

DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI

S1 SISTEM INFORMASI

DENGAN PENDEKATAN

OUTCOME-BASED EDUCATION

(OBE)



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS TADULAKO

2025

DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI

S1 SISTEM INFORMASI

DENGAN PENDEKATAN

OUTCOME-BASED EDUCATION

(OBE)



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS TADULAKO

2025



DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI

S1 SISTEM INFORMASI

DENGAN PENDEKATAN

OUTCOME-BASED EDUCATION (OBE)

Tim Penyusun

Ketua : Dwi Shinta Angreni, S. Si, M. Kom.
Anggota : Dr. Ir. Anita Ahmad Kasim, S. Kom, M.Cs
Wirdayanti, ST., M.Eng
Ir. Yusuf Anshori, ST, MT
Septiano Anggun Pratama, M. Kom
Rizka Ardiansyah, S. Kom, M. Kom
Syahrullah, S. Kom, M. Kom
Ryfial Azhar, S. Kom, M. Kom.

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TADULAKO
2025

SK REKTOR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TADULAKO

Jalan Soekarno Hatta Kilometer 9 Tondo, Mantikulore, Palu 94119

Surel: untad@untad.ac.id Laman: <https://untad.ac.id/>

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS TADULAKO
NOMOR 5940/UN28/HK.02/2025

TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS OUTCOME – BASED EDUCATION (OBE)
PROGRAM STUDI FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TADULAKO

REKTOR UNIVERSITAS TADULAKO,

- Menimbang : a. bahwa Dekan Fakultas Teknik Universitas Tadulako melalui surat nomor 0799/UN28.6/KP.00.00/2025 tanggal 30 Juli 2025 mengusulkan penetapan Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) Program Studi Fakultas Teknik Universitas Tadulako;
- b. bahwa Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) berfokus pada capaian pembelajaran (*learning outcomes*) yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berorientasi pada masa depan. Nilai utama dalam kurikulum ini berdasarkan pada konsep pembelajaran mandiri, kreatif, fleksibel, dan inovatif bagi mahasiswa, diharapkan dapat mewujudkan visi Program Studi Fakultas Teknik, maka perlu menerapkan Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) sebagai pedoman penyelenggaraan Pendidikan pada Program Studi Fakultas Teknik Program tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Tadulako tentang Penetapan Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) Program Studi Fakultas Teknik Universitas Tadulako;

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 76, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5007);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5500);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 87, Tambahan Lembaran Negara Nomor 6676);
6. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 24);

7. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156)
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 Tentang Penempatan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 831);
9. Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1981 tentang Pendirian Universitas Tadulako;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 41 Tahun 2023 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Tadulako (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 458);
11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
12. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 3 Tahun 2024 Tentang Statuta Universitas Tadulako (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
13. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000 Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
14. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 045/U/2002 Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;
15. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 97/KMk.05/2012 tentang Penetapan Universitas Tadulako pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
16. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 14377/M/06/2023 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Tadulako Periode Tahun 2023-2027;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS TADULAKO TENTANG PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* (OBE) PROGRAM STUDI FAKULTAS UNIVERSITAS TADULAKO.

KESATU : Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) Program Studi Fakultas Teknik Universitas Tadulako ditetapkan sebagaimana tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan Rektor ini, yang diberlakukan mulai pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2025-2026.

KEDUA : Keputusan Rektor Universitas Tadulako ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Tembusan:

1. Ketua Senat UNTAD.
2. Ketua SPI UNTAD.
3. Ketua Dewan Pertimbangan UNTAD.
4. Wakil Rektor dalam lingkungan UNTAD.
5. Dekan Fakultas dalam lingkungan UNTAD.
6. Direktur Pascasarjana UNTAD.
7. Ketua Lembaga dalam lingkungan UNTAD.
8. Kepala Biro dalam lingkungan UNTAD.

Ditetapkan di Palu
pada tanggal 4 Agustus 2025
REKTOR UNIVERSITAS TADULAKO,

Prof. Dr. Ir. AMAR, S.T., M.T.
NIP. 196807141994031000

DAFTAR ISI

Sampul Dokumen Kurikulum PS	i
Halaman Tim Penyusun Kurikulum PS	ii
SK Rektor	iii
Daftar Isi	iv
Kata Pengantar	v
1. Identitas Program Studi	1
2. Evaluasi Kurikulum, <i>Tracer Study</i> , dan Proses Penyusunan Kurikulum PS	2
2.1 Hasil Evaluasi Kurikulum PS	2
2.2 Hasil <i>Tracer Study</i>	2
2.3 Proses Penyusunan Kurikulum PS	2
3. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum PS	3
3.1 Landasan Filosofis	3
3.2 Landasan Sosiologis	3
3.3 Landasan Historis	3
3.4 Landasan Psikologis	3
3.5 Landasan Yuridis (Hukum)	3
4. Visi Keilmuan, Misi, Tujuan, Strategi Program Studi, dan <i>University Value</i>	5
4.1 Visi Keilmuan PS	5
4.2 Misi PS	5
4.3 Tujuan PS	5
4.4 Strategi PS	5
4.5 <i>University Value</i>	5
5. Profil Lulusan dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	6
5.1 Profil Lulusan (PL)	6
5.2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	6
5.3 Matriks Hubungan CPL dan PL	7
6. Penetapan Bahan Kajian	8
6.1 Deskripsi <i>Body of Knowledge</i> (BoK)	8

6.2 Deskripsi Bahan Kajian (BK)	8
7. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS	9
7.1 Matriks CPL dan Pembentukan MK	9
7.2 Daftar MK, CPL, BK, dan Materi Pembelajaran	11
8. Struktur Mata Kuliah Program Studi	12
8.1 Matriks Kurikulum	12
8.2 Masa Tempuh Kurikulum	12
9. Daftar Sebaran Mata Kuliah Setiap Semester	13
10. Modalitas Pembelajaran dalam Perencanaan Proses Pembelajaran	14
11. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	15
12. Implementasi Hak Belajar Mahasiswa di Luar PS	29
12.1 Model Implementasi MBKM	29
12.2 Mata Kuliah yang Wajib Ditempuh di PS Sendiri	29
12.3 Pembelajaran Mata Kuliah di Luar PS	29
12.4 Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Perguruan Tinggi	35
12.5 Penjaminan Mutu	35
13. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum PS	36
14. Tata Cara Penerimaan Mahasiswa pada Berbagai Tahapan Kurikulum PS	37
Penutup	38
Lampiran	

KATA PENGANTAR

Dokumen ini merupakan wujud komitmen Program Studi S1 Sistem Informasi untuk menghadirkan pendidikan tinggi yang berkualitas, relevan, dan responsif terhadap dinamika perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), kebutuhan dunia kerja, serta aspirasi masyarakat di era globalisasi.

Kurikulum ini dirancang dengan pendekatan Outcome-Based Education (OBE) untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang terukur, mencakup keahlian teknis, keterampilan lunak, dan karakter luhur yang selaras dengan nilai-nilai kebangsaan. Proses penyusunan melibatkan kolaborasi erat dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk dosen, mahasiswa, alumni, praktisi industri, asosiasi profesi, dan lembaga pemerintah, serta mendapat pendampingan intensif dari Pusat Kurikulum dan Sumber Belajar (PKSB) LPMPP dan Unit Penjaminan Mutu. Kurikulum ini juga mengintegrasikan konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), memberikan fleksibilitas pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi mahasiswa secara holistik.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan dokumen ini, baik melalui masukan, dukungan, maupun kerja sama yang konstruktif. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk terus menyempurnakan kurikulum ini di masa mendatang. Semoga dokumen ini menjadi landasan kokoh bagi pengembangan pendidikan yang bermutu dan berorientasi pada masa depan.

Hormat kami,

Palu, 26 November 2024

Program Studi S-1 Sistem Informasi

Fakultas Teknik Universitas Tadulako

Koordinator,

Ir. Yusuf Anshori, ST, MT

NIP.19790624 200312 2 002

I. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	: Universitas Tadulako
Fakultas/Pascasarjana	: Teknik
Jurusan	: Teknologi Informasi
Program Studi	: S1 Sistem Informasi
Status Akreditasi	: Baik
Jumlah Mahasiswa	: 280 Orang (2024/2025 Ganjil)
Jumlah Dosen	: 10 (Sepuluh) Orang
Alamat PS	: Kampus Bumi Tadulako Tondo , Kota Palu, Prov. Sulawesi Tengah
Email PS	: sinformasi.untad@gmail.com
Telp/Web PS	: 0451 422611 ext. 163
Gelar Lulusan	: Sarjana Komputer (S.Kom)

II. EVALUASI KURIKULUM, *TRACER STUDY*, DAN PROSES PENYUSUNAN KURIKULUM PS

II.1 Evaluasi Kurikulum PS

Perjalanan pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dengan dinamika zaman, membawa semangat baru dalam merumuskan tujuan pendidikan nasional. Globalisasi di abad ke-21 telah memperluas cakrawala pendidikan, tidak hanya bertujuan mencerdaskan bangsa dan memerdekakan manusia, tetapi juga mempersiapkan generasi yang unggul dalam penguasaan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS). Transformasi ini sejalan dengan kebutuhan dunia yang semakin kompetitif, di mana pendidikan menjadi jembatan menuju peluang global. Meski demikian, semangat Pendidikan Nasional sebagaimana termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, tetap mengedepankan pembentukan insan beriman, bertakwa, dan berakarakter mulia, yang seimbang antara IMTAQ dan IPTEKS. Tantangan seperti krisis karakter menjadi peluang untuk memperkuat pendidikan yang berpijak pada nilai-nilai kebangsaan, keadilan, dan kemanusiaan, sehingga lulusan tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki moral luhur sebagai warga negara.

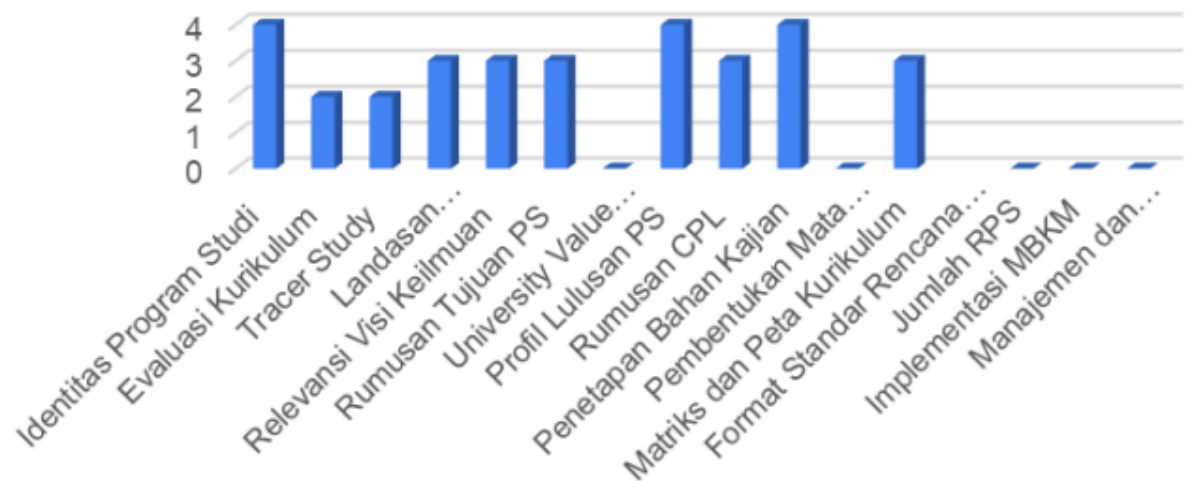
Kurikulum sebagai jantung pembelajaran, dirancang secara dinamis untuk menjawab perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Dengan pesatnya kemajuan IPTEKS yang mengikuti pola logaritma, Standar Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) terus diperbarui untuk memastikan lulusan perguruan tinggi memiliki kompetensi yang relevan dan mampu bersaing di kancah global. Pendidikan Indonesia kini bergerak maju dengan optimisme, menyelaraskan kemajuan teknologi dengan nilai-nilai luhur, demi mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Evaluasi kurikulum merupakan suatu usaha penjaminan mutu terhadap implementasi kurikulum di tingkat program studi dalam lingkungan Universitas Tadulako. Oleh karena itu, melalui Pusat Kurikulum dan Sumber Belajar (PKSB) pada Lembaga Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran (LPMPP) telah melaksanakan evaluasi terhadap kurikulum program studi S1 Sistem Informasi pada bulan Maret tahun 2024.

Berdasarkan unsur dan indikator penilaian evaluasi kurikulum, maka tim Evaluator Kurikulum telah memberikan penilaian terhadap kurikulum program studi S1 Sistem Informasi dengan hasil bahwa kurikulum PS S1 Sistem Informasi telah memenuhi sebagian besar komponen standar dalam penyusunan dan pengembangan kurikulum PS yang berbasis KKNI-MBKM sesuai dengan ketentuan dalam Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Tahun 2020. Namun, sejumlah indikator penilaian kurikulum perlu menjadi perhatian secara serius oleh pengelola dan tim PS S1 Sistem Informasi, misalnya *university value*, pembentukan MK, kelengkapan dan isi RPS MK atau manajemen dan pelaksanaan kurikulum PS. Selanjutnya, seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan kehidupan

masyarakat abad 21, pengelola PS S1 Sistem Informasi perlu mendorong peninjauan atau rekonstruksi kurikulum PS dengan paradigma atau pendekatan outcome-based education (OBE).

S1 PS Sistem Informasi



Gambar 1. Hasil Evaluasi Kurikulum PS S1 Sistem Informasi

Hasil evaluasi kurikulum yang telah disebutkan merupakan acuan bagi program studi untuk melakukan perbaikan berdasarkan beberapa rekomendasi yang telah disebutkan oleh tim Evaluator, sebagai berikut:

1. Menyusun kejelasan landasan pengembangan kurikulum PS,
2. Merumuskan visi keilmuan dan tujuan PS yang lebih spesifik yang mencirikan PS S1 Sistem Informasi,
3. Menetapkan kejelasan profil lulusan PS,
4. Merumuskan CPL yang lebih padat dan terukur,
5. Menetapkan kejelasan body of knowledge (BoK) dan bahan kajian (BK),
6. Menentukan kejelasan mekanisme pembentukan MK dan pembobotan SKS,
7. Menyusun keterhubungan CPL, BoK, BK, dan peta kurikulum (curriculum/course mapping) secara jelas,
8. Menyusun RPS standar universitas,
9. Mengembangkan sistem implementasi MBKM yang jelas, dan
10. Mengembangkan SPMI dalam pelaksanaan kurikulum PS.

Berdasarkan hasil evaluasi, maka Program Studi S1 Sistem Informasi melakukan evaluasi sekaligus revisi dan revitalisasi sebagai bentuk adaptasi kurikulum terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), kebutuhan masyarakat, serta dunia kerja di era globalisasi. Langkah ini

mencakup penguatan kompetensi berbasis teknologi terkini, seperti kecerdasan buatan, analitik data, dan transformasi digital, sambil tetap memprioritaskan pembentukan karakter luhur dan nilai-nilai kebangsaan sesuai tujuan Pendidikan Nasional.

Program Studi S1 Sistem Informasi terus berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui evaluasi, revisi, dan revitalisasi kurikulum guna menjawab perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) serta kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Berdasarkan hasil evaluasi, berikut adalah gambaran kinerja mutu, standar yang menjadi acuan, kesenjangan yang diidentifikasi, serta tindak lanjut yang dirancang untuk memperkuat kurikulum:

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan tracer study tahun 2023 menunjukkan relevansi profil lulusan dengan kebutuhan pengguna. Namun, perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) menuntut penyesuaian profil lulusan. Untuk itu, program studi akan merumuskan ulang profil lulusan beserta deskripsinya agar tetap selaras dengan dinamika teknologi dan kebutuhan pasar kerja, sekaligus mempertahankan nilai-nilai kebangsaan dan karakter luhur.

Desain dan Pengembangan Kurikulum

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) belum sepenuhnya mencerminkan visi keilmuan program studi, dan beberapa Rencana Pembelajaran Semester (RPS) belum selaras dengan CPL yang dibebankan pada mata kuliah. Teknik asesmen juga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (CPMK). Untuk mengatasi ini, program studi akan menggelar Focus Group Discussion (FGD) untuk menyusun peta jalan penelitian yang mendukung visi keilmuan, menganalisis CPL dan Body of Knowledge (BoK), serta mengidentifikasi bahan kajian untuk membentuk mata kuliah baru. Pendampingan penyusunan RPS juga akan dilakukan untuk memastikan keselarasan dengan CPL, sehingga kurikulum lebih terintegrasi dan relevan.

Sumber Daya

Kualifikasi dosen dan tenaga kependidikan telah memenuhi standar UU No. 12 Tahun 2012 dan Permendikbud Ristek No. 53 Tahun 2023, namun jumlah dosen dengan jabatan akademik lektor kepala masih perlu ditingkatkan. Program studi akan menyelenggarakan bimbingan teknis (bimtek) untuk mendukung penulisan dan publikasi artikel di jurnal terindeks Sinta 2 atau Scopus, guna memperkuat kualifikasi akademik dosen. Fasilitas dan sumber belajar juga akan terus dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas.

Proses Pelaksanaan Kurikulum

Pelaksanaan pembelajaran menghadapi tantangan, seperti keterbatasan alat laboratorium yang menghambat praktikum berbasis praktik, pendekatan pengajaran yang masih konvensional oleh sebagian dosen, dan kekurangan tenaga laboran. Untuk mengatasinya, program studi akan mengadakan alat praktikum baru, merevisi panduan praktikum, dan melibatkan dosen dalam pelatihan seperti Pekerti dan Applied Approach (AA) untuk memperkaya metode pengajaran berbasis teknologi dan kreativitas. Pengadaan tenaga kependidikan dan laboran juga akan dilakukan untuk memperkuat kegiatan praktikum dan pelayanan kepada mahasiswa, sehingga proses belajar-mengajar lebih efektif dan menarik.

Capaian Pelaksanaan Kurikulum

Meskipun CPL telah ditetapkan, pengukurannya belum optimal, dengan periode penyelesaian tugas akhir yang belum terukur. Program studi akan melakukan evaluasi menyeluruh terhadap CPL dan CPMK untuk memastikan capaian pembelajaran terukur dengan baik. Untuk mempercepat masa studi, bimbingan tugas akhir akan diintensifkan, dan alternatif bentuk tugas akhir akan dikembangkan sesuai Standar Mutu Pendidikan Tinggi, memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa tanpa mengorbankan kualitas.

II.2 Tracer Study

Program Studi S1 Sistem Informasi melaksanakan tracer study untuk mengevaluasi kualitas lulusan angkatan pertama tahun 2020, yang berhasil menyelesaikan studi dalam waktu 3 tahun 6 bulan dengan waktu tunggu kerja kurang dari 6 bulan. Mekanisme tracer study dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner online dan wawancara untuk menggali informasi terkait profil lulusan, waktu tunggu kerja, jenis pekerjaan, relevansi pendidikan dengan dunia kerja, serta masukan untuk pengembangan program studi. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan bekerja di perusahaan pengembang perangkat lunak, sementara lainnya sukses menjadi wirausahawan mandiri, dengan kompetensi yang relevan dan mendukung kebutuhan industri. Informasi ini dimanfaatkan untuk menyusun profil lulusan yang fokus pada adaptasi di dunia teknologi informasi, memperbaiki capaian pembelajaran lulusan (CPL) sesuai kebutuhan pasar kerja, dan memperkaya bahan kajian dengan menambahkan topik berbasis teknologi terkini dan studi kasus praktis. Dengan pendekatan ini, tracer study menjadi alat strategis untuk memastikan kurikulum tetap relevan dan mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif.

II.3 Proses Penyusunan Kurikulum PS

Penyusunan kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) untuk Program Studi S1 Sistem Informasi dirancang secara terstruktur dan kolaboratif

untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan selaras dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), kebutuhan dunia kerja, serta konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Berikut adalah langkah-langkah penyusunan kurikulum:

1. Pembentukan Tim Penyusun Kurikulum

Memulai proses dengan pembentukan tim penyusun kurikulum yang terdiri dari dosen Program Studi S1 Sistem Informasi. Tim ini dipilih berdasarkan keahlian akademik, pengalaman industri, dan pemahaman terhadap Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) serta Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Tim bertugas merumuskan visi, misi, dan tujuan kurikulum, serta mengoordinasikan seluruh tahapan penyusunan. Untuk mendukung pendekatan OBE, tim dilengkapi dengan pelatihan awal tentang penyusunan kurikulum berbasis capaian pembelajaran dan integrasi konsep MBKM.

2. Analisis Kebutuhan melalui FGD dan Workshop

Melakukan analisis kebutuhan dengan menyelenggarakan Focus Group Discussion (FGD) dan workshop untuk menggali masukan dari berbagai pemangku kepentingan. Secara internal, FGD melibatkan mahasiswa, tenaga kependidikan, Unit Penjaminan Mutu Fakultas Teknik, dan Pusat Kurikulum dan Sumber Belajar (PKSB) LPMPP. Secara eksternal, masukan diperoleh dari alumni, praktisi industri seperti perwakilan dari AwL Corp. Japan, pakar bidang Sistem Informasi serta lembaga pemerintah, termasuk BPBD, Dinas Komunikasi dan Informatika, dan BMKG. Kegiatan ini memetakan kebutuhan kompetensi, seperti penguasaan teknologi kecerdasan buatan, analitik data, dan keamanan siber, serta memastikan kurikulum mendukung profil lulusan yang relevan dengan dunia kerja dan nilai-nilai kebangsaan.

3. Perumusan Visi Keilmuan dan Profil Lulusan

Merumuskan visi keilmuan program studi yang mencerminkan keunggulan kompetitif, seperti keahlian dalam pengembangan sistem informasi berbasis teknologi mutakhir dan transformasi digital. Berdasarkan visi ini, tim menetapkan profil lulusan yang mencakup kompetensi teknis (penguasaan IPTEKS), soft skills (kolaborasi, inovasi), dan karakter (integritas, semangat kebangsaan). Profil lulusan dirancang sesuai pendekatan OBE, memenuhi standar KKNI, dan mengintegrasikan prinsip MBKM untuk memberikan fleksibilitas pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan industri dan masyarakat.

4. Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Menyusun Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang terukur, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. CPL dirancang untuk mendukung penguasaan teknologi terkini, seperti pengembangan aplikasi, analisis data, dan keamanan sistem, serta memenuhi kebutuhan dunia kerja. Proses ini melibatkan analisis Body of Knowledge (BoK) bidang sistem informasi, benchmarking dengan program studi terkemuka di Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin dan Fakultas MIPA Universitas Hasanuddin, dan pendampingan intensif dari PKSB

LPMPP untuk memastikan keselarasan dengan SN-Dikti dan KKNI. CPL juga mengintegrasikan elemen MBKM, seperti pembelajaran berbasis proyek dan magang industri.

5. Desain Struktur Kurikulum dan Mata Kuliah

Merancang struktur kurikulum yang terdiri dari mata kuliah wajib, pilihan, dan praktikum, dengan mempertimbangkan beban studi (SKS) dan alur pembelajaran yang logis. Tim mengidentifikasi mata kuliah baru untuk menjawab perkembangan teknologi dan menghapus matakuliah yang kurang relevan dan ada juga yang menggabungkan/update/upgrade matakuliah lama. Setiap mata kuliah dilengkapi dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan sub-CPMK yang selaras dengan CPL, serta metode asesmen berbasis OBE, seperti proyek kolaboratif dan evaluasi berbasis kompetensi. Kurikulum juga mengakomodasi MBKM melalui opsi pembelajaran fleksibel, seperti pertukaran pelajar dan kegiatan di luar kampus.

6. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk setiap mata kuliah sesuai standar Universitas Tadulako. Proses ini mendapat pendampingan dari PKS B LPMPP dan Unit Penjaminan Mutu untuk memastikan RPS sesuai dengan pendekatan OBE dan mendukung pencapaian CPL.

7. Penguatan Sumber Daya dan Fasilitas

Program studi telah mengajukan ketersediaan sumber daya pendukung, seperti dosen dengan kualifikasi memadai, tenaga laboran, dan fasilitas laboratorium teknologi informasi yang memenuhi syarat. Program studi akan menyelenggarakan pelatihan bagi dosen, seperti Pekerti atau pelatihan teknologi spesifik, untuk mendukung pendekatan pengajaran berbasis OBE. Pengajuan pengadaan alat laboratorium, seperti server dan perangkat lunak analitik dilakukan untuk memperkuat praktikum dan pembelajaran berbasis MBKM.

8. Finalisasi dan Pengesahan Kurikulum

Melakukan finalisasi dokumen kurikulum yang mencakup struktur program, daftar mata kuliah, dan RPS. Setelah melalui proses revisi tim, kurikulum disahkan oleh universitas sebagai panduan resmi untuk implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

9. Implementasi, Monitoring, dan Evaluasi Berkelanjutan

Mengimplementasikan kurikulum melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, seperti platform e-learning dan simulasi berbasis AI, serta kegiatan MBKM seperti magang dan proyek kolaborasi. Tim melakukan monitoring melalui evaluasi berkala terhadap pencapaian CPMK, kepuasan mahasiswa, dan umpan balik dosen. Evaluasi kurikulum dilakukan secara periodik (setiap 2-3 tahun) dengan memanfaatkan tracer study, masukan pengguna lulusan, dan perkembangan IPTEKS untuk menghasilkan rekomendasi revisi, memastikan kurikulum tetap adaptif dan relevan.

III. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

III.1 Landasan Filosofis

Pendidikan adalah jalan menuju pencerahan dan pemberdayaan manusia, yang mencerdaskan dan membentuk karakter mulia dan tanggung jawab sosial. Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) Program Studi S1 Sistem Informasi berlandaskan pada filosofi bahwa pendidikan harus mengintegrasikan pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan analitis, teknis, dan inovatif dalam menghadapi tantangan era digital. Berpijak pada nilai-nilai Pancasila, kurikulum ini dirancang untuk mencetak lulusan yang unggul dalam penguasaan IPTEKS, khususnya teknologi informasi seperti kecerdasan buatan dan analitik data, sambil tetap menanamkan iman dan takwa (IMTAQ). Dengan pendekatan STEM, pembelajaran ditekankan pada pemecahan masalah berbasis sains dan rekayasa, memungkinkan lulusan berkontribusi secara signifikan bagi kemajuan bangsa dan kesejahteraan global dengan semangat kebangsaan yang kokoh.

Filosofi kedua yang mendasari kurikulum ini adalah keyakinan bahwa pendidikan harus berpusat pada kebutuhan peserta didik dan responsif terhadap dinamika dunia kerja yang didorong oleh revolusi industri 4.0. Pendekatan STEM menjadi inti dalam merancang pembelajaran yang interdisipliner, menggabungkan prinsip sains, teknologi, rekayasa, dan matematika untuk menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan solusi teknologi inovatif, seperti sistem cerdas dan manajemen data berbasis cloud.

Landasan filosofis ketiga adalah komitmen terhadap konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), yang memandang pendidikan sebagai proses yang membebaskan potensi individu melalui fleksibilitas dan kolaborasi, dengan STEM sebagai katalis inovasi. Dengan demikian, Program Studi S1 Sistem Informasi berupaya membentuk lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan yang berwawasan luas, kreatif, dan berakar pada nilai-nilai kemanusiaan.

III.2 Landasan Sosiologis

Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) Program Studi S1 Sistem Informasi dirancang dengan landasan sosiologis yang kuat, mengakui bahwa pendidikan harus berperan aktif dalam menjawab dinamika sosial dan tantangan lingkungan masyarakat, khususnya di Sulawesi Tengah yang rentan terhadap bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, dan banjir. Sebagai wilayah yang pernah mengalami bencana dahsyat pada tahun 2018 di Palu dan sekitarnya, Sulawesi Tengah menuntut lulusan yang tidak hanya

kompeten dalam teknologi informasi, tetapi juga peka terhadap isu lingkungan hidup dan kebencanaan.

Kurikulum ini mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi, seperti pengembangan sistem informasi geografis (SIG) untuk mitigasi bencana dan aplikasi manajemen data lingkungan, untuk mendukung ketahanan masyarakat lokal. Dengan demikian, pendidikan sistem informasi menjadi sarana pemberdayaan sosial yang memperkuat kolaborasi antara komunitas, pemerintah, dan lembaga seperti BPBD, guna membangun masyarakat yang tangguh dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, landasan sosiologis kurikulum ini berfokus pada pembentukan lulusan yang mampu berkontribusi dalam menciptakan solusi teknologi yang berpihak pada pelestarian lingkungan dan kesejahteraan sosial di Sulawesi Tengah. Dalam konteks sosiologis, pendidikan tidak hanya bertujuan menghasilkan tenaga kerja terampil, tetapi juga individu yang memiliki empati sosial dan kesadaran ekologis. Kurikulum ini mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam proyek berbasis komunitas, seperti pengembangan aplikasi untuk pemantauan kualitas air atau sistem peringatan dini bencana, yang relevan dengan kebutuhan masyarakat Sulawesi Tengah.

Dengan mengadopsi pendekatan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), kurikulum ini memfasilitasi kolaborasi dengan Dinas Komunikasi dan Informatika serta BMKG untuk mengembangkan solusi teknologi yang mendukung pengelolaan lingkungan hidup dan mitigasi risiko bencana, sekaligus memperkuat solidaritas sosial dan semangat gotong royong sebagai karakter masyarakat Indonesia.

III.3 Landasan Historis

Perkembangan pendidikan sistem informasi di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sejarah transformasi teknologi informasi yang dimulai sejak era komputerisasi pada akhir abad ke-20. Seiring masuknya globalisasi dan revolusi industri 4.0, Program Studi Sistem Informasi berevolusi untuk menjawab kebutuhan akan tenaga profesional yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan solusi bisnis dan sosial. Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) Program Studi S1 Sistem Informasi ini merupakan kelanjutan dari perjalanan historis tersebut, dirancang untuk menghasilkan lulusan yang relevan dengan perkembangan teknologi mutakhir, seperti kecerdasan buatan dan analitik data, sambil mempertahankan nilai-nilai kebangsaan.

Dalam konteks lokal Sulawesi Tengah, landasan historis kurikulum ini juga dipengaruhi oleh pengalaman bencana alam besar, seperti gempa dan tsunami Palu 2018, yang menegaskan urgensi pengembangan sistem informasi untuk mendukung mitigasi bencana dan pengelolaan lingkungan.

Sejarah perkembangan teknologi informasi di wilayah ini menunjukkan peran penting sistem informasi dalam memperkuat koordinasi antarlembaga, seperti BPBD, BMKG, dan Dinas Komunikasi dan Informatika, untuk menangani krisis. Kurikulum ini mengambil inspirasi dari perjalanan tersebut, mengintegrasikan pendekatan konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) untuk mempersiapkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga mampu memberikan solusi teknologi yang berpihak pada ketahanan masyarakat dan pelestarian lingkungan.

III.4 Landasan Psikologis

Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) Program Studi S1 Sistem Informasi dirancang dengan landasan psikologis yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, memastikan proses pendidikan mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik.

Berdasarkan teori belajar behaviorisme, kurikulum ini menerapkan penguatan positif, seperti penghargaan atas proyek teknologi inovatif, untuk memotivasi mahasiswa, sementara pendekatan kognitivisme mendorong kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis masalah, seperti pengembangan sistem informasi untuk mitigasi bencana di Sulawesi Tengah.

Pendekatan konstruktivisme diwujudkan melalui proyek kolaboratif, seperti pembuatan aplikasi untuk BPBD atau Dinas Komunikasi dan Informatika, yang memungkinkan mahasiswa membangun pengetahuan melalui pengalaman praktis. Kurikulum ini menyeimbangkan teori dan praktik dengan pembelajaran interaktif, seperti simulasi berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics), serta evaluasi berkelanjutan melalui penilaian formatif dan sumatif, memastikan mahasiswa memahami kekuatan dan area pengembangan mereka. Dengan demikian, kurikulum ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis sistem informasi, tetapi juga pada pembentukan individu yang siap menghadapi dunia profesional dengan kreativitas, ketahanan emosional, dan semangat kebangsaan.

Landasan psikologis ini juga menekankan motivasi, pengembangan kepribadian, dan pembelajaran kolaboratif untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi intrinsik dibangun melalui proyek relevan, seperti pengembangan sistem peringatan dini bencana, yang menumbuhkan kecintaan pada bidang sistem informasi, sementara motivasi ekstrinsik didukung melalui beasiswa, pengakuan akademik, dan peluang magang melalui Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Pembentukan karakter, seperti integritas dan kerja sama, diintegrasikan dalam setiap mata kuliah, sementara pengembangan emosional didukung melalui layanan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler, seperti komunitas teknologi atau lomba inovasi.

Pembelajaran kolaboratif diterapkan melalui kerja tim dalam proyek berbasis industri dan diskusi kelas, meningkatkan kemampuan komunikasi dan interpersonal. Untuk mendorong kreativitas, kurikulum mengintegrasikan proyek penelitian, seperti aplikasi untuk pengelolaan lingkungan hidup, dan mendukung keseimbangan kehidupan melalui pelatihan manajemen waktu serta sumber daya untuk mengelola stres. Dengan fasilitas laboratorium teknologi, perpustakaan digital, dan suasana belajar yang positif, kurikulum ini menciptakan ekosistem yang mendukung mahasiswa menjadi profesional sistem informasi yang kompeten, inovatif, dan berwawasan sosial, siap berkontribusi bagi ketahanan masyarakat Sulawesi Tengah dan kemajuan bangsa.

III.5 Landasan Yuridis (Hukum)

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586)
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336)
- 3) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)
- 4) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi
- 5) Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
- 6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS
- 7) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi
- 8) Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka Menuju Indonesia Emas, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kemendikbudristek, 2024
- 9) Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kemendikbudristek, 2024

- 10) Surat Keputusan Rektor tentang Penetapan Kurikulum Program Studi dengan Pendekatan Outcome-Based Education (OBE) dalam Lingkungan Universitas Tadulako Tahun 2024
- 11) Pedoman dan Peraturan Akademik Universitas Tadulako Tahun 2024

IV. VISI KEILMUAN, MISI, TUJUAN, STRATEGI PS, DAN UNIVERSITY VALUE

IV.1 Visi Keilmuan Program Studi S1 Sistem Informasi

Program studi berstandar internasional yang unggul dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan.

IV.2 Misi Program Studi S1 Sistem Informasi

Misi PS S1 Sistem Informasi berdasarkan Visi Keilmuan yaitu:

1. Menyelenggarakan pendidikan sistem informasi yang berstandar internasional dan menghasilkan lulusan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan
2. Mengembangkan penelitian inovatif dalam bidang teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan
3. Mengimplementasikan solusi berbasis teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
4. Mengembangkan kerja sama strategis dengan dunia usaha, industri, serta institusi nasional dan internasional di bidang sistem informasi, untuk pengembangan dan implementasi teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan

IV.3 Tujuan Program Studi S1 Sistem Informasi

Tujuan PS S1 Sistem Informasi sesuai dengan Visi Keilmuan dan Misi yaitu:

1. Menghasilkan lulusan yang berstandar internasional, kompeten, berintegritas, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan
2. Menghasilkan penelitian inovatif di bidang teknologi dan sistem informasi cerdas yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan solusi inovatif yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan
3. Berperan aktif dalam pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan teknologi dan sistem informasi cerdas yang berwawasan lingkungan dan kebencanaan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat
4. Memperluas jejaring akademik dan industri melalui kerja sama dengan institusi nasional dan internasional, guna memperkuat pengembangan dan penerapan teknologi dan sistem informasi cerdas di sektor korporasi dan meningkatkan efektivitas dalam mitigasi bencana.

IV.4 Strategi Program Studi S1 Sistem Informasi

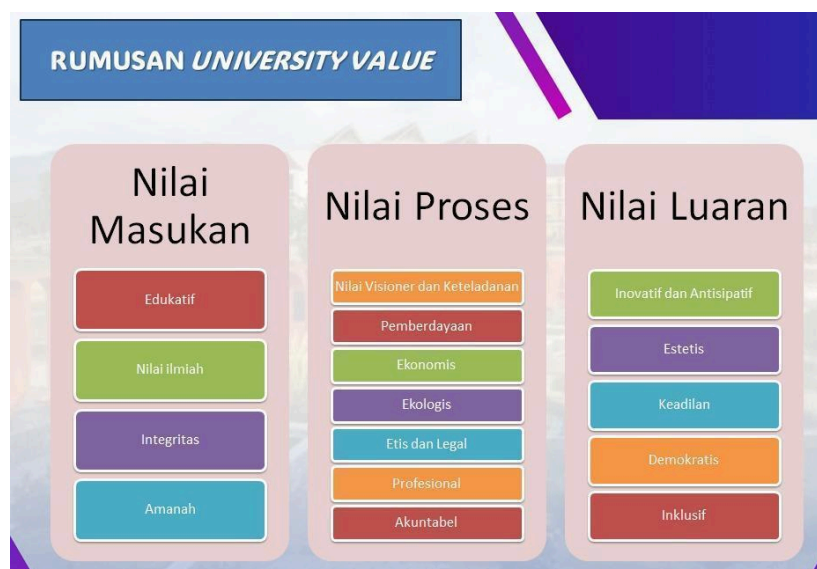
Untuk mewujudkan visi tersebut, Program Studi (PS) menyusun strategi melalui beberapa pendekatan utama:

1. Pengembangan Kurikulum yang Relevan dan Adaptif
 - Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE):
Mengintegrasikan aspek keilmuan kebencanaan dengan teknologi sistem informasi cerdas dan transformasi digital
 - Kolaborasi multidisiplin: Menghadirkan mata kuliah berbasis proyek
 - Penyelarasan dengan standar internasional: Mengadopsi standar akreditasi global yaitu IABEE
2. Penelitian dan Inovasi Berbasis Kebencanaan
 - Mengarahkan penelitian pada solusi berbasis teknologi cerdas untuk mitigasi, adaptasi, dan respon terhadap kebencanaan.
 - Bermitra dengan universitas atau lembaga riset global untuk pertukaran ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir.
3. Transformasi Digital dalam Pembelajaran
 - Pemanfaatan platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kebencanaan.
 - Penggunaan simulasi berbasis teknologi
 - Membekali mahasiswa dengan kemampuan teknologi digital, seperti coding, pengolahan data, dan pemodelan kebencanaan berbasis AI.
4. Kemitraan dengan Pemangku Kepentingan
 - Kerja sama dengan pemerintah dan swasta: Membentuk sinergi dengan badan penanggulangan bencana, perusahaan teknologi, dan lembaga donor untuk implementasi hasil riset.
 - Inklusi masyarakat lokal: Melibatkan masyarakat dalam pengembangan dan implementasi teknologi kebencanaan yang sesuai dengan kebutuhan lokal.
 - Kemitraan internasional: Memperluas jaringan dengan institusi global untuk mendukung transfer teknologi dan peluang kolaborasi internasional.
5. Peningkatan Kompetensi SDM
 - Pengembangan dosen: Memberikan pelatihan bagi dosen untuk menguasai teknologi terkini dalam mitigasi kebencanaan dan transformasi digital.
 - Pengembangan mahasiswa: Mendorong mahasiswa mengikuti kompetisi internasional di bidang kebencanaan dan teknologi.

- Rekrutmen tenaga ahli: Menarik profesional dari berbagai bidang keilmuan yang relevan untuk memperkuat pengajaran dan penelitian.
6. Sistem Evaluasi dan Monitoring yang Terpadu
- Evaluasi berkelanjutan: Melakukan evaluasi rutin terhadap pencapaian visi keilmuan melalui audit akademik dan riset.
 - Indikator kinerja utama (IKU): Mengukur keberhasilan berdasarkan publikasi, kontribusi dan keterlibatan dalam forum global.
 - Adaptasi strategi: Menyesuaikan strategi berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan keberlanjutan pencapaian tujuan PS.

Dengan strategi-strategi ini, Program Studi diharapkan mampu mencapai visinya sebagai lembaga pendidikan tinggi yang unggul secara internasional dalam bidang kebencanaan, teknologi cerdas, dan transformasi digital. Strategi ini juga memperkuat kontribusi terhadap keberlanjutan dan kesejahteraan masyarakat global.

IV.5 University Value



Gambar 2. Rumusan University Value Universitas Tadulako

Universitas Tadulako memiliki nilai-nilai dasar yang menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan tridharma perguruan tinggi dan telah dirumuskan ke dalam tiga kategori utama: Nilai Masukan, Nilai Proses, dan Nilai Luaran.

1. Nilai Masukan:

- a. Edukatif: Universitas Tadulako menjunjung tinggi nilai edukatif yang menjadi landasan dalam setiap kegiatan akademik dan non-akademik. Nilai-nilai ini mengarahkan setiap aktivitas universitas untuk berorientasi pada proses pembelajaran yang memberikan pencerahan dan pengetahuan baru kepada mahasiswa.

- b. Nilai Ilmiah: Penekanan pada prinsip-prinsip ilmiah menjadi dasar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Universitas Tadulako memastikan bahwa setiap kegiatan pembelajaran dan penelitian didasarkan pada metodologi ilmiah yang kredibel.
 - c. Integritas: Integritas merupakan pondasi utama dalam setiap tindakan dan keputusan yang diambil oleh seluruh sivitas akademika Universitas Tadulako. Nilai ini mencakup kejujuran, keadilan, dan keterbukaan dalam menjalankan tugas.
 - d. Amanah: Amanah diartikan sebagai tanggung jawab moral untuk menjalankan setiap peran dan tugas yang diemban dengan penuh tanggung jawab, kepercayaan, dan konsistensi.
2. Nilai Proses:
- a. Nilai Visioner dan Keteladanan: Universitas Tadulako berkomitmen untuk menjadi institusi/lembaga pendidikan yang visioner dengan terus berpikir jauh ke depan dan memberikan keteladanan dan kepemimpinan yang inspiratif dan produktif pada setiap langkah dan kegiatan.
 - b. Pemberdayaan: Universitas Tadulako berupaya memberdayakan seluruh komponen masyarakat kampus, terutama mahasiswa untuk menjadi individu yang mandiri dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat luas.
 - c. Ekonomis: Efisiensi dan efektivitas dalam penggunaan sumber daya menjadi fokus dalam setiap proses yang dijalankan dan memastikan bahwa setiap investasi waktu dan tenaga memberikan hasil yang optimal.
 - d. Ekologis: Kesadaran dan tanggung jawab terhadap lingkungan hidup menjadi nilai yang dipegang teguh oleh Universitas Tadulako dalam upaya mendukung keberlanjutan dan kelestarian alam.
 - e. Etis dan Legal: Setiap proses yang dilaksanakan oleh Universitas Tadulako didasarkan pada nilai-nilai etika dan kepatuhan terhadap hukum dan norma yang berlaku.
 - f. Profesional: Universitas Tadulako menjunjung tinggi profesionalisme dalam setiap aktivitas akademik dan administratif dan memastikan kualitas dan kredibilitas dalam segala aspek.
 - g. Akuntabel: Setiap tindakan dan keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan dengan baik dan transparan sesuai dengan prinsip-prinsip akuntabilitas.
3. Nilai Luaran:
- a. Inovatif dan Antisipatif: Universitas Tadulako mendorong terciptanya inovasi dalam berbagai bidang dan berusaha untuk selalu siap menghadapi perubahan dan tantangan yang akan datang.

- b. Estetis: Universitas Tadulako terus menawarkan dan menyediakan sensasi keindahan, keharmonisan, dan kenyamanan dalam kegiatan akademik dan non akademik
- c. Keadilan: Universitas Tadulako berkomitmen untuk memperjuangkan dan menegakkan keadilan dalam segala aspek, baik dalam pendidikan dan pelayanan kepada masyarakat.
- d. Demokratis: Nilai demokrasi menjadi landasan dalam pengambilan keputusan di mana suara dan partisipasi setiap anggota sivitas akademika terus dihargai.
- e. Inklusif: Universitas Tadulako mengedepankan prinsip inklusivitas, memberikan kesempatan yang sama bagi semua kalangan tanpa diskriminasi dalam memperoleh pendidikan dan layanan akademik.

Nilai-nilai ini merupakan dasar bagi Universitas Tadulako dalam mencapai Visi, Misi, dan Tujuannya untuk menjadi institusi yang unggul, tangguh, adaptif (UNTAD), dan berdaya saing global dengan terus menjaga integritas dan kualitas dalam setiap langkah menuju masa depan institusi yang lebih maju.

V. PROFIL LULUSAN DAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN PROGRAM STUDI

Bab ini memaparkan secara komprehensif mengenai gambaran profil lulusan yang diharapkan serta rincian standar kompetensi yang wajib dikuasai oleh setiap mahasiswa setelah menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Sistem Informasi. Penetapan profil lulusan dan standar kompetensi ini menjadi fondasi utama dalam pengembangan kurikulum, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penjaminan mutu pendidikan, untuk memastikan lulusan memiliki daya saing yang tinggi, relevan dengan kebutuhan dunia kerja, serta mampu berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan solusi berwawasan kebencanaan, khususnya dalam konteks lingkungan hidup di Sulawesi Tengah.

V.1 Profil Lulusan PS

Profil lulusan dirancang untuk menjawab kebutuhan industri teknologi informasi yang semakin bergantung pada sistem cerdas, seperti kecerdasan buatan, analitik data, dan sistem informasi geografis, sekaligus memperkuat daya saing sumber daya manusia Indonesia di pasar kerja nasional dan internasional. CPL Program Studi S1 Sistem Informasi disusun berdasarkan penyelarasan hasil tracer study, masukan pemangku kepentingan, dan kecenderungan perkembangan keilmuan.

Penetapan profil lulusan dan CPL mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6, Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), standar internasional Association for Computing Machinery (ACM), kriteria akreditasi Indonesian Accreditation Board for Engineering Education (IABEE), dan rekomendasi Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM). Selain itu, CPL mencerminkan visi misi Universitas Tadulako (UNTAD) dan keunikan Sulawesi Tengah, dengan menambahkan kompetensi berwawasan lingkungan.

CPL menjadi acuan utama pengembangan kurikulum sesuai amanat Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023 dan mengacu pada jenjang kualifikasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 (enam).

Mekanisme Penyusunan Profil Lulusan Program Studi

Profil lulusan dirumuskan dengan mengacu pada peran lulusan yang relevan berdasarkan pengalaman kerja setelah lulus. Mekanisme ini diawali dengan tracer study, yaitu survei dan wawancara kepada alumni untuk memahami relevansi kompetensi yang digunakan di dunia kerja. Selain itu, diskusi dalam bentuk FGD dengan asosiasi profesi, industri, dan pemangku kepentingan dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang kebutuhan pasar kerja terkini dan tren masa depan. Hasil tracer study dan masukan asosiasi diselaraskan dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL) program studi, mencakup kompetensi teknis, manajerial, dan inovasi keilmuan. Proses ini juga melibatkan validasi melalui lokakarya dengan alumni,

pengguna lulusan, dan panel ahli untuk memastikan relevansi dan kualitas profil lulusan.

Table 1. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan (PL)/PERAN	Deskripsi	Profesi
PL01	Profesional Sistem Informasi yang Berintegritas	Lulusan yang profesional, berintegritas, bertanggung jawab, menjunjung tinggi etika, dan berwawasan lingkungan dalam merancang, menerapkan, serta mengembangkan solusi sistem informasi yang adaptif terhadap kebutuhan organisasi dan masyarakat	- AI Developer / Machine Learning Engineer - IoT Solutions Developer - Data Engineer - System Developer - Peneliti - IT Auditor - IT Governance Consultant - Information Systems Manager - Risk Analyst (IT) - Enterprise Architect - IT Solutions Architect - Business-IT Alignment Consultant - IT Strategy Planner
PL02	Kompeten dan Siap Bersaing Secara Global	Lulusan yang memiliki kompetensi analitis dan teknis dalam bidang sistem informasi serta mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim multidisiplin dan multibudaya, dengan kemampuan komunikasi profesional dan pengambilan keputusan berbasis data.	
PL03	Individu Pembelajar	Lulusan yang memiliki komitmen terhadap pengembangan diri secara mandiri dan berkelanjutan dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dan praktik profesional di bidang sistem informasi dan mandiri.	

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) PS

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) merupakan pernyataan mutu yang wajib dicapai oleh setiap mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi setelah menyelesaikan proses pembelajaran. CPL dirumuskan sebagai acuan utama dalam pengembangan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian capaian pembelajaran mata kuliah, memastikan lulusan memiliki kompetensi yang relevan

dengan kebutuhan dunia kerja, perkembangan teknologi, dan khususnya tantangan bencana di Sulawesi Tengah. CPL mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, disusun sesuai deskriptor Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6, yang menekankan kemampuan menerapkan keahlian, membuat keputusan strategis, dan bertanggung jawab secara mandiri. Dengan pendekatan Outcome-Based Education (OBE), CPL dirancang jelas, terukur, dan realistis, mencakup dimensi kompetensi: penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan spesifik; kecakapan umum; relevansi dengan dunia kerja, studi lanjut, atau sertifikasi profesi; serta kemampuan berpikir mandiri, kritis, dan berkelanjutan. Perumusan CPL menghasilkan 10 CPL seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode	Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL-01	Mampu menerapkan prinsip matematika, logika, komputasi, teknologi, sistem informasi dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk menyelesaikan masalah nyata.
CPL-02	Mampu merancang dan mengevaluasi sistem informasi berbasis kebutuhan organisasi.
CPL-03	Mampu melaksanakan eksperimen/kajian/studi, analisis dan evaluasi serta interpretasi data untuk mendukung pengambilan keputusan dalam bidang sistem informasi.
CPL-04	Mampu merumuskan solusi sistem informasi untuk mengatasi permasalahan sistem informasi dengan mempertimbangkan aspek teknologi, lingkungan dan kebutuhan organisasi.
CPL-05	Mampu menerapkan, menggunakan dan memanfaatkan metode dan piranti dalam merancang serta mengimplementasikan solusi sistem informasi.
CPL-06	Mampu berkomunikasi secara profesional dalam menyampaikan rancangan, hasil analisis, dan rekomendasi sistem informasi secara lisan dan tulisan.
CPL-07	Mampu mengintegrasikan prinsip manajemen organisasi, ekonomi, teknologi, lingkungan, dan keberlanjutan dalam pengambilan keputusan sistem informasi.
CPL-08	Mampu berkolaborasi secara profesional dalam tim multidisiplin dan multibudaya.
CPL-09	Mampu menerapkan prinsip integritas, akuntabilitas, etika profesional, serta tanggung jawab sosial dan lingkungan berdasarkan agama, moral dan regulasi dalam pengembangan dan praktik profesional
CPL -10	Mampu berpikir kritis, logis, sistematis dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan praktik terbaru serta mengelola pengembangan diri di bidang sistem informasi.

V.2 Matriks Hubungan CPL dan Profil Lulusan (PL)

Table 3. Hubungan CPL dan PL

Kode	Rumusan CPL	PL01	PL02	PL03
CPL-01	Mampu menerapkan prinsip matematika, logika, komputasi, teknologi, sistem informasi dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk menyelesaikan masalah nyata.	√		
CPL-02	Mampu merancang dan mengevaluasi sistem informasi berbasis kebutuhan organisasi.	√	√	
CPL-03	Mampu melaksanakan eksperimen/kajian/studi, analisis dan evaluasi serta interpretasi data untuk mendukung pengambilan keputusan dalam bidang sistem informasi.	√	√	
CPL-04	Mampu merumuskan solusi sistem informasi untuk mengatasi permasalahan sistem informasi dengan mempertimbangkan aspek teknologi, lingkungan dan kebutuhan organisasi.	√	√	
CPL-05	Mampu menerapkan, menggunakan dan memanfaatkan metode dan piranti dalam merancang serta mengimplementasikan solusi sistem informasi.	√	√	
CPL-06	Mampu berkomunikasi secara profesional dalam menyampaikan rancangan, hasil analisis, dan rekomendasi sistem informasi secara lisan dan tulisan.		√	
CPL-07	Mampu mengintegrasikan prinsip manajemen organisasi, ekonomi, teknologi, lingkungan, dan keberlanjutan dalam pengambilan keputusan sistem informasi.		√	
CPL-08	Mampu berkolaborasi secara profesional dalam tim multidisiplin dan multibudaya.		√	
CPL-09	Mampu menerapkan prinsip integritas, akuntabilitas, etika profesional, serta tanggung jawab sosial dan lingkungan berdasarkan agama, moral dan regulasi dalam pengembangan dan praktik profesional			√
CPL -10	Mampu berpikir kritis, logis, sistematis dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan praktik terbaru serta mengelola pengembangan diri di bidang sistem informasi.			√

VI. PENETAPAN BAHAN KAJIAN

Penetapan bahan kajian dirancang untuk menghubungkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan struktur kurikulum, mengacu pada Body of Knowledge (BoK) Program Studi serta standar nasional dan internasional, seperti SN-Dikti, KKNI, IS-2020, APTIKOM, ACM, dan IABEE. Bidang ilmu sistem informasi menjadi dasar utama penyusunan struktur keilmuan, mencakup aspek teoritis, praktis, dan aplikatif, seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), tata kelola TI, dan sistem informasi kebencanaan. Proses ini bertujuan membentuk mata kuliah yang relevan melalui pengembangan materi baru dan evaluasi mata kuliah yang telah ada, memastikan keselarasan dengan kebutuhan industri dan konteks kebencanaan Sulawesi Tengah.

VI.1 Body of Knowledge (BoK)

Penetapan Body of Knowledge (BoK) atau Bahan Kajian (BK) untuk program studi S1 Sistem Informasi bersumber dari KKNI, SN Dikti, IS-2020, IABEE, Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM dengan mengadopsi 19 BK Kompetensi Utama dan sejumlah BK Kompetensi Pendukung sesuai dengan ciri khas program studi S1 Sistem Informasi Universitas Tadulako.

Kode BK	Bahan Kajian
BK01	Foundation of Information Systems
BK02	Data / Information Management
BK03	IT Infrastructure
BK04	IS Project Management
BK05	Systems Analysis & Design
BK06	IS Management and Strategy
BK07	Application Development / Programming
BK08	Ethics, Use and Implications for Society
BK09	Internship
BK10	Mathematics and Statistics
BK11	Research Methodology
BK12	Data / Business Analytics
BK13	Business Process Management
BK14	Enterprise Architecture
BK15	Emerging Technologies
BK16	Digital Innovation
BK17	Kolaborasi Tim dan Pembelajaran
BK18	AI and Machine Learning
BK19	Internet of Things (IoT)
BK20	Data / Information Visualization
BK21	Web Development

BK22 Mobile Development

Tabel 5. Bahan Kajian (BK) Berdasarkan CPL PS

Kode	Rumusan CPL	Bahan Kajian (BK)
CPL-01	Mampu menerapkan prinsip matematika, logika, komputasi, teknologi, sistem informasi dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk menyelesaikan masalah nyata.	BK 01 BK10
CPL-02	Mampu merancang dan mengevaluasi sistem informasi berbasis kebutuhan organisasi.	BK05 BK13 BK14
CPL-03	Mampu melaksanakan eksperimen/kajian/studi, analisis dan evaluasi serta interpretasi data untuk mendukung pengambilan keputusan dalam bidang sistem informasi.	BK02 BK11 BK12 BK20
CPL-04	Mampu merumuskan solusi sistem informasi untuk mengatasi permasalahan sistem informasi dengan mempertimbangkan aspek teknologi, lingkungan dan kebutuhan organisasi.	BK05 BK13 BK15
CPL-05	Mampu menerapkan, menggunakan dan memanfaatkan metode dan piranti dalam merancang serta mengimplementasikan solusi sistem informasi.	BK3 BK4 BK07 BK18 BK19 BK21 BK22
CPL-06	Mampu berkomunikasi secara profesional dalam menyampaikan rancangan, hasil analisis, dan rekomendasi sistem informasi secara lisan dan tulisan.	BK02 BK17 BK20
CPL-07	Mampu mengintegrasikan prinsip manajemen organisasi, ekonomi, teknologi, lingkungan, dan keberlanjutan dalam pengambilan keputusan sistem informasi.	BK01 BK06 BK08 BK14
CPL-08	Mampu berkolaborasi secara profesional dalam tim multidisiplin dan multibudaya.	BK09 BK17
CPL-09	Mampu menerapkan prinsip integritas, akuntabilitas, etika profesional, serta tanggung jawab sosial dan lingkungan berdasarkan agama, moral dan regulasi dalam pengembangan dan praktik profesional	BK08 BK16

Kode	Rumusan CPL	Bahan Kajian (BK)
CPL -10	Mampu berpikir kritis, logis, sistematis dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan praktik terbaru serta mengelola pengembangan diri di bidang sistem informasi.	BK11 BK16 BK17

VI.2 Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 6. Bahan Kajian (BK)

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
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
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
BK03	IT Infrastructure	Prinsip desain, implementasi, dan pengelolaan infrastruktur teknologi informasi, seperti jaringan, server, dan sistem penyimpanan, untuk mendukung operasional sistem informasi.
BK04	IS Project Management	Metode dan teknik pengelolaan proyek sistem informasi, termasuk perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, dan evaluasi, untuk memastikan keberhasilan proyek sesuai tujuan organisasi.
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
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

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK07	Application Development / Programming	Fokus dalam pengembangan aplikasi dan pemrograman, termasuk penggunaan bahasa pemrograman, framework, dan alat pengembangan untuk menciptakan solusi perangkat lunak.
BK08	Ethics, use and implications for society	Etika profesional, tanggung jawab sosial, dan dampak penggunaan teknologi informasi terhadap masyarakat, termasuk isu privasi dan keberlanjutan.
BK09	Internship	Memberikan pengalaman praktis di industri untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan sistem informasi dalam konteks dunia kerja nyata.
BK10	Mathematics and Statistics	Membangun dasar pengetahuan matematika dan statistik yang diperlukan untuk analisis data, pemodelan, dan pengambilan keputusan yang berbasis data dalam sistem informasi
BK11	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.
BK12	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.
BK13	Business Process Management	Fokus pada analisis, desain, implementasi, pemantauan, dan penyempurnaan proses bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen bisnis
BK14	Enterprise Architecture	Pembelajaran tentang bagaimana merancang dan mengelola arsitektur organisasi secara holistik untuk memastikan bahwa teknologi informasi sejalan dengan tujuan strategis bisnis
BK15	Emerging Technologies	Teknologi baru seperti AI, IoT, dan big data, serta aplikasinya dalam sistem informasi untuk mendukung inovasi dan solusi modern.
BK16	Digital Innovation	pengembangan solusi inovatif berbasis teknologi digital untuk transformasi bisnis dan peningkatan layanan organisasi.
BK17	Kolaborasi Tim dan Pembelajaran	Keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pembelajaran berkelanjutan untuk mendukung kerja tim dan pengembangan profesional.
BK18	AI and Machine Learning	Konsep dan aplikasi kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin untuk pengembangan solusi sistem informasi cerdas.
BK19	Internet of Things (IoT)	Desain dan implementasi sistem berbasis IoT untuk mendukung konektivitas dan pengelolaan data dalam sistem informasi.
BK20	Data / Information Visualization	Teknik visualisasi data untuk menyampaikan informasi secara efektif, menggunakan alat dan metode visualisasi.
BK21	Web Development	Pengembangan aplikasi berbasis web, termasuk desain antarmuka dan pemrograman sisi klien/server.
BK22	Mobile Development	Pengembangan aplikasi mobile, termasuk desain antarmuka dan pemrograman untuk platform mobile.

VII. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

Bab ini menampilkan pemetaan mata kuliah terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang telah ditetapkan oleh Program Studi.

Tabel 7. Matriks CPL dan Pembentukan Mata Kuliah per semester

No	Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan CPL									
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
	Semester 1										
1	Pendidikan Agama										✓
2	Pendidikan Pancasila										✓
3	Matematika Dasar	✓		✓	✓	✓					✓
4	Manajemen dan Organisasi	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	
5	Pengantar Sistem Informasi	✓	✓	✓	✓	✓					
6	Logika Diskrit	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	
7	Algoritma dan Pemrograman	✓		✓		✓			✓	✓	✓
	Semester 2										
8	Bahasa Indonesia										✓
9	Kewarganegaraan										✓
10	Statistik dan Probabilitas	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		
11	Algoritma dan Pemrograman Lanjut	✓		✓		✓					
12	Manajemen Proses Bisnis	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		
13	Arsitektur Teknologi Sistem Informasi Cerdas	✓	✓	✓				✓	✓		
14	Sistem dan Manajemen Basis Data		✓		✓	✓			✓	✓	✓
	Semester 3										
15	Pendidikan Karakter dan Anti Korupsi										✓
16	Bahasa Inggris										✓
17	Kecerdasan Artifisial	✓					✓	✓	✓		
18	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	✓				✓				✓	
19	Rekayasa Perangkat Lunak	✓	✓		✓		✓				

20	Keamanan Sistem Informasi	✓		✓	✓				✓		
21	Tata Kelola Teknologi Informasi			✓	✓	✓			✓		
Semester 4											
22	Kajian Lingkungan Hidup	✓								✓	
23	Kewirausahaan							✓		✓	
24	Pemrograman Web	✓	✓					✓		✓	
25	Big Data		✓		✓				✓		
26	Sistem Pendukung Cerdas		✓		✓				✓		
27	Data Sains	✓	✓			✓		✓		✓	
28	Manajemen Proyek Sistem Informasi	✓	✓			✓		✓			
Semester 5											
29	Mitigasi Bencana	✓	✓	✓	✓				✓		
30	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	✓			✓	✓			✓		
31	Pemrograman Mobile	✓	✓		✓				✓		
32	Penjaminan Mutu Perangkat Lunak		✓		✓				✓	✓	
33	Transformasi Digital	✓		✓		✓				✓	
34	Kecerdasan Bisnis	✓					✓	✓	✓		
35	Data Sains	✓	✓			✓		✓		✓	
36	Audit Sistem Informasi		✓	✓		✓		✓	✓		
Semester 6 (Peminatan Bidang Kajian Riset)											
A. Research Field: Sistem Informasi Cerdas - KDK KEBENCANAAN											
36	Ekstrakurikuler									✓	
37	Proyek Kolaborasi							✓	✓		
38	Sistem Informasi Cerdas	✓	✓						✓		
39	Otomatisasi Proses Cerdas	✓	✓								
40	Teknologi Inovatif	✓									
B. Research Field: Teknologi Inovatif - KDK KEBENCANAAN											
36	Ekstrakurikuler									✓	
37	Proyek Kolaborasi							✓	✓		
38	Teknologi IoT	✓	✓	✓		✓					

39	Pemrograman Perangkat IoT	✓	✓	✓		✓						
40	Desain dan Integrasi Sistem IoT	✓	✓	✓		✓						
C. Research Field: Big Data - KDK ENTERPRISE												
23	Ekstrakurikuler										✓	
37	Proyek Kolaborasi								✓	✓		
38	Teknologi Big Data	✓	✓	✓	✓	✓						
39	Cloud Computing	✓	✓	✓								
40	Visualisasi Data	✓	✓									
D. Research Field: E-Government dan Sistem Informasi Publik - KDK ENTERPRISE												
36	Ekstrakurikuler										✓	
37	Proyek Kolaborasi								✓	✓		
38	Desain Sistem Informasi Publik					✓			✓			
39	Interoperabilitas Sistem Informasi Publik	✓	✓							✓		
40	Kebijakan E-Government				✓		✓		✓			
Semester 7												
	Etika Profesi						✓	✓	✓	✓	✓	
	KKN						✓		✓	✓	✓	
	Proposal						✓			✓	✓	
	Seminar Hasil						✓			✓	✓	
Semester 8												
	KKN						✓		✓	✓	✓	
	Tugas Akhir	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	

Tabel 8. Daftar Mata Kuliah, CPL, BK, dan Materi Pembelajaran

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
		Semester 1					
		Pendidikan Agama	CPL-10	Pendidikan Agama dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai spiritual, etika, dan moral yang menjadi landasan dalam kehidupan pribadi dan profesional. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa akan mengkaji ajaran agama yang dianut, sejarah dan perkembangannya, serta penerapannya dalam konteks sosial, budaya, dan etika. Pendekatan interaktif dan reflektif mendorong mahasiswa untuk menginternalisasi prinsip-prinsip keagamaan, mengembangkan sikap toleransi dan integritas, serta membentuk karakter yang harmonis dan berwawasan. Materi Pembelajaran meliputi: (1) Pengenalan dan dasar-dasar ajaran agama; (2) Sejarah dan perkembangan agama dalam konteks lokal dan global; (3) Nilai-nilai etika serta moral yang terkandung dalam ajaran agama; (4) Penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari dan refleksi spiritual; (5) Studi perbandingan antar agama untuk meningkatkan toleransi; dan (6) Implementasi prinsip-prinsip keagamaan dalam konteks sosial serta profesional.			
		Pendidikan Pancasila	CPL-10	Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk pemahaman mendalam tentang nilai-nilai, prinsip, dan filosofi dasar Pancasila sebagai ideologi negara. Dalam pembelajaran ini, mahasiswa mempelajari sejarah lahirnya Pancasila, penjabaran secara rinci terhadap setiap sila, serta penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat dan kenegaraan. Melalui diskusi interaktif, studi kasus, dan analisis kritis, mata kuliah ini tidak hanya menekankan aspek teoretis, tetapi juga mendorong penghayatan nilai-nilai Pancasila untuk membangun karakter, integritas, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari identitas kebangsaan.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Materi Pembelajaran meliputi (1) pertumbuhan paham kebangsaan Indonesia; (2) sistem ketatanegaraan Republik Indonesia (RI); (3) dinamika pelaksanaan UUD 1945, (4) filsafat, etika, dan ideologi Pancasila dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.			
		Matematika Dasar	CPL-01, CPL-03, CPL-04, CPL-05, CPL-10	Mata kuliah Matematika Dasar dirancang untuk memberikan pemahaman fundamental tentang konsep-konsep matematika yang menjadi dasar dalam berbagai disiplin ilmu. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip aljabar, trigonometri, kalkulus, dan statistika dasar, serta penerapannya dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari dan konteks profesional. Dengan pendekatan interaktif dan aplikatif, mata kuliah ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis, serta membangun fondasi kuat untuk studi lanjutan di bidang sains, teknologi, dan ekonomi. Materi pembelajaran meliputi pengenalan sistem bilangan dan operasi dasar, aljabar linier, serta persamaan dan pertidaksamaan untuk membangun dasar pemecahan masalah matematis. Mahasiswa juga mempelajari fungsi matematika, termasuk fungsi linier, kuadrat, dan eksponensial, serta trigonometri dasar seperti sudut, sinus, kosinus, dan aplikasinya. Kalkulus dasar diperkenalkan melalui konsep limit, turunan, dan integral sederhana, diikuti oleh statistika dasar yang mencakup pengumpulan data, penyajian data, dan ukuran pemusatan data. Selain itu, dibahas logika matematika untuk memperkuat penalaran, serta penerapan matematika dalam kasus nyata seperti analisis data sederhana, optimasi, dan pemodelan dasar.			
		Manajemen dan Organisasi	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-04, CPL-06, CPL-07,	Mata kuliah Manajemen dan Organisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep dasar manajemen, fungsi-fungsi manajemen, dan struktur organisasi dalam konteks sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari peran teknologi			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
			CPL-08, CPL-09	informasi dalam mendukung tata kelola organisasi, pengambilan keputusan strategis, serta komunikasi dan kolaborasi tim yang etis. Mata kuliah ini juga melatih kemampuan analisis organisasi, pengambilan keputusan berbasis data, kepemimpinan, dan penerapan etika dalam pengelolaan organisasi yang efisien. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan fungsi manajemen seperti perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian; peran fungsi-fungsi manajemen dalam organisasi; serta jenis-jenis struktur organisasi seperti fungsional, divisional, dan matriks. Mahasiswa juga mempelajari hubungan struktur organisasi dengan pengelolaan sumber daya teknologi informasi, tata kelola TI berbasis COBIT dan ITIL, serta prinsip pengambilan keputusan strategis dan berbasis data untuk mendukung tujuan bisnis. Selanjutnya, dibahas peran kepemimpinan, kolaborasi tim, dan komunikasi efektif dalam manajemen, di samping prinsip etika dan profesionalisme. Studi kasus nyata digunakan untuk menganalisis pengambilan keputusan, kolaborasi tim, dan penerapan etika dalam konteks manajerial.			
		Pengantar Sistem Informasi	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-04, CPL-05, CPL-07, CPL-09, CPL-10	Mata kuliah Pengantar Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep, komponen, dan peran sistem informasi dalam organisasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip sistem informasi, teknologi pendukung seperti basis data dan kecerdasan buatan, serta pengenalan tata kelola, keamanan, dan arsitektur teknologi informasi. Mata kuliah ini juga melatih kemampuan analisis kebutuhan pengguna, pengelolaan risiko, kepatuhan standar, dan kolaborasi tim yang etis untuk mendukung transformasi digital dan pengembangan solusi teknologi informasi.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan manfaat sistem informasi; komponen sistem seperti hardware, software, data, prosedur, dan manusia; serta jenis sistem informasi seperti TPS, MIS, dan DSS. Mahasiswa juga mempelajari Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC), teknik analisis kebutuhan pengguna, dan pemodelan sistem dengan Flowchart serta DFD. Selain itu, dibahas tata kelola TI berbasis COBIT dan ITIL, standar kepatuhan seperti ISO 27001 dan GDPR, keamanan informasi, peran sistem informasi dalam transformasi digital, etika TI, dan analisis studi kasus nyata untuk kebutuhan pengguna, risiko, dan kepatuhan.			
		Logika Diskrit	CPL-01, CPL-03, CPL-04, CPL-05, CPL-06, CPL-08, CPL-09	Logika Diskrit dirancang untuk membekali mahasiswa dengan konsep-konsep matematika yang bersifat diskrit dan fundamental dalam ilmu komputer serta teknologi informasi. Pembelajaran mencakup topik-topik seperti logika matematika, teori himpunan, relasi dan fungsi, kombinatorik, serta graf dan pohon. Mahasiswa diajak untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip matematika diskrit dalam perancangan algoritma, analisis kompleksitas, dan pemecahan masalah komputasional. Pendekatan interaktif dan studi kasus mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis serta analitis yang esensial dalam menghadapi tantangan di era digital. Materi Pembelajaran: (1) dasar-dasar logika matematika, termasuk logika proposisional dan predikat; (2) teori himpunan, relasi, dan fungsi; (3) prinsip pembuktian matematika; (4) kombinatorik dan teknik penghitungan; (5) graf, pohon, dan aplikasi algoritma graf; (6) penerapan konsep matematika diskrit dalam perancangan algoritma dan analisis kompleksitas; (7) studi kasus dan pemecahan masalah komputasional.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
		Algoritma dan Pemrograman	CPL-01, CPL-03, CPL-05, CPL-08, CPL-09, CPL-10	Landasan fundamental dalam pemahaman logika dan struktur bahasa pemrograman. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar seperti tipe data, variabel, struktur kontrol, fungsi, serta algoritma dasar yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah komputasional. Selain itu, mata kuliah ini menekankan praktik pemrograman melalui latihan dan proyek sederhana guna membangun kemampuan coding yang solid sebagai dasar untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut. Materi Pembelajaran meliputi: (1) Konsep dasar pemrograman dan logika algoritmik; (2) Tipe data, variabel, dan operator; (3) Struktur kontrol seperti percabangan dan perulangan; (4) Fungsi, prosedur, dan modularitas program; (5) Struktur data dasar (misalnya array, list); (6) Struktur data lanjut (linked list, stack, queue, searching)			
		Semester 2					
		Bahasa Indonesia	CPL-10	Matakuliah Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperdalam kemampuan komunikasi lisan dan tulisan dalam bahasa Indonesia, serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap sastra dan budaya lokal. Pembelajaran mencakup teknik membaca kritis, penulisan esai dan teks argumentatif, serta analisis karya sastra klasik dan kontemporer. Pendekatan interaktif dan kolaboratif diterapkan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, mengoptimalkan penggunaan bahasa yang efektif, dan menumbuhkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa. Materi Pembelajaran meliputi (1) karakteristik Bahasa Indonesia Keilmuan (BIK): EYD, bentukan kata/istilah, keefektifan kalimat; (2) penggunaan BIK difokuskan pada: penyusunan kalimat dalam paragraph mencakup kohesi, koherensi, dan keruntutan kalimat; (3) pengembangan gagasan dalam paragraph mencakup keutuhan/kepaduan gagasan dan kelengkapan; (4) teknik pengembangan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				gagasan secara alamiah (kronologis dan spesial), dan secara logis (deduktif, induktif), analisis, klimaks-antiklimaks dan sebagainya; (4) penyusunan karya ilmiah mulai tahap pra-penulisan, penulisan, dan penyuntingan.			
		Kewarganegaraan	CPL-10	Mata Kuliah Kewarganegaraan dirancang untuk menanamkan pemahaman mendalam tentang hak, kewajiban, dan peran aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran mencakup sejarah perjuangan bangsa, dasar-dasar negara, sistem pemerintahan, serta prinsip-prinsip demokrasi dan keadilan sosial. Melalui pendekatan interaktif dan diskusi kritis, mahasiswa diajak untuk memahami dinamika politik, sosial, dan budaya yang membentuk identitas bangsa, serta meningkatkan partisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan kenegaraan. Materi Pembelajaran meliputi (1) pengertian bangsa dan negara dalam sistem negara kesatuan republik Indonesia NKRI; (2) hak dan kewajiban warga negara dengan negara; (3) demokrasi dan hak asasi manusia (HAM); (4) wawasan nusantara dan ketahanan nasional serta politik nasional dan strategi nasional			
		Statistik dan Probabilitas	CPL-01, CPL-03, CPL-04, CPL-05, CPL-06, CPL-07, CPL-08	Mata kuliah Statistik dan Probabilitas bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep statistik dan probabilitas serta penerapannya dalam sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari teknik pengumpulan data, analisis statistik, distribusi probabilitas, dan pengujian hipotesis untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data. Mata kuliah ini juga melatih kemampuan analisis data, berpikir kritis, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim melalui pendekatan berbasis kasus.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, ruang lingkup, dan peran statistik serta probabilitas dalam sistem informasi; teknik pengumpulan dan penyajian data melalui tabel dan grafik; serta ukuran pemusatan data seperti mean, median, dan modus. Mahasiswa juga mempelajari ukuran penyebaran data, termasuk rentang, varians, dan standar deviasi; konsep dasar probabilitas seperti aturan dasar dan ruang sampel; serta distribusi probabilitas diskrit (binomial dan Poisson) dan kontinu (normal dan eksponensial) beserta penerapannya. Selanjutnya, dibahas pengujian hipotesis dengan uji z-test dan t-test, analisis risiko berbasis probabilitas dalam sistem informasi, dan visualisasi data menggunakan grafik serta diagram. Studi kasus nyata digunakan untuk menganalisis tren data, evaluasi risiko proyek TI, dan penerapan konsep statistik serta probabilitas dalam pengambilan keputusan.			
		Manajemen Proses Bisnis	CPL-01, CPL-02, CPL-04, CPL-05, CPL-06, CPL-07, CPL-08	Mata kuliah Manajemen Proses Bisnis bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep, metode, dan teknologi dalam mengelola serta mengoptimalkan proses bisnis di organisasi dengan dukungan sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari analisis, perancangan, pemodelan, dan evaluasi proses bisnis untuk meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung tujuan strategis organisasi. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis proses, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengelola proses bisnis yang efektif dan efisien. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan siklus hidup manajemen proses bisnis; peran teknologi informasi dalam mendukung proses bisnis; serta teknik identifikasi dan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				analisis kebutuhan proses bisnis. Mahasiswa juga mempelajari pemodelan proses bisnis menggunakan notasi BPMN, perancangan dan implementasi proses berbasis teknologi informasi, serta pengukuran kinerja proses melalui metrik seperti waktu siklus dan biaya. Selanjutnya, dibahas strategi optimalisasi proses, manajemen perubahan, dan penggunaan sistem pendukung seperti ERP dan workflow management, dengan analisis kasus nyata seperti otomatisasi proses di UKM untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari.			
		Arsitektur Teknologi Sistem Informasi Cerdas	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-06, CPL-07	Mata kuliah Arsitektur Teknologi Sistem Informasi Cerdas bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan kerangka kerja dalam merancang arsitektur sistem informasi berbasis teknologi cerdas seperti kecerdasan buatan, Big Data, dan Internet of Things. Mahasiswa akan mempelajari analisis kebutuhan, desain arsitektur, tata kelola teknologi informasi, dan integrasi teknologi cerdas untuk mendukung tujuan bisnis organisasi, dengan tetap mematuhi standar industri dan prinsip etika. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis arsitektur, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi sistem informasi cerdas yang inovatif dan berkelanjutan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip, dan komponen utama arsitektur teknologi sistem informasi cerdas; analisis kebutuhan teknologi; serta peran AI, Big Data, dan IoT dalam desain arsitektur. Mahasiswa juga mempelajari perancangan arsitektur sederhana menggunakan kerangka kerja TOGAF, tata kelola TI, dan strategi mitigasi risiko keamanan data. Selanjutnya, dibahas prinsip etika dalam pengelolaan arsitektur, penggunaan alat pendukung seperti ArchiMate, serta teknik komunikasi efektif dan kolaborasi tim dalam presentasi desain arsitektur. Studi kasus			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				nyata, seperti desain sistem IoT untuk smart city, digunakan untuk mengaplikasikan konsep dalam analisis dan perancangan arsitektur teknologi.			
		Sistem dan Manajemen Basis Data	CPL-02, CPL-04, CPL-05, CPL-08, CPL-09, CPL-10	Mata kuliah Sistem dan Manajemen Basis Data bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, desain, implementasi, dan pengelolaan basis data guna mendukung kebutuhan sistem informasi organisasi. Mahasiswa akan mempelajari model data, perancangan basis data relasional, penggunaan bahasa query seperti SQL, serta teknik administrasi basis data untuk memastikan efisiensi, keamanan, dan integritas data. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengelola sistem basis data yang andal dan efisien. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, fungsi, dan peran sistem basis data dalam sistem informasi; model data seperti ERD dan relasional; serta teknik analisis kebutuhan data untuk perancangan basis data. Mahasiswa juga mempelajari pembuatan diagram ERD, normalisasi, dan konversi ke tabel relasional; penggunaan SQL untuk manipulasi dan pengambilan data dengan perintah seperti INSERT, UPDATE, DELETE, SELECT, JOIN, dan subquery; serta administrasi basis data termasuk backup, recovery, keamanan, dan manajemen hak akses. Selanjutnya, dibahas optimasi query untuk meningkatkan kinerja, konsep basis data terdistribusi, dan pengenalan NoSQL sebagai alternatif basis data relasional untuk mendukung sistem informasi modern.			
		Semester 3					
		Pendidikan Karakter dan Anti Korupsi	CPL-10	Mata Kuliah Pendidikan Karakter dan Anti Korupsi dirancang untuk membentuk sikap integritas, etika, dan tanggung jawab dalam diri mahasiswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				menciptakan lingkungan yang bersih dan berintegritas. Pembelajaran mencakup pengkajian nilai-nilai moral, teori karakter, serta dampak negatif korupsi terhadap masyarakat dan institusi. Melalui pendekatan interaktif, diskusi, studi kasus, dan refleksi, mahasiswa diajak untuk memahami pentingnya kejujuran, transparansi, dan akuntabilitas dalam kehidupan pribadi maupun profesional. Kursus ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan yang etis, sehingga lulusan mampu menerapkan prinsip-prinsip anti korupsi dalam setiap aspek kehidupan dan berkontribusi pada tata kelola yang bersih di masyarakat. Materi Pembelajaran meliputi: (1) pemahaman dasar nilai karakter, etika, dan integritas; (2) teori kepemimpinan yang berlandaskan moralitas dan akuntabilitas; (3) sejarah, dampak, dan dinamika korupsi dalam institusi serta masyarakat; (4) prinsip-prinsip anti korupsi, transparansi, dan tata kelola yang bersih; (5) analisis studi kasus dan penerapan solusi dalam menghadapi permasalahan korupsi; (6) pengembangan soft skills untuk membangun sikap profesional dan etis; (7) aplikasi nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan kerja.			
		Bahasa Inggris	CPL-10	Mata Kuliah Bahasa Inggris dirancang untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan, serta mengembangkan keterampilan mendengarkan dan membaca secara mendalam. Pembelajaran difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata, struktur tata bahasa, dan kemampuan berargumentasi secara efektif melalui berbagai metode interaktif seperti diskusi, presentasi, dan analisis teks. Selain itu, mata kuliah ini juga menekankan pemahaman budaya dan konteks global, sehingga mahasiswa dapat beradaptasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan internasional.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Materi Pembelajaran meliputi (1) pembahasan meliputi pemantapan tata bahasa Inggris (grammar); (2) pengayaan kosakata bahasa Inggris bidang Informatika; (3) pemantapan pelafalan kata-kata yang berkaitan dengan bidang Informatika dalam bahasa Inggris.			
		Kecerdasan Artifisial	CPL-01, CPL-06, CPL-07, CPL-08	Mata kuliah Kecerdasan Artifisial bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan penerapan kecerdasan artifisial (AI) dalam sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari algoritma dasar AI, machine learning, pemrosesan bahasa alami, dan computer vision, serta mengimplementasikan solusi AI untuk mendukung pengambilan keputusan organisasi. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, pemrograman AI, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan solusi AI yang inovatif dan relevan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, sejarah, dan peran AI dalam sistem informasi; algoritma dasar seperti pencarian (BFS, DFS) dan optimasi (hill climbing, simulated annealing); serta konsep machine learning, termasuk klasifikasi (decision tree, KNN) dan regresi (linear regression, SVR). Mahasiswa juga mempelajari pemrosesan bahasa alami (NLP) dengan teknik seperti tokenisasi dan analisis sentimen; computer vision dengan deteksi tepi dan pengenalan gambar; serta pemrograman AI menggunakan library seperti TensorFlow dan Scikit-learn. Selanjutnya, dibahas metrik evaluasi model AI seperti akurasi dan F1-score, isu etika dan risiko AI seperti bias data, penerapan AI dalam analisis data organisasi, dan pengenalan dasar deep learning dengan jaringan saraf tiruan seperti perceptron.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
		Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	CPL-01, CPL-05, CPL-09	Mata kuliah Analisis dan Perancangan Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang metodologi, teknik, dan alat dalam menganalisis kebutuhan serta merancang sistem informasi untuk mendukung tujuan organisasi. Mahasiswa akan mempelajari siklus pengembangan sistem (SDLC), pemodelan proses bisnis, analisis kebutuhan, dan desain sistem menggunakan pendekatan berbasis standar industri. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis sistem, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan solusi sistem informasi yang efisien dan sesuai kebutuhan organisasi. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan peran analisis serta perancangan sistem informasi; siklus pengembangan sistem (SDLC) beserta tahapannya; serta teknik pengumpulan kebutuhan melalui wawancara, survei, dan observasi. Mahasiswa juga mempelajari pemodelan proses bisnis menggunakan Data Flow Diagram (DFD) dan UML (use case diagram, activity diagram); desain antarmuka pengguna (UI/UX), basis data, dan arsitektur sistem; serta evaluasi desain sistem berdasarkan metrik efisiensi dan kesesuaian kebutuhan bisnis. Selanjutnya, dibahas standar industri seperti IEEE dan ISO, manajemen proyek sistem informasi, teknik pengujian dan validasi sistem, serta strategi implementasi dan manajemen perubahan untuk memastikan keberhasilan sistem informasi.			
		Rekayasa Perangkat Lunak	CPL-01, CPL-02, CPL-04, CPL-06	Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, metodologi, dan praktik dalam pengembangan perangkat lunak berkualitas tinggi guna mendukung kebutuhan sistem informasi organisasi. Mahasiswa akan mempelajari siklus hidup pengembangan perangkat lunak, metodologi seperti Agile dan Waterfall, desain			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				arsitektur perangkat lunak, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain perangkat lunak, analisis kualitas, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan solusi perangkat lunak yang andal dan efisien. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip, dan siklus hidup perangkat lunak; metodologi pengembangan seperti Waterfall, Agile, dan Scrum; serta teknik analisis kebutuhan perangkat lunak. Mahasiswa juga mempelajari desain arsitektur perangkat lunak dengan pola seperti MVC dan modularitas; pemodelan menggunakan UML (class diagram, sequence diagram); serta implementasi perangkat lunak dengan bahasa pemrograman seperti Java atau Python. Selanjutnya, dibahas pengujian unit, integrasi, sistem, dan penerimaan pengguna; strategi pemeliharaan dan manajemen perubahan; analisis kualitas perangkat lunak terkait risiko bug, performa, dan skalabilitas; pengenalan DevOps; serta pengelolaan proyek perangkat lunak melalui perencanaan, penjadwalan, dan pengendalian.			
		Keamanan Sistem Informasi	CPL-01, CPL-03, CPL-04, CPL-09	Mata kuliah Keamanan Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan strategi dalam melindungi sistem informasi dari ancaman dan serangan siber. Mahasiswa akan mempelajari jenis-jenis ancaman keamanan, metode mitigasi, kebijakan keamanan, serta teknologi perlindungan seperti enkripsi dan firewall. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis risiko, implementasi strategi keamanan, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan solusi keamanan sistem informasi yang tangguh dan terpercaya.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip CIA (Confidentiality, Integrity, Availability), dan pentingnya keamanan sistem informasi; jenis ancaman seperti malware, phishing, dan serangan DDoS; serta metode analisis risiko untuk mengidentifikasi ancaman dan kerentanan. Mahasiswa juga mempelajari strategi mitigasi melalui pencegahan dan deteksi; teknologi keamanan seperti enkripsi, firewall, dan sistem deteksi intrusi (IDS); serta kebijakan keamanan untuk pengelolaan akses, autentikasi, dan otorisasi. Selanjutnya, dibahas pengelolaan keamanan data melalui backup dan recovery; teknik pengujian keamanan seperti penetration testing dan vulnerability assessment; evaluasi efektivitas keamanan; kepatuhan terhadap standar seperti ISO 27001 dan NIST; prinsip etika dalam keamanan; serta analisis kasus nyata seperti serangan siber pada organisasi.			
		Tata Kelola Teknologi Informasi	CPL-03, CPL-04, CPL-05, CPL-09	Mata kuliah Tata Kelola Teknologi Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, kerangka kerja, dan praktik tata kelola TI dalam mendukung tujuan strategis organisasi. Mahasiswa akan mempelajari kerangka kerja seperti COBIT dan ITIL, manajemen risiko TI, pengelolaan sumber daya TI, serta strategi untuk memastikan efisiensi operasional dan kepatuhan terhadap standar. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis tata kelola, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan tata kelola TI yang efektif dan selaras dengan kebutuhan organisasi. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip, dan peran tata kelola TI; kerangka kerja COBIT dan ITIL beserta perbandingannya; serta manajemen risiko TI menggunakan metode seperti OCTAVE atau NIST. Mahasiswa juga mempelajari strategi			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				penyelarasan TI dengan tujuan bisnis; pengelolaan sumber daya TI seperti infrastruktur, data, dan sumber daya manusia; serta penerapan COBIT untuk pengelolaan proses TI dan ITIL untuk layanan seperti service desk dan incident management. Selanjutnya, dibahas pengukuran kinerja TI, kepatuhan dan audit TI, manajemen proyek TI, prinsip etika dalam tata kelola, peran tata kelola dalam transformasi digital, serta analisis kasus nyata seperti penerapan COBIT di perusahaan untuk mengaplikasikan konsep tata kelola TI.			
		Semester 4					
		Kajian Lingkungan Hidup	CPL-01, CPL-10	Mata kuliah Kajian Lingkungan Hidup bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, isu, dan solusi terkait lingkungan hidup dalam konteks pembangunan berkelanjutan. Mahasiswa akan mempelajari ekosistem, dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan, kebijakan lingkungan, serta strategi pelestarian sumber daya alam. Dengan pendekatan interaktif dan berbasis kasus, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis lingkungan, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu berkontribusi dalam pengelolaan lingkungan yang bertanggung jawab. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dasar lingkungan hidup dan ekosistem; analisis dampak aktivitas manusia seperti polusi, deforestasi, dan perubahan iklim; serta prinsip pembangunan berkelanjutan. Mahasiswa juga mempelajari kebijakan lingkungan nasional dan internasional, seperti regulasi emisi dan konservasi biodiversitas; teknik pengelolaan sumber daya alam, termasuk air, tanah, dan energi; serta metode penilaian dampak lingkungan (AMDAL). Selanjutnya, dibahas strategi mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan lingkungan, penerapan teknologi ramah lingkungan, peran masyarakat dalam pelestarian lingkungan,			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				serta analisis kasus nyata seperti pengelolaan limbah atau restorasi ekosistem untuk mengaplikasikan konsep kajian lingkungan hidup.			
		Kewirausahaan	CPL-08, CPL-10	Mata Kuliah Kewirausahaan dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap wirausaha yang esensial untuk mengidentifikasi dan mengoptimalkan peluang usaha. Pembelajaran mencakup konsep dasar kewirausahaan, pengembangan ide bisnis, analisis pasar, perencanaan keuangan, serta manajemen risiko dan strategi pemasaran. Selain itu, mata kuliah ini mengintegrasikan unsur technopreneurship, yaitu penerapan teknologi cerdas dan inovasi digital dalam menciptakan model bisnis yang kompetitif dan adaptif terhadap perkembangan era industri 4.0. Melalui pendekatan praktis, studi kasus, dan simulasi bisnis, mahasiswa didorong untuk merancang dan mengimplementasikan ide usaha yang inovatif serta siap berkontribusi dalam pembangunan ekonomi berbasis teknologi. Materi Pembelajaran meliputi: (1) konsep dasar kewirausahaan dan technopreneurship; (2) aktivitas bisnis serta strategi pemasaran digital; (3) pengelolaan keuangan usaha dengan integrasi prinsip ekonomi digital; (4) teknik produksi barang/jasa dan penetapan harga yang kompetitif di pasar digital; (5) teknis distribusi produk dan promosi melalui media digital; (6) pengembangan kepemimpinan dan pengelolaan sumber daya manusia; (7) manajemen risiko dan etika bisnis; (8) penyusunan proposal bisnis produksi barang/jasa; (9) praktik wirausaha skala mikro dengan pendekatan technopreneurship.			
		Pemrograman Web	CPL-01, CPL-02, CPL-07, CPL-09	Mata kuliah Pemrograman Web bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan praktik dalam pengembangan aplikasi web yang responsif dan fungsional. Mahasiswa akan mempelajari teknologi front-end seperti HTML,			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				CSS, dan JavaScript, serta back-end seperti PHP atau Node.js, termasuk pengelolaan basis data untuk mendukung aplikasi web. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain antarmuka, pengembangan aplikasi, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menciptakan aplikasi web yang efisien dan user-friendly. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dasar pemrograman web, arsitektur client-server, dan teknologi web; dasar HTML untuk struktur halaman; serta CSS untuk styling dan layout responsif menggunakan framework seperti Bootstrap. Mahasiswa juga mempelajari JavaScript untuk interaktivitas, manipulasi DOM, dan framework seperti React atau Vue.js; pemrograman back-end dengan PHP atau Node.js untuk logika server-side, sesi, autentikasi, dan API; serta integrasi basis data dengan MySQL atau MongoDB. Selanjutnya, dibahas keamanan aplikasi web untuk mencegah serangan seperti SQL injection dan XSS; optimasi kinerja melalui caching dan lazy loading; pengujian fungsionalitas dengan alat seperti Selenium; pengenalan DevOps untuk CI/CD; serta analisis kasus nyata seperti pengembangan website e-commerce sederhana.			
		Big Data	CPL-02, CPL-04, CPL-09	Mata kuliah Big Data bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan teknik dalam pengelolaan serta analisis data besar guna mendukung pengambilan keputusan dalam sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari karakteristik Big Data, teknologi seperti Hadoop dan Spark, analisis data menggunakan machine learning, serta penerapan Big Data dalam konteks bisnis dan smart city. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, pengelolaan data besar, komunikasi			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi berbasis Big Data yang inovatif dan efektif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, karakteristik Big Data (Volume, Velocity, Variety), dan perannya dalam sistem informasi; arsitektur Big Data dengan teknologi seperti Hadoop dan Spark; serta pengelolaan data besar menggunakan HDFS dan MapReduce. Mahasiswa juga mempelajari analisis data besar dengan Spark SQL dan machine learning untuk clustering serta prediksi; visualisasi data menggunakan alat seperti Tableau atau Power BI; serta keamanan dan privasi data untuk mitigasi risiko pelanggaran. Selanjutnya, dibahas optimasi kinerja Big Data, penerapan Big Data dalam analisis pasar bisnis dan pengelolaan smart city seperti lalu lintas atau energi, pengolahan data real-time dengan Apache Kafka, serta analisis kasus nyata seperti pengelolaan lalu lintas di Kota Palu untuk mengaplikasikan konsep Big Data.			
		Sistem Pendukung Cerdas	CPL-02, CPL-04, CPL-09	Mata kuliah Sistem Pendukung Cerdas bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan penerapan sistem pendukung cerdas dalam mendukung pengambilan keputusan organisasi. Mahasiswa akan mempelajari teknologi seperti kecerdasan artifisial, machine learning, dan IoT, serta metode pengambilan keputusan seperti sistem pendukung keputusan (DSS) dan expert system. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, implementasi solusi cerdas, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan sistem pendukung cerdas yang efektif dan relevan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, komponen, dan peran sistem pendukung cerdas; teknologi pendukung seperti AI,			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				machine learning, dan IoT; serta konsep sistem pendukung keputusan (DSS) dan desain expert system. Mahasiswa juga mempelajari integrasi IoT dan AI untuk analisis data real-time; penerapan machine learning dengan algoritma seperti decision tree atau neural network; serta pengelolaan sistem berbasis pengetahuan. Selanjutnya, dibahas analisis risiko seperti bias data atau kegagalan sistem; evaluasi sistem cerdas berdasarkan metrik akurasi dan efisiensi; penerapan sistem dalam analisis pasar, manajemen rantai pasok, dan mitigasi bencana seperti prediksi banjir atau tanah longsor; integrasi Big Data untuk keputusan cerdas; serta analisis kasus nyata seperti prediksi banjir di wilayah Aceh.			
		Audit Sistem Informasi	CPL-02, CPL-03, CPL-05, CPL-07, CPL-08	Mata kuliah Audit Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, teknik, dan kerangka kerja dalam melakukan audit terhadap sistem informasi untuk memastikan kepatuhan, keamanan, dan efisiensi operasional. Mahasiswa akan mempelajari metodologi audit, penggunaan standar seperti COBIT dan ISO 27001, analisis risiko, serta pelaporan hasil audit. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis audit, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu melaksanakan audit sistem informasi yang akurat dan memberikan rekomendasi yang bernilai bagi organisasi. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan peran audit sistem informasi; kerangka kerja audit seperti COBIT dan ISO 27001; serta analisis risiko menggunakan metode seperti OCTAVE atau NIST. Mahasiswa juga mempelajari perencanaan audit; teknik audit dengan alat seperti checklist dan software audit; serta pemeriksaan keamanan sistem informasi, termasuk kontrol autentikasi dan enkripsi. Selanjutnya, dibahas penyusunan laporan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				audit dengan temuan dan rekomendasi; evaluasi kepatuhan terhadap kebijakan dan standar industri; analisis data untuk mendeteksi anomali; manajemen risiko pasca-audit; prinsip etika dan independensi auditor; pemanfaatan teknologi seperti AI dalam audit; serta analisis kasus nyata seperti audit sistem informasi perusahaan untuk mengaplikasikan konsep audit.			
		Manajemen Proyek Sistem Informasi	CPL-01, CPL-02, CPL-05 CPL-07	Mata kuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, teknik, dan kerangka kerja dalam mengelola proyek sistem informasi secara efektif dan efisien. Mahasiswa akan mempelajari tahapan manajemen proyek, penggunaan standar seperti PMBOK, pengelolaan risiko, jadwal, dan anggaran, serta strategi untuk memastikan keberhasilan proyek TI. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan perencanaan proyek, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu mengelola proyek sistem informasi dengan hasil yang optimal. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan peran manajemen proyek sistem informasi; kerangka kerja seperti PMBOK dan metode Agile; serta penyusunan ruang lingkup proyek dan work breakdown structure (WBS). Mahasiswa juga mempelajari penjadwalan proyek dengan teknik seperti Gantt Chart atau PERT; pengelolaan sumber daya proyek, termasuk tim, teknologi, dan anggaran; serta analisis risiko menggunakan risk breakdown structure. Selanjutnya, dibahas monitoring proyek melalui KPI, evaluasi kinerja dengan Earned Value Management, strategi komunikasi antar pemangku kepentingan, pengelolaan perubahan proyek, prinsip etika dalam manajemen proyek, penggunaan alat seperti Microsoft Project atau Jira, serta analisis			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				kasus nyata seperti proyek pengembangan aplikasi untuk mengaplikasikan konsep manajemen proyek.			
		Semester 5					
		Mitigasi Bencana	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-04, CPL-09	Mata kuliah Mitigasi Bencana bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, strategi, dan praktik dalam mengurangi risiko dan dampak bencana alam maupun buatan manusia untuk mendukung ketahanan masyarakat dan organisasi. Mahasiswa akan mempelajari jenis-jenis bencana, analisis risiko, strategi mitigasi struktural dan non-struktural, serta perencanaan tanggap darurat dan rehabilitasi. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis risiko, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi mitigasi yang efektif dan berkelanjutan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan jenis bencana seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan bencana akibat ulah manusia; analisis risiko bencana menggunakan metode seperti OCTAVE atau NIST; serta strategi mitigasi struktural, seperti pembangunan infrastruktur tahan bencana, dan non-struktural, seperti kebijakan tata ruang dan edukasi masyarakat. Mahasiswa juga mempelajari siklus manajemen bencana, termasuk kesiapsiagaan, tanggap darurat, dan rehabilitasi-rekonstruksi; penerapan teknologi seperti sistem peringatan dini; serta prinsip etika dalam pengelolaan bencana. Analisis kasus nyata, seperti mitigasi banjir di perkotaan atau pengelolaan risiko tsunami, digunakan untuk mengaplikasikan konsep mitigasi bencana.			
		Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	CPL-01, CPL-04, CPL-05, CPL-09	Mata kuliah Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, metode, dan teknik dalam merancang penelitian serta menyusun karya ilmiah di bidang sistem informasi. Mahasiswa akan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				mempelajari langkah-langkah penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, serta penulisan laporan ilmiah yang sesuai dengan standar akademik. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan penelitian yang berkualitas dan karya ilmiah yang kredibel. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan jenis penelitian seperti kualitatif, kuantitatif, dan campuran; perumusan masalah penelitian serta penyusunan kerangka pemikiran; dan pemilihan metode penelitian yang relevan untuk kasus sistem informasi. Mahasiswa juga mempelajari teknik pengumpulan data melalui survei, wawancara, observasi, dan studi pustaka; analisis data kualitatif dan kuantitatif; serta penulisan ilmiah dengan struktur yang tepat, gaya penulisan, dan referensi berstandar APA. Selanjutnya, dibahas prinsip etika penelitian, pencegahan plagiarisme, teknik presentasi hasil penelitian secara efektif, serta analisis kasus nyata seperti penelitian tentang adopsi teknologi untuk mengaplikasikan konsep metodologi penelitian dan penulisan ilmiah.			
		Pemrograman Mobile	CPL-01, CPL-02, CPL-04, CPL-09	Mata kuliah Pemrograman Mobile bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan praktik dalam pengembangan aplikasi mobile yang fungsional dan responsif untuk platform seperti Android dan iOS. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar pemrograman mobile, penggunaan framework seperti Flutter atau Kotlin, desain antarmuka pengguna, dan integrasi API. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan pengembangan aplikasi, analisis kebutuhan pengguna, komunikasi efektif, dan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menciptakan aplikasi mobile yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dasar, arsitektur aplikasi mobile, dan platform Android serta iOS; dasar pemrograman mobile menggunakan Flutter atau Kotlin; serta prinsip desain UI/UX untuk antarmuka yang responsif. Mahasiswa juga mempelajari implementasi layout, widget, dan navigasi; pengelolaan state dengan Provider atau BLoC; integrasi REST API untuk komunikasi backend; dan pengelolaan data lokal menggunakan SQLite atau SharedPreferences. Selanjutnya, dibahas keamanan aplikasi untuk mencegah risiko seperti data leakage; optimasi kinerja melalui lazy loading, caching, dan pengelolaan memori; pengujian aplikasi menggunakan emulator atau perangkat fisik; pengenalan CI/CD untuk pengembangan mobile; serta penerapan aplikasi mobile dalam kebutuhan bisnis, seperti solusi sistem informasi organisasi.			
		Penjaminan Mutu Sistem Informasi	CPL-02, CPL-04, CPL-08, CPL-09	Mata kuliah Penjaminan Mutu Sistem Informasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, teknik, dan standar dalam memastikan kualitas perangkat lunak dan sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari proses penjaminan mutu, teknik pengujian perangkat lunak, standar kualitas seperti ISO 9001, serta pengelolaan risiko kualitas. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis kualitas, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan perangkat lunak yang andal dan sesuai standar industri. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan peran penjaminan mutu perangkat lunak; standar kualitas seperti ISO 9001 dan CMMI; serta tahapan penjaminan mutu dalam siklus			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC). Mahasiswa juga mempelajari penyusunan rencana pengujian; teknik pengujian seperti unit testing, integration testing, dan system testing; serta analisis risiko kualitas terkait bug, performa, dan kegagalan sistem. Selanjutnya, dibahas penyusunan laporan hasil pengujian dengan rekomendasi perbaikan, penggunaan alat penjaminan mutu seperti Selenium atau JUnit untuk pengujian otomatis, serta analisis kasus nyata seperti pengujian aplikasi manajemen tugas untuk mengaplikasikan konsep penjaminan mutu.			
		Transformasi Digital	CPL-01, CPL-03, CPL-05, CPL-10	Mata kuliah Transformasi Digital bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, strategi, dan teknologi yang mendorong transformasi digital dalam organisasi. Mahasiswa akan mempelajari peran teknologi seperti AI, IoT, Big Data, dan Cloud Computing dalam meningkatkan efisiensi operasional, inovasi bisnis, dan pengelolaan kota pintar (Smart City). Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis kebutuhan transformasi, implementasi strategi digital, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan solusi transformasi digital yang inovatif dan berkelanjutan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan dampak transformasi digital pada organisasi modern; teknologi pendukung seperti AI, IoT, Big Data, dan Cloud Computing; serta analisis kebutuhan organisasi untuk transformasi. Mahasiswa juga mempelajari penyusunan roadmap dan implementasi teknologi digital dalam proses bisnis; evaluasi dan optimasi kinerja sistem teknologi informasi; serta penerapan transformasi digital dalam pengelolaan kota pintar. Selanjutnya, dibahas risiko keamanan data dan strategi mitigasi; manajemen perubahan organisasi; penggunaan alat seperti ERP atau platform kolaborasi; prinsip etika			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				dalam penggunaan teknologi digital; serta analisis kasus nyata untuk mengaplikasikan konsep transformasi digital dalam konteks bisnis atau smart city.			
		Kecerdasan Bisnis	CPL-01, CPL-06, CPL-07, CPL-08	Mata kuliah Kecerdasan Bisnis bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan penerapan kecerdasan bisnis dalam mendukung pengambilan keputusan strategis organisasi. Mahasiswa akan mempelajari teknologi seperti data warehouse, ETL (Extract, Transform, Load), analisis data, dan visualisasi data menggunakan alat seperti Power BI atau Tableau. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data bisnis, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan wawasan bisnis yang actionable dan mendukung tujuan organisasi. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan peran kecerdasan bisnis; teknologi pendukung seperti data warehouse, ETL, dan alat visualisasi data; serta prinsip desain data warehouse untuk analisis bisnis. Mahasiswa juga mempelajari proses ETL untuk pengelolaan data; analisis data menggunakan OLAP dan teknik data mining untuk menemukan pola bisnis; serta pembuatan dashboard visualisasi dengan Power BI atau Tableau. Selanjutnya, dibahas keamanan dan kualitas data, penerapan kecerdasan bisnis dalam analisis pasar, performa penjualan, dan pengelolaan data kota pintar; integrasi AI untuk prediksi data bisnis; prinsip etika dalam pengelolaan data; serta analisis kasus nyata untuk mengaplikasikan konsep kecerdasan bisnis dalam konteks organisasi atau smart city.			
		Data Sains	CPL-01, CPL-02, CPL-05, CPL-07, CPL-10	Mata kuliah Data Sains bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan alat dalam ilmu data untuk mengolah, menganalisis, dan memanfaatkan data dalam pengambilan keputusan. Mahasiswa akan mempelajari teknik			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				pengolahan data, statistik, machine learning, dan visualisasi data menggunakan alat seperti Python atau R. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan solusi berbasis data yang akurat dan berdampak. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, siklus hidup data, dan peran data sains; pengolahan data melalui pembersihan dan transformasi menggunakan Python atau R; serta statistik deskriptif dan inferensial untuk analisis data. Mahasiswa juga mempelajari algoritma machine learning dasar seperti regresi dan klasifikasi, serta teknik lanjutan seperti clustering dan decision tree; visualisasi data dengan Matplotlib atau Seaborn; dan desain arsitektur pipeline data sains berbasis TOGAF. Selanjutnya, dibahas analisis risiko seperti bias data dan overfitting; penerapan data sains dalam analisis pasar, prediksi penjualan, dan pengelolaan kota pintar; integrasi dengan teknologi Big Data; prinsip etika dalam pengolahan data; serta analisis kasus nyata seperti prediksi penjualan perusahaan untuk mengaplikasikan konsep data sains.			
		Semester 6 (Peminatan Bidang Kajian Riset)					
		Ekstrakurikuler	CPL-10	Mata kuliah Ekstrakurikuler bertujuan untuk mendorong pengembangan kompetensi non-akademik mahasiswa melalui partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan di dalam maupun di luar lingkungan kampus. Mahasiswa diberikan ruang untuk mengembangkan potensi diri, soft skills, serta jejaring sosial melalui keterlibatan dalam organisasi kemahasiswaan, kegiatan akademik pendukung, lomba ilmiah, pelatihan, seminar, pengabdian masyarakat, dan kegiatan lainnya yang mendukung pencapaian capaian pembelajaran lulusan. Setiap kegiatan yang diikuti akan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				diberikan poin sebagai bentuk pengakuan atas kontribusi dan prestasi mahasiswa di luar kegiatan perkuliahan formal. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan memilih kegiatan ekstrakurikuler yang selaras dengan minat, bakat, dan pengembangan profesionalnya. Penilaian dilakukan berdasarkan akumulasi poin yang diperoleh dari jenis, tingkat, dan relevansi kegiatan yang diikuti, sesuai pedoman yang ditetapkan oleh program studi atau fakultas. Dengan adanya mata kuliah ini, institusi mendorong terbentuknya lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga aktif, berprestasi, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata dengan bekal pengalaman yang holistik.			
		Proyek Kolaborasi	CPL-08, CPL-09	Mata kuliah Proyek Kolaborasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar berbasis proyek melalui kerja tim lintas program studi, dengan tujuan mengembangkan kemampuan kolaboratif, pemecahan masalah, dan integrasi pengetahuan multidisipliner. Mahasiswa akan bekerja dalam kelompok yang terdiri dari berbagai latar belakang keilmuan untuk merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan sebuah proyek nyata yang relevan dengan isu-isu strategis di masyarakat atau industri. Melalui proses ini, mahasiswa tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan komunikasi, kepemimpinan, manajemen proyek, dan pengambilan keputusan bersama dalam konteks tim heterogen. Mahasiswa juga akan mendapatkan pembimbingan dari dosen lintas program studi dan umpan balik dari mitra eksternal (apabila terlibat), untuk menjamin relevansi dan kualitas output proyek. Penilaian dilakukan secara menyeluruh mencakup proses kerja tim, kontribusi individu, serta keberhasilan implementasi dan presentasi			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				akhir proyek. Dengan demikian, mata kuliah ini menjadi wadah strategis untuk membangun sinergi antardisiplin, memperkuat kesiapan kerja kolaboratif, dan mendorong inovasi berbasis kerja tim dalam menyelesaikan tantangan nyata.			
		Sistem Informasi Cerdas	CPL-01, CPL-02, CPL-09	Mata kuliah Sistem Informasi Cerdas bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep, teknologi, dan penerapan sistem informasi yang memanfaatkan teknologi cerdas seperti kecerdasan buatan (AI), machine learning, dan IoT untuk mendukung pengambilan keputusan organisasi. Mahasiswa akan mempelajari desain sistem informasi cerdas, integrasi teknologi cerdas, dan analisis data untuk meningkatkan efisiensi dan inovasi bisnis. Dengan pendekatan berbasis kasus, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis sistem, implementasi solusi cerdas, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang sistem informasi yang adaptif dan berbasis kecerdasan. Sistem Informasi Cerdas berbeda dari Kecerdasan Buatan (AI) dalam cakupan dan fokusnya. Sistem Informasi Cerdas adalah sistem yang mengintegrasikan teknologi cerdas, termasuk AI, untuk mengelola, mengolah, dan menyajikan informasi guna mendukung tujuan organisasi, dengan penekanan pada arsitektur sistem, pengelolaan data, dan interaksi pengguna. Sementara itu, AI adalah bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan algoritma dan model untuk meniru kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, penalaran, dan pengenalan pola, tanpa terbatas pada konteks sistem informasi. Dengan kata lain, AI adalah salah satu komponen teknologi yang dapat digunakan dalam Sistem Informasi Cerdas, tetapi Sistem Informasi Cerdas memiliki lingkup lebih luas yang mencakup aspek sistemik dan organisasional. [](http://informatika.una.ac.id/index.php/sistem-			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				pakar/))(https://aws.amazon.com/id/compare/the-difference-between-artificial-intelligence-and-machine-learning/)			
		Otomatisasi Proses Cerdas	CPL-01, CPL-02	Mata kuliah Otomatisasi Proses Cerdas bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan praktik dalam mengotomatisasi proses bisnis menggunakan teknologi cerdas seperti kecerdasan buatan (AI), robotic process automation (RPA), dan machine learning. Mahasiswa akan mempelajari analisis kebutuhan proses, desain alur kerja otomatis, implementasi teknologi cerdas, dan evaluasi efisiensi proses otomatis. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis proses, implementasi solusi otomatis, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan menerapkan otomatisasi proses yang efisien dan inovatif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dan tujuan otomatisasi proses cerdas; teknologi pendukung seperti AI, RPA, dan machine learning; serta analisis kebutuhan proses bisnis untuk identifikasi peluang otomatisasi. Mahasiswa juga mempelajari desain alur kerja otomatis menggunakan alat seperti UiPath atau Automation Anywhere; implementasi solusi otomatis dengan integrasi API dan basis data; serta evaluasi efisiensi proses melalui metrik seperti waktu siklus dan penghematan biaya. Selanjutnya, dibahas keamanan dan risiko dalam otomatisasi, seperti kesalahan sistem atau bias algoritma; prinsip etika dalam penggunaan teknologi cerdas; penerapan otomatisasi dalam bisnis, seperti otomatisasi layanan pelanggan; serta analisis kasus nyata, seperti otomatisasi proses administrasi di organisasi, untuk mengaplikasikan konsep otomatisasi proses cerdas.			
		Teknologi Inovatif	CPL-01	Mata kuliah Teknologi Inovatif bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep, perkembangan, dan penerapan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				teknologi baru dalam mendukung pengembangan sistem informasi dan penyelesaian permasalahan organisasi maupun masyarakat. Mahasiswa mempelajari berbagai teknologi terkini, menganalisis potensi dan keterbatasannya, serta merancang solusi sistem informasi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, aspek teknis, lingkungan, dan organisasi. Melalui pendekatan berbasis kasus dan proyek, mahasiswa dilatih untuk mengidentifikasi kebutuhan, mengevaluasi alternatif teknologi, serta menghasilkan rancangan atau prototipe solusi inovatif yang relevan dengan permasalahan nyata.			
		Teknologi IoT	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-05	Mata kuliah Teknologi IoT (Internet of Things) bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, arsitektur, dan penerapan teknologi IoT dalam mendukung sistem informasi dan inovasi organisasi. Mahasiswa akan mempelajari komponen IoT seperti sensor, protokol komunikasi, platform IoT, serta integrasi dengan teknologi seperti AI dan Big Data. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain solusi IoT, analisis data IoT, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan sistem IoT yang efisien dan relevan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip, dan peran IoT dalam sistem informasi; arsitektur IoT yang mencakup sensor, gateway, dan platform cloud; serta protokol komunikasi seperti MQTT dan CoAP. Mahasiswa juga mempelajari desain dan pengembangan perangkat IoT menggunakan platform seperti Arduino atau Raspberry Pi; pengelolaan data IoT dengan integrasi Big Data dan analisis real-time; serta keamanan IoT untuk mencegah risiko seperti serangan DDoS atau pelanggaran data.			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				Selanjutnya, dibahas penerapan IoT dalam bisnis, seperti otomatisasi industri, dan smart city, seperti pengelolaan lalu lintas; prinsip etika dalam penggunaan IoT; serta analisis kasus nyata, seperti implementasi IoT untuk pemantauan lingkungan, untuk mengaplikasikan konsep teknologi IoT.			
		Pemrograman Perangkat IoT	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-05	Mata kuliah Pemrograman Perangkat IoT bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan praktik dalam pengembangan perangkat Internet of Things (IoT) yang fungsional dan terintegrasi dengan sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari pemrograman mikrokontroler, protokol komunikasi IoT, pengelolaan data sensor, dan integrasi dengan platform cloud. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan pemrograman perangkat IoT, analisis kebutuhan sistem, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan solusi IoT yang efisien dan inovatif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dasar IoT, arsitektur perangkat, dan peran pemrograman dalam ekosistem IoT; pemrograman mikrokontroler menggunakan platform seperti Arduino atau ESP32 dengan bahasa seperti C++ atau Python; serta penggunaan protokol komunikasi IoT seperti MQTT dan HTTP. Mahasiswa juga mempelajari pengelolaan data sensor untuk pengumpulan dan pemrosesan data; integrasi perangkat IoT dengan platform cloud seperti AWS IoT atau Google Cloud IoT; dan keamanan perangkat IoT untuk mencegah risiko seperti unauthorized access. Selanjutnya, dibahas optimasi kinerja perangkat IoT, pengujian fungsionalitas menggunakan simulator atau perangkat fisik, prinsip etika dalam pengembangan IoT, serta analisis kasus nyata, seperti pemrograman perangkat IoT untuk			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				pemantauan suhu atau sistem irigasi pintar, untuk mengaplikasikan konsep pemrograman perangkat IoT.			
		Desain dan Integrasi Sistem IoT	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-05	Mata kuliah Desain dan Integrasi Sistem IoT bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, metodologi, dan teknologi dalam merancang serta mengintegrasikan sistem Internet of Things (IoT) untuk mendukung solusi sistem informasi yang efisien dan inovatif. Mahasiswa akan mempelajari desain arsitektur IoT, integrasi perangkat IoT dengan platform cloud, analisis kebutuhan sistem, dan pengelolaan data IoT untuk mendukung aplikasi bisnis atau smart city. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain sistem, analisis integrasi, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan sistem IoT yang terintegrasi dan andal. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep dasar, tujuan, dan arsitektur sistem IoT; analisis kebutuhan sistem untuk aplikasi IoT; serta desain arsitektur IoT yang mencakup lapisan perangkat, komunikasi, dan aplikasi. Mahasiswa juga mempelajari protokol komunikasi seperti MQTT, CoAP, dan HTTP; integrasi perangkat IoT dengan platform cloud seperti AWS IoT atau Azure IoT; serta pengelolaan dan analisis data IoT menggunakan teknologi seperti Big Data atau AI. Selanjutnya, dibahas keamanan sistem IoT untuk mencegah risiko seperti serangan siber; optimasi performa sistem; prinsip etika dalam desain dan integrasi IoT; serta analisis kasus nyata, seperti desain sistem IoT untuk pemantauan lingkungan atau pengelolaan energi pintar, untuk mengaplikasikan konsep desain dan integrasi sistem IoT.			
		Teknologi Big Data	CPL-01, CPL-02, CPL-03,	Mata kuliah Teknologi Big Data bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan aplikasi dalam pengelolaan serta analisis data besar untuk mendukung			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
			CPL-04, CPL-05	pengambilan keputusan dalam sistem informasi. Mahasiswa akan mempelajari karakteristik Big Data, teknologi seperti Hadoop, Spark, dan Kafka, serta teknik analisis dan visualisasi data untuk aplikasi bisnis dan smart city. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan pengelolaan data, analisis data besar, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi Big Data yang efisien dan inovatif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, karakteristik Big Data (Volume, Velocity, Variety), dan perannya dalam sistem informasi; arsitektur Big Data dengan teknologi seperti Hadoop, Spark, dan penyimpanan terdistribusi; serta pengelolaan data menggunakan HDFS dan pengolahan dengan MapReduce. Mahasiswa juga mempelajari analisis data besar dengan Spark SQL; penerapan machine learning untuk prediksi dan clustering; serta visualisasi data menggunakan alat seperti Tableau atau Power BI. Selanjutnya, dibahas keamanan dan privasi data, optimasi kinerja sistem Big Data, pengolahan data real-time dengan Apache Kafka, penerapan Big Data dalam analisis pasar atau pengelolaan smart city, prinsip etika dalam pengelolaan data, serta analisis kasus nyata, seperti pengelolaan data lalu lintas kota, untuk mengaplikasikan konsep teknologi Big Data.			
		Cloud Computing	CPL-01, CPL-02, CPL-03	Mata kuliah Cloud Computing bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknologi, dan penerapan komputasi awan dalam mendukung efisiensi dan skalabilitas sistem informasi organisasi. Mahasiswa akan mempelajari model layanan cloud (IaaS, PaaS, SaaS), arsitektur cloud, pengelolaan sumber daya cloud, serta integrasi dengan teknologi seperti Big Data dan IoT. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain solusi cloud, analisis kebutuhan sistem,			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan solusi cloud yang andal dan inovatif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, prinsip, dan model layanan cloud computing (IaaS, PaaS, SaaS); arsitektur cloud seperti public, private, dan hybrid cloud; serta teknologi penyedia cloud seperti AWS, Azure, atau Google Cloud. Mahasiswa juga mempelajari pengelolaan sumber daya cloud, termasuk virtualisasi dan containerization; integrasi cloud dengan Big Data, IoT, atau AI; serta keamanan cloud untuk mencegah risiko seperti pelanggaran data. Selanjutnya, dibahas optimasi biaya dan performa cloud, penerapan cloud dalam bisnis seperti otomatisasi proses atau penyimpanan data, prinsip etika dalam penggunaan cloud, serta analisis kasus nyata, seperti implementasi cloud untuk aplikasi e-commerce atau sistem smart city, untuk mengaplikasikan konsep cloud computing.			
		Visualisasi Data	CPL-01, CPL-02	Mata kuliah Visualisasi Data bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan alat dalam menyajikan data secara visual untuk mendukung pengambilan keputusan dan komunikasi informasi yang efektif. Mahasiswa akan mempelajari prinsip desain visualisasi, penggunaan alat seperti Tableau, Power BI, atau Python, serta teknik visualisasi untuk berbagai jenis data. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis data, desain visualisasi, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan visualisasi data yang informatif dan menarik. Materi pembelajaran meliputi pengenalan definisi, tujuan, dan prinsip dasar visualisasi data; jenis-jenis visualisasi seperti grafik			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				batang, diagram garis, dan peta panas; serta teknik desain visual yang efektif untuk kejelasan dan estetika. Mahasiswa juga mempelajari penggunaan alat visualisasi seperti Tableau, Power BI, atau pustaka Python seperti Matplotlib dan Seaborn; pengolahan data untuk visualisasi, termasuk pembersihan dan transformasi; serta visualisasi data besar atau real-time. Selanjutnya, dibahas penerapan visualisasi data dalam bisnis, seperti analisis penjualan, atau smart city, seperti pemantauan lalu lintas; prinsip etika dalam penyajian data untuk menghindari bias; serta analisis kasus nyata, seperti pembuatan dashboard untuk laporan keuangan perusahaan, untuk mengaplikasikan konsep visualisasi data.			
		Desain Sistem Informasi Publik	CPL-05, CPL-08	Mata kuliah Desain Sistem Informasi Publik bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, metodologi, dan praktik dalam merancang sistem informasi yang mendukung pelayanan publik yang efisien, transparan, dan aksesibel. Mahasiswa akan mempelajari analisis kebutuhan pengguna publik, desain arsitektur sistem, integrasi teknologi seperti cloud computing dan mobile apps, serta kepatuhan terhadap regulasi pemerintahan. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan desain sistem, analisis kebutuhan, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi sistem informasi publik yang user-centric dan sesuai standar. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep, tujuan, dan peran sistem informasi publik dalam pelayanan masyarakat; analisis kebutuhan pengguna publik melalui teknik seperti wawancara dan survei; serta desain arsitektur sistem informasi berbasis standar seperti TOGAF. Mahasiswa juga mempelajari integrasi teknologi seperti cloud computing, aplikasi mobile, dan API untuk aksesibilitas layanan; desain antarmuka pengguna			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				(UI/UX) yang inklusif; serta pengelolaan data publik dengan memastikan keamanan dan privasi. Selanjutnya, dibahas kepatuhan terhadap regulasi seperti e-Government standards, prinsip etika dalam pengelolaan informasi publik, penerapan sistem informasi publik dalam layanan seperti perizinan atau kesehatan masyarakat, serta analisis kasus nyata, seperti desain sistem informasi untuk portal layanan publik kota, untuk mengaplikasikan konsep desain sistem informasi publik.			
		Interoperabilitas Sistem Informasi Publik	CPL-01, CPL-02, CPL-09	Mata kuliah Interoperabilitas Sistem Informasi Publik bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, standar, dan teknologi dalam memastikan sistem informasi publik dapat saling terhubung dan berbagi data secara efisien, aman, dan sesuai regulasi. Mahasiswa akan mempelajari kerangka kerja interoperabilitas, standar seperti XML dan JSON, integrasi sistem berbasis API, serta pengelolaan data lintas platform untuk mendukung pelayanan publik yang terintegrasi. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis interoperabilitas, desain integrasi sistem, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang solusi interoperabilitas yang mendukung efisiensi layanan publik. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep, tujuan, dan pentingnya interoperabilitas sistem informasi publik; kerangka kerja interoperabilitas seperti e-GIF (e-Government Interoperability Framework); serta standar data seperti XML, JSON, dan protokol komunikasi seperti REST dan SOAP. Mahasiswa juga mempelajari desain dan implementasi integrasi sistem menggunakan API dan middleware; pengelolaan data lintas platform dengan memastikan keamanan, privasi, dan kepatuhan terhadap regulasi pemerintahan; serta pengujian interoperabilitas untuk memastikan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				kompatibilitas sistem. Selanjutnya, dibahas prinsip etika dalam berbagi data publik, penerapan interoperabilitas dalam layanan seperti sistem kesehatan terpadu atau perizinan online, serta analisis kasus nyata, seperti integrasi sistem informasi antar instansi pemerintah untuk layanan publik, untuk mengaplikasikan konsep interoperabilitas sistem informasi publik.			
		Kebijakan E-Government	CPL-04, CPL-06, CPL-08	Mata kuliah Kebijakan E-Government bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, strategi, dan kerangka kebijakan dalam penerapan e-government untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan aksesibilitas layanan publik. Mahasiswa akan mempelajari prinsip e-government, kerangka kebijakan seperti SPBE (Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik), analisis kebutuhan pemangku kepentingan, serta integrasi teknologi untuk mendukung transformasi digital pemerintahan. Dengan pendekatan berbasis kasus yang interaktif, mata kuliah ini melatih kemampuan analisis kebijakan, komunikasi efektif, dan kolaborasi tim, sehingga mahasiswa mampu merancang dan mengevaluasi kebijakan e-government yang inklusif dan efektif. Materi pembelajaran meliputi pengenalan konsep, tujuan, dan prinsip e-government dalam pelayanan publik; kerangka kebijakan e-government seperti SPBE dan standar internasional seperti UN E-Government Framework; serta analisis kebutuhan pemangku kepentingan, termasuk masyarakat dan instansi pemerintah. Mahasiswa juga mempelajari integrasi teknologi seperti cloud computing, mobile apps, dan interoperabilitas sistem untuk mendukung layanan digital; evaluasi kebijakan e-government berdasarkan metrik seperti aksesibilitas dan kepuasan pengguna; serta pengelolaan risiko seperti kesenjangan digital dan privasi data. Selanjutnya, dibahas prinsip etika dalam kebijakan e-government, penerapan kebijakan dalam layanan seperti perizinan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				online atau portal informasi publik, serta analisis kasus nyata, seperti implementasi SPBE di instansi pemerintah daerah, untuk mengaplikasikan konsep kebijakan e-government.			
		Semester 7					
		Etika Profesi	CPL-06,CPL-07, CPL-08,CPL-09,CPL10	Mata kuliah Etika Profesi bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip moral, nilai-nilai profesional, serta tanggung jawab etis dalam praktik keprofesian. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar etika, perbedaan antara etika umum dan etika profesi, serta penerapan kode etik dalam berbagai bidang pekerjaan. Dengan pendekatan berbasis studi kasus dan analisis reflektif, mata kuliah ini mendorong mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi dilema etika, mengambil keputusan yang bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi integritas, kejujuran, dan keadilan dalam setiap aspek profesional. Materi pembelajaran mencakup teori-teori etika, kode etik profesi, standar perilaku profesional, serta peran etika dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian konflik. Mahasiswa juga akan mempelajari isu-isu kontemporer dalam dunia kerja seperti pelanggaran etika, konflik kepentingan, korupsi, privasi data, dan tanggung jawab sosial. Melalui diskusi interaktif dan kajian kasus nyata, mahasiswa diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai etis sebagai landasan dalam bersikap dan bertindak, serta mampu berkontribusi secara profesional dan bermartabat dalam lingkungan kerja yang kompleks dan dinamis.			
		KKN	CPL-06, CPL-08, CPL-09, CPL-10	Deskripsi MK: Mata Kuliah Kuliah Kerja Nyata (KKN) dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dalam penerapan ilmu dan keterampilan akademis di lingkungan masyarakat. Melalui program pengabdian masyarakat yang terintegrasi dengan			

No	Kode MK	Nama MK	Butir CPL yang Dibebankan pada MK	Deskripsi Mata Kuliah/ Materi Pembelajaran	Estimasi Waktu (Jam)		Bobot SKS
					Teori	Praktik	
				kebutuhan lokal, mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi permasalahan nyata dan merancang solusi inovatif yang berdampak positif. Pendekatan praktis dan interdisipliner ini tidak hanya mengasah kemampuan kepemimpinan, kerja tim, dan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai sosial dan etika profesional, sehingga lulusan mampu berkontribusi secara efektif dalam pembangunan komunitas yang berkelanjutan. Materi Pembelajaran: MK ini berlangsung non tatap muka kelas dengan dosen. Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) diatur dalam panduan tersendiri.			
		Proposal	CPL-06, CPL-09, CPL10	Deskripsi MK: bagian dari Tugas Akhir. Materi Pembelajaran: MK non tatap muka kelas.			
		Seminar Hasil	CPL-06, CPL-09, CPL10	Deskripsi MK: bagian dari Tugas Akhir. Materi Pembelajaran: MK non tatap muka kelas.			
		Semester 8					
		Tugas Akhir	CPL-01, CPL-02, CPL-03, CPL-04 CPL-05, CPL-06, CPL-09, CPL-10	Deskripsi MK: bagian dari Tugas Akhir. Materi Pembelajaran: MK non tatap muka kelas.			

VIII. STRUKTUR MATA KULIAH PS DAN MASA TEMPUH

8.1 Matriks Kurikulum PS

Tabel 9. Matriks Struktur MK dalam Kurikulum PS

Sem ester	SKS	Jumlah MK	Kelompok MK Program Sarjana/Diploma dan SKS				
			Nama MK	MK Wajib	MK Pilihan	MKWN	Rekognisi MBKM
I			Kode- Nama				
II							
III							
IV							
V							
VI							
VII							
VIII							
Total	144						

Program Pendidikan lainnya, dilakukan penyesuaian

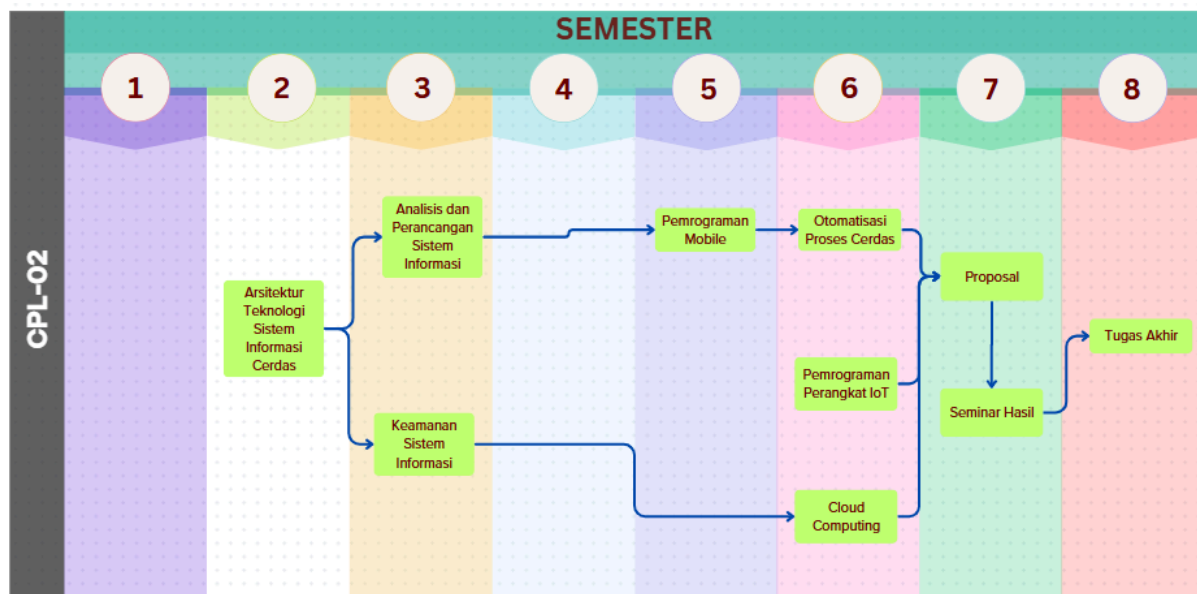
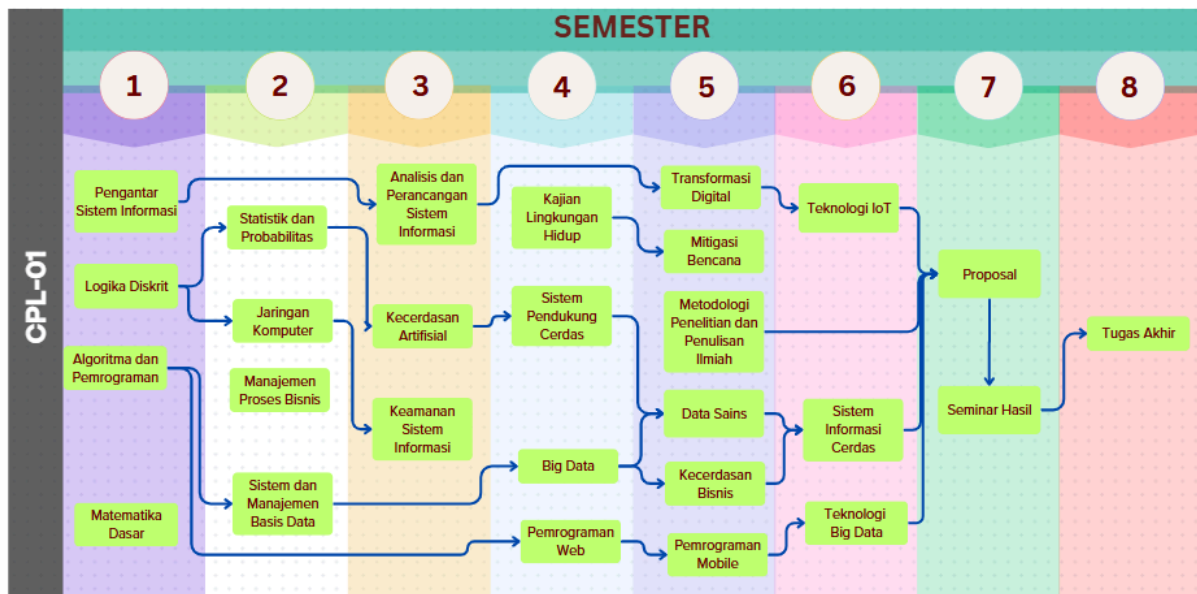
Catatan:

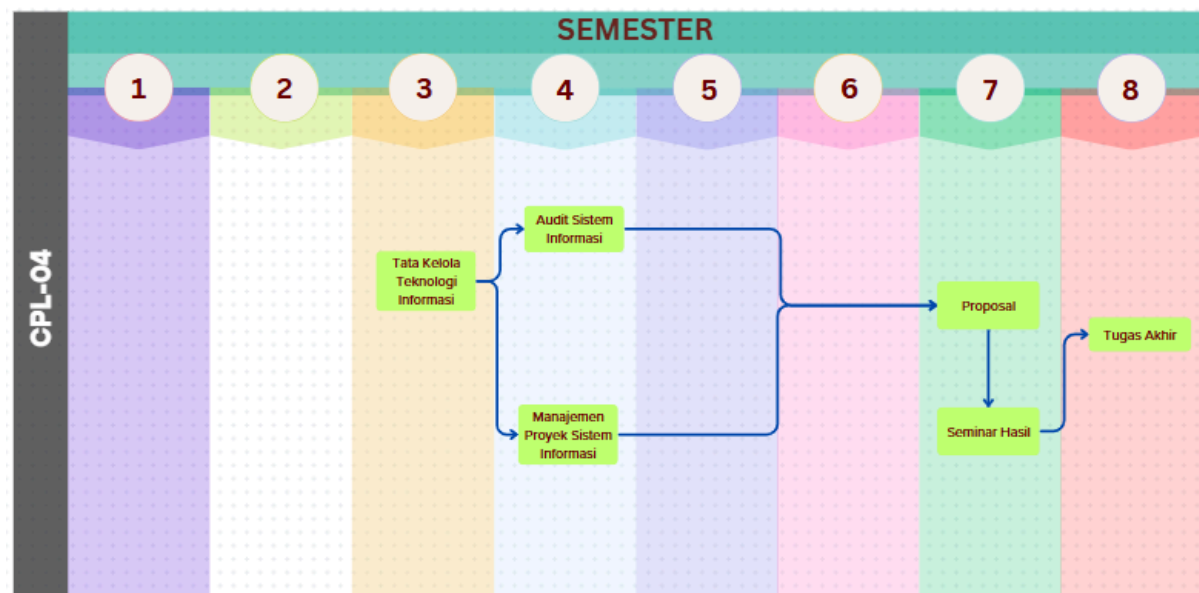
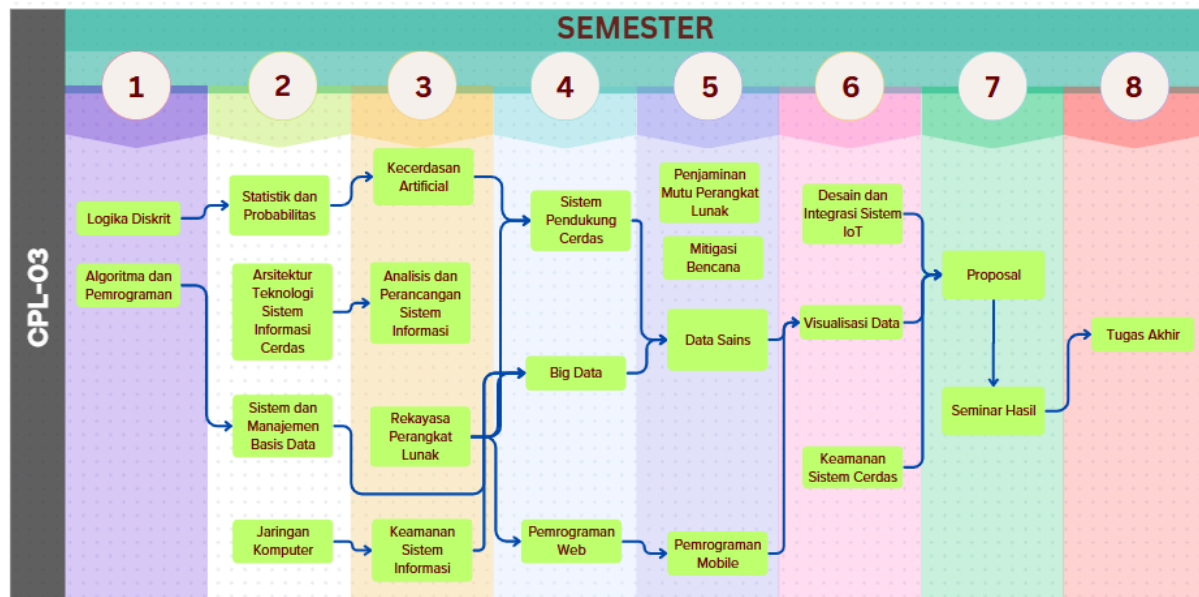
Mata Kuliah Wajib Nasional (MKWN):

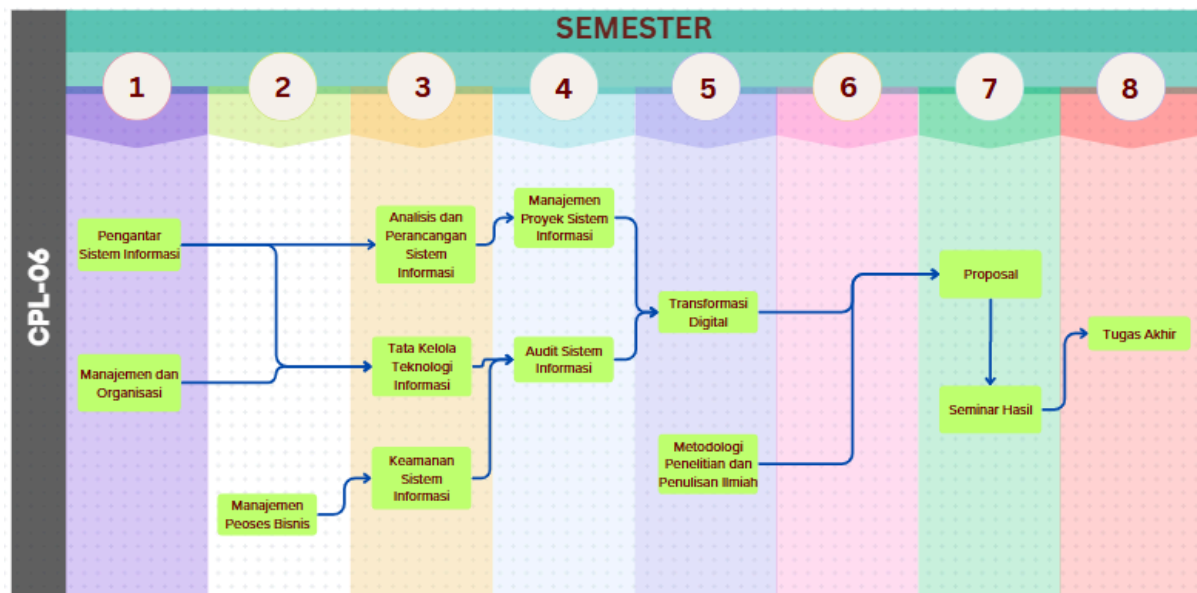
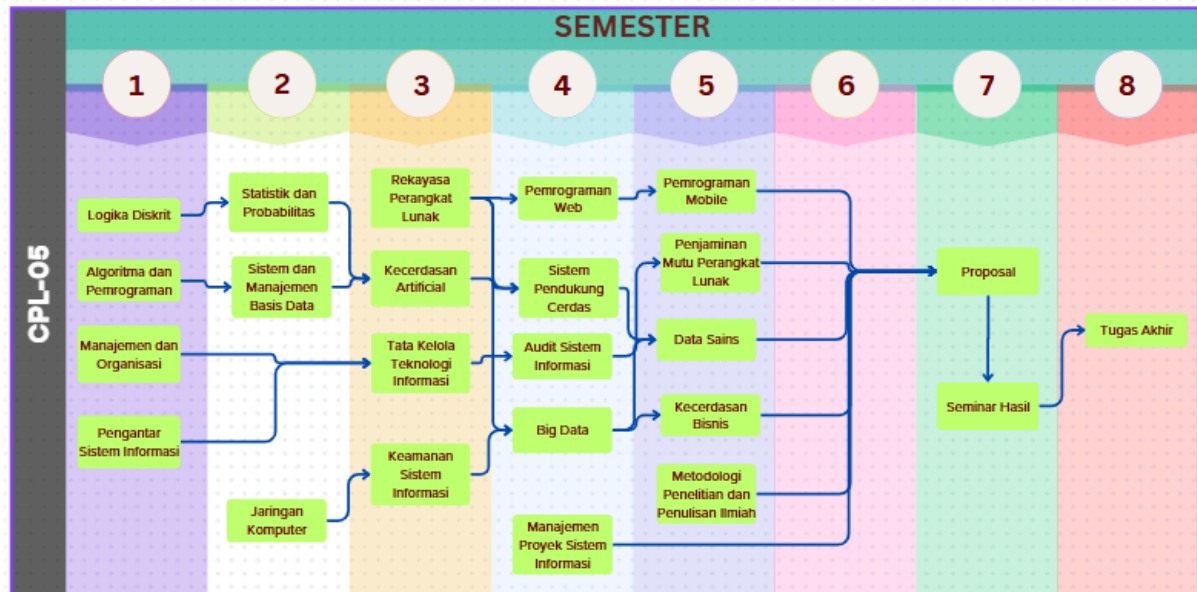
- Pendidikan Agama;
- Pendidikan Pancasila;
- Pendidikan Kewarganegaraan; dan
- Bahasa Indonesia.

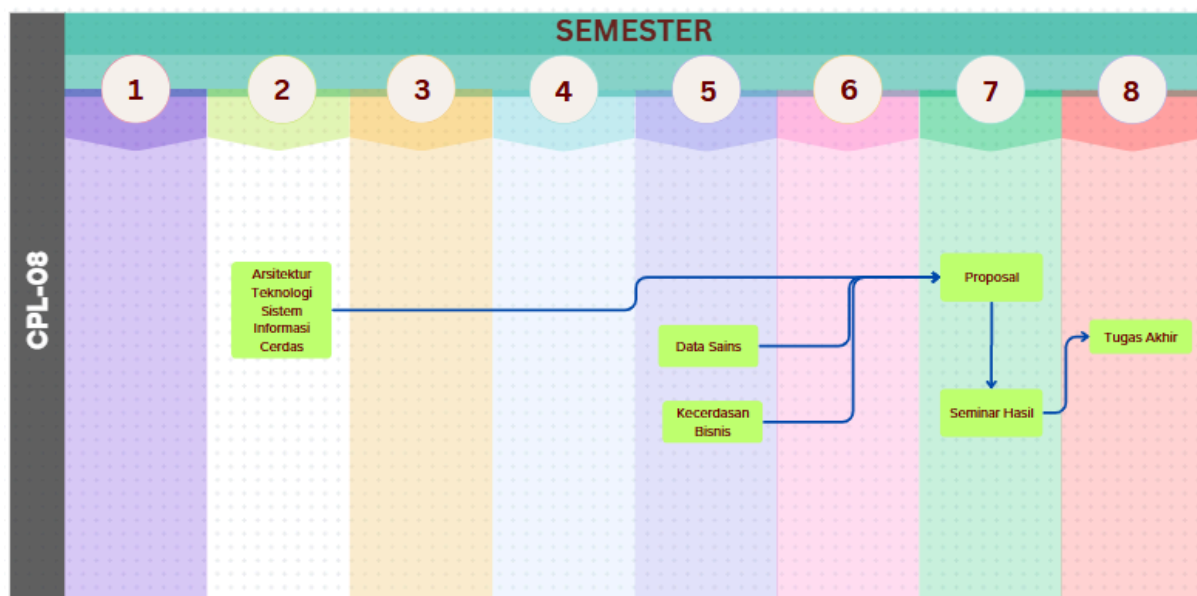
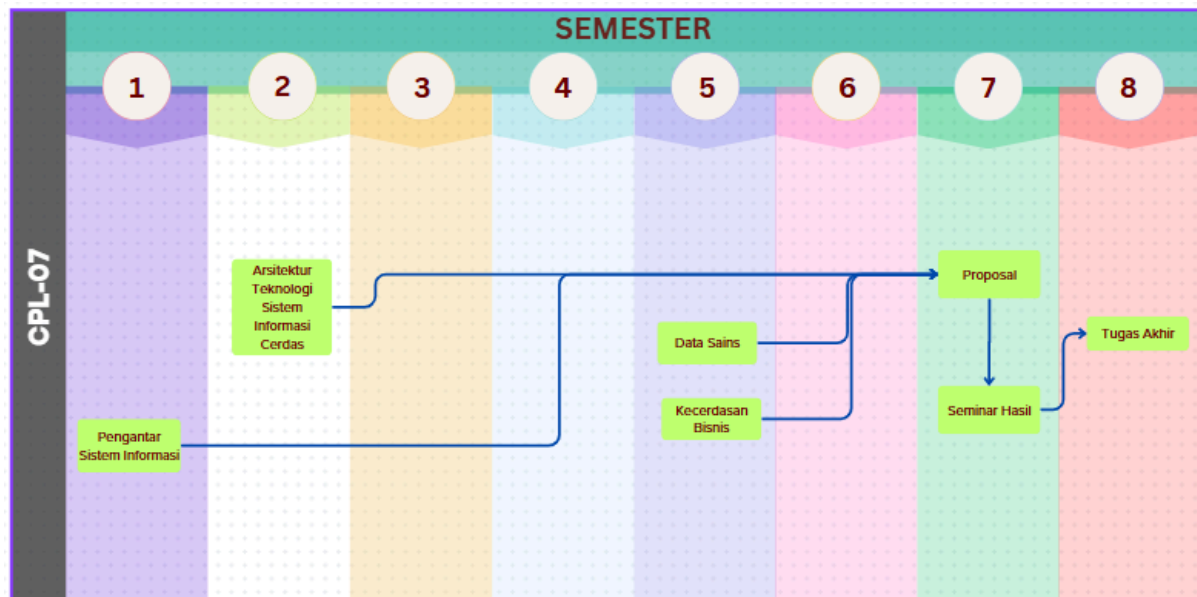
8.2 Masa Tempuh Kurikulum

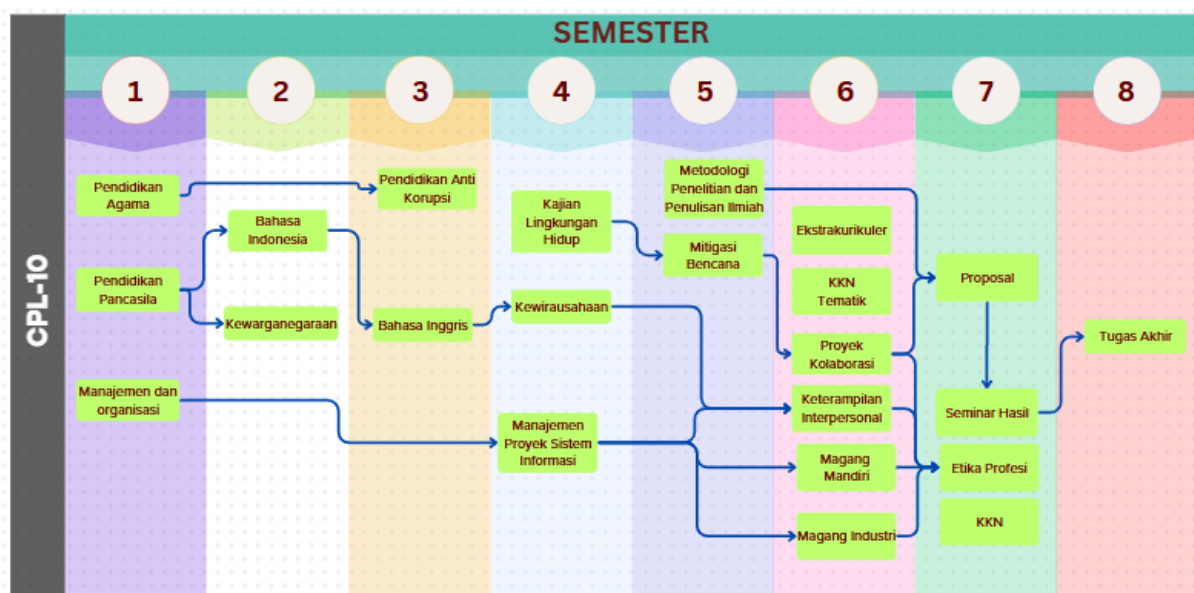
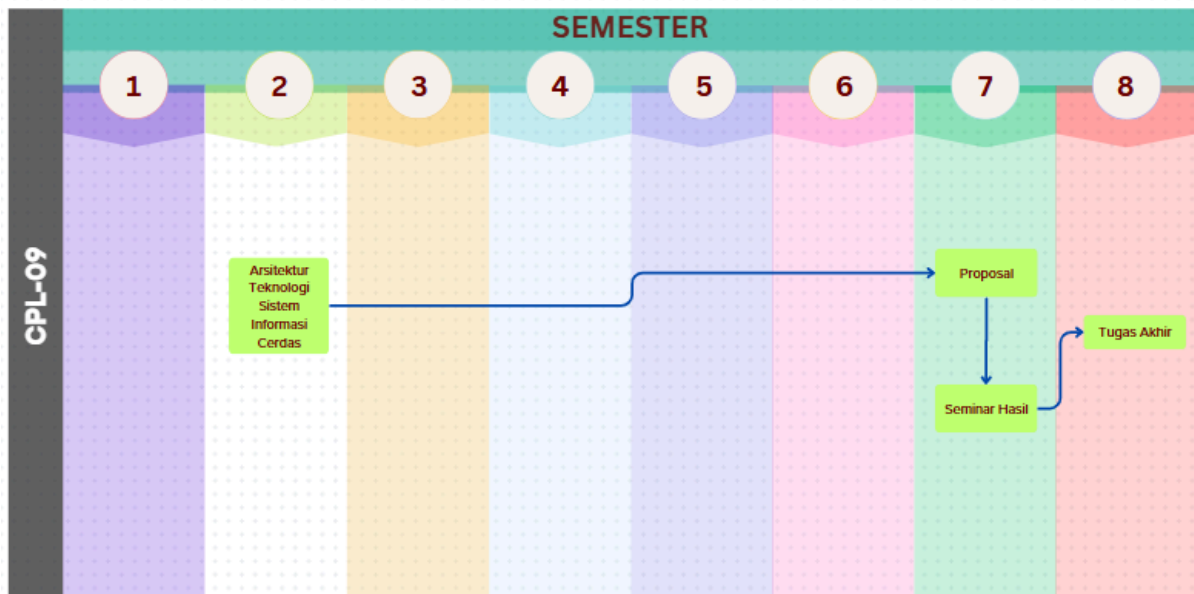
Peta Kurikulum Berdasarkan CPL PS

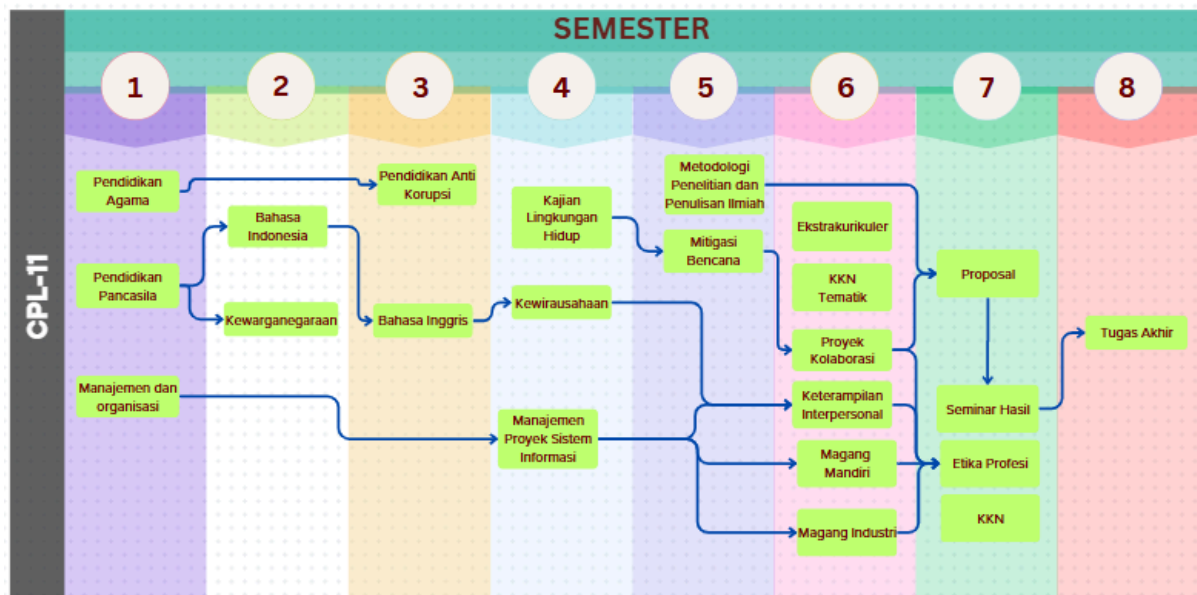












IX. DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH SETIAP SEMESTER

Tabel 10. Daftar MK di Semester I

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
1		Pendidikan Agama	2				2
2		Pendidikan Pancasila	2				2
3		Matematika Dasar	3				3
4		Manajemen dan Organisasi	3				3
5		Pengantar Sistem Informasi	3				3
6		Logika Diskrit	2	1			3
7		Algoritma dan Pemrograman	3	1			4
Jumlah Beban Studi							20

Tabel 11. Daftar MK di Semester II

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
1		Bahasa Indonesia	2				2
2		Kewarganegaraan	2				2
3		Statistik dan Probabilitas	3				3
4		Algoritma dan Pemrograman Lanjut	2	2			3
5		Manajemen Proses Bisnis	3				3
6		Arsitektur Teknologi Sistem Informasi Cerdas	3				3
7		Sistem dan Manajemen Basis Data	3	1			4
Jumlah Beban Studi							20

Tabel 12. Daftar MK di Semester III

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
1		Pendidikan Karakter dan Anti Korupsi	2				2
2		Bahasa Inggris	2				2
3		Kecerdasan Artifisial	3	1			4
4		Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	4				4
5		Rekayasa Perangkat Lunak	3	1			4
6		Keamanan Sistem Informasi	4				4
7		Tata Kelola Teknologi Informasi	3	1			4
Jumlah Beban Studi							24

Tabel 13. Daftar MK di Semester IV

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
1		Kajian Lingkungan Hidup	2				2
2		Kewirausahaan	2				2
3		Pemrograman Web	3	1			4
4		Big data	3	1			4
5		Sistem Pendukung Cerdas	3	1			4
6		Data Sains	3	1			4
7		Manajemen Proyek Sistem Informasi	4				4
Jumlah Beban Studi							24

Tabel 14. Daftar MK di Semester V

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
1		Mitigasi Bencana	2				2
2		Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	3				3
4		Penjaminan Mutu Sistem	2	1			3
5		Pemrograman Mobile	3	1			4
3		Transformasi Digital	4				4
6		Kecerdasan Bisnis	3	1			4
7		Audit Sistem Informasi	3	1			4
Jumlah Beban Studi							24

Tabel 15. Daftar MK di Semester VI

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TE ORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
		SKEMA A. Research Field: Sistem Informasi Cerdas					
		Ekstrakurikuler			2		2
		Proyek Kolaborasi				5	5
		Sistem Informasi Cerdas	4	1			4
		Otomatisasi Proses Cerdas	4	1			4
		Teknologi Inovatif	4				4
		Jumlah Beban Studi					19
		SKEMA B. Research Field: Teknologi Inovatif					
		Ekstrakurikuler			2		2
		Proyek Kolaborasi				5	5
		Teknologi IoT	4				4
		Pemrograman Perangkat IoT	3	1			4
		Desain dan Integrasi Sistem IoT	3	1			4
		Jumlah Beban Studi					19
		SKEMA C. Research Field: Big Data					
		Ekstrakurikuler			2		2
		Proyek Kolaborasi				5	5
		Teknologi Big Data	4				4
		Cloud Computing	3	1			4
		Visualisasi Data	3	1			4
		Jumlah Beban Studi					19
		SKEMA D. Research Field: E-Government dan Sistem Informasi Publik					
		Ekstrakurikuler			2		2
		Proyek Kolaborasi				5	5
		Desain Sistem Informasi Publik	3	1			4
		Interoperabilitas Sistem Informasi Publik	3	1			4
		Kebijakan E-Government	4				4
		Jumlah Beban Studi					19

Tabel 15. Daftar MK di Semester VII

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
		KKN			4		4
		Kerja Praktik*			3		3
		Proposal	2				1
		Jumlah Beban Studi					8

Tabel 16. Daftar MK di Semester VIII

No	KODE MK	MATAKULIAH	BOBOT SKS				JUMLAH
			TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK	CAPSTONE PROJECT	
		Seminar Hasil	2				1
		Tugas Akhir	4				4
		Jumlah Beban Studi					5

X. MODALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERENCANAAN PROSES PEMBELAJARAN

Pembelajaran, menurut UU Sisdiknas No. 2 Tahun 2003, didefinisikan sebagai interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di lingkungan belajar tertentu. Dalam perencanaan proses pembelajaran, seluruh tim dosen harus menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik masing-masing mata kuliah serta gaya belajar (*learning styles*) peserta didik. Modalitas pembelajaran yang dirancang tidak hanya mengutamakan metode yang berpusat pada mahasiswa, tetapi juga mengintegrasikan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran secara luring (*offline*), daring (*online*), dan hybrid (bauran). Pada kondisi normal, pembelajaran tatap muka harus tetap dominan, minimal mencapai 70% dari keseluruhan proses belajar. Beberapa model pembelajaran yang dapat diimplementasikan antara lain:

- a. *Small Group Discussion*: Mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi yang diberikan dosen atau informasi yang telah dikumpulkan secara mandiri, sehingga dapat memperdalam pemahaman melalui diskusi interaktif.
- b. Simulasi/Demonstrasi: Model ini menghadirkan situasi mirip dengan kondisi nyata ke dalam kelas guna memberikan pengalaman praktis yang mendekati kenyataan.
- c. *Discovery Learning*: Metode yang mendorong mahasiswa untuk mencari dan mengolah informasi yang tersedia, baik dari materi yang diberikan dosen maupun dari sumber lainnya, untuk membangun pengetahuan secara mandiri.
- d. *Self-Directed Learning*: Proses belajar yang dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa, di mana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dilakukan oleh individu, sementara dosen berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.
- e. *Cooperative Learning*: Metode pembelajaran berkelompok yang dirancang untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dengan peran dan tanggung jawab yang terdistribusi di antara anggota kelompok.
- f. *Collaborative Learning*: Pendekatan yang menekankan kerja sama antar mahasiswa untuk membangun konsensus dan pemahaman bersama melalui interaksi dan diskusi kelompok.

- g. *Contextual Instruction*: Konsep yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mahasiswa dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari pengetahuan yang dipelajari.
- h. *Project-Based Learning*: Metode sistematis yang melibatkan mahasiswa dalam penyelesaian proyek berbasis masalah otentik, di mana proses pencarian informasi dan pengembangan solusi berlangsung secara terstruktur.
- i. *Problem-Based Learning/Inquiry*: Pendekatan yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal, di mana mahasiswa dituntut untuk melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan mencari solusi secara kritis dan mendalam.

Pendekatan-pendekatan tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, baik secara luring, daring, maupun hybrid. Dengan demikian, perencanaan proses pembelajaran dapat mendukung pencapaian capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, sekaligus memaksimalkan potensi peserta didik melalui metode yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

XI. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

(Tuliskan semua Rencana Pembelajaran Semester (RPS) tiap mata kuliah PS yang dilengkapi dengan rencana tugas, rancangan penilaian dan evaluasi, instrumen penilaian dalam bentuk rubrik dan/ atau portofolio, bahan ajar, dan lain-lain yang diperlukan). Cermati Panduan Penyusunan RPS UNTAD!

	UNIVERSITAS TADULAKO FAKULTAS JURUSAN PROGRAM STUDI			Nomor Dokumen	
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)				
Pengesahan	No. Revisi	Jumlah Hal	Tanggal Penyusunan		
Mata Kuliah (MK) :	Kode Mata Kuliah	Rumpun Mata Kuliah	BOBOT (SKS)	Semester	
Program Studi:		Dosen Pengampu/Penanggung Jawab:		Koordinator PS	
Mata Kuliah Prasyarat		:			
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		CPL ... : CPL ... : CPL ... : CPL... :			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		CPMK 1 : CPMK 2 : CPMK 3 : CPMK 4 : CPMK ... :			

Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	Sub CPMK 1 : Sub CPMK 2 : Sub CPMK 3 : Sub CPMK 4 : Sub CPMK 5 : Sub CPMK ... :																																																																																						
Peta Capaian Pembelajaran	<table><tr><th rowspan="2">CPL</th><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="7">Sub CPMK</th><th rowspan="2">Persentasi (%)</th></tr><tr><th>Sub-CP MK 1</th><th>Sub-CP MK 2</th><th>Sub-CP MK 3</th><th>Sub-CP MK 4</th><th>Sub-CP MK 5</th><th>Sub-CP MK 6</th><th>Sub-CP MK ...</th></tr><tr><td>CPL 2</td><td>CPMK 1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPL 4</td><td>CPMK 2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPL 6</td><td>CPMK 3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPL 10</td><td>CPMK 4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPL ...</td><td>CPMK ...</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">Persentasi (%)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>100</td></tr></table>										CPL	CPMK	Sub CPMK							Persentasi (%)	Sub-CP MK 1	Sub-CP MK 2	Sub-CP MK 3	Sub-CP MK 4	Sub-CP MK 5	Sub-CP MK 6	Sub-CP MK ...	CPL 2	CPMK 1									CPL 4	CPMK 2									CPL 6	CPMK 3									CPL 10	CPMK 4									CPL ...	CPMK ...									Persentasi (%)									100
CPL	CPMK	Sub CPMK							Persentasi (%)																																																																														
		Sub-CP MK 1	Sub-CP MK 2	Sub-CP MK 3	Sub-CP MK 4	Sub-CP MK 5	Sub-CP MK 6	Sub-CP MK ...																																																																															
CPL 2	CPMK 1																																																																																						
CPL 4	CPMK 2																																																																																						
CPL 6	CPMK 3																																																																																						
CPL 10	CPMK 4																																																																																						
CPL ...	CPMK ...																																																																																						
Persentasi (%)									100																																																																														
Deskripsi Mata kuliah																																																																																							
Materi Pembelajaran (MP)	MP 1 : MP 2 : MP 3 : MP 4 : MP ... :																																																																																						
Referensi/Pustaka	Utama: 1.																																																																																						

			2. Pendukung: 3. 4.				
Perte- muan Ke-	Kemampuan yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Pen
		Indikator	Kriteria & Bentuk				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1							

Bobot Penilaian

- (1) Bobot Case Method:
- (2) Bobot Proyek:
- (3) Partisipasi dalam kelas/forum LMS:
- (4) UTS atau UAS :

Pada hari ini tanggal bulan tahun Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Program Studi Fakultas telah diverifikasi oleh Ketua Jurusan/ Ketua Program Studi.

Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

Palu,.....
Dosen Pengampu/

Penanggung Jawab MK

.....
NIP:

.....
NIP:

TATA CARA PENGISIAN KOLOM RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No	Komponen	Penjelasan Pengisian
1	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	- o Rumusan kompetensi untuk mendukung terbentuknya profil lulusan, diperoleh dalam dokumen kurikulum Prodi. - o CPL terdiri dari kesatuan ranah sikap, keterampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan yang dibebankan dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) - o Capaian Pembelajaran Lulusan diisi sesuai dengan CPL yang terkait dengan matakuliah yang sudah ada dalam matrik hubungan CPL dengan Bahan Kajian Mata kuliah dalam kurikulum Program Studi masing-masing.
2	Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	- o Capaian Pembelajaran Mata Kuliah adalah kemampuan akhir yang diharapkan setelah mahasiswa menyelesaikan mata kuliah yang bersangkutan sesuai dengan bahan kajian yang telah dirumuskan. - o CPMK bersifat spesifik terhadap mata kuliah yg dirumuskan berdasarkan beberapa CPL yang dibebankan pada mata kuliah.

No	Komponen	Penjelasan Pengisian
3	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	- o Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (<i>hard skills & soft skills</i>) untuk setiap pokok bahasan - o Kemampuan akhir yang akan dicapai setelah menyelesaikan bahan kajian tertentu. Kemampuan akhir-akhir ini kalau semuanya dicapai akan mendukung pencapaian CPMK/kompetensi mata kuliah)
4	Peta Capaian Pembelajaran	- o Menggambarkan hubungan antara CPL, CPMK, dan Sub CPMK. - o Memberikan gambaran persentasi bobot penilaian dari CPL, CPMK, dan Sub CPMK.
5	Deskripsi Matakuliah	- o Deskripsi mata kuliah sesuai dengan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. - o Deskripsi mata kuliah dibuat dalam bentuk narasi yang menguraikan mengenai konten (isi) mata kuliah dan garis besar strategi dominan yang ditempuh: misalnya mata kuliah ini disajikan secara teori dan praktek menggunakan <i>Case Method (CM)</i> dan/atau <i>Team Based Project (TBP)</i>.
6	Pertemuan ke	o Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan, yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (Satu semester) bisa 1/2/3/4 mingguan).
7	Indikator Penilaian	- o Indikator ditulis di sini terdiri dari KATA KERJA OPERASIONAL dan REFERENS (KONTEN) - o Berisi indikator yang dapat menunjukkan unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif, misal ketepatan analisis, kerapian sajian, kreativitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan, dll). - o 1 SUB-CPMK bisa terdiri dari 1 atau lebih indikator - o Indikator harus diukur dengan menggunakan penilaian yang sesuai yang disertai dengan bukti-bukti.
8	Kriteria dan Bentuk	- o Memberikan gambaran kriteria penilaian untuk setiap indikator. - o Kriteria penilaian merupakan patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. - o Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten atau tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif atau kualitatif. - o Memberikan gambaran bentuk penilaian untuk setiap indikator. - o Bentuk penilaian bisa berupa tes atau non tes.
9	Bentuk Pembelajaran	o Bisa dipilih bentuk pembelajaran: Kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada Masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.

No	Komponen	Penjelasan Pengisian
10	Metode Pembelajaran	- o Metode yang dipilih, adalah yang melibatkan mahasiswa secara intensif; <i>Small Group Discussion (SGD)</i>, <i>Role-Play & Simulation Learning (RPL)</i>, <i>Discovery Learning (DL)</i>, <i>Self-Directed Learning (SDL)</i>, <i>Cooperative Learning (CL)</i>, <i>Collaborative Learning (CbL)</i>, <i>Project-Based Learning (PjBL)</i>, <i>Problem Based Learning and Inquiry (PBL)</i>, dan metode lainnya yang setara. - o Untuk mendukung IKU, maka gunakan <i>case method</i> dan/atau <i>Team-Based Project</i> sebagai sebagian bobot evaluasi.
11	Estimasi Waktu	o Tulis rancangan waktu yang dialokasikan untuk mencapai kemampuan akhir yang terkait. (Takaran waktu yang menyatakan beban belajar dalam satuan SKS (Satuan Kredit Semester). Satu SKS setara dengan 45 jam per semester)
12	Bahan kajian (Materi Pembelajaran)	o Bisa diisi pokok bahasan/sub pokok bahasan, atau topik bahasan (dengan asumsi tersedia bahan ajar/diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan).
13	Bobot Penilaian	- o Disesuaikan dengan <u>Kedalaman</u> dan <u>Keluasan</u> bahan kajian. - o Secara sederhana tercermin dari waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan. - o Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) tidak diberi bobot, tetapi diberi bobot ketika menentukan nilai akhir kelulusan dalam suatu matakuliah.

LAMPIRAN:

A. CONTOH LEMBAR PENILAIAN PRODUK

NO	Deskripsi Aspek yang Dinilai	Skor			
1	Format Produk (Sistematika penulisan)	4	3	2	1
2	Keaslian gagasan				
3	Kejujuran dan sportifitas penulisan, menyajikan referensi				
4	Kejelasan pengungkapan permasalahan				
5	Pemaparan deskripsi terungkap dengan jelas				
6	Keterkaitan antara judul, permasalahan, pembahasan dan kesimpulan				

7	Media berkaitan dengan hal yang dijelaskanMenyajikan gambar/tabel untuk memperjelas pembahasan				
8	Menyajikan simpulan				
Dst					
	Skor Rerata				

Yang Menilai

(.....)

RUBRIK PENSKORAN PENILAIAN PRODUK

Skor	Aspek yang Dinilai
4	Jika aspek ini dirumuskan sesuai dengan uraian deskripsi pada kolom uraian aspek yang diamati pada lembar pengamatan
3	Jika aspek ini dirumuskan sebagian besar seperti uraian pada deskripsi aspek yang diamati, tetapi ada sebagian kecil yang tidak memenuhi kriteria
2	Jika aspek ini dirumuskan hanya sebagian kecil memenuhi kriteria pada deskripsi aspek, sebagian besar tidak memenuhi
1	Aspek ini dirumuskan sama sekali berbeda dengan deskripsi yang ditentukan

B. CONTOH LEMBAR PENILAIAN PRESENTASI

JUDUL MAKALAH			
NAMA KELOMPOK PENYAJI			
NIM/NAMA ANGGOTA PENYAJI	1		

	2		
	3		

FASE	ASPEK	SKOR			
Pendahuluan	1. Menyampaikan tujuan dari presentasi	4	3	2	1
	2. Menghubungkan topik dengan pengetahuan lain yang relevan	4	3	2	1
Kegiatan Inti	3. Signifikansi [Kesesuaian/kebermaknaan topik yang dibahas]	4	3	2	1
	4. Pemahaman [Pemahaman terhadap hakikat dan ruang lingkup masalah yang disajikan]	4	3	2	1
	5. Argumentasi [Alasan yang diberikan terkait permasalahan yang dibicarakan]	4	3	2	1
	6. Responsifness [Kesesuaian jawaban yang diberikan dengan pertanyaan yang muncul]	4	3	2	1
	7. Penampilan [Rasa percaya diri dalam mempresentasikan makalahnya]	4	3	2	1
	8. Penyajian [Menyajikan materi secara sistematis dan runtut]	4	3	2	1
Penutup	9. Memberikan Rangkuman/kesimpulan	4	3	2	1
	10. Memberikan Penguatan	4	3	2	1
11. Kemenarikan presentasi		4	3	2	1
12. Kerjasama		4	3	2	1
Skor Rerata					

Yang Menilai

(_____)

RUBRIK PENSKORAN PENILAIAN PRESENTASI

Skor	Aspek yang Dinilai
4	Jika aspek ini dirumuskan sesuai dengan uraian deskripsi pada kolom uraian aspek yang diamati pada lembar pengamatan
3	Jika aspek ini dirumuskan sebagian besar seperti uraian pada deskripsi aspek yang diamati, tetapi ada sebagian kecil yang tidak memenuhi kriteria
2	Jika aspek ini dirumuskan hanya sebagian kecil memenuhi kriteria pada deskripsi aspek, sebagian besar tidak memenuhi
1	Aspek ini dirumuskan sama sekali berbeda dengan deskripsi yang ditentukan

C. FORMAT PENILAIAN CASE METHOD (Kualitas Partisipasi Diskusi)

No.	Nama Mahasiswa	NIM	ASPEK YANG DINILAI																				Jumlah Skor
			Kualitas Ide					Kualitas Argumen					Menghargai Pendapat					Kerja Sama					
			0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	
1	Agung Pratama	A24119091																					
2	Alna Natasya	A24119100																					
3	Andika Prasetya	A24119024																					
4	Anisa Istiqoma	A24119010																					
5																							
6																							
..																							

Yang Menilai

(_____)

Contoh Rubrik Penilaian *Case Method*

1. Kualitas Ide:
 - 0=tidak ada ide
 - 1=ide tidak sesuai
 - 2=ide sesuai tidak mengarah ke solusi
 - 3=ide sesuai dan mengarah ke solusi
 - 4=ide sesuai solusi
2. Kualitas komunikasi
 - 0=tidak memberikan argumentasi
 - 1=komunikasi tidak jelas
 - 2=komunikasi disampaikan dengan santun tetapi kurang jelas
 - 3= komunikasi disampaikan dengan jelas dan santun
 - 4= komunikasi disampaikan dengan santun dan jelas mudah dipahami
3. Menghargai pendapat: Indikator: 1) Mendengarkan pendapat orang lain yang sedang bicara, 2) Tidak memotong pembicaraan orang lain, 3) Menerima pendapat orang lain dengan lapang dada, 4) mengoreksi pendapat orang lain dengan santun.
 - 0=tidak ada satupun indikator yang muncul
 - 1= ada satu indikator yang muncul
 - 2= ada dua indikator yang muncul
 - 3= ada tiga indikator yang muncul
 - 4= semua indikator muncul
4. Kerjasama
 - 0=tidak hadir dalam kelompok
 - 1=ikut hadir dalam kelompok
 - 2=hadir dan kurang berpartisipasi
 - 3=hadir dan aktif memberi solusi
 - 4=Hadir dan aktif memberikan ide/Solusi

D. CONTOH RUBRIK PENILAIAN PRODUK

Contoh Penilaian Proyek berupa Visual/video

Nama :
Stb.
Program Studi

No	DESKRIPSI ASPEK YANG DINILAI	4	3	2	1
1.	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)				
2.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan				
3.	Sederhana dan memikat				
4.	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)				
5.	Visual (layout design, typography, warna)				

Sesuai dengan pesan dan santun
dalam penyampaian

sesuai pesan dengan penyampaian
apa adanya

sesuai pesan dengan penyampaian
kurang santun

Tidak Sesuai Pesan/sulit dipahami

Contoh Rancangan Tugas 01

	UNIVERSITAS TADULAKO FAKULTAS JURUSAN PROGRAM STUDI			
	RENCANA TUGAS MAHASISWA			
	Mata Kuliah			
	Kode		SKS	... Semester
Dosen Pengampu				
Metode Penugasan				
Cased Method/Team Based Project				
Judul Tugas				
Tugas ... :				
Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah				
Sub-CPMK ... :				
DESKRIPSI TUGAS				
Tugas ke ...				
Uraikan tugas yang diberikan				
METODE Pengerjaan Tugas				
(sesuaikan dengan tugas yang diberikan), misalnya: Soal/permasalahan diselesaikan dengan tahapan analisa, merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi/cek jawaban , atau lainnya.				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
(sesuaikan dengan tugas yang diberikan), misalnya: Penyelesaian soal/permasalahan, makalah, poster atau dan lainnya.				
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN				
- Bobot tugas (...%) (sesuaikan dengan RPS) - Kriteria (sesuaikan dengan Tugas yang diberikan), Misalnya: - Kesesuaian langkah penyelesaian soal/permasalahan : analisa, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi/cek jawaban - Kelengkapan, kejelasan, dan kebenaran jawaban tiap langkah pemecahan				
JADWALPELAKSANAAN				
Waktu Penyelesaian Tugas: (sesuaikan dengan Tugas yang diberikan dan sks). Misalnya: 1 minggu				
LAIN-LAIN				
(sesuaikan dengan tugas yang diberikan). Misalnya: Ketepatan waktu pengumpulan tugas dan kecurangan/menjiplak menjadi faktor diikuti sertakan dalam penilaian.				
DAFTAR RUJUKAN				
- Tuliskan Rujukan yang digunakan - Sebaiknya mengintegrasikan dengan hasil penelitian dan/atau pengabdian kepada Masyarakat dosen pengampu - Sebaiknya <i>up-to-date</i>				

Contoh Rancangan Tugas 02

MATA KULIAH :
SEMESTER : sks :
MINGGU KE : Tugas ke :

1. TUJUAN TUGAS :

.....

2. URAIAN TUGAS :

- Obyek garapan :
- Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan :
- Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan :
- Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/ dikerjakan :

3. KRITERIA PENILAIAN :

- %
- %
- %

PENJELASAN FORMAT TUGAS :

1. TUJUAN TUGAS :

adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa bila ia berhasil mengerjakan tugas ini (hard skill dan soft skill)

2. URAIAN TUGAS :

- Obyek garapan :** berisi deskripsi obyek material yang akan distudi dalam tugas ini (misal tentang penyakit kulit/ manajemen RS/ narkoba/ bayi/ perawatan darurat/ dll)
- Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan :** uraian besaran, tingkat kerumitan, dan keluasan masalah dari obyek material yang harus distudi, tingkat ketajaman dan kedalaman studi yang distandarkan. (misal tentang perawatan bayiprematur, distudi tentang hal yang perlu diperhatikan, syarat-syarat yang harus dipenuhi - kecermatan, kecepatan, kebenaran prosedur ,dll) Bisa juga ditetapkan hasilnya harus dipresentasi di forum diskusi/ seminar.
- Metode/ cara pengerjaan tugas :** berupa petunjuk tentang teori /teknik / alat yang sebaiknya digunakan, alternatif langkah-langkah yang bisa ditempuh, data dan buku acuan yang wajib dan yang disarankan untuk digunakan, ketentuan dikerjakan secara kelompok/ individual.
- Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan :** adalah uraian tentang bentuk hasil studi/ kinerja yang harus ditunjukkan/disajikan (misal hasil

UNTAD ~ **UNGGUL, TANGGUH, & ADAPTIF** man termasuk skema, tabel dan gambar, dengan ukuran kertas kuarto, dikeluk dengan type dan besaran huruf yang tertentu, dan mungkin dilengkapi sajian dalam bentuk CD dengan format powerpoint).

3. KRITERIA PENILAIAN :

berisi butir-butir indikator yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan mahasiswa dalam usaha mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.

XII. IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

(Jelaskan Program MBKM yang diimplementasikan PS). Cermati Panduan!

XII.1 Model Implementasi MBKM (contoh)

Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Jenjang Sarjana / Sarjana Terapan, 144 sks								
	Smt-1	Smt-2	Smt-3	Smt-4	Smt-5	Smt-6	Smt-7	Smt-8
	18 sks	18 sks	20 sks	20 sks	20 sks	20 sks	20 sks	8 sks
1	MKWU MK-PS di dlm PS	MKWU MK-PS di dlm PS	MKWU MK-PS XXI di dlm & luar PS di PT sama *khusus pada Program PMM	MKWU MK-PS di dlm & luar PS di PT sama khusus pada Program PMM	MK-PS di dlm & luar & Belajar di luar PT	MK-PS di dlm & luar PS	Kegiatan Belajar di luar Kampus : Magang / KKNT/ ...	MK-PS di dlm & TA

XII.2 Mata Kuliah (MK) yang WAJIB Ditempuh di Dalam PS

No	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS	Keterangan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
...				
Total Bobot SKS			≥84	

XII.3 Pembelajaran Mata Kuliah (MK) di Luar PS (contoh)

No	Menempuh MK	Bobot SKS maksimum	Keterangan
1.	di Luar PS di dalam Kampus	6	MK yang diambil memiliki total bobot SKS yang sama, memiliki kesesuaian dengan CPL dan Kompetensi tambahan yang gayut
2.	di PS yang sama di Luar Kampus	3	MK yang diambil memiliki total bobot SKS yang sama, disarankan melalui MK yg disepakati oleh Asosiasi/Himpunan PS sejenis.
3.	di PS yang Berbeda di Luar Kampus	3	MK yang diambil memiliki total bobot SKS yang sama, memiliki kesesuaian dengan CPL dan Kompetensi tambahan yang gayut

No	Menempuh MK	Bobot SKS maksimum	Keterangan
	Total Bobot SKS Maksimum	12	

XII.4 Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Perguruan Tinggi (contoh)

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat Dilaksanakan dengan Bobot SKS		Keterangan
		Reguler	MBKM	
1.	Magang/Praktek Kerja	2	≤20	Kegiatan Magang MBKM dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
2.	KKN/KKNT	2	≤20	Kegiatan KKN MBKM yg merupakan perpanjangan KKN-Reguler dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
3.	Wirausaha	2	≤20	Kegiatan Wirausaha MBKM dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb, termasuk MK Kewirausahaan jika ada.
4.	Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan (AMSP)	4	≤20	Kegiatan AMSP MBKM dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
5.	Penelitian/Riset		≤20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
6.	Studi/Proyek Independen		≤20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
7.	Proyek kemanusiaan		≤20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat Dilaksanakan dengan Bobot SKS		Keterangan
		Reguler	MBKM	
				kesesuaian CPL dan wak kegiatan belajar yg sesua bobot sks MK tsb.

	RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN MBKM "NAMA PROGRAM"		(Logo Mitra Pengelola Program)
BKP MBKM	Diisi dengan nama Bentuk Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (BKP MBKM) yang akan dilaksanakan (Contoh: Magang/Praktik Kerja, Mengajar di Sekolah, Pertukaran Mahasiswa, Studi/Proyek Independen, Kegiatan Wirausaha, Proyek di Desa, Proyek Kemanusiaan, Riset/Penelitian, dan Bela Negara)		
PROGRAM PEMBELAJARAN	NAMA PROGRAM		
Autentikasi	Penanggung jawab program,	Mengetahui, Pimpinan unit penyelenggara program	
	Nama lengkap	Nama lengkap	
Capaian Pembelajaran (Merupakan integrasi dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan)	1. ... 2. ... 3. dst		

Deskripsi Program	Memuat minimal: 1. Ruang lingkup kegiatan; 2. Tujuan; 3. Sasaran/peserta; 4. Luaran program (contoh: sertifikat, artikel publikasi, karya tulis ilmiah, publikasi media, dll); 5. Metode pembelajaran; 6. Moda penyelenggaraan program (luring/daring/hybrid); 7. Waktu kegiatan; 8. Penyelenggara program.
Referensi	Diisi dengan: 1. Peraturan perundang-undangan; 2. Buku/artikel ilmiah; 3. Pedoman/modul; dan 4. Sumber referensi lainnya yang terkait dengan program yang akan dilaksanakan.

Program/Sub program (..... Jam, Setara SKS)

Minggu	Capaian Pembelajaran	Sub-Capaian Pembelajaran	Materi/Kegiatan Pembelajaran	Metode dan Pengalaman Belajar Peserta	Alokasi Waktu, Moda/Lokasi Pembelajaran	Penilaian			Mentor/Pembimbing Lapangan
						Indikator	Teknik	Bobot (%)	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dst.									

***Keterangan kolom:**

1. Satu capaian pembelajaran tidak harus diselesaikan dalam satu minggu;
2. Sesuai dengan capaian pembelajaran pada uraian di atas;
3. Diisi dengan kemampuan yang diharapkan pada tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran;
4. Diisi dengan materi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan;
5. Diisi dengan metode (contoh: *Project-Based Learning*, *Cased-Based Learning*, dll) dan pengalaman belajar peserta;
6. Alokasi waktu yang dibutuhkan pada setiap tahapan (sub-CP) kolom 3, dan moda/lokasi pembelajaran yang dilakukan;
7. Indikator pencapaian sub-capaian pembelajaran pada kolom 3;
8. Teknik penilaian yang dimaksud adalah tes ataupun non tes (portofolio, wawancara, kinerja, observasi, dll);
9. bobot per penilaian dalam setiap tahapan sub-capaian pembelajaran dalam persentase;
10. Diisi dengan nama mentor/pembimbing lapangan disisi mitra.

XII.5 Penjaminan Mutu Pelaksanaan MBKM

(Jelaskan cara/mekanisme penjaminan mutu dalam pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), yaitu program “hak belajar tiga semester di luar program studi”. PS/UPPS/PT harus memiliki mekanisme dan instrumen yang standar dalam pelaksanaan MBKM). Cermati Panduan MBKM 2024!

Perlu penjelasan dan penyiapan instrumen penjaminan mutu antara lain:

1. Mutu Kompetensi Peserta
2. Mutu Pelaksanaan
3. Mutu Proses Pembimbingan Internal dan Eksternal
4. Mutu Sarana dan Prasarana untuk Pelaksanaan
5. Mutu Pelaporan dan Presentasi Hasil
6. Mutu Penilaian
7. Dan Lain-Lain.

XIII. MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

(Deskripsikan rencana pengelolaan dan mekanisme pelaksanaan kurikulum dengan mengacu pada siklus SPMI: Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan (PPEPP) atau *Plan, Do, Check, and Action* (PDCA). Cermati Panduan!

1.1. Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dinamis yang melibatkan interaksi antara mahasiswa, dosen, dan sumber pengetahuan dalam lingkungan akademik. Proses ini bersifat multidimensi—mencakup aspek dialogis, menyeluruh, terpadu, berbasis keilmuan, relevan dengan konteks, bertema, efisien, dan kolaboratif—dengan fokus utama pada peserta didik. Konsep pembelajaran berpusat pada mahasiswa menekankan bahwa pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) harus diperoleh melalui pengembangan kreativitas, potensi diri, karakter, dan kemandirian dalam mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Berbagai model pembelajaran seperti diskusi kelompok kecil, simulasi, *discovery learning*, *self-directed learning*, *cooperative learning*, *collaborative learning*, *contextual instruction*, *project-based learning*, dan *problem-based learning* diterapkan sesuai dengan gaya belajar (*learning styles*) masing-masing peserta didik.

1.2. Pendekatan Pembelajaran Berorientasi Mahasiswa dan Peran MBKM

Pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL) yang didasarkan pada teori konstruktivisme menempatkan mahasiswa sebagai agen aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam pendekatan ini, peran dosen bertransformasi dari pengajar tradisional menjadi fasilitator yang membimbing dan mendampingi proses belajar, mendorong kemampuan analitis kritis serta memberikan otonomi bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi pengetahuan. Penerapan prinsip SCL semakin diperkuat melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program MBKM menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar di luar ruang kelas formal melalui kegiatan magang, pertukaran pelajar, penelitian lapangan, dan proyek kolaboratif antar program studi, sehingga memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta mengembangkan *soft skills* dan kompetensi adaptif di era digital.

1.3. Pengelolaan dan Pelaksanaan Kurikulum Berdasarkan Siklus SPMI (PPEPP)

Pengelolaan kurikulum dilakukan melalui siklus SPMI yang meliputi Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan (PPEPP).

- a. Penetapan: Pada tahap ini, dosen dan pihak terkait menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang menjadi acuan utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. RPS mencakup informasi mendasar seperti nama program studi, kode dan nama mata kuliah, CPL yang harus dicapai, bahan kajian, metode pembelajaran, alokasi waktu, kriteria penilaian,

serta daftar referensi. Dalam konteks ini, terdapat panduan MBKM yang berlaku di tingkat universitas dan prodi sebagai aturan pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Panduan ini memastikan bahwa aktivitas MBKM—seperti magang, pertukaran pelajar, dan proyek lapangan—terintegrasi dengan proses pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing mata kuliah, sehingga mendukung pencapaian kompetensi lulusan secara optimal. Dalam Dokumen Kurikulum PS, diatur bahwa hanya mata kuliah yang telah memenuhi persyaratan yang dapat direkognisi sebagai bagian dari aktivitas MBKM. Kebijakan ini memastikan bahwa kegiatan MBKM yang diakui memiliki landasan akademik yang kuat dan sejalan dengan standar kurikulum. Dengan demikian, pengakuan terhadap aktivitas MBKM hanya diberikan kepada MK yang diatur guna mendukung pencapaian CPL secara optimal.

- b. Pelaksanaan: Kegiatan belajar mengajar diimplementasikan melalui metode yang berpusat pada mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi, baik secara luring (*offline*), daring (*online*), maupun bauran (*blended*). Dalam konteks ini, program MBKM mendukung model pembelajaran hybrid dengan memberikan fleksibilitas melalui pengalaman belajar mandiri di dunia digital dan di lapangan. Meskipun demikian, pada kondisi normal, pembelajaran tatap muka tetap menjadi prioritas (minimal 70%) untuk memastikan interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa.
- c. Evaluasi: Tahap ini melibatkan penilaian holistik yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Umpan balik dari mahasiswa, alumni, dan pemangku kepentingan digunakan untuk mengukur pencapaian CPL dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.
- d. Pengendalian: Hasil evaluasi digunakan untuk mengawasi dan memastikan bahwa setiap proses pembelajaran telah berjalan sesuai standar mutu yang ditetapkan.
- e. Peningkatan: Berdasarkan hasil evaluasi dan pengendalian, kurikulum direvisi dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika kebutuhan industri. Proses peningkatan ini juga memanfaatkan masukan langsung dari pengalaman MBKM untuk menambah nilai praktik di lapangan.

Dengan mengintegrasikan prinsip pembelajaran berpusat pada mahasiswa, penerapan program MBKM, serta mekanisme pengelolaan kurikulum berbasis siklus SPMI (PPEPP), diharapkan Program Studi Teknik Informatika dapat menciptakan lingkungan belajar yang komprehensif, adaptif, dan inovatif. Hal ini mendukung pencapaian kompetensi lulusan yang siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi secara optimal dalam dunia profesional.

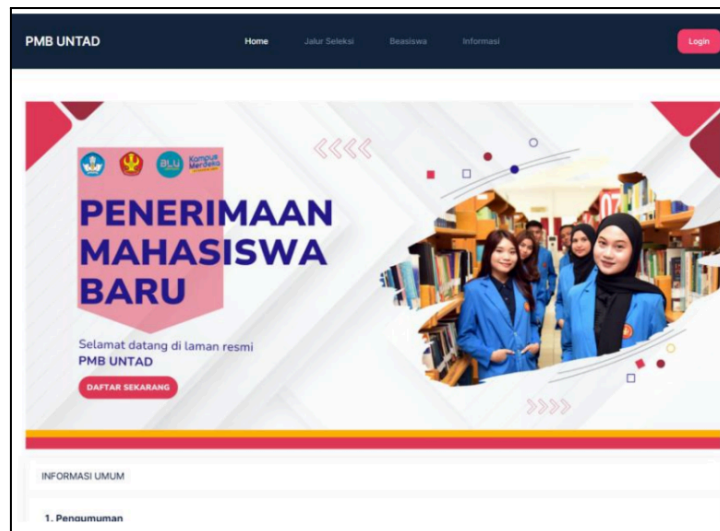
XIV. TATA CARA PENERIMAAN MAHASISWA PADA BERBAGAI TAHAPAN KURIKULUM

Persyaratan khusus bagi calon mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

1. Lulusan SMA/MA/SMK atau sederajat, dengan latar belakang pendidikan IPA atau memiliki keahlian di bidang terkait Teknologi Informasi.
2. Lulus seleksi masuk PT.

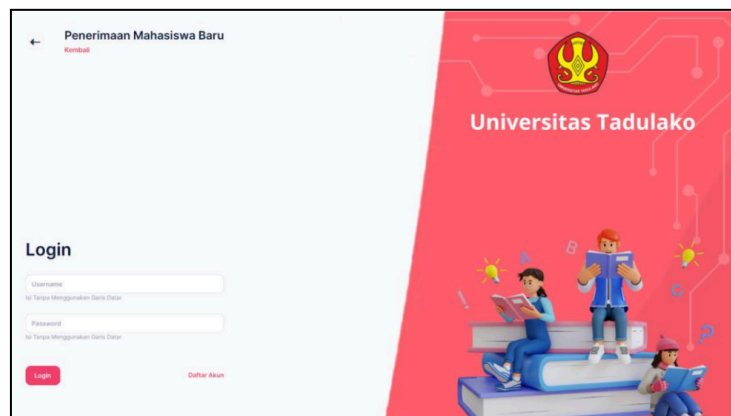
Secara umum, penerimaan mahasiswa baru untuk Program Studi Teknik Informatika mengikuti prosedur seleksi yang ditetapkan oleh Universitas Tadulako. Terdapat tiga jalur seleksi, yaitu:

1. Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP):
 - a. Jalur ini merupakan seleksi undangan langsung dari Universitas Tadulako tanpa perlu mengikuti tes tulis.
 - b. Seleksi didasarkan pada prestasi akademik yang terlihat dari nilai rapor dan prestasi lain yang relevan.
 - c. Dilengkapi dengan rekomendasi dari kepala sekolah.
2. Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT):
 - a. Jalur ini merupakan seleksi nasional yang menyeleksi calon mahasiswa berdasarkan hasil tes UTBK dan/atau kriteria lain yang ditetapkan oleh PTN.
 - b. Terbuka bagi lulusan selama tiga tahun terakhir dari jenjang Sekolah Menengah Atas atau sederajat.
 - c. Proses penerimaan mahasiswa baru:
 - Proses penerimaan mahasiswa baru yang dilakukan oleh pendaftar mulai dari daftar Online pada situs web pmb.untad.ac.id hingga proses daftar ulang. Pada buku ini akan menjelaskan seluruh proses yang dilakukan oleh pendaftar Jalur SNBT. Berikut skema yang harus dilakukan oleh pendaftar, dan untuk menjelaskan masing-masing tahapan akan dijelaskan pada sub selanjutnya.
 - Hal pertama yang dilakukan oleh pendaftar Jalur SNBT adalah mengakses halaman awal secara online melalui situs web PMB dengan masuk ke situs web www.pmb.untad.ac.id.



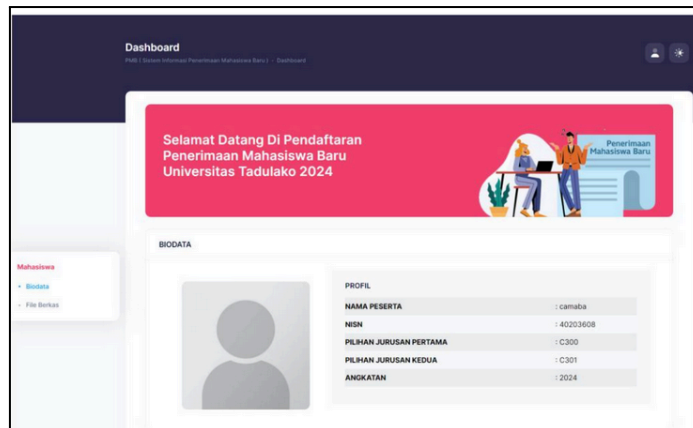
Gambar 14.1. Halaman utama pendaftaran online

- Pendaftar Jalur SNBT melakukan login menggunakan Nomor Peserta dan password menggunakan tanggal lahir dengan format tgl-bulan-tahun (dd-mm-yyyy) serta menuliskan symbol – pada keyboard. Berikut Langkah untuk masuk ke sistem menggunakan halaman login.



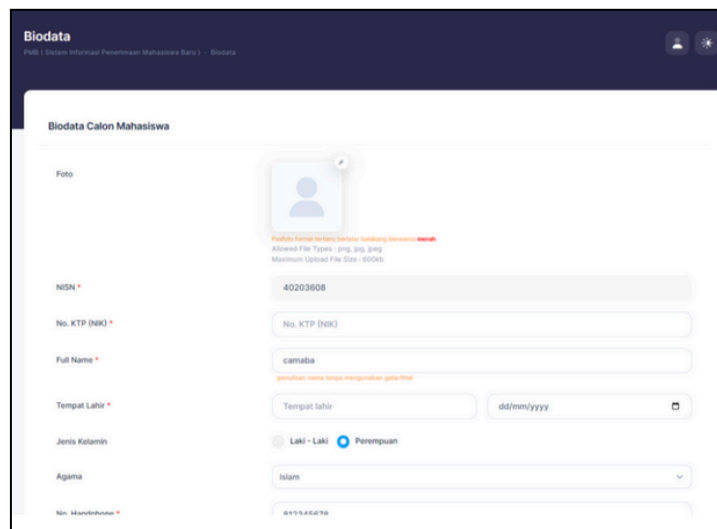
Gambar 14.2. Tampilan halaman login

- Setelah pendaftar Jalur SNBT melakukan login, halaman dashboard akan muncul. Pilih Ikon di kiri pada Sub-Menu “Mahasiswa” seperti gambar berikut untuk mengisi biodata lengkap pendaftar.



Gambar 14.3. Tampilan dashboard setelah login

- Pendaftar Jalur SNBT perlu mengisi informasi lengkap identitas diri pada biodata.



Biodata Calon Mahasiswa

Foto

NISN

No. KTP (NIK)

Full Name

Tempat Lahir

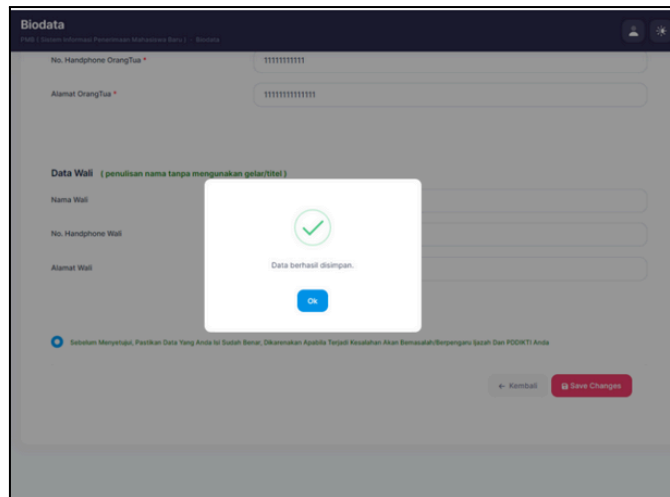
Jenis Kelamin

Agama

No. Pendaftaran

Gambar 14.4. Halaman pengisian identitas diri

- Pendaftar Jalur SNBT perlu mengisi data Alamat lengkap pada seluruh kolom harus terisi dengan lengkap.
- Pendaftar perlu mengisi Kolom asal sekolah dan data orang tua/wali.
- Setelah pengisian form yang perlu diisi pendaftar Jalur SNBT adalah memeriksa kembali data yang telah diisi dan pastikan bahwa datanya telah sesuai selanjutnya adalah mencentang “persetujuan” lalu pilih “Save Changes” untuk menyimpan perubahan data dan akan muncul tampilan sebagai berikut.



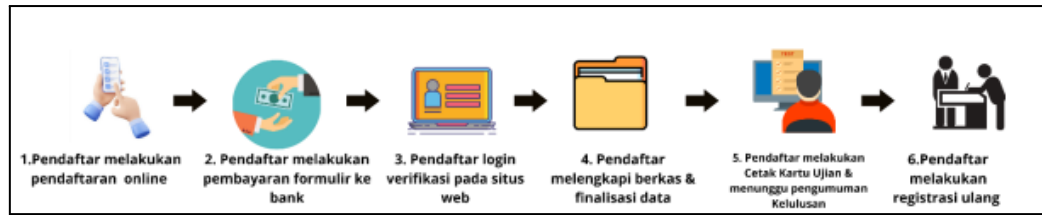
Gambar 14.5. Persetujuan dan penyimpanan data

- Proses terakhir yang harus dilakukan oleh pendaftar Jalur SNBT adalah registrasi ulang di Universitas Tadulako. Pendaftar dapat mengetahui jadwal registrasi ulang yang tersedia di halaman awal dalam sub-menu “Jalur Seleksi” dan memilih jalur SNBT pada sistem. Harap memeriksa halaman tersebut secara berkala untuk mengetahui tanggal dan waktu registrasi ulang.
- Untuk lebih jelasnya, terdapat dokumen panduan yang dapat diakses [disini](#).

3. Seleksi Mandiri (SM):

- Jalur ini diselenggarakan secara lokal oleh Universitas Tadulako (UNTAD) dan dikenal juga sebagai SMMPTN (Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri).
- Persyaratannya meliputi:
 - Hasil Ujian Nasional SMA/SMK/MA atau yang setara dari empat tahun terakhir.
 - Ijazah SMA/SMK/MA atau sederajat yang diperoleh dalam empat tahun terakhir.
Bagi lulusan tahun berjalan, wajib melampirkan Surat Keterangan Hasil Ujian Nasional (SKHUN) dari Kepala Sekolah yang disertai pas foto terbaru yang telah diberi cap resmi sekolah.
- Alur pendaftaran:

Pada prinsipnya, tahapan pendaftaran mahasiswa baru jalur Mandiri sama dengan jalur UTBK/SNBT. Alur dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 14.6. Skema penerimaan mahasiswa baru jalur Mandiri

- d. Untuk lebih jelasnya, terdapat dokumen panduan yang dapat diakses [disini](#).

XV. PENUTUP

Dokumen kurikulum ini disusun sebagai acuan utama dalam penyelenggaraan proses pendidikan di Program Studi S1 Sistem Informasi Cerdas Universitas Tadulako untuk lima tahun ke depan. Penyusunan kurikulum ini merupakan hasil kerja kolaboratif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari tenaga pendidik, mahasiswa, alumni, hingga mitra dunia usaha dan dunia industri. Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas dukungan, masukan, dan dedikasi yang telah diberikan dalam merumuskan kurikulum yang responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat. Dokumen ini bukan merupakan akhir dari proses, tetapi menjadi titik awal pelaksanaan kurikulum yang harus terus dijaga konsistensinya melalui pembelajaran yang berkualitas dan evaluasi berkelanjutan.

Kami menyadari bahwa tantangan di dunia pendidikan tinggi sangat dinamis, sehingga kurikulum ini perlu terus disesuaikan secara berkala. Oleh karena itu, masukan yang bersifat membangun dari seluruh pihak sangat diharapkan guna menjaga relevansi dan mutu kurikulum seiring perubahan zaman. Implementasi kurikulum ini akan dimulai pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026 dengan mengedepankan pendekatan pembelajaran berbasis capaian (*Outcome-Based Education*) serta mendukung kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai upaya untuk menciptakan lulusan yang kreatif, kolaboratif, dan siap berkontribusi secara nyata.



LAMPIRAN

1. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Semua MK PS
2. Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP) BKP MBKM
3. Perangkat Pembelajaran (Bahan Ajar, Media Pembelajaran, dll)
4. SK Tim Penyusun Kurikulum PS (*Taskforce* PS)
5. Mekanisme Jalur Cepat (*Fast Track*), Tes Kemampuan Tertentu, dan atau Sistem *Multi-Entry* dan *Multi-Exit*
6. Mekanisme Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)