



DOKUMEN KURIKULUM

**BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI
NASIONAL INDONESIA (KKNI) BERDASARKAN OBE
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
TAHUN 2023**

SURAT KEPUTUSAN

DIREKTUR POLITEKNIK PGRI BANTEN
Nomor : 042/SK/DIR/B0/PPB/VI/2023

TENTANG

KURIKULUM POLITEKNIK PGRI BANTEN PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

DIREKTUR POLITEKNIK PGRI BANTEN

- Menimbang :
- a. Bahwa untuk memenuhi kebutuhan dan mengembangkan kemampuan tenaga kerja yang berbasis keunggulan lokal melalui pendidikan vokasi, perlu dirancang kurikulum berbasis kompetensi mengacu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang disusun dalam bentuk Satuan Kredit Semester (SKS) sebagai pelaksanaan pengajaran di Pendidikan tinggi;
 - b. Bahwa sehubungan Kurikulum Politeknik PGRI Banten yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Direktur nomor : 042/SK/DIR/B0/PPB/VI/2023 tanggal 03 Juni 2023, perlu dilakukan pengayaan mata kuliah dalam rangka penyesuaian kurikulum merdeka belajar;
 - c. Bahwa sehubungan dengan butir "a dan b" tersebut di atas maka Direktur memandang perlu untuk menetapkan dengan Surat Keputusan.
- Mengingat :
1. Undang- Undang Nomor 43 Tahun 1999, tentang Pokok-Pokok Kepegawaian;
 2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;



6. Peraturan Presiden RI Nomor 165 Tahun 2014, tentang Penataan Tugas dan Fungsi Kabinet Kerja;
7. Peraturan Presiden RI Nomor 13 Tahun 2015, tentang Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 13 Tahun 2015, tentang Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi;
9. Keputusan Ketua Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan (YPLP) PGRI Pusat Nomor 002/K/SK/Y-YPLP/V/2019, Tentang Pengangkatan Direktur Politeknik PGRI Banten;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
11. Statuta Politeknik PGRI Banten

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Kurikulum Politeknik PGRI Banten Program Studi seperti yang tertera pada lampiran Surat Keputusan ini
- Kedua : Kurikulum yang tertera pada lampiran surat keputusan ini, wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika mulai angkatan 2023/2024
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku mulai Tahun Akademik 2023/2024
- Keempat : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya

Ditetapkan di Serang
Pada Tanggal 03 Juni 2023
Direktur,
Politeknik PGRI Banten



Arief Rahman, SE., MM



IDENTITAS PROGRAM STUDI

- 1) Nama Perguruan Tinggi : 045028 - Politeknik PGRI Banten
- 2) Program Studi : 57401 - Manajemen Informatika
- 3) Status Akreditasi : Baik (SK BAN PT Nomor 9370/SK/BAN-PT/Ak.KP/D3/XI/2022)
- 4) Jumlah Mahasiswa : 116 Mahasiswa
- 5) Jumlah Dosen : 5 Dosen
- 6) Nama Ketua Prodi : Reni Haerani., M.Kom., Ph.D.
- 7) Alamat Prodi : Jl. Raya Cilegon Km.12, Kel. Serdang, Kec. Kramatwatu,
Kabupaten Serang, Banten
- 8) Website Prodi/PT : polgri.ac.id

DAFTAR ISI

IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	i
DATAR ISI	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
1. LANDASAN KURIKULUM.....	1
1.1 Perguruan Tinggi Value	1
1.2. Landasan Filosofi.....	2
1.3. Landasan Sosiologis.....	3
1.4. Landasan Hukum	4
2. VISI, MISI dan Tujuan.....	6
2.1. Visi dan Misi Politeknik PGRI Banten	6
2.2. Visi dan Misi Program Studi Manajemen Informatika.....	6
2.3. Tujuan Program Studi	7
3. KURIKULUM OBE.....	8
3.1. Kerangka Kurikulum OBE	8
3.2. Alur Penyusunan Kurikulum	9
3.3. Evaluasi Kurikulum	11
4. PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	13
4.1. Profil Lulusan / Learning Outcome	13
4.2. Capaian Pembelajaran Lulusan.....	14
4.3. Capaian Jenjang (DO).....	16
4.4. Capaian Program (PO).....	19
4.5. Pemetaan Capaian Pembelajaran terhadap Bahan kajian.....	20
5. PENETAPAN BAHAN KAJIAN DAN MATA KULIAH	25
5.1 Proses Menentukan Kedalaman Bahan Kajian	25
5.2. PEMETAAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN CAPAIAN PROGRAM BIDANG ILMU MANAJEMEN INFORMATIKA D3	32
5.2.1 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian dan Capaian Program untuk Manajemen Informatika D3.....	32
6. STRUKTUR KURIKULUM.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Profil Lulusan	13
Table 2 Capaian Pembelajaran Lulusan	15
Table 3 Capaian Program (Program Outcome)/PO	19
Table 4 Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian Sikap dan Tata Nilai	20
Table 5 Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian Keterampilan Umum	21
Table 6 Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian Untuk Keterampilan	22
Table 7 Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian Pengetahuan	23
Table 8 Level Kedalam dan Keluasan berdasarkan Taxonomy Bloom	25
Table 9 Kedalam dan Keluasan Capaian Pembelajaran	27
Table 10 Keterkaitan Ranah Topik,Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah Pada PRODI MI D3	30
Table 11 Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Capaian Program MI D3 Berdasarkan Ranah Topik	32
Table 12 Struktur Kurikulum Program Studi D3 Manajemen Informatika	36

DAFTAR GAMBAR

Figure 1 Prinsip Penyusunan Kurikulum	1
Gambar 1 Desain Down FrameWork Pada OBE	9
Gambar 2 Alur DO-PO-LO Kompetensi Kurikulumm Silabus	10
Gambar 3 Penentuan Besarnya SKS	36

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, Kurikulum Program Sarjana Terapan Pada Program Studi Manajemen Informatika dapat diselesaikan. Perjalanan panjang penyusunan kurikulum ini juga telah ditandai dengan keterlibatan dan campur tangan berbagai pihak dengan berbagai bantuan dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan, kami ucapkan terima kasih disertai doa yang semua kontribusi ini akan mendapat balasan yang lebih baik dari Tuhan Yang Maha Esa.

Kurikulum merupakan keseluruhan rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi pada sistem pendidikan khususnya pendidikan tinggi.

Kurikulum ini merupakan hasil pemutakhiran kurikulum sesuai dengan peraturan dan pedoman yang berlaku. Kurikulum memuat identitas Program Studi (Prodi), visi, misi, tujuan dan sasaran Program Studi, profil lulusan, hasil belajar, peta kurikulum, struktur kurikulum, dan pengaturan mengenai beban studi dan kelulusan yang berlaku di Program Sarjana Terapan Pada Program Studi Manajemen Informatika.

Akhir kata, kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan untuk penyempurnaan kurikulum Program Sarjana Terapan Pada Program Studi Manajemen Informatika di masa yang akan datang. Terima kasih

1. LANDASAN KURIKULUM

1.1 Perguruan Tinggi Value

Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi, namun demikian dalam pengembangan kurikulum perlu berlandaskan pada nilai, norma, peraturan dan perundangan yang berlaku. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 08 Tahun 2012 tentang KKNI yang dijabarkan dalam SN-DIKTI, elemen kurikulum program studi memuat empat elemen, yaitu (1) sikap, (2) keterampilan umum, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan khusus.

Sikap yang ditumbuhkembangkan pada mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika selain disesuaikan dengan landasan kepribadian dan sikap perilaku berkarya sebagaimana diatur dalam Perpres Nomor 08 Tahun 2012, juga dikembangkan sejalan dengan karakter yang ditumbuhkembangkan. Kurikulum yang tangguh diperoleh dari kurikulum yang dapat memberikan bekal dan pedoman bagi sarasannya untuk mengemban tugas kehidupan di masa yang akan datang. Kurikulum yang demikian itu dihasilkan oleh sebuah proses pengembangan kurikulum yang mengandung prinsip relevan, fleksibel, berkesinambungan, efisien, dan efektif

Secara khusus dalam mewujudkan visi dan misi POLGRI yakni unggul dalam pendidikan vokasi dan kukuh dalam keilmuan, maka setiap prinsip mengarah pada visi dan misi tersebut. Secara umum prinsip pengembangan kurikulum POLGRI disajikan pada gambar :

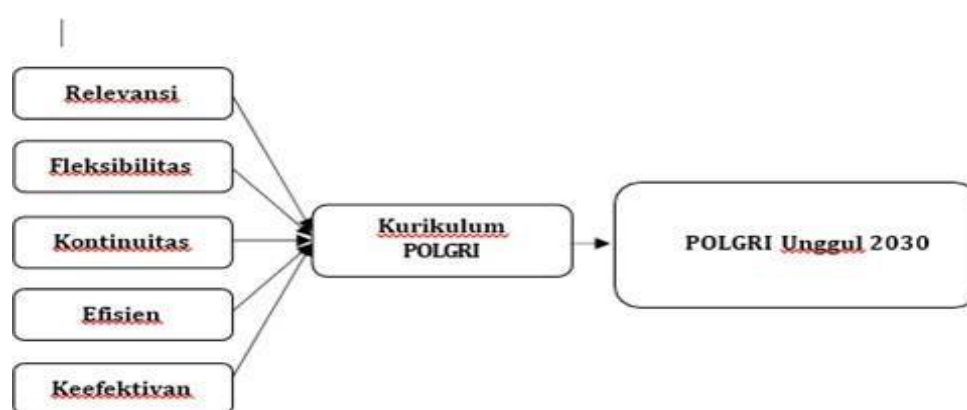


Figure 1 Prinsip Penyusunan Kurikulum

1.1.1. Relevansi

Kurikulum yang dikembangkan harus memiliki keterkaitan antara bidang ilmu (discipline/content) dengan kebutuhan masyarakat (social needs) sebagai pengguna lulusan.

Keterkaitan yang dimaksudkan bahwa kurikulum dikembangkan selain untuk memenuhi kebutuhan pengguna/pasar juga merupakan implementasi dari kajian mendalam dari bidang ilmu yang dikembangkan.

1.1.2. Fleksibilitas

Kurikulum yang dikembangkan memiliki keluwesan terhadap implementasi di lapangan. Lapangan yang dimaksud adalah implementasi kurikulum tersebut dalam pembelajaran atau hasil kurikulum tersebut di dunia kerja yang diimplementasikan oleh para lulusan kurikulum tersebut. Dalam beberapa hal terkadang dijumpai persyaratan yang diperlukan untuk mengimplementasikan sebuah kajian teori. Oleh karena itu kurikulum perlu menjembatani dengan prinsip keluwesan agar kondisi ideal tuntutan bidang keilmuan dapat disesuaikan dengan kondisi empirik di lapangan.

1.1.3. Kontinuitas

Kurikulum yang dikembangkan memiliki prinsip kontinuitas (kesinambungan) antar bagian disiplin ilmu sebagai content. Selain itu, kurikulum yang dikembangkan juga mempertimbangkan kemampuan untuk berkembang ke level lebih tinggi. Hal ini diperlukan agar kurikulum tidak terkesan terputus antar bagian atau merupakan lingkaran yang berpusat di satu tempat saja.

1.1.4. Efisiensi

Kurikulum yang dikembangkan perlu memperhatikan aspek meritokrasi untuk memperoleh daya guna dalam sistem secara keseluruhan. Efisiensi diperoleh melalui pemanfaatan waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya lain untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan.

1.1.5. Keefektifan

Kurikulum yang dikembangkan perlu mencermati tujuan secara sungguh- sungguh dalam upaya pencapaiannya dengan memanfaatkan/mengelola proses dan sumber daya yang tepat untuk mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan.

1.2. Landasan Filosofi

Memberikan pedoman secara filosofis pada tahap perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan (Ornstein & Hunkins, 2014)¹, bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakikat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat (Zais, 1976).

Landasan filosofis merupakan asumsi atau rumusan yang didapatkan dari hasil berpikir secara mendalam, analitis, logis, dan sistematis dalam perencanaan, pelaksanaan, pembinaan dan pengembangan kurikulum. Hal tersebut diperlukan sebab pengembangan kurikulum adalah sebuah proses merencanakan, menghasilkan sesuatu yang lebih baik dengan didasarkan pada hasil penilaian terhadap kurikulum yang telah berlaku, sehingga memberikan kondisi pembelajaran yang baik. Dengan demikian sebuah proses pengembangan kurikulum perlu memiliki landasan filosofis yang sesuai dengan hasil berpikirnya untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Landasan filosofis pengembangan kurikulum lembaga pendidikan merupakan landasan yang berdasarkan atau bersifat filsafat yang berkaitan dengan makna atau hakikat pendidikan, yaitu sesuatu yang diyakini kebenarannya berdasarkan sudut pandang yang diambil. Berbagai filosofi dalam pengembangan kurikulum di antaranya perenialisme, esensialisme, eksperimentalisme, rekonstruksionisme, romantik naturalisme dan eksistensialisme perlu diakomodasi untuk bermuara pada visi dan misi.

Sebagaimana tertuang dalam visi, landasan filosofi pengembangan kurikulum Program Studi Manajemen Informatika bermuara menjadi Program Studi yang unggul dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mandiri dan profesional di Banten pada tahun 2030. Hal ini sesuai dengan amanat POLGRI sebagai salah satu perguruan tinggi vokasi yang fokus menyiapkan lulusan yang siap kerja dan siap usaha. Landasan filosofi pengembangan kurikulum Program Studi Manajemen Informatika juga searah dengan visi unggul 2030.

1.3. Landasan Sosiologis

Memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum sebagai perangkat pendidikan yang terdiri dari tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pembelajar yang relevan dengan perkembangan personal dan sosial pembelajar (Ornstein & Hunkins, 2014, p. 128). Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal. Berkaitan dengan hal ini Ascher dan Heffron (2010) menyatakan bahwa kita perlu memahami pada kondisi yang justru globalisasi memiliki dampak negatif terhadap praktik kebudayaan serta keyakinan seseorang sehingga melemahkan harkat dan martabat manusia? Lebih jauh disampaikan pula oleh mereka bahwa kita perlu mengenali aspek kebudayaan lokal untuk membentengi diri dari pengaruh globalisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Palfreyman (2007) yang menyatakan bahwa masalah kebudayaan menjadi topik hangat di kalangan civitas

academica di berbagai negara dimana perguruan tinggi diharapkan mampu meramu antara kepentingan memajukan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan unsur keragaman budaya peserta didik yang dapat menghasilkan capaian pembelajaran dengan kemampuan memahami keragaman budaya di tengah masyarakat, sehingga menghasilkan jiwa toleransi serta saling pengertian terhadap hadirnya suatu keragaman. Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan tembok pembatas budayanya sendiri (capsulation) yang kaku, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri.

Dalam konteks kekinian peserta didik diharapkan mampu memiliki kelincihan budaya (cultural agility) yang dianggap sebagai mega kompetensi yang wajib dimiliki oleh calon profesional di abad ke-21 ini dengan penguasaan minimal tiga kompetensi yaitu, minimisasi budaya (cultural minimization, yaitu kemampuan kontrol diri dan menyesuaikan dengan standar, dalam kondisi bekerja pada tataran internasional) adaptasi budaya (cultural adaptation), serta integrasi budaya (cultural integration) (Caliguri, 2012)². Konsep ini kiranya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantoro dalam konsep “Tri- Kon” yang dikemukakan di atas. Landasan sosiologis mengarahkan kajian mengenai kurikulum yang dikaitkan dengan masyarakat dan kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat tersebut. Kedua hal tersebut merupakan landasan yang sangat mempengaruhi penetapan isi kurikulum. Hal ini dikarenakan peserta didik berasal dari masyarakat, mendapatkan pendidikan baik formal maupun informal dalam lingkungan masyarakat dan diarahkan bagi kehidupan masyarakat pula.

Kurikulum harus dapat menjawab tantangan dan tuntutan masyarakat. Penerapan teori, prinsip, dan hukum yang terdapat dalam semua ilmu pengetahuan yang ada dalam kurikulum harus disesuaikan dengan kondisi masyarakat, baik masyarakat setempat sebagai local content lembaga pendidikan berada ataupun masyarakat global sebagai sasaran pengguna lulusan yang dihasilkan dari kurikulum yang dikembangkan Program Studi Manajemen Informatika.

1.4. Landasan 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 Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- 6) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
- 7) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
- 9) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS;
- 10) Statuta Politeknik PGRI Banten

2. VISI, MISI dan Tujuan

2.1. Visi dan Misi Politeknik PGRI Banten

a. Visi:

“Menjadi Perguruan Tinggi Vokasi Unggul Dalam Menghasilkan Sumber Daya Manusia Berdaya Saing Global”

b. Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi vokasi dengan bidang kajian pokok teknologi industri, tata niaga, dan informatika.
2. Melaksanakan penelitian terapan guna meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat atas dasar tanggung jawab sosial demi kepentingan masyarakat.
4. Melakukan kerjasama yang berkelanjutan dengan stakeholder baik kerjasama regional, nasional, maupun internasional
5. Senantiasa menanamkan akhlak mulia, terampil, disiplin, mandiri, dan kompetitif.

2.2. Visi dan Misi Program Studi Manajemen Informatika

a. Visi Program Studi :

Menjadi program studi terkemuka yang menghasilkan sumber daya manusia unggul dalam bidang teknologi informasi untuk mendukung transformasi digital, dan berdaya saing global.

b. Misi Program Studi :

1. Menyelenggarakan pendidikan vokasi yang berkualitas di bidang aplikasi komputer untuk menghasilkan lulusan yang bermoral dan berwawasan wirausaha.
2. Meningkatkan kualitas pengelolaan program studi berdasarkan prinsip-prinsip tata pamong yang baik.

3. Melaksanakan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang aplikasi komputer dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat.
4. Menjalin kerjasama dengan perguruan tinggi, lembaga profesi, lembaga sertifikasi dan dunia industri dalam rangka meningkatkan kualitas Tridarma Perguruan Tinggi dan penerapan aplikasi komputer.

2.3. Tujuan Program Studi

1. Mengembangkan sistem pendidikan tinggi yang berkualitas dan berkesinambungan, berdasarkan prinsip Penjaminan Mutu (*quality assurance*);
2. Membangun manajemen yang efisien, efektif dan mandiri serta mewujudkan manajemen tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas, memiliki dedikasi dan motivasi tinggi;
3. Menghasilkan kader profesional yang memiliki kompetensi dan kualifikasi unggul serta mampu bertindak sebagai pelopor pembaharuan yang kreatif dan inovatif dalam merespon dinamika globalisasi berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal serta memiliki kemampuan teknis operasional dan dibekali dengan sertifikat kompetensi;
4. Menghasilkan penelitian bidang Manajemen Informatika yang bermanfaat dan dapat menjadi solusi bagi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam penyelenggaraan organisasi/pemerintahan;
5. Mewujudkan pengabdian masyarakat yang berimplikasi langsung terhadap peningkatan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat;
6. Menciptakan jalinan kerjasama mutualisme dengan pihak lain yang berorientasi pada peningkatan mutu Program Studi Manajemen Informatika;
7. Mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Informatika sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan Industri, Dunia Usaha dan Dunia Kerja (IDUKA).

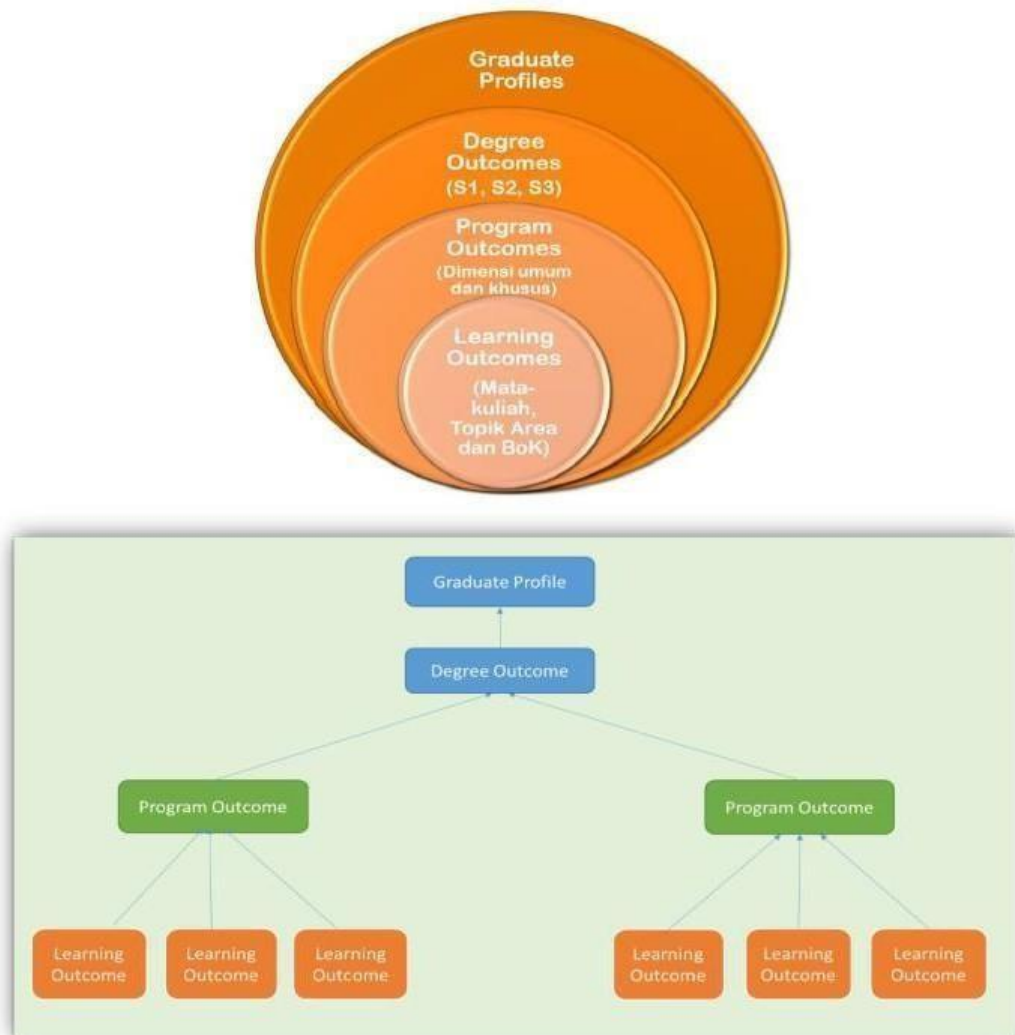
3. KURIKULUM OBE

3.1. Kerangka Kurikulum OBE

Dalam proses penyusunan Kurikulum 2020 Jurusan Manajemen Informatika secara khusus memperhatikan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 dan juga kerangka penyusunan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) yang direkomendasikan oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM).

OBE dijadikan salah satu basis penyusunan kurikulum ini karena pada Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 4 Tahun 2017 disebutkan bahwa penilaian akreditasi diarahkan pada capaian kinerja tridharma perguruan tinggi (outcome-based accreditation); dimana yang dimaksud dengan outcome-based accreditation ini adalah akreditasi program studi berfokus pada ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL).

Salah satu kerangka penyusunan kurikulum yang banyak digunakan pada OBE ini disebut dengan Design Down principle. Prinsip ini tidak jauh berbeda dengan pendekatan top-down dalam perumusan capaian. Jadi dimulai dengan penetapan capaian pada level tertinggi (e.g. profil lulusan atau graduate profile) kemudian diturunkan ke capaian jenjang (degree outcome) dan capaian program (program outcome), lalu diturunkan lagi ke capaian pembelajaran (learning outcome). Design Down ini dibuat top-down tetapi diterapkan ke atas (forward). Diagram pada Gambar 1.1 berikut mengilustrasikan prinsip Design Down tersebut.



Gambar 1 Design Down Framework Pada OBE

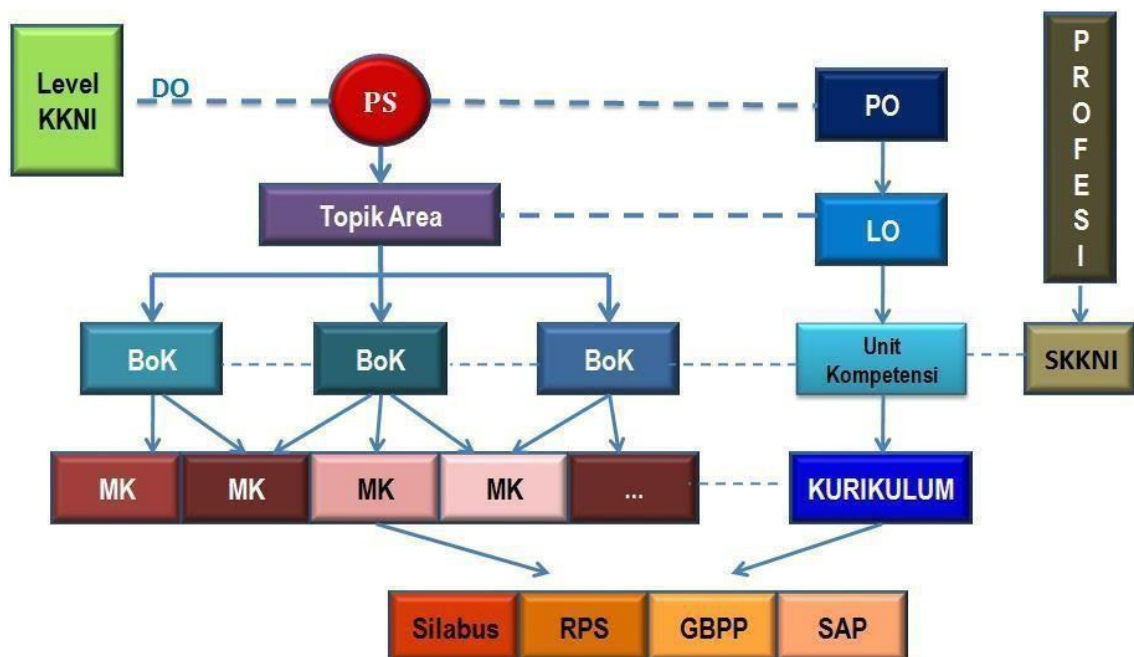
Penjelasan mengenai kurikulum KKNi berdasarkan OBE telah tertuang secara lengkap dan rinci pada Buku Pengembangan kurikulum KKNi berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer tahun 2019 yang disusun oleh Tim Kurikulum KKNi APTIKOM.

Capaian-capaian ini, yaitu Capaian Jenjang (Degree Outcome/DO), Capaian Program (Program Outcome /PO), Capaian Pembelajaran (Learning Outcome /LO) kemudian dijabarkan ke dalam kompetensi, kurikulum, silabus dan RPS.

3.2. Alur Penyusunan Kurikulum

Capaian Jenjang (Degree Outcome (DO)) bersumber dari Permenristek No. 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Perpres Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNi. Penyusunan DO, PO, LO, kompetensi, kurikulum dan silabus berdasarkan Gambar 1.2.

Terdapat 8 dimensi capaian program secara umum seperti yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM. Capaian Pembelajaran (LO) berisi capaian pembelajaran dari topik area berdasarkan rekomendasi dari asosiasi internasional bidang komputer seperti Association for Computing Machinery (ACM) dan Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). Topik area terdiri dari beberapa Body of Knowledge (BoK) atau Ranah Keilmuan, yang masing-masing BoK dapat memiliki beberapa unit kompetensi. BoK bisa terdiri dari beberapa mata kuliah, yang masing-masing mata kuliah mengajarkan beberapa kompetensi. Deskriptor diuraikan dalam bentuk berbagai kompetensi, berbagai kompetensi tersebut diuraikan dalam daftar kompetensi di dalam masing-masing BoK.



Gambar 2 Alur DO-PO-LO-Kompetensi-Kurikulum-Silabus

Berdasarkan Kerangka Kurikulum OBE maka tahapan penyusunan kurikulum baru meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Merumuskan profil lulusan.
2. Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang kemudian dirangkum dalam Capaian Jenjang D3 (*Degree Outcome/DO*).
3. Merumuskan Capaian Program (*Program Outcome/ PO*)
4. Menentukan Bahan Kajian/Ranah Keilmuan
5. Pembentukan mata kuliah
6. Menentukan Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome/LO*)
7. Menyusun Struktur Kurikulum
8. Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) .

3.3. Evaluasi Kurikulum

Jurusan Manajemen Informatika melakukan evaluasi kurikulum melalui rapat-rapat di jurusan maupun workshop-workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh Universitas, Workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh asosiasi profesi informatika, maupun workshop kurikulum yang diselenggarakan secara nasional. Sehingga dalam proses evaluasi kurikulum, jurusan melibatkan tim kurikulum, seluruh dosen, tenaga kependidikan, pakar kurikulum KKNI, pakar teknologi informatika, maupun asosiasi profesi. Hasil dari penyelenggaraan rapat dan workshop evaluasi kurikulum antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan buku panduan kurikulum yang disusun oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristek Dikti) tahun 2019, beban belajar mahasiswa secara normal 17-21 sks per semester. Pada kurikulum lama, terdapat sks per semester lebih dari 21 sks, bahkan pada semester 1 beban sks sampai 24 sks.
2. Pada jalur vokasi, proporsi praktek dan teori harus minimal teori 30% dan 70% praktek. Sehingga perlu penambahan mata kuliah praktikum pada kurikulum yang baru. Mata kuliah praktikum yang ditambahkan adalah Administrasi Sistem Jaringan, Sistem Informasi Geografis.
3. Beberapa mata kuliah perlu diubah bobot SKS-nya. Hal ini dilakukan karena bobot SKS terlalu besar, ataupun terlalu kecil jika dibandingkan dengan banyaknya materi yang harus disampaikan.
4. Beberapa mata kuliah perlu dilebur dengan mata kuliah lainnya. Mata kuliah yang perlu dilebur, antara lain adalah
 - a. Sistem Informasi Menjadi Sistem Informasi Manajemen.
 - b. Web Dasar, Lab. Web Dasar, Pemrograman Berbasis Web, Lab. Pemrograman Berbasis Web menjadi Pemrograman Web I, II dan III.
 - c. Algoritma dan Pemrograman dan Lab. Algoritma dan Pemrograman menjadi Algoritma dan Struktur Data.

- d. Struktur Data dan Lab. Struktur Data menjadi Algoritma dan Struktur Data
 - e. Pemrograman Database I dan Lab. Pemrograman Database I menjadi Pemrograman Database I
 - f. Lab. Basis Data, Basis Data dan Basis Data Lanjut menjadi Basis Data
 - g. Lab. Sistem Informasi Akuntansi menjadi Sistem Informasi Akuntansi
 - h. Pemrograman Database II dan Lab. Pemrograman Database II menjadi Pemrograman Database II
 - i. Mobile Programming dan Lab. Mobile Programming menjadi mobile Programming.
 - j. Komunikasi data dan Jaringan dan Lab. Komunikasi data dan Jaringan menjadi Komunikasi Data dan Jaringan.
 - k. Pemrograman Berorientasi Objek dan Lab. Pemrog Berorientasi Objek menjadi Pemrograman Berorientasi Objek.
5. Terdapat mata kuliah yang perlu berganti nama seperti Multimedia dan Lab. Multimedia menjadi mata kuliah Multimedia Interaktif agar lebih spesifik mendekati bidang ilmu informatika dan sesuai juga rekomendasi dari **APTIKOM**.
 6. Beberapa mata kuliah perlu dihapus dari kurikulum karena setelah melihat beberapa referensi dari asosiasi profesi seperti **APTIKOM**, asosiasi internasional bidang komputer seperti **ACM dan IEEE**, beberapa mata kuliah bukan merupakan rumpun ilmu informatika seperti:
 - a. Mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi
 - b. Teknik Riset Operasional
 - c. Perbankan
 - d. Komputer dan Masyarakat
 7. Kurikulum Jurusan Manajemen Informatika sudah sejak lama telah memasukkan mata kuliah wajib nasional sesuai dengan Permenristekdikti No.44 Thn 2015: SN-DIKTI pasal 35 ayat 1, yaitu mata kuliah Pendidikan Agama, Pancasila, Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia. Pada kurikulum baru mata kuliah wajib nasional tersebut tetap dipertahankan.

4. PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

4.1. Profil Lulusan / Learning Outcome

Lulusan Sarjana Terapan Manajemen Informatika memiliki beragam peluang kerja di berbagai sektor dan jenis organisasi. Berikut adalah beberapa peluang kerja yang mungkin terbuka bagi lulusan jurusan ini secara lengkap:

Table 1 Profil Lulusan

No	Profil Lulusan	Deskripsi
1	Web Programmer	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, dan memelihara aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman modern (seperti PHP, JavaScript, Python) serta framework yang relevan. Web Programmer juga mampu memahami kebutuhan pengguna dan menerapkan prinsip manajemen proyek perangkat lunak dalam pembangunan aplikasi web interaktif yang efisien dan aman.
2	Web Designer	Lulusan memiliki kemampuan dalam merancang antarmuka web (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang responsif, estetis, dan ramah pengguna, dengan menggunakan tools desain grafis dan teknologi front-end seperti HTML, CSS, JavaScript. Web Designer juga memahami prinsip dasar branding digital dan visual komunikasi dalam pengembangan situs web.
3	Database Administration	Lulusan mampu merancang, mengelola, dan mengoptimalkan sistem basis data menggunakan platform seperti MySQL, PostgreSQL, atau Oracle. Mampu memastikan keamanan, integritas, dan ketersediaan data serta melakukan backup dan recovery. DBA juga memiliki pemahaman tentang kebutuhan bisnis dan integrasi data dengan sistem informasi.
4	IT Technical Support	Lulusan memiliki kemampuan dalam memberikan dukungan teknis kepada pengguna terkait perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan sistem informasi. Mampu melakukan instalasi, konfigurasi, troubleshooting, serta memberikan pelatihan dasar kepada pengguna. Memiliki pemahaman teknis dan komunikasi yang baik dalam menangani masalah TI

No	Profil Lulusan	Deskripsi
		sehari-hari.
5	IT Programmer	Lulusan mampu mengembangkan perangkat lunak/aplikasi berbasis desktop maupun mobile dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti Java, C#, atau Python. Memahami konsep pemrograman berorientasi objek (OOP), siklus hidup pengembangan perangkat lunak, dan dokumentasi teknis dalam pengembangan sistem.

4.2. Capaian Pembelajaran Lulusan

Berdasarkan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 5 ayat 1 disebutkan bahwa “standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup **Sikap**, **Pengetahuan**, dan **Keterampilan** yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan”. **Sikap** merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. **Pengetahuan** merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. **Keterampilan** merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran, mencakup: **Keterampilan Umum** sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan **Keterampilan Khusus** sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

Standar kompetensi lulusan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, Ketrampilan Umum dan Ketrampilan Khusus dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL yang sudah disusun oleh Jurusan Manajemen Informatika dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2 Capaian Pembelajaran Lulusan

Sikap	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
	S3	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
	S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
	S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
	S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
	S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
Pengetahuan	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	P2	Memiliki pengetahuan sesuai dengan capaian pembelajaran program studi, yakni : <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi. b. Mampu mengorganisasikan data dan informasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi c. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi. d. Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi. e. Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan. f. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan diri sepanjang hayat. g. Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja. h. Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi.

Ketrampilan Umum	KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
	KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan
	KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
	KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
	KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.
	KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	KU9	Memiliki kecakapan hidup dengan level sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. b. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika. c. Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha. d. Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (<i>life-long learning</i>).
Ketrampilan Khusus	KK1	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer (<i>desktop base</i>) dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.
	KK 2	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis <i>Web</i> dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.
	KK 3	Mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada Komputer seperti Install <i>Software</i> , Perbaikan <i>Hardware</i> dan membuat jaringan komputer.

4.3. Capaian Jenjang (DO)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) kemudian dirangkum dalam Capaian jenjang atau

degree outcomes (DO) yang menunjukkan kualitas atribut yang diharapkan dapat dicapai oleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan program belajar pada tingkatan jenjang D3 yaitu setara dengan KKNI Level 5. Capain jenjang ini disusun dengan mengacu pada KKNI sesuai dengan Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012.

Capaian jenjang level D3 Jurusan Manajemen Informatika sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM adalah sebagai berikut :

1. Penyanggah gelar ini mampu menunjukkan kinerja bermutu, dan terukur.
2. Penyanggah gelar ini mampu menerapkan pemikiran logis dan inovatif dalam memecahkan masalah di bidang informatika dan komputer.
3. Penyanggah gelar ini harus mampu menguasai konsep teoritis ilmu komputer dan informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
4. Penyanggah gelar ini harus mampu menunjukkan keterampilan atau psikomotorik pada ranah kompleksitas praktik tertentu termasuk keterampilan bidang Manajemen Informatika dan komputer.
5. Penyanggah gelar ini mampu bertindak secara profesional dan mampu menilai berdasarkan tingkat otonomi kognitif.
6. Penyanggah gelar ini harus mampu menyelesaikan pekerjaan terkait bidang komputer dan informatika berlingkup luas, dan memilih metode yang sesuai dari berbagai pilihan dengan menganalisis data.
7. Penyanggah gelar ini harus memiliki tanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.
8. Penyanggah gelar ini mampu mengelola dan menggunakan informasi untuk belajar mandiri sepanjang hidup.
9. Penyanggah gelar ini mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
10. Penyanggah gelar ini harus mampu mengelola kelompok kerja, mengkomunikasikan hasil pekerjaan dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif.
11. Penyanggah gelar ini mampu mengevaluasi diri terhadap kelompok kerja yang ada di bawah tanggung jawabnya.

12. Penyandang gelar ini mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

4.4. Capaian Program (PO)

Sebagaimana yang telah direkomendasikan dan telah dirumuskan oleh APTIKOM, Capaian Program (*Program Outcome*) ini menunjukkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang seharusnya dimiliki oleh seseorang yang telah berhasil lulus dari program studi tertentu. Terdapat 8 dimensi capaian program, dimana dimensi 1, 2 dan 3 merepresentasikan aspek pengetahuan dan ketrampilan, dan dimensi 4-8 merepresentasikan aspek sikap.

Capaian Program juga merupakan upaya untuk menghasilkan suatu program yang berdasarkan ranah keilmuan di bidang Manajemen Informatika sesuai dengan Visi dan Misi Fakultas dan Perguruan Tinggi dan menggambarkan hasil pembelajaran peserta didik yang telah dicapai selama pembelajaran.

Capaian Program ini dibagi menjadi dua dimensi, yaitu: pertama, Dimensi Capaian Program Umum untuk tingkat Fakultas dan kedua, Dimensi Capaian Program Spesifik untuk tingkat Jurusan .

Capaian Program harus memenuhi 8 aspek umum, generik dan khusus seperti terlihat pada tabel.

Tabel 3 Capaian Program (Program Outcome)/PO

No.	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
1.	Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi
2.	Mampu mengorganisasikan data dan informasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
3.	Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi.	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4.	Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara Profesional dan Sosial
5.	Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif

6.	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan diri sepanjang hayat.	Pembelajaran sepanjang hayat
7.	Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8.	Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

4.5. Pemetaan Capaian Pembelajaran terhadap Bahan kajian

Capaian-capaian pembelajaran yang telah disusun kemudian dipetakan menjadi beberapa bahan kajian. Matriks bahan kajian dan relasinya terhadap capaian pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

- a. Capaian pembelajaran yang dipetakan dengan matriks bahan kajian untuk capaian pembelajaran sikap dan tata nilai.

Tabel 4 Capaian Pembelajaran dan Bahan kajian sikap dan tata nilai

No	Capaian Pembelajaran Kemampuan Sikap	Bahan Kajian 1	Bahan Pembelajaran
1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1)	Pembentukan Karakter	Pendidikan Agama Pancasila dan Kewarganegaraan
2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S-2)	Pembentukan Karakter Kecakapan Hidup	Pendidikan Agama Pancasila dan Kewarganegaraan Etika Profesi IT Komputer Terapan Aplikasi Project Unjuk Prestasi Teknologi Praktek Kerja Industri Tugas Akhir
3	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S-3)	Pembentukan Karakter	Pancasila dan Kewarganegaraan Metodologi Penulisan Ilmiah (Sempro)
4	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa (S-4)	Pembentukan Karakter	Pancasila dan Kewarganegaraan
5	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S-5)	Pembentukan Karakter	Pendidikan Agama Bahasa Inggris
6	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S-6)	Pembentukan Karakter	Pancasila dan Kewarganegaraan

No	Capaian Pembelajaran Kemampuan Sikap	Bahan Kajian 1	Bahan Pembelajaran
7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (S-7)	Pembentukan Karakter	Pancasila dan Kewarganegaraan
		Kecakapan Hidup	Etika Profesi IT
8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S-8)	Pembentukan Karakter	Pancasila dan Kewarganegaraan
		Kecakapan Hidup	Etika Profesi IT
9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S-9)	Pembentukan Karakter	Komputer Terapan
			Praktek Kerja Industri
		Kecakapan Hidup	Tugas Akhir Etika Profesi IT
10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan (S-10)	Pembentukan Karakter	kewirausahaan Berbasis Aplikasi

- b. Capaian pembelajaran yang dipetakan dengan matriks bahan kajian untuk capaian pembelajaran Capaian Umum

Tabel 5 Capaian pembelajaran dan bahan kajian Keterampilan Umum

No	Capaian Pembelajaran Kemampuan Umum	Bahan Kajian	Bahan Pembelajaran
1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (KU-1)	Rekayasa Perangkat Lunak Kecakapan Hidup	Sistem Basis Data Analisis dan Perancangan Sistem Informasi RPL Praktek Kerja Industri Tugas Akhir
2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.(KU-2)	Kecakapan Hidup	Praktek Kerja Industri Unjuk prestasi Teknologi Tugas Akhir
3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.(KU-3)	Kecakapan Hidup Pembentukan karakter	Praktek Kerja Industri Unjuk prestasi Teknologi Tugas Akhir Bahasa Indonesia
4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. (KU-4)	Kecakapan Hidup Pembentukan karakter	Kewirausahaan

b. Capaian pembelajaran yang dipetakan dengan matriks bahan kajian untuk capaian pembelajaran Pengetahuan.

Tabel 6 Capaian pembelajaran dan bahan kajian untuk ketarampilan khusus

No	Capaian Pembelajaran Penguasaan Pengetahuan	Bahan Kajian	Bahan Pembelajaran
1	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. (P-1)	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Database Management System Rekayasa Perangkat Lunak	Algoritma Database Management System Desain Grafis & Digital Marketing I - Mobile Aplikasi android & IOS I
2	Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh. (P-2)	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Database Management System	Algoritma Database Management System
3	Mampu memahami dan menjelaskan konsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat. (P-3)	Jaringan Rekayasa Perangkat Lunak	Komputer Terapan Mikrotik Perakitan dan Dasar-Dasar Komputer Linux Operation & Networking
4	Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi mulai dari pengembangan sistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile. (P-4)	Rekayasa Perangkat Lunak	Pengantar Teknologi Informasi Sistem Informasi Manajemen
5	Mampu memahami dan menjelaskan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada perangkat lunak. (P-5)	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Matematika dan Statistik	Algoritma Basis Data Pemrograman Logika Matematika Statistik dan Probabilitas
6	Mampu memahami dan mengkaji dasar hukum kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem. (P-6)	Manajemen Informasi	Etika Profesi IT Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sistem Informasi Manajemen
7	Mampu memahami dan menjelaskan konsep perencanaan strategis, resiko organisasi, serta kerangka kerja tata kelola sistem informasi. (P-7)	Tata Kelola Sistem Informasi	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sistem Informasi Manajemen Rekayasa Perangkat Lunak
8	Mampu memahami konsep, teknik pada manajemen proyek untuk memenuhi business requirement berdasarkan kriteria pengambilan keputusan. (P-8)	Manajemen Informasi	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi Manajemen
9	Mampu memahami, mengidentifikasi, merekomendasikan kebutuhan bisnis terhadap dampak penggunaan teknologi di dalam masyarakat dan bisnis. (P-9)	Tata kelola Sistem Informasi	Pengantar Teknologi Informasi Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi Manajemen
10	Mampu memahami permasalahan bisnis berdasarkan analisis data di dalam organisasi sebagai pendukung pengambilan keputusan. (P-10)	Manajemen Informasi	Sistem informasi Manajemen Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Rekayasa Perangkat Lunak

11	Mampu memahami fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak. (P-11)	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Pemrograman Mobile Aplikasi Andorid & IOS
12	Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX. (P-12)	Rekayasa Perangkat Lunak	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Pemrograman UI/UX Desain
13	Mampu memahami dan melihat peluang inovasi digital untuk mengembangkan model bisnis digital yang baru. (P-13)	Kecakapan Digital	Pengantar Teknologi Informasi Unjuk prestasi Teknologi Aplikasi Project Praktek Kerja Industri
14	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. (P-14)	Manajemen Informasi	Design Thinking Bisnis Digital + Proyek Sistem Informasi Manajemen
15	Memiliki pemahaman mengenai dasar-dasar bisnis dan pengetahuan pendukung lainnya yang berkaitan dengan teknologi informasi. (P-15)	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen Pengantar Teknologi Informasi

d. Capaian pembelajaran yang dipetakan dengan matriks bahan kajian untuk capaian pembelajaran Ketrampilan Khusus

Tabel 7 Capaian pembelajaran dan bahan kajian pengetahuan

No	Capaian Pembelajaran Kemampuan Khusus	Bahan Kajian	Bahan Pembelajaran
1	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.(KK-1)	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen
2	Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional. (KK-2)	Database Management System	Database administrasi Acces & SQL Database Mysql
3	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat. (KK-3)	Teknologi Informasi Arsitektur Komputer	Pengantar Teknologi Informasi Komputer Terapan Jaringan Mikrotik Perakitan dan Dasar-Dasar Komputer
4	Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC).(KK-4)	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak Metodologi Penulisan Ilmiah (Sempro)
5	Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak. (KK-5)	Matematika dan Statistik	Logika Matematika Statistic
6	Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu system. (KK-6)	Etika Profesi	Etika Profesi IT
7	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang. (KK-7)	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen Design Thinking
8	Memiliki kemampuan untuk memantau, mengevaluasi dan mengendalikan sumberdaya sistem informasi untuk memastikan keselarasan, pencapaian dan sasaran strategis organisasi.(KK-8)	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen Rekayasa Perangkat Lunak

No	Capaian Pembelajaran Kemampuan Khusus	Bahan Kajian	Bahan Pembelajaran
9	Mampu membangun perangkat lunak dalam sebuah proyek sistem informasi. (KK-9)	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
10	Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis web di sisi client dan server. (KK-10)	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Pemrograman web I Pemogramman Web 2
11	Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak.(KK-11)	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Programming Desktop 1 Programming Desktop 2 Mobile Aplikasi android & IOS I Mobile Aplikasi android&IOS II
12	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX. (KK-12)	UI/UX Desain	UI/UX Desain Machine Learning R Programming Data Mining Artificial Intelligent/sistem pakar
13	Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi.(KK-13)	Manajemen Informasi	Pengantar Teknologi Informasi Sistem Informasi Manajemen
14	Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi. (KK-14)	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen Unjuk prestasi Teknologi

5. PENETAPAN BAHAN KAJIAN DAN MATA KULIAH

5.1 Proses Menentukan Kedalaman Bahan Kajian

Kedalaman dan keluasan merupakan proses yang sangat penting untuk menentukan besaran sks dari mata kuliah. Besarnya sks setiap mata kuliah dihitung dengan membagi bobot mata kuliah dibagi dengan jumlah bobot dari seluruh matakuliah kemudian dikalikan dengan total sks yang wajib ditempuh dalam satu siklus studi pada program studi. Namun sebelum proses tersebut dilakukan, kedalaman dan keluasan dari matakuliah harus ditentukan. Kedalaman dan keluasan mata kuliah ataupun bahan kajian dibuat berdasarkan taksonomi bloom yang telah diperbaharui dan memperhatikan deskriptor KKNi untuk program diploma 3. Berikut tabel tingkatan/level kedalaman dan keluasan berdasarkan Revised Taxonomy Bloom.

Tabel 8 Level Kedalaman dan Keluasan berdasarkan Taxonomy Bloom

Level			
Kedalaman		Keluasan	
1	Remember	1	Recognizing
		2	Recalling
2	Understand	3	Interpreting
		4	Explaining
3	Apply	5	Executing
		6	Implementing
4	Analyze	7	Differentiating
		8	Organizing
5	Evaluate	9	Checking
		10	Critiquing
6	Create	11	Planning
		12	Producing

Proses penentuan kedalaman dan keluasan bahan kajian/mata kuliah hingga penentuan beban SKS dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Memberikan tingkat kedalaman (1 - 6) dari masing-masing bahan kajian
Diimplementasikan pada sub menu 7.2 Kedalaman dan keluasan kajian
2. Mengelompokkan lingkup bahan kajian yang serumpun untuk membentuk mata kuliah. Diimplementasikan pada sub menu 8.2 Matriks Relasi Mata Kuliah dan Bahan Kajian beserta Bobotnya
3. Memberikan nilai tingkat keluasan (1 - 12) pada masing-masing mata kuliah yang sudah terbentuk dari langkah sebelumnya. 8.2 Matriks Relasi Mata Kuliah dan Bahan Kajian beserta Bobotnya
4. Membentuk bobot mata kuliah beserta kajian beserta Bobotnya. Namun pada bagian tersebut tidak ditampilkan nilai keluasan dari bahan kajian ataupun mata kuliah. Adapun perhitungan detailnya akan disajikan pada lampiran.
5. Menentukan Total Bobot Mata kuliah
6. Estimasi Beban SKS mata kuliah dilakukan dengan formula sebagai berikut:

$$BebanSKS = \left(\frac{Bobot\ matakuliah\ x}{Total\ Bobot\ Matakuliah} \right) \times 100$$

$$BebanSKS = \left(\frac{Bobot\ matakuliah\ x}{Total\ Bobot\ Matakuliah} \right) \times 100$$

$$BebanSKS = \left(\frac{Bobot\ matakuliah\ x}{Total\ Bobot\ Matakuliah} \right) \times 100$$

7. Langkah terakhir adalah melakukan pembulatan dari estimasi beban sks tiap mata kuliah. Proses ini juga diimplementasikan pada bagian 9 Struktur Kurikulum

Berikut adalah tabel yang mendeskripsikan kedalaman dan keluasan bahankajian.

Tabel 9 Kedalaman dan keluasan capaian pembelajaran

No	Capaian Pembelajaran	Jumlah	Bahan Kajian
1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius (S-1)	1	Pembentukan Karakter
2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S-2)	2	Pembentukan Karakter
3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila (S-3)	2	Kecakapan Hidup
			Pembentukan Karakter
4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa (S-4)	2	Pembentukan Karakter
5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S-5)	1	Pembentukan Karakter
6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S-6)	1	Pembentukan Karakter
7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (S-7)	2	Pembentukan Karakter
			KecakapanHidup
8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S-8)	2	Pembentukan Karakter
			Kecakapan Hidup
9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. (S-9)	4	Pembentukan Karakter
			Kecakapan Hidup
10	Kemampuan berkomunikasi dalam berbagai konteks professional	4	Pembentukan Karakter
			Kecakapan Hidup

1	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. (KK-1)	2	Rekayasa Perangkat Lunak
			Arsitektur Komputer
2	Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional (KK-2)	2	Rekayasa Perangkat Lunak
			Arsitektur Komputer

3	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat (KK-3)	1	Rekayasa Perangkat Lunak
4	Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC) (KK-4)	5	Matematika dan Statistik Algoritma dan Pemrograman Rekayasa Perangkat Lunak Arsitektur Komputer Manajemen Informasi
5	Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak (KK-5)	1	Logika Matematika dan Statistik Algoritma, Flowchart & Bahasa Program Rekayasa Perangkat Lunak
6	Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem (KK-6)	5	Etika Profesi IT Rekayasa Perangkat Lunak Kecakapan Hidup Manajemen Informasi
7	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang. (KK-7)	4	Rekayasa Perangkat Lunak Manajemen Informasi
8	Memiliki kemampuan untuk memantau, mengevaluasi dan mengendalikan sumberdaya sistem informasi untuk memastikan keselarasan, pencapaian dan sasaran strategis organisasi. (KK-8)	4	Manajemen Informasi
9	Mampu membangun perangkat lunak dalam sebuah proyek sistem informasi. (KK-9)	5	Rekayasa Perangkat Lunak System Design Analys
10	Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman	5	Algoritma dan

	serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis web di sisi client dan server. (KK-10)		Pemrograman
			Rekayasa Perangkat Lunak
11	Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak. (KK-11)	4	Rekayasa Perangkat Lunak
12	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX. (KK-12)	4	Algoritma dan Pemrograman
			Rekayasa Perangkat Lunak
13	Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi. (KK-13)	3	Manajemen Informasi
14	Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi. (KK-14)	1	Rekayasa Perangkat Lunak
1	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. (P-1)	2	Manajemen Informasi
			Pembentukan Karakter
2	Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh. (P-2)	3	Database Management System
			Algoritma dan Pemrograman
			Rekayasa Perangkat Lunak
3	Mampu memahami dan menjelaskan konsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat. (P-3)	3	Manajemen Informasi
			Rekayasa Perangkat Lunak
4	Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi mulai dari pengembangan sistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile. (P-4)	4	Manajemen Informasi
			Rekayasa Perangkat Lunak
			Algoritma dan Pemrograman
5	Mampu memahami dan menjelaskan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada perangkat lunak. (P-5)	2	Logika Matematika dan Statistik
			Algoritma dan Pemrograman
6	Mampu memahami dan mengkaji dasar hukum kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem. (P-6)	4	Etika Profesi IT
			Rekayasa Perangkat Lunak
			Manajemen Informasi

7	Mampu memahami dan menjelaskan konsep perencanaan strategis, resiko organisasi, serta kerangka kerja tata kelola sistem informasi. (P-7)	2	Manajemen Informasi
			Kecakapan Hidup
8	Mampu memahami konsep, teknik pada manajemen proyek untuk memenuhi business requirement berdasarkan kriteria pengambilan keputusan. (P-8)	2	Rekayasa Perangkat Lunak
			Algoritma dan Pemrograman
9	Mampu memahami, mengidentifikasi, merekomendasikan kebutuhan bisnis terhadap dampak penggunaan teknologi di dalam masyarakat dan bisnis. (P-9)	2	Rekayasa Perangkat Lunak
10	Mampu memahami permasalahan bisnis berdasarkan analisis data di dalam organisasi sebagai pendukung pengambilan keputusan. (P-10)	3	Rekayasa Perangkat Lunak
			Kecakapan Hidup
11	Mampu memahami fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak. (P-11)	4	Rekayasa Perangkat Lunak
12	Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX. (P-12)	4	Algoritma dan Pemrograman
			Rekayasa Perangkat Lunak
13	Mampu memahami dan melihat peluang inovasi digital untuk mengembangkan model bisnis digital yang baru. (P-13)	2	Manajemen Informasi
14	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. (P-14)	3	Rekayasa Perangkat Lunak

Sesuai roadmap-knowledge area di atas, maka mata kuliah terkait untuk masing- masing ranah topik adalah sebagai berikut :

Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Manajemen Informatika.

Tabel 10 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan Dan Mata Kuliah Pada Program Studi Manajemen Informatika D3

No.	Ranah Topik	Ranah Keilmuan*	Mata Kuliah Terkait
1.	Matematika	Logika Matematika	<ul style="list-style-type: none"> • Logika Matematika • Statistik dan Probabilistik • Matematika Diskrit

2.	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Algoritma dan Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma Pemrograman • Pemrograman Berorientasi Objek • Pemrograman Web I • Pemrograman Web II • Pemrograman Web III • Pemrograman Berbasis Mobile • Pemrograman Database I • Pemrograman Database II
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak • Interaksi Manusia dan Komputer • Basis Data • Sistem Operasi • Analisis dan Perancangan Sistem • Sistem Informasi Akuntansi
4.	Arsitektur Komputer	Arsitektur dan Organisasi Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer • Komunikasi data dan Jaringan • Administrasi Sistem Jaringan • Multimedia Interaktif • Aplikasi Desain Grafis • Keamanan Sistem Informasi
5.	Manajemen Informasi	Sistem Informasi, Pengantar Manajemen	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi Manajemen • Pengantar manajemen • Proses Bisnis • Perilaku Organisasi • Aplikasi Perkantoran • Pengantar Akuntansi
6.	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Profesi	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Kewirausahaan • Etika Profesi • Kecakapan Antar Personal • Metode Penelitian • Magang • Tugas Akhir

Mata kuliah tersebut disusun berdasarkan Association for Computing Machinery (ACM) 2013, Permendikbud No.49 th.2014 dan KKNi level 5 Capaian pembelajaran Program studi Manajemen Informatika D3 untuk memenuhi kualifikasi lulusan Ahli Madya Program Manajemen Informatika D3 sesuai KKNi level 5 dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang direkomendasikan oleh APTIKOM level 5.

5.2. PEMETAAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN CAPAIAN PROGRAM BIDANG ILMU MANAJEMEN INFORMATIKA D3

5.2.1 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian dan Capaian Program untuk Manajemen Informatika D3

Tabel 11 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian Program Untuk Manajemen Informatika D3 Berdasarkan Ranah Topik

RANAH TOPIK : SIKAP DAN TATA NILAI

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.					√	√		
2.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika				√	√	√		
3.	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa				√	√	√		
4.	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila				√	√	√		
5.	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan				√	√	√	√	
6.	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				√	√	√	√	
7.	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara				√		√		
8.	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				√	√	√	√	
9.	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik				√		√		
10.	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				√	√	√		√

RANAH TOPIK: MATEMATIKA & STATISTIK

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah	√	√						
2.	Menerapkan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	√	√						
3.	Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan		√	√					

RANAH TOPIK: ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep algoritma meliputi konsep-konsep untuk menerapkan algoritma untuk menyelesaikan masalah.	√	√						
2.	Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.	√	√						
3.	Membuat konsep bahasa pemrograman, dari berbagai model bahasa pemrograman.	√		√					
4.	Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk pengolahan data dan informasi.	√		√					

RANAH TOPIK: REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep algoritma meliputi Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data	√	√						
2.	Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	√	√						
3.	Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS	√	√	√					
4.	Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi	√	√	√					
5.	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	√		√					

6.	Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi	√	√	√					
7.	Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design	√		√					

RANAH TOPIK: ARSITEKTUR KOMPUTER

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan kebutuhan software dari suatu organisasi	√	√						
2.	Merancang topologi dari suatu jaringan komputer	√	√						
3.	Menggunakan dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi manajemen dari suatu organisasi	√	√	√					
4.	Menerapkan kebutuhan sistem operasi dari suatu organisasi	√		√					
5.	Mengimplementasikan sistem keamanan dan keselamatan pada pengoperasian komputer	√	√						
6.	Melakukan instalasi untuk koneksi internet	√							
7.	Melakukan instalasi jaringan komputer	√		√					

RANAH TOPIK: MANAJEMEN INFORMASI

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen	√	√	√					
2.	Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif	√	√						
3.	Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi	√		√					
4.	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah		√	√					

5.	Menerapkan beberapa bahas pemrograman beserta karakteristiknya	√		√					
6.	Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu	√		√					

RANAH TOPIK: PRAKTIK PROFESIONAL

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya							√	
2.	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.				√				
3.	Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha								√

6. STRUKTUR KURIKULUM

Berdasarkan hasil pemetaan dan pembobotan bahan kajian maka didapatkan struktur kurikulum yang diuraikan pada subbab 9.2.1. Penjelasan lengkap mengenai struktur kurikulum dijelaskan kemudian.

Gambar berikut ini merupakan bagan untuk penentuan besarnya SKS dalam mata kuliah



Gambar 3 Penentuan besarnya SKS

Tabel 12 Struktur kurikulum Program Studi D3 Manajemen Informatika

SEMESTER I			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	MI 2004	Management Principles	2
2	PPB 0002	English Conversation 1	4
3	MI 2019	Desain Grafis & Web	2
4	MI 2002	Algoritma, Flowchart & Bahasa Program	3
5	PPB 0003	Komputer Terapan	3
6	MI 2003	Database Management System	2
7	MI 2104	Programming 1	4
8	MI 2007	Jaringan	2
9	PPB 0001	Personality Development	2
JUMLAH SKS			24

SEMESTER II			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	MI 2006	Programming 2	4
2	PPB 0004	English Conversation 2	2
3	MI22108	Database Mysql	2
4	MI 2008	System Design Analysis	2
5	MI 2009	Desain Grafis & Digital Marketing	3
6	MI 2010	Mikrotik	2
7	MI 2011	Logika Matematika	2
8	MI22113	Perakitan dan Dasar-Dasar Komputer	4
9	MKU 0001	Agama	2
JUMLAH SKS			23
SEMESTER III			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	PPB 0005	English Conversation 3	2
2	MI 2012	Pemogramman Web	4
3	MI 2013	Database administrasi Acces & SQL	2
4	MI 2014	Desain Grafis & Teknik Digital Marketing	2
5	MI 2015	Linux Operation & Networking	2
6	MI 2115	Machine Learning	2
7	MI 2016	Rekayasa Perangkat Lunak	2
8	MI 2017	Mobile Aplikasi android & IOS I	4
JUMLAH SKS			20
SEMESTER 4			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	PBB 0006	English Conversation 4	2
2		Mobile Aplikasi android & IOS II	4
3	MI 2020	Multimedia & 3D Animation	2
4	MI 2021	Bisnis Digital + Proyek	2
5	MI 2022	R Programming	2
6	MI 2123	Data Mining	2
7	MI 2124	Design Thinking	2
8	MKU 0002	kewirausahaan Berbasis Aplikasi	3
9	MI 2019	UI/UX Desain	4
JUMLAH SKS			23

SEMESTER V			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	MKU 0006	Statistic	2
2	MI 2023	Pemrograman 5 + Unjuk Kerja	3
3	MKU 0005	Metodologi Penulisan Ilmiah (Sempro)	3
4	MI 2024	Leadership/Supervisi	2
5	MI 2025	K3 & Ketenaga kerjaan	2
6	MKU 0003	Pancasila dan Kewarganegaraan	2
7	MI 2026	Artificial Intelligent	2
8	MKU 0004	Psikologi dan Etika Profesi	2
9	PPB 2031	Unjuk Prestasi Teknologi	2
JUMLAH SKS			20
SEMESTER VI			
NO	KODE	NAMA MATAKULIAH	SKS
1	MKU 0007	Praktek Kerja Industri	4
2	MKU 0008	Tugas Akhir	6
JUMLAH SKS			10
Total SKS			110