingat dan mengidentifikasi informasi, menyebutkan, dan mengulang dengan beberapa kesalahan yang jelas. Membutuhkan upaya tambahan untuk mengingat dan menampilkan informasi dengan benar.	Cukup Kompeten: Mahasiswa memiliki pemahaman dasar. Menjelaskan konsep dengan kejelasan yang terbatas, memberikan contoh yang kurang relevan, dan mengemukakan ide atau argumen yang kurang terstruktur. Pemahaman mungkin benar tetapi tidak lengkap.	Cukup Kompeten: Mahasiswa menerapkan konsep dengan cukup baik tetapi dengan beberapa kesalahan yang jelas. Melengkapi tugas tetapi memerlukan bantuan atau bimbingan, mendemonstrasikan prosedur atau konsep dengan keakuratan terbatas, dan mengklasifikasikan elemen dengan ketidakakuratan yang mencolok. Demonstrasi keterampilan ini tidak konsisten.	Cukup Kompeten: Mahasiswa memiliki kemampuan analisis yang dasar, sering kali memerlukan bimbingan untuk mengorelasikan konsep, membuat garis besar yang kurang detail dan memiliki beberapa ketidakakuratan, serta merasionalkan dengan beberapa argumen yang tidak konsisten.	Cukup Kompeten: Mahasiswa memiliki kemampuan evaluasi yang dasar. Mempertimbangkan beberapa perspektif tetapi mungkin melewatkan aspek penting, menilai dengan beberapa kesalahan dalam penilaian, dan menyimpulkan dengan penalaran yang ada tetapi kurang kuat.	Cukup Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kemampuan dasar dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide. Mengombinasikan dan menyusun komponen dengan cara yang fungsi tetapi kurang kreativitas, merancang solusi yang sederhana, dan mengembangkan konsep yang memenuhi beberapa tetapi tidak semua aspek yang dibutuhkan.



Tabel 10.1 Rubrik Penilaian CPMK Berdasarkan Taksonomi Bloom



Skor	Kemampuan Mengingat, Mengidentifikasi, Menyebutkan, Mengulang	Kemampuan Memahami, Menjelaskan, Mencontohkan, Mengemukakan	Kemampuan Menerapkan, Melengkapi, Mendemonstrasikan, Mengklasifikasikan	Kemampuan Menganalisis, Mengorelasikan, Membuat garis besar, Merasionalkan	Kemampuan Mengevaluasi, Mempertimbangkan, Menilai, Menyimpulkan	Kemampuan Menciptakan, Mengombinasikan, Menyusun, Merancang, Mengembangkan
21-40	Kurang Kompeten: Mahasiswa sering kali kesulitan mengingat dan mengidentifikasi informasi dengan benar, sering melakukan kesalahan saat menyebutkan dan mengulang informasi, konsep, atau prosedur. Demonstrasi pemahaman memerlukan bantuan atau petunjuk.	Kurang Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kesulitan dalam memahami materi. Penjelasan sering kali tidak jelas atau salah, contoh yang diberikan kurang relevan atau salah, dan gagasan atau argumen yang dikemukakan tidak logis atau terfragmentasi. Pemahaman terbatas dan sering kali salah.	Kurang Kompeten: Mahasiswa sering kali kesulitan menerapkan konsep secara benar. Melengkapi tugas dengan banyak kesalahan, mendemonstrasikan prosedur atau konsep tanpa keakuratan atau kejelasan, dan mengklasifikasikan elemen dengan banyak kesalahan. Demonstrasi keterampilan ini sering kali tidak efektif.	Kurang Kompeten: Mahasiswa menunjukkan analisis yang terbatas, kesulitan mengorelasikan konsep, membuat garis besar yang sangat dasar dan sering tidak akurat, serta merasionalkan dengan argumen yang lemah atau tidak logis.	Kurang Kompeten: Mahasiswa menunjukkan kesulitan dalam mengevaluasi dan sering kali tidak mempertimbangkan semua aspek yang relevan. Menilai dengan kesalahan yang signifikan dan menyimpulkan tanpa penalaran yang kokoh atau logis.	Kurang Kompeten: Mahasiswa sering kali kesulitan dalam menciptakan atau mengembangkan ide-ide baru. Mengombinasikan dan menyusun komponen tanpa banyak kreativitas atau inovasi, merancang dengan minimnya pemikiran asli, dan mengembangkan proyek yang kurang dalam detail atau kompleksitas.
0-20	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak dapat	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak	Tidak Kompeten: Mahasiswa tidak



Tabel 10.1 Rubrik Penilaian CPMK Berdasarkan Taksonomi Bloom

Skor	Kemampuan Mengingat, Mengidentifikasi, Menyebutkan, Mengulang	Kemampuan Memahami, Menjelaskan, Mencontohkan, Mengemukakan	Kemampuan Menerapkan, Melengkapi, Mendemonstrasikan, Mengklasifikasikan	Kemampuan Menganalisis, Mengorelasikan, Membuat garis besar, Merasionalkan	Kemampuan Mengevaluasi, Mempertimbangkan, Menilai, Menyimpulkan	Kemampuan Menciptakan, Mengombinasikan, Menyusun, Merancang, Mengembangkan
	mengingat atau mengidentifikasi informasi yang relevan, tidak mampu menyebutkan atau mengulang fakta, konsep, atau prosedur yang telah dipelajari. Tidak ada atau sangat sedikit informasi yang dapat diingat atau diulang dengan benar.	menunjukkan pemahaman terhadap materi. Tidak mampu menjelaskan konsep, tidak dapat mencontohkan dengan benar, dan tidak mampu mengemukakan ide atau argumen yang masuk akal. Tidak ada pemahaman atau pengetahuan yang bisa diidentifikasi dari penjelasan.	mampu menerapkan konsep. Tidak dapat melengkapi tugas, tidak mampu mendemonstrasikan prosedur atau konsep dengan benar, dan tidak dapat mengklasifikasikan elemen dengan akurat. Tidak ada demonstrasi keterampilan yang efektif.	menunjukkan kemampuan analisis, tidak mampu mengorelasikan konsep, tidak dapat membuat garis besar yang berarti, dan tidak dapat merasionalkan dengan cara yang logis atau berdasar.	mampu mengevaluasi informasi, gagal mempertimbangkan aspek penting, tidak dapat menilai dengan keakuratan apapun, dan tidak mampu menyimpulkan dengan cara yang masuk akal atau berdasarkan bukti.	mampu menciptakan atau mengembangkan ide-ide. Tidak dapat mengombinasikan atau menyusun komponen dengan cara yang bermakna, gagal merancang dengan pemikiran asli, dan tidak mengembangkan konsep atau proyek yang mencerminkan pemahaman atau penguasaan materi.

X. Implementasi Hak Belajar Maksimum 3 Semester di Luar Program Studi

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik softskills maupun hardskills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program experiential learning dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Subang (FASILKOM-UNSUB) diperkenankan: (1) mengambil mata kuliah pilihan dari luar Program Studi Sistem Informasi. Yaitu, mengambil mata kuliah pada program studi lain di dalam lingkungan Universitas Subang. Mahasiswa juga diperkenankan memilih/melaksanakan suatu kegiatan MBKM lainnya pada suatu lembaga/organisasi/institusi pemerintah atau perusahaan yang kredibel atau bereputasi nasional ataupun internasional, baik yang berlokasi di dalam negeri maupun di luar negeri. Kegiatan-kegiatan MBKM tersebut adalah: (2) kegiatan magang/intership atau kerja praktek lapangan; (3) kegiatan proyek independen; (4) kegiatan proyek di desa; atau (5) kegiatan wirausaha.

Kegiatan-kegiatan MBKM ini, di samping untuk meningkatkan kompetensi lulusan, atau mendapat pengalaman/pelatihan bekerja secara langsung pada bidang area ilmu komputer, teknologi informasi atau berkaitan dengan pemanfaatan/penerapan ilmu computer dan teknologi informasi terbaru pada penyelesaian masalah-masalah nyata. Kegiatan-kegiatan MBKM tersebut juga bertujuan untuk mendapatkan pengakuan/penyetaraan sebagai tambahan/ pelengkap mata kuliah pilihan bagi studi mahasiswa pada Program Studi Sistem Informasi Fasilkom Unsub. Gambar 10.1 memperlihatkan 8 (delapan) bentuk dari kegiatan MBKM, kemudian keterangan secara menyeluruh dari kegiatan MBKM tersebut diperlihatkan pada Tabel 10.1.



Gambar 10. 1 Bentuk-bentuk kegiatan MBKM



Tabel 10. 1 Jenis Kegiatan MBKM Program Studi Sistem Informasi

No	Kegiatan	Deskripsi	Catatan
1	Magang/ praktik kerja	Kegiatan magang di sebuah perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, institusi pemerintah, maupun perusahaan rintisan (startup)	Kegiatan magang bisa dilakukan dengan mengikuti pola Kemendikbud atau magang independen dengan perusahaan tertentu yang telah melakukan MOU dengan Fasilkom-Unsub
2	Pertukaran mahasiswa	Mengambil kelas atau perkuliahan satu semester di perguruan tinggi luar negeri maupun dalam negeri atau dalam PT, berdasarkan perjanjian kerja sama yang sudah tersedia	Nilai dan sks yang diambil di PT di luar program studi akan disetarakan oleh program studi
3	Studi/ proyek independen	Mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek berdasarkan topik khusus, lomba berbasis ilmu komputer atau teknologi informasi dan dapat dikerjakan bersamasama dengan mahasiswa lain, atau mengambil paket sertifikasi akademik yang diselenggara oleh mitra	Contoh kegiatan adalah program sertifikasi akademik yang ditawarkan oleh DIKTI; Program Bangkit, AWS akademik, Kegiatan Lomba.
4	Kegiatan wirausaha	Mahasiswa mengembangkan suatu kegiatan kewirausahaan secara mandiri dan dibuktikan dengan penjelasan/ proposal kegiatan kewirausahaan dan bukti transaksi konsumen	Contoh mitra program studi adalah perusahaan startup, atau perusahaan alumni, dan lainnya
5	Proyek di desa	Mahasiswa dapat mengusulkan suatu proyek inovasi berbasis Ilmu komputer atau teknologi untuk membantu masyarakat di pedesaan atau daerah terpencil dalam rangka dapat membangun proses ekonomi rakyat, infrastruktur, dan lainnya	Dapat dilakukan Bersama dengan aparaturnya desa (kepala desa), BUMDes, Koperasi, atau organisasi desa lainnya

Pengambilan mata kuliah MBKM ini sudah dapat dilakukan mulai pada semester 5 (lima), yaitu mahasiswa bisa mengambil matakuliah lintas prodi di internal Unsub. Untuk program MBKM yang lain dapat diambil secara penuh pada semester 6 dan semester 7 sehingga tidak terbatas oleh wilayah, atau kepentingan mata kuliah lain, atau jika terjadi penjadwalan perkuliahan yang bersamaan dengan penyelenggaraan dengan mata kuliah di dalam Program Studi Sistem Informasi Fasilkom Unsub. Proses Pelaksanaan BKP MBKM dan konversi Matakuliah dijelaskan lebih detail di pedoman BKP MBKM.



XI. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum

Rencana pelaksanaan kurikulum dan perangkat Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) di perguruan tinggi masing-masing yang terkait dengan pelaksanaan kurikulum. Sistem penjaminan mutu kurikulum mengikuti siklus PPEPP, yakni : (i) Penetapan kurikulum (P), (ii) Pelaksanaan Kurikulum (P), (iii) Evaluasi Kurikulum (E), (iv) Pengendalian Kurikulum (P), dan (v) Peningkatan kurikulum (P).

Berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi 2024[1], proses PPEPP dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penetapan Kurikulum

Dilakukan setiap minimal 4 – 5 tahun sekali oleh pimpinan PT, dengan menetapkan Kualifikasi Profil/tujuan Pendidikan Program Studi, CPL, mata kuliah beserta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi.

2. Pelaksanaan Kurikulum

Dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada lulusan. Evaluasi capaian pembelajaran pada setiap mata kuliah (CPMK) dan sub mata kuliah (Sub-CPMK) dilakukan untuk menjamin ketercapaian CPL. Pelaksanaan ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK mengacu pada RPS dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level MK. Sub-CPMK dan CPMK pada level mata kuliah harus mendukung ketercapaian CPL yang dibebankan pada setiap mata kuliah.

3. Evaluasi Kurikulum

Bertujuan perbaikan keberlanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif dengan memperhatikan ketercapaian CPL melalui ketercapaian CPMK. Evaluasi dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4 atau 5 tahun sekali, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta di-review oleh pakar bidang ilmu Program Studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna.

4. Pengendalian Pelaksanaan Kurikulum

Dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL. Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi dan dimonitor dan dibantu oleh unit/lembaga penjaminan mutu Perguruan Tinggi.

5. Peningkatan Kurikulum

Didasarkan atas hasil evaluasi kurikulum, baik formatif maupun sumatif. Siklus penjaminan mutu kurikulum selengkapny dapat mengacu pada Siklus Kurikulum Pendidikan



Tabel 2 Contoh Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum

Penetapan	Pelaksanaan		Evaluasi	Pengendalian	Peningkatan Keberlanjutan
	Kegiatan	Bukti Fisik			
Buku Kurikulum	Pembuatan Buku Kurikulum Prodi	Buku Kurikulum yang telah disahkan oleh Rektor	Raport Prodi/ Performansi Prodi (Ketercapaian CPL)	Laporan ketercapaian CPL secara periodik	Program tindaklanjut berkaitan dengan perbaikan kurikulum terutama perbaikan CPL dan Profil Lulusan
			Tracer Study	Monitoring ketercapaian Program Educational Objective atau Profil Lulusan	
Standar Pembelajaran dan Pembuatan RPS	Proses pembelajaran	Berita Acara Pembelajaran	Portfolio Matakuliah (Pembelajaran)	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat matakuliah)	Perbaikan Standar proses pembelajaran
Standar Penilaian	Proses penilaian /	Berita Acara Assessment	Portfolio Matakuliah	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat	Perbaikan Standar Penilaian

Berikut adalah contoh-contoh dokumen untuk masing-masing siklus PPEPP Kurikulum:

1. Penetapan (P)
 - a. Prodi membuat buku kurikulum berdasarkan Buku Panduan Kurikulum yang ditetapkan oleh Universitas.
 - b. Standar Pembelajaran,
 - c. Standar Penilaian,
 - d. SOP/Instruksi Kerja pelaksanaan Pembelajaran dan Penilaian
 - e. SK Rektor/Dekan tentang Buku Kurikulum
2. Pelaksanaan (P)
 - a. Laporan Pelaksanaan Kurikulum berupa Laporan Pencapaian CPL Prodi
 - b. pelaksanaan perkuliahan,
 - c. pelaksanaan penilaian yang dilengkapi dengan Berita Acara Perkuliahan dan Berita Acara Penyerahan Nilai.
3. Evaluasi (E)
 - a. Laporan evaluasi pelaksanaan kurikulum dapat berupa portofolio Prodi yang terdiri dari laporan pencapaian CPL.
 - b. Sedangkan perkuliahan dan penilaian dilaporkan dalam portofolio mata kuliah yang memastikan ketercapaian CPL di setiap mata kuliah tersebut.
4. Pengendalian (P)
 - a. Pengendalian kurikulum berupa monitoring ketercapaian CPL secara periodik dan monitoring Program Educational Objective (PEO) atau Profil Lulusan.
 - b. Sedangkan pengendalian ketercapaian CPL dilakukan dengan monitoring proses perkuliahan dengan melakukan analisis tren ketercapaian CPL dan CPMK.
5. Peningkatan (P)
 - a. Perbaikan kurikulum dilakukan berdasarkan hasil pengukuran CPL dan hasil tracer study.
 - b. Perbaikan pengelolaan perkuliahan dilakukan oleh universitas atau unit dengan cara memperbaiki standar proses pembelajaran dan standar penilaian.
 - c. Perbaikan konten perkuliahan dilakukan prodi dengan perbaikan RPS mata kuliah.