

2022



**BUKU PANDUAN KURIKULUM
PROGRAM SARJANA**

SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

Jalan Imam Bonjol No. 41,
Karawaci Ilir, Tangerang 15115
Telp. 021-5517853
<http://buddhidharma.ac.id>



TIM PENYUSUN

Dewan Penasihat:

1. Dr. Suryadi Winata, SE., M.M, M.Si., Ak., CA (Aust) (Plt Rektor)
2. Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng. (Dekan FST)
3. Rudy Arijanto, M.Kom (Wakil Dekan FST)

Ketua:

Benny Daniawan, M.Kom (Ketua Program Studi Sistem Informasi)

Anggota:

1. Alexius Hendra Gunawan, S.Kom, M.Kom
2. Amat Basri, S.Kom, M. Kom
3. Andi Leo, S.Kom, M.Kom
4. Andri Wijaya, S.Kom, M.TI
5. Ardiane Rossi K.M, S.Kom, M.Kom
6. Junaedi, M.Kom
7. Lily Damayanti, S.Kom, M.TI
8. Paulus Yayan Christian, S.Kom, M.M
9. Riki, S.Kom, M.Kom
10. Tugiman, S.Kom, M.Kom
11. Verri Kuswanto, S.Kom, M.MSI
12. Yuki Gunawan, S.Kom, M.M

Reviewer:

1. Prihandoko, S.Kom., MIT., PhD (Universitas Gunadharma / APTIKOM)
2. Manorang Sihotang, M.Kom (Wakil Ketua II APTIKOM Provinsi Banten)
3. Jacob FN Dethan, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D. (Gugus Kendali Mutu (GKM) Fakultas)
4. Dr. Yakub, M.M, M.Kom (Gugus Kendali Mutu (GKM) Fakultas)
5. Irsan Stefanus, B.Com (Manajemen PT. Dian Prima JayaRaya)
6. Teofillus Sunarsa, M.Kom (GM PT. Bucherii Indonesia)
7. Tanu Wijaya Anantio, S.Kom (Alumni/ B.A PT. Dian Prima JayaRaya)
8. Ivander Darmawan (Mahasiswa / SEMA FST)

DAFTAR ISI

Tim Penyusun	2
Daftar Isi	3
I. Identitas Prodi	4
II. Evaluasi Kurikulum	5
III. Landasan dan Dasar Hukum	9
IV. Visi dan Misi	11
V. Profil Lulusan	17
VI. Capaian Pembelajaran Lulusan	20
VII. Metode Pembelajaran	41
VIII. Sistem Evaluasi dan Penilaian	41
IX. Metode Pembelajaran	41
X. Sistem Evaluasi dan Penilaian	41
Referensi	47
Lampiran	48

KURIKULUM

MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

PROGRAM SARJANA (S1)

I. IDENTITAS

- A. Program Studi : Sistem Informasi
- B. Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
- C. Fakultas : Sains & Teknologi
- D. Universitas : Buddhi Dharma
- E. Pendirian/Ijin Program Studi : 604/E/O/2014 / Tanggal 17 Oktober 2014
- F. Akreditasi : C, 3071/BAN-PT/Akred/S/XII/2021 (14 Des 2021)
- G. Jumlah Mahasiswa : 243
- H. Jumlah Dosen Tetap : 14

II. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER

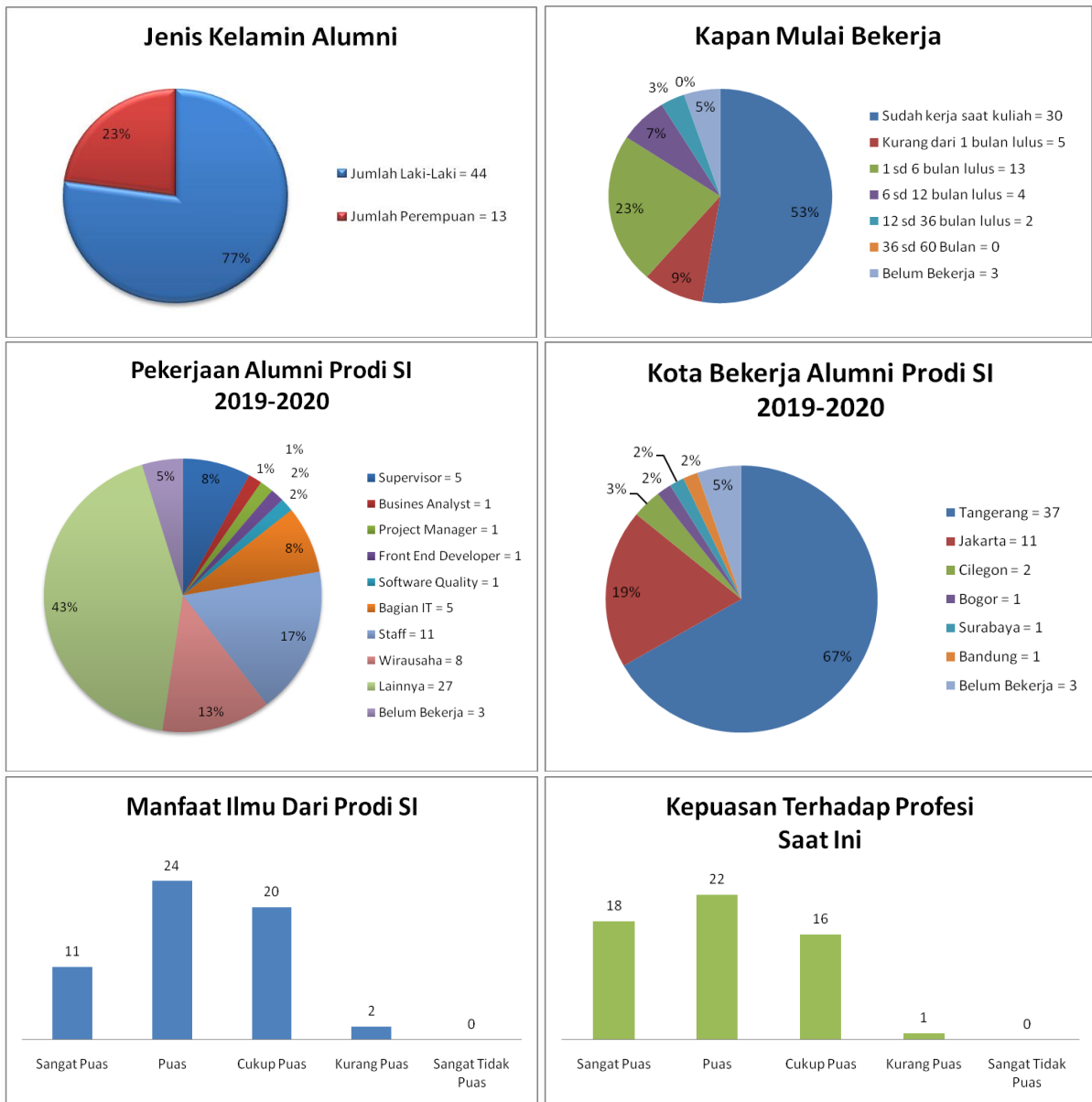
Evaluasi kurikulum dilakukan setiap 4 tahun untuk mendapat saran dan masukan dari para user, alumni, stake holder, dosen, dan mahasiswa. Disamping itu dilakukan analisis terhadap kebutuhan pasar yaitu dengan melihat kebutuhan dunia usaha dan dunia industry khususnya daerah Tangerang dan sekitarnya melalui pencarian di jobstreet. Berikut adalah beberapa hasil pencarian yang ditampilkan pada Tabel II.1:

Tabel II.1 Analisa Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri Tangerang dan Sekitarnya

No	Nama Perusahaan	Lokasi	Bagian	Rangkuman Kualifikasi
1	PT. Petra Sejahtera Abadi	Tangerang	IT Programmer	Minimal lulusan S1 sistem informasi dengan Memahami bahasa pemrograman, Memahami SDLC, Problem Solving, Mampu bekerja team work, mampu berkomunikasi. bernegosiasi dan berkoordinasi, mampu mengoperasikan software, mengerti database, mampu menganalisa data, mampu mengolah data, mampu membuat report, menguasai bahasa asing
2	PT. Karya Solusi prima Sejahtera	Tangerang	Data Analyst	
3	PT. Auraluxe Indonesia		IT Supervisor	
4	PT. Metrodata	Dadap	IT Support	
5	PT. Paradise Perkasa	Tangerang	Senior Staff SAP FICO	
6	PT. Artajasa Pembayaran Elektronik	Tangerang	Acquiring Operation Engineer	
7	PT. Rintis Sejahtera	Tangerang Alam Sutera	IT Server Staff	
8	PT Golden Flexible Packaging	Banten	IT Support	
9	PT BPR Kredit Mandiri Indonesia	Tangerang BSD	GA dan IT Support	
10	PT. Flex Indonesia	Tangerang	IT Staff	
11	PT. Rintis Sejahtera	Tangerang	System QA-Tester Staff	
12	PT. Putradabo Perkasa	BSD	IT Support	
13	PT. Adicipta Inovasi Teknologi	Jakarta Barat	IT System Analyst	
14	PT. Esta Kapital Fintek	Tangerang – Alam Sutera	IT System Analyst	
15	PT. Vodea Dwi karsa	Banten - Serpong	IT Business Analyst	

16	PT ESPAY	Tangerang – Alam Sutera	System Analyst	
----	----------	-------------------------------	----------------	--

Selain itu dilakukan analisis terhadap kuesioner tracer yang dilakukan pada alumni prodi Sistem Informasi yaitu lulusan 2019 dan 2020 sebanyak 85 lulusan dan berhasil mendapatkan 57 data tracer yang masuk. Ditunjukkan sebagai berikut :



Gambar II.1 Tracer Alumni 2019-2020

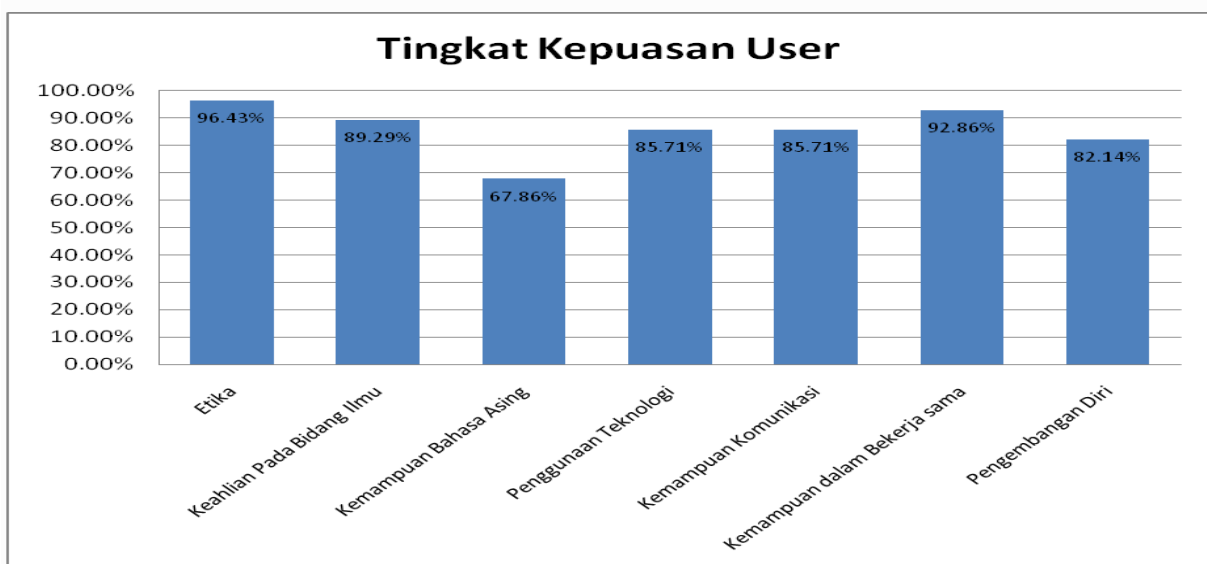
Dari data diatas dapat digambarkan sebanyak 67% alumni yang terlacak dan rata-rata alumni ini sebanyak 53% sudah mendapat pekerjaan baik saat berkuliah maupun setelah

lulus. Dengan mayoritas di kota Tangerang dan Jakarta. Profesi alumni pun beragam sebanyak 15.8% (9 orang) berkecimpung di dunia IT, 14% (8 orang) berwirausaha, 8,7% (5 orang) adalah supervisor, 5,2% (3 orang) belum bekerja dan 56,3% (32 orang) bekerja dibidang lainnya. Berdasar keterangan alumni manfaat dari ilmu yang didapat dari program studi dan kepuasan terhadap profesi saat ini rata-rata menjawab puas.

Adapun beberapa saran masukan dari para alumni adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang lebih dalam untuk Database (Stored Procedure, SQL Jobs, function, view) dan Bahasa Programming yang populer dalam dunia bisnis (Laravel, CI, C# & ASP.net)
2. Pendalaman Android
3. Pendalaman Audit Sistem Informasi
4. Integrasi web dengan apps mobile
5. Pendalaman Digital Marketing
6. Pendalaman UI/UX
7. Network Security
8. Matakuliah Character Building dan Etika diawal semester
9. Materi Public Speaking
10. Wirausaha Lanjutan
11. Matakuliah Bahasa Asing

Untuk Tracer kepuasan pengguna, sementara mendapatkan feedback dari 6 institusi yang merekrut para alumni prodi Sistem Informasi dengan jumlah sebanyak 7 alumni. Yang artinya hanya sebesar 8.2% dari data 85 lulusan. Adapun hasil tingkat kepuasan user terhadap kinerja para alumni adalah sebagai berikut:



Gambar 2.0 Tracer User (Alumni 2019-2020)

Dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata alumni program studi sistem informasi memiliki Etika, Ahli pada bidang ilmu, mahir dalam penggunaan teknologi, mampu dalam berkomunikasi, bekerjasama, dan mau mengembangkan diri. Hanya saja kemampuan dalam bahasa asing perlu ditingkatkan lagi.

Beberapa Lulusan yang diinginkan oleh user adalah sebagai berikut:

1. Mampu bekerja sama dengan team dan mampu memberikan perubahan yang lebih baik lagi terhadap perusahaan
2. Adaptif, Smart, Integrity, Leadership
3. Memiliki kompetensi sesuai bidang keahliannya
4. Memiliki keterampilan bekerja disertai dengan attitude yg bagus
5. Selain memiliki pengetahuan intelektual yang update, diharapkan mempunyai kreativitas dan berbudi luhur
6. Jujur, memiliki inisiatif tinggi, memiliki nalar yang baik dan keinginan belajar
7. Mengerti dengan baik teknologi, mengerti dengan baik dasar-dasar office tools, mampu melakukan analisa data yang baik.
8. Tidak hanya terampil dalam skill teknis, tetapi juga dalam soft skill terutama dalam memanage relationship dengan kolega ataupun pihak eksternal
9. Mampu kreatifitas dan inovasi teknologi
10. Menguasai paling tidak 1 bahasa pemrograman terutama JAVA Mobile (Android)
11. communication skill & softskill (good attitude)

Saran yang diberikan oleh User terhadap program studi sebagai berikut:

1. Kemampuan Leadership, kemampuan presentasi.
2. Diperbanyak seminar / workshop yang mengangkat perkembangan teknologi terkini supaya mahasiswa dan dosen lebih updated
3. Saat ini sudah cukup bagus dan lebih ditingkatkan dalam hal akademik supaya lulusan siap terjun ke dunia kerja/wirausaha
4. Tingkatkan pelatihan bahasa asing
5. Tingkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri agar dapat bersaing dengan lulusan dari universitas lainnya
6. Tingkatkan kemampuan dalam penulisan laporan
7. Kompetensi lulusan harus ditingkatkan, untuk lulusan-lulusan terbaik harap diberikan informasi kepada pihak perusahaan
8. Meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan inovatif

Berdasar masukan-masukan dari para alumni dan user maka kurikulum 2022 ini dirancang untuk meningkatkan kualitas dari para mahasiswa/I yang ada di Fakultas sains dan teknologi Khususnya di Program Studi Sistem Informasi.

III. LANDASAN DAN DASAR HUKUM

Penyusunan kurikulum yang ada pada Universitas Buddhi Dharma dilandasi dengan fondasi yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, historis, maupun secara yuridis.

Landasan Filosofis

Tahap perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan pada Universitas Buddhi Dharma dengan melakukan pengkajian pengetahuan dan dipelajari, agar mahasiswa memahami hakikat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat

Landasan Sosiologis

Masalah kebudayaan menjadi topik hangat di kalangan civitas akademika. Universitas Buddhi Dharma seiring dengan fakultas sains dan teknologi serta program studi 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 yang dirancang 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 kelincahan 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).

Landasan Psikologis

Kurikulum yang dirancang ini dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya; kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berpikir kritis, dan berpikir tingkat dan melakukan penalaran tingkat tinggi (higher order thinking); kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan. kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlak mulia, mampu berkolaborasi, toleran, dan menjadi manusia yang terdidik penuh determinasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

Landasan historis

kurikulum yang dirancang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan zamannya; kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsa-bangsa masa lalu, dan mentransformasikan dalam era di mana dia sedang belajar; kurikulum

yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik di abad 21, memiliki peran aktif di era industri 4.0, serta mampu membaca tanda-tanda perkembangannya.

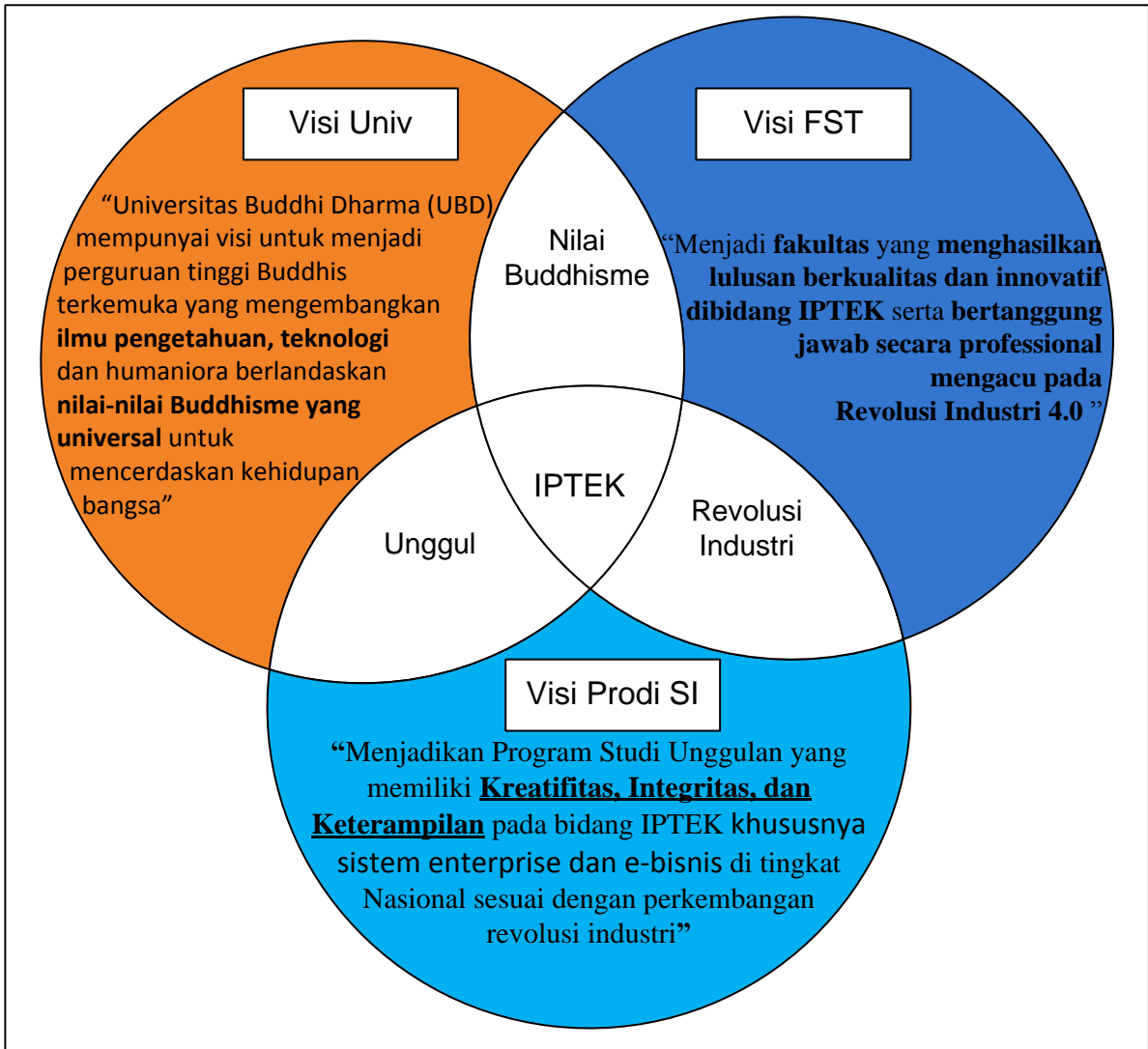
Landasan Yuridis

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: 5157);
3. 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 Republik Indonesia Nomor: 5500);
4. Peraturan Presiden RI Nomor: 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia KKNI;
5. Peraturan Presiden Nomor: 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor: 831);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor: 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
9. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 74/P/2021 tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka;
10. Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemendikbud 2020.
11. Surat Keputusan Rektor Universitas Buddhi Dharma Nomor 050/SK/UBD/XII/2021, tentang Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
12. Surat Keputusan Rektor Universitas Buddhi Dharma Nomor 009A/SK/UBD/VIII/2022, tentang Pengesahan Kurikulum Program Studi Sistem Informasi.

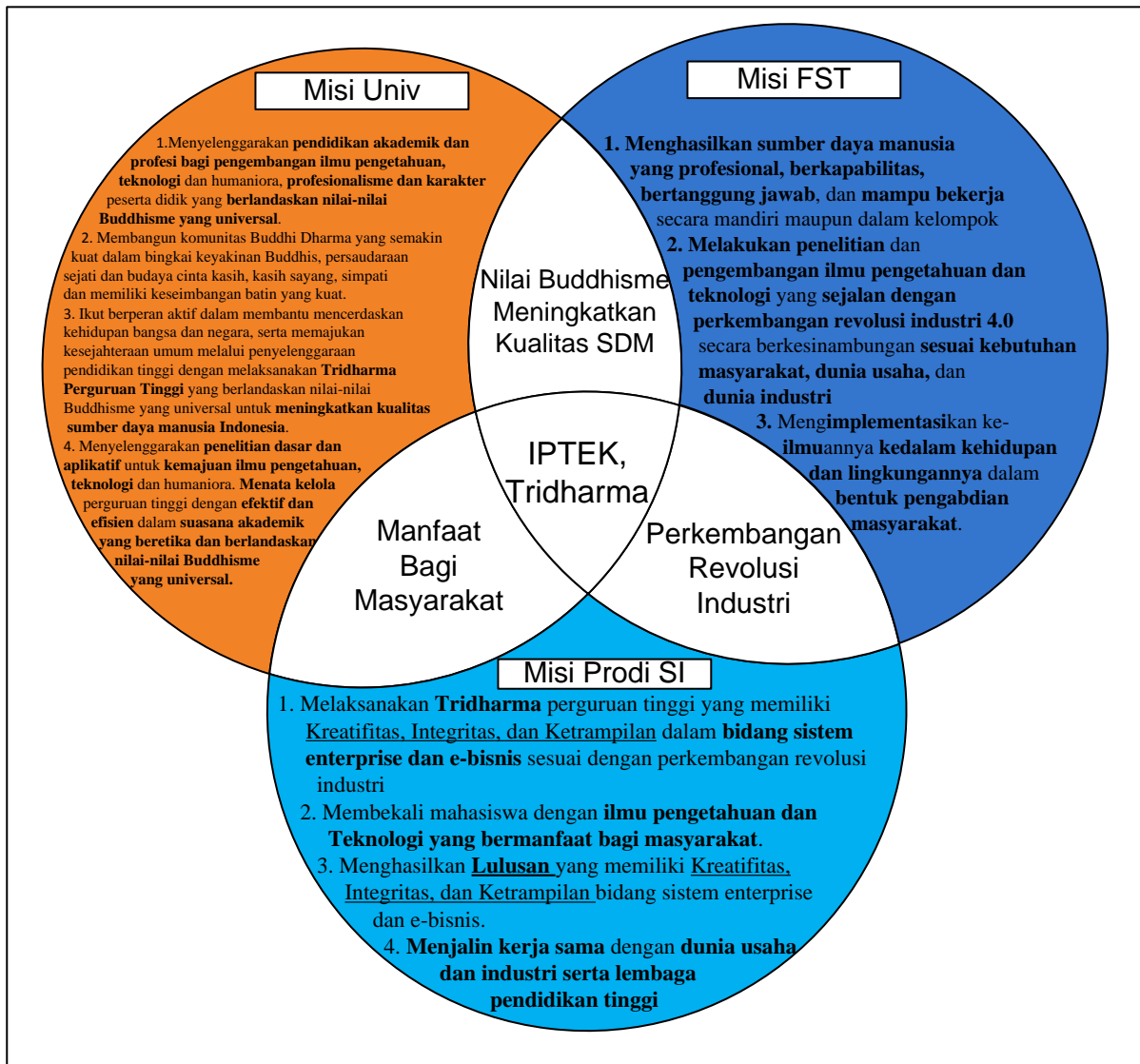
IV. VISI DAN MISI

Visi, Misi, dan Tujuan Universitas	
Visi	Universitas Buddhi Dharma (UBD) mempunyai visi untuk menjadi perguruan tinggi Buddhis terkemuka yang mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan humaniora berlandaskan nilai-nilai Buddhisme yang universal untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.
Misi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan humaniora, profesionalisme dan karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Buddhisme yang universal. 2. Membangun komunitas Buddhi Dharma yang semakin kuat dalam bingkai keyakinan Buddhis, persaudaraan sejati dan budaya cinta kasih, kasih sayang, simpati dan memiliki keseimbangan batin yang kuat. 3. Ikut berperan aktif dalam membantu mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, serta memajukan kesejahteraan umum melalui penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi yang berlandaskan nilai-nilai Buddhisme yang universal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. 4. Menyelenggarakan penelitian dasar dan aplikatif untuk kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan humaniora. 5. Menata kelola perguruan tinggi dengan efektif dan efisien dalam suasana akademik yang beretika dan berlandaskan nilai-nilai Buddhisme yang universal.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan lulusan yang mempunyai kompetensi tinggi, profesional, berkarakter baik dan berwawasan nilai-nilai Buddhisme yang universal. 2. Menghasilkan karya ilmiah dan penelitian berbasis Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) 3. Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat yang bermanfaat. 4. Mengembangkan tata kelola organisasi yang transparan dan akuntabel. 5. Meningkatkan profesionalitas sumber daya manusia
Visi, Misi, dan Tujuan Fakultas Sains dan Teknologi	
Visi	Menjadi fakultas yang menghasilkan lulusan berkualitas dan inovatif dibidang IPTEK serta bertanggung jawab secara professional mengacu pada Revolusi Industri 4.0
Misi	1. Menghasilkan sumber daya manusia yang profesional,

	<p>berkapabilitas, bertanggung jawab, dan mampu bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok.</p> <p>2. Melakukan penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sejalan dengan perkembangan revolusi industri 4.0 secara berkesinambungan sesuai kebutuhan masyarakat, dunia usaha, dan dunia industry.</p> <p>3. Mengimplementasikan keilmuannya kedalam kehidupan dan lingkungannya dalam bentuk pengabdian masyarakat.</p>
Tujuan	Meningkatkan peran Fakultas Sains & Teknologi Universitas Buddhi Dharma dalam menghasilkan sumberdaya yang mampu bersaing dan menerapkan IPTEK dibidang kariernya, dan bisa memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat
Visi, Misi, dan Tujuan Program Studi Sistem Informasi	
Visi	Menjadikan Program Studi Sistem Informasi Unggulan yang memiliki <u>Kreatifitas, Integritas, dan Keterampilan</u> pada bidang IPTEK khususnya Sistem Enterprise dan E-bisnis di tingkat Nasional sesuai dengan perkembangan revolusi industri.
Misi	<p>1. Melaksanakan Tridharma perguruan tinggi yang memiliki <u>Kreatifitas, Integritas, dan Keterampilan</u> dalam bidang Sistem enterprise dan e-bisnis sesuai dengan perkembangan revolusi industri</p> <p>2. Membekali mahasiswa dengan ilmu pengetahuan dan Teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.</p> <p>3. Menghasilkan <u>Lulusan</u> yang memiliki <u>Kreatifitas, Integritas, dan Keterampilan</u> di bidang sistem enterprise dan e-bisnis.</p> <p>4. Menjalani kerja sama dengan dunia usaha dan industri serta lembaga pendidikan tinggi.</p>
Tujuan	<p>Menghasilkan lulusan sarjana komputer Sistem Informasi yang menguasai:</p> <p>1. Kemampuan dalam penggunaan perangkat lunak baik dalam organisasi, institusi, maupun perusahaan.</p> <p>2. Kemampuan dalam menganalisis dan merancang sistem informasi dibidang enterprise dan e-business sesuai dengan kebutuhan organisasi, institusi, maupun perusahaan.</p> <p>3. Kemampuan dalam membuat dan mengembangkan proyek sistem informasi sebagai suatu solusi dibidang enterprise dan e-business</p> <p>4. Terampil dan Mampu menganalisis serta menerapkan teknologi terkini untuk peningkatan daya saing organisasi.</p>



Gambar IV.1 Irisan Visi Universitas, Fakultas, dan Program Studi Sistem Informasi



Gambar IV.2 Irisan Visi Universitas, Fakultas, dan Program Studi Sistem Informasi

STRATEGI

Untuk mencapai dan melaksanakan arah kebijakan Prodi Sistem Informasi FST UBD dalam aspek pendidikan, penelitian, pengabdian pada masyarakat dan pendanaan pada periode 2020-2025 ini, maka uraian berikut menjelaskan strategi yang harus dilakukan. Perumusan strategi ini diformulasikan berdasarkan analisis SWOT untuk setiap aspek yang dikaji.

A. BIDANG PENDIDIKAN

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai arah kebijakan pengembangan bidang pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Menegakkan standar dan capaian akreditasi untuk peningkatan mutu pendidikan.

2. Mengembangkan program pendidikan yang terintegrasi antar disiplin.
3. Memastikan RPS telah dikumpulkan dosen koordinator mata kuliah sebelum perkuliahan dimulai dan dapat di akses mahasiswa.
4. Memperkuat kerja sama pendidikan dengan berbagai pihak luar, baik dalam negeri maupun luar negeri.
5. Mendorong penggunaan metode *blended learning* dengan memanfaatkan *e-learning* UBD.
6. Melakukan evaluasi kurikulum secara rutin dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan.

B. BIDANG PENELITIAN

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai arah kebijakan pengembangan bidang penelitian adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan produktivitas penelitian Prodi Sistem Informasi FST UBD dari segi kualitas dan kuantitas.
2. Memberikan prioritas penelitian pada bidang Teknik, Sains dan Komputer.
3. Meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam penelitian dosen.
4. Meningkatkan jumlah penelitian yang diintegrasikan ke mata kuliah Prodi Sistem Informasi FST UBD
5. Meningkatkan kerja sama penelitian dengan institusi unggulan nasional atau internasional.

C. BIDANG PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai arah kebijakan pengembangan bidang pengabdian pada masyarakat adalah sebagai berikut.

1. Menjadikan pengabdian masyarakat sebagai bagian dari prestasi akademik dalam pendidikan karakter bagi mahasiswa.
2. Menetapkan substansi pengabdian kepada masyarakat menurut keilmuan/kompetensi secara multidisiplin.
3. Menerapkan hasil penelitian di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui program pengabdian kepada masyarakat untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat.
4. Menjadikan Tangerang dan wilayah Jabodebek sebagai lokasi program pengabdian masyarakat.
5. Meningkatkan jumlah luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terintegrasi dengan mata kuliah di Prodi Sistem Informasi FST UBD

D. BIDANG SUMBER DAYA MANUSIA

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai sasaran pengembangan bidang sumber daya masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Perekrutandosen baru yang memiliki bidang ilmu yang sesuai
2. Meningkatkan kualitas dan produktivitas tenaga pendidik dalam menunjang performa Fakultas melalui pelatihan-pelatihan, seminar, lokakarya, *in house training*.

E. BIDANG SARANA DAN PRASARANA

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai sasaran pengembangan bidang sarana dan prasarana adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kuantitas dan kualitas infrastruktur pendidikan dan penelitian berstandar nasional dalam rangka peningkatan produktivitas akademik yang disertai pemeliharaan berkelanjutan.
2. Mengembangkan sarana inovasi teknologi informasi.
3. Menambah infrastruktur untuk pengembangan minat dan bakat.

F. BIDANG ORGANISASI DAN MANAJEMEN

Strategi yang perlu dikembangkan untuk mencapai sasaran pengembangan bidang organisasi dan manajemen adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan evaluasi kinerja dosen oleh mahasiswa berbasis *e-learning* UBD.
2. Menerapkan evaluasi kinerja dosen oleh Kaprodi melalui *website* SIA UBD.
3. Menerapkan evaluasi kinerja dosen oleh Kaprodi melalui form evaluasi kinerja dosen.

V. PROFIL LULUSAN

Berdasarkan visi, misi, dan tujuan, maka profil lulusan program studi mampu menguasai konsep sistem informasi khususnya dibidang sistem enterprise dan e-bisnis serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural. Adapun profil lulusan sistem informasi Universitas Buddhi Dharma ditetapkan sebagai berikut:

Tabel V.1 Profil Lulusan Prodi Sistem Informasi

Kode	Profil Lulusan	Profesi Lulusan
PL-01	Lulusan memiliki Kreativitas, integritas, dan keterampilan dalam perencanaan, analisis, desain, dan implementasi suatu solusi sistem informasi terhadap kebutuhan institusi ataupun organisasi.	1. Web Developer 2. Database Administrator 3. Business Analyst 4. System Analyst 5. Technopreneur
PL-02	Lulusan mampu menganalisis proses bisnis, mengidentifikasi peluang, mengevaluasi biaya, manfaat, dan resiko dalam penerapan sistem informasi.	
PL-03	Lulusan mampu memimpin, bertanggung jawab, berkoordinasi, mengelola tim dengan terampil, dan memiliki jiwa inovatif yang tinggi.	
PL-04	Lulusan mampu mengemukakan dan membuat suatu keputusan yang efektif serta efisien berdasarkan analisis data dan masukan-masukan yang ada dengan mempertimbangkan berbagai macam faktor resiko.	

Tabel V.2 Standar Kompetensi Profesi Lulusan

No	Profesi Lulusan	Rangkuman
1	Web Developer	<p>Lulusan memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang disiplin Sistem Informasi. Peran dasar seorang Web Developer adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis Tools, Skalabilitas Perangkat Lunak. 2. Membuat aplikasi berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dikuasai 3. Berkoordinasi dengan projek manager mengenai permasalahan, ruang lingkup, resiko, dan kualitas 4. Aktif dalam kelompok dan mampu bekerjasama 5. Bertanggung jawab dan memberikan solusi yang pasti dalam membangun sebuah website.
2	Database Administrator	<p>Lulusan memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang disiplin Sistem Informasi. Peran dasar seorang database administrator adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep database 2. Mampu melakukan analisis, monitoring, dan troubleshooting terhadap database. 3. Melakukan Identifikasi Library, komponen atau framework yang diperlukan. 4. Mampu mengoptimalkan dan memperbaiki desain database yang ada 5. Merancang dan menerapkan strategi backup, arsip, migrasi dan upgrade terhadap database.
3	Business Analyst	<p>Lulusan memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang disiplin Sistem Informasi. Peran dasar seorang Business Analyst adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kebutuhan bisnis, mengidentifikasi area untuk perbaikan, dan mengembangkan solusi 2. Membuat spesifikasi fungsional dan/atau dokumen persyaratan proyek 3. Memastikan solusi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan klien 4. Membuat dokumentasi dan laporan lengkap terkait proyek 5. Berkoordinasi dengan baik dengan semua pihak yang terlibat dalam proyek

4	System Analyst	<p>Lulusan memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang disiplin Sistem Informasi. Peran dasar seorang System Analyst adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami modul aplikasi, proses bisnis, alur, dan basis data relasional 2. Berpikir cepat, dan mampu mengkomunikasikan ide Anda dalam diskusi 3. Mampu menganalisa kebutuhan user berdasar proses bisnis dan alur sebuah aplikasi 4. Mendiskusikan solusi untuk memenuhi kebutuhan bisnis klien 5. Menyusun Spesifikasi Kebutuhan perangkat lunak, Dokumen Sistem, Software Environment 6. Merancang kasus dan melakukan skenario uji 7. Berkoordinasi dengan tim untuk membuat desain dan memastikan sistem yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan
5	Technopreneur (Digital Innovation)	<p>Lulusan memiliki kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang disiplin Sistem Informasi. Peran dasar seorang technopreneur adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali dan memanfaatkan peluang secara maksimal yakni melihat peluang sebagai kesempatan 2. Mampu menganalisa pasar 3. Membangun model bisnis baru 4. Mampu memimpin dalam tim dan mempunyai inovasi yang tinggi

VI. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN SN DIKTI

Adapun rumusan capaian pembelajaran yang mengacu pada Permendikbud No. 3 tahun 2020 pasal 5 ayat 1 khususnya capaian Sikap dan keterampilan Umum yang sesuai dengan KKNI level 6 (APTİKOM, 2015) adalah sebagai berikut:

Sikap

- SI-S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi nilai pancasila.
- SI-S2 Menjunjung tinggi dan menanamkan nilai kemanusiaan dalam melaksanakan tugas berdasarkan etika, moral, dan agama
- SI-S3 Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
- SI-S4 Mampu memberikan kontribusi untuk meningkatkan mutu kepada masyarakat, bangsa, dan negara.
- SI-S5 Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- SI-S6 Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
- SI-S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan Bernegara.
- SI-S8 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
- SI-S9 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
- SI-S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Pengetahuan

- SI-P1 Menguasai konsep teoritis sistem informasi dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.
- SI-P2 Menguasai konsep logika algoritma dan dapat dituangkan kedalam bahasa pemrograman sebagai solusi pemecahan masalah.
- SI-P3 Menguasai konsep pemodelan data dengan menggunakan tools yang ada.
- SI-P4 Menguasai konsep pengolahan data dan informasi yang efektif dan efisien sehingga mampu dituangkan dalam bentuk visualisasi yang memudahkan untuk dipahami.
- SI-P5 Menguasai konsep alur proses bisnis suatu organisasi ataupun institusi yang dapat dimodelkan dalam bentuk flowchart dan diagram
- SI-P6 Menguasai konsep metodologi perancangan sistem, analisis, desain, pengujian, dan implementasi perangkat lunak

Keterampilan Umum

- SI-KU1 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.
- SI-KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
- SI-KU3 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.
- SI-KU4 Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- SI-KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
- SI-KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- SI-KU7 Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
- SI-KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
- SI-KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Ketrampilan Khusus

- SI-KK1 Mampu menerapkan dan mengembangkan konsep sistem informasi dalam sistem enterprise ataupun e-bisnis sesuai dengan tujuan organisasi.
- SI-KK2 Mampu mengevaluasi biaya, manfaat, dan resiko dalam penerapan sistem enterprise ataupun e-bisnis
- SI-KK3 Mampu menganalisis dan menerapkan teknologi terkini untuk peningkatan daya saing organisasi.
- SI-KK4 Mampu mengevaluasi serta memberikan solusi untuk menerapkan metodologi pengembangan sistem enterprise ataupun e-bisnis.
- SI-KK5 Mampu merancang, menganalisis, mendesain, menguji, dan

- mengimplementasikan proyek sistem informasi.
- SI-KK6 Mampu mengidentifikasi peluang kebutuhan dibidang sistem informasi dengan semangat wirausaha
- SI-KK7 Mampu mengembangkan, menerapkan, dan mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah terkait bidang sistem informasi.
- SI-KK8 Mampu merancang dan mengelola secara tepat dalam bidang sistem informasi sebagai pendukung keputusan.
- SI-KK9 Mampu memimpin dan mengelola tim dengan terampil, kreatif, dan memiliki jiwa inovatif yang tinggi

Berdasar Capaian Pembelajaran SN Dikti diatas maka dirumuskan menjadi 12 Capaian Pembelajaran Prodi Sistem Informasi sebagai berikut:

Rumusan Capaian Profil Lulusan Prodi Sistem Informasi

- CPL-01 Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan menjunjung tinggi pancasila dan berperan sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme penuh tanggung jawab dan rasa bangga akan cinta tanah air
- CPL-02 Menghargai keberagaman budaya, pandangan, agama, kepercayaan, hasil temuan orisinalitas yang mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat, bangsa, Negara dalam meningkatkan mutu, dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap sesama maupun lingkungan.
- CPL-03 Taat akan hukum dan memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, etika, mandiri, dan semangat kewirausahaan.
- CPL-04 Menguasai konsep alur proses bisnis suatu organisasi ataupun institusi, sehingga mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural yang dapat dimodelkan kedalam bentuk flowchart dan diagram.
- CPL-05 Menguasai konsep pengolahan data dan informasi yang efektif dan efisien sehingga mampu dituangkan kedalam bentuk pemodelan atau visualisasi data yang memudahkan untuk dipahami
- CPL-06 Menguasai Logika algoritma, konsep metodologi perancangan sistem, analisis, desain, pengujian dan implementasi perangkat lunak yang dapat dituangkan kedalam suatu bahasa pemograman sebagai solusi pemecahan masalah.
- CPL-07 Mampu berpikir secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan maupun implementasi IPTEK sebagai solusi pemecahan masalah
- CPL-08 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK dengan nilai humaniora sesuai keahliannya dalam menyusun deskripsi saintifik dalam bentuk skripsi atau laporan yang dapat dipublikasikan berdasar pendokumentasian, penyimpanan, pengamanan, penemuan, dan penjaminan kesahihan data.
- CPL-09 Mampu beradaptasi, mengembangkan jaringan kerja, mengambil keputusan secara tepat, melakukan supervisi dan evaluasi, serta

	bertanggung jawab dalam hasil kerja, baik secara berkelompok ataupun individu
CPL-10	Mampu menganalisis, menerapkan, dan mengembangkan konsep sistem informasi dalam sistem enterprise ataupun e-bisnis sesuai dengan tujuan dan peningkatan daya saing organisasi atau institusi
CPL-11	Mampu mengevaluasi biaya, manfaat, dan resiko sehingga tepat dalam penggunaan metodologi, menganalisis, merancang, mendesain, dan mengimplementasikan sistem enterprise ataupun e-bisnis sebagai suatu solusi
CPL-12	Mampu memimpin, mengelola tim dengan terampil, kreatif, integritas, dan berjiwa inovatif sehingga dapat mengidentifikasi peluang khususnya dibidang sistem informasi dengan semangat kewirausahaan

Hubungan profil lulusan program studi dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel VI.1 Matrik Capaian Pembelajaran (CPL) Prodi dengan Profil Lulusan (PL)

CPL / PL	PL-01	PL-02	PL-03	PL-04
CPL-01	V	V	V	V
CPL-02	V	V	V	V
CPL-03	V	V	V	V
CPL-04	V	V	V	V
CPL-05	V	V	V	V
CPL-06	V	V	V	V
CPL-07	V	V	V	V
CPL-08	V	V	V	V
CPL-09	V	V	V	V
CPL-10	V	V	V	V
CPL-11	V	V	V	V
CPL-12	V		V	V

Penetapan Bahan Kajian Program Studi

Penetapan bahan kajian pada program studi sistem informasi berdasar dari ACM Curricula 2020 dan KKNi Aptikom 2019 adalah sebagai berikut:

Tabel VI.2 Rumusan Bahan Kajian Sistem Informasi

Kode	Elemen	Mata Kuliah
BK-01	User and Organizations	Organisasi dan Manajemen
		Strategi Pemasaran
		Etika dan Hukum Teknologi Informasi
		Sistem Informasi Manajemen
		Arsitektur Enterprise
		Manajemen Proyek
		Penganggaran Teknologi Informasi
		User Interface Experience
		E-Commerce
		Manajemen Pengetahuan
		Audit Sistem Informasi
		E-Bisnis
		Business Intelligence
		Pemasaran Digital (SEO)
		Sistem Informasi Strategi
		Enterprise Resource Planning
Manajemen Rantai Pasok		
Manajemen Hubungan Pelanggan		
BK-02	System Modelling	Keamanan Teknologi Informasi
		Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
		Analisis Proses Bisnis
		Konsep Sistem Informasi
BK-03	Systems Architecture and Infrastructure	Proyek Aplikasi Sistem Informasi
		Internet of Things
		Jaringan Komputer
		Komputasi Awan
BK-04	Software Development	Integrasi Sistem
		Rekayasa Perangkat Lunak
		Pemograman Web I
		Pemograman Web II
		Perancangan Basis Data
		Datawarehouse
Pemograman Berbasis Mobile		
BK-05	Software Fundamentals	Sistem Operasi
		Algoritma Pemograman
		Struktur Data

		Konsep Berorientasi Objek
BK-06	Hardware	Pengantar Teknologi Informasi
BK-07	Pengembangan Diri	Agama
		Pancasila
		Kewarganegaraan
		Bahasa Indonesia
		Pengembangan Karakter
		Bahasa Inggris I
		Bahasa Inggris II
BK-08	Metode Penelitian	Kewirausahaan
		Aljabar Linier
		Statistika dan Probabilitas I
		Statistika dan Probabilitas II
		Kecakapan Antar Personil
		Sistem Pendukung Keputusan
		Pengujian dan Implementasi
		Riset Teknologi Informasi
		Proyek Minor
		Magang
Skripsi		

Untuk memenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan maka diperlukan beberapa bahan kajian sebagai berikut:

Tabel VI.3 Matrik Pemetaan Capaian Pembelajaran (CPL) dengan Bahan Kajian (BK)

CPL / BK	BK-01	BK-02	BK-03	BK-04	BK-05	BK-06	BK-07	BK-08
CPL-01	V	V	V	V			V	
CPL-02	V	V	V	V	V		V	
CPL-03	V	V	V	V			V	
CPL-04	V	V		V	V			V
CPL-05	V	V	V	V	V			V
CPL-06	V	V	V	V	V			V
CPL-07	V	V	V	V	V	V	V	V
CPL-08		V		V				V
CPL-09	V	V	V	V			V	V

CPL-10	V	V	V	V	V	V		V
CPL-11	V	V	V	V		V		V
CPL-12	V	V		V			V	

Berikut adalah beberapa matakuliah berdasarkan bahan kajian yang telah ditetapkan:

Tabel VI.4 Matrik Pemetaan Bahan Kajian (BK) dengan Mata Kuliah (MK)

MK / BK	BK-01	BK-02	BK-03	BK-04	BK-05	BK-06	BK-07	BK-08
Organisasi dan Manajemen	V							
Strategi Pemasaran	V							
Etika dan Hukum Teknologi Informasi	V							
Sistem Informasi Manajemen	V							
Arsitektur Enterprise	V							
Manajemen Projek	V							
Penganggaran Teknologi Informasi	V							
User Interface Experience	V							
E-Commerce	V							
Manajemen Pengetahuan	V							
Audit Sistem Informasi	V							
E-Bisnis	V							
Business Intelligence	V							
Pemasaran Digital	V							
Sistem Informasi Strategi	V							
Enterprise Resource Planning	V							

Manajemen Rantai Pasok	v							
Manajemen Hubungan Pelanggan	v							
Keamanan Teknologi Informasi		v						
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi		v						
Analisis Proses Bisnis		v						
Konsep Sistem Informasi		v						
Proyek Aplikasi Sistem Informasi			v					
Internet of Things			v					
Jaringan Komputer			v					
Komputasi Awan			v					
Integrasi Sistem			v					
Rekayasa Perangkat Lunak				v				
Pemograman Web I				v				
Pemograman Web II				v				
Perancangan Basis Data				v				
Datawarehouse				v				
Pemograman Berbasis Mobile				v				
Sistem Operasi					v			
Algoritma Pemograman					v			
Struktur Data					v			
Konsep Berorientasi Objek					v			
Pengantar						v		

Teknologi Informasi								
Agama							V	
Pancasila							V	
Kewarganegaraan							V	
Bahasa Indonesia							V	
Pengembangan Karakter							V	
Bahasa Inggris I							V	
Bahasa Inggris II							V	
Kewirausahaan							V	
Aljabar Linier								V
Statistika dan Probabilitas I								V
Statistika dan Probabilitas II								V
Kecakapan Antar Personil								V
Sistem Pendukung Keputusan								V
Pengujian dan Implementasi								V
Riset Teknologi Informasi								V
Proyek Minor								V
Magang								V
Skripsi								V

Tabel VI.5 Matrik Pemetaan Mata Kuliah (MK) dengan CPL

Kode	MK / CPL	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-	CPL-
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
ISE6E2	Organisasi dan Manajemen		V							V	V		V
ISE6H2	Strategi Pemasaran					V		V		V			V
ISE7C2	Etika dan Hukum Teknologi Informasi	V	V	V				V					
ISE2E2	Sistem Informasi Manajemen				V	V				V	V		V
ISE3A3	Arsitektur Enterprise				V	V	V	V			V		
ISE4D3	Manajemen Proyek								V	V	V	V	V
ISE4A2	Penganggaran Teknologi Informasi							V			V	V	
ISE3F2	User Interface Experience				V	V	V	V			V		
ISE4B2	E-Commerce							V	V		V	V	
ISE6A3	Manajemen Pengetahuan							V	V	V	V		V
ISE6B3	Audit Sistem Informasi				V		V	V		V		V	
ISE5F4	E-Bisnis						V	V	V		V	V	
ISE6G4	Business Intelligence					V	V	V			V		
ISE7F4	Pemasaran Digital				V	V		V			V	V	
ISE5E4	Sistem Informasi Strategi				V		V	V		V		V	
ISE6F4	Enterprise Resource Planning					V	V	V			V	V	
ISE7D2,	Manajemen Rantai Pasok				V			V		V	V		V
ISE7E2	Manajemen Hubungan Pelanggan				V			V		V	V		V
ISE5D4,	Keamanan Teknologi Informasi					V	V	V	V		V		
ISE3C4	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi				V		V	V	V		V		
ISE3B3	Analisis Proses Bisnis				V	V		V		V	V		
ISE1A3	Konsep Sistem Informasi				V		V	V	V		V		
ISE5B3	Proyek Aplikasi Sistem Informasi				V	V	V				V	V	
ISE8A2	Internet of Things							V			V	V	
ISE4F4	Jaringan Komputer							V				V	
ISE6C3	Komputasi Awan							V			V	V	
ISE5A3	Integrasi Sistem				V	V	V	V		V			

ISE4C3	Rekayasa Perangkat Lunak				V	V	V	V			V		
ISE3E4	Pemograman Web I				V	V	V	V			V		
ISE4E4	Pemograman Web II				V	V	V	V			V		
ISE2B4	Perancangan Basis Data				V	V	V	V			V		
ISE5C4	Datawarehouse					V	V	V			V		
ISE7G4	Pemograman Berbasis Mobile				V	V	V	V			V		
ISE2C2	Sistem Operasi				V	V	V	V					
ISE1B4	Algoritma Pemograman					V	V	V					
ISE2A4	Struktur Data					V	V	V					
ISE3D4	Konsep Berorientasi Objek				V	V	V	V			V		
ISE1C2	Pengantar Teknologi Informasi							V	V		V		
MKU2B2	Agama	V	V	V									V
MKU1A2	Pancasila	V	V	V									V
MKU2D2	Kewarganegaraan	V	V	V									V
MKU1C2	Bahasa Indonesia	V	V	V									
STE1E3	Pengembangan Karakter	V	V	V									V
STE1B2	Bahasa Inggris I	V	V	V									
STE2B2	Bahasa Inggris II	V	V	V									
STE2D2	Kewirausahaan	V	V	V									
STE1A2	Aljabar Linier					V		V	V				
ISE1D2	Statistika dan Probabilitas I					V		V	V				
ISE2D2	Statistika dan Probabilitas II					V		V	V				
ISE7I2	Kecakapan Antar Personil	V	V	V						V			V
ISE7A3	Sistem Pendukung Keputusan					V		V	V		V	V	
ISE7B3	Pengujian dan Implementasi				V	V	V	V			V		
ISE6I2	Riset Teknologi Informasi				V	V		V	V		V		
ISE7H2	Proyek Minor				V	V		V		V	V		
ISE6D4	Magang				V	V		V		V	V		
ISE8B6	Skripsi				V	V	V		V		V		

Tabel VI.6 Matrik Pemetaan Capaian Pembelajaran (CPL), Bahan Kajian (BK), dan MK

CPL / BK	BK-01	BK-02	BK-03	BK-04	BK-05	BK-06	BK-07	BK-08
CPL-01	ISE7C2,						MKU2B2, MKU1A2, MKU2D2, MKU1C2, STE1E3, STE1B2, STE2B2, STE2D2,	ISE712,
CPL-02	ISE6E2, ISE7C2,						MKU2B2, MKU1A2, MKU2D2, MKU1C2, STE1E3, STE1B2, STE2B2, STE2D2,	ISE712,
CPL-03	ISE7C2,						MKU2B2, MKU1A2, MKU2D2, MKU1C2, STE1E3, STE1B2, STE2B2, STE2D2,	ISE712,
CPL-04	ISE2E2, ISE3A3, ISE3F2,	ISE3C4, ISE3B3, ISE1A3,	ISE5B3, ISE5A3,	ISE4C3, ISE3E4, ISE4E4, ISE2B4,	ISE2C2, ISE3D4,			ISE7B3, ISE6I2, ISE7H2,

	ISE6B3, ISE7F4, ISE5E4, ISE7D2, ISE7E2,			ISE7G4,				ISE6D4, ISE8B6,
CPL-05	ISE6H2, ISE2E2, ISE3A3, ISE3F2, ISE6G4, ISE7F4, ISE6F4,	ISE5D4, ISE3B3,	ISE5B3, ISE5A3,	ISE4C3, ISE3E4, ISE4E4, ISE2B4, ISE5C4, ISE7G4,	ISE2C2, ISE1B4, ISE2A4, ISE3D4,			STE1A2, ISE1D2, ISE2D2, ISE7A3, ISE7B3, ISE6I2, ISE7H2, ISE6D4, ISE8B6,
CPL-06	ISE3A3, ISE3F2, ISE6B3, ISE5F4, ISE6G4, ISE5E4, ISE6F4,	ISE5D4, ISE3C4, ISE1A3,	ISE5B3,	ISE4C3, ISE3E4, ISE4E4, ISE2B4, ISE5C4, ISE7G4,	ISE2C2, ISE1B4, ISE2A4, ISE3D4,			ISE7B3, ISE8B6,
CPL-07	ISE7C2, ISE6H2, ISE3A3, ISE4A2, ISE3F2, ISE4B2, ISE6A3, ISE6B3,	ISE5D4, ISE3C4, ISE3B3, ISE1A3,	ISE8A2, ISE4F4, ISE6C3, ISE5A3,	ISE4C3, ISE3E4, ISE4E4, ISE2B4, ISE5C4, ISE7G4,	ISE2C2, ISE1B4, ISE2A4, ISE3D4,	ISE1C2,		STE1A2, ISE1D2, ISE2D2, ISE7A3, ISE7B3, ISE6I2, ISE7H2, ISE6D4,

	ISE5F4, ISE6G4, ISE7F4, ISE5E4, ISE6F4, ISE7D2, ISE7E2,							
CPL-08	ISE4D3, ISE4B2, ISE6A3, ISE5F4,	ISE5D4, ISE3C4, ISE1A3,				ISE1C2,		STE1A2, ISE1D2, ISE2D2, ISE7A3, ISE6I2, ISE8B6,
CPL-09	ISE6E2, ISE6H2, ISE2E2, ISE4D3, ISE6A3, ISE6B3, ISE5E4, ISE7D2, ISE7E2,	ISE3B3,	ISE5A3,					ISE7I2, ISE7H2, ISE6D4,
CPL-10	ISE6E2, ISE2E2, ISE3A3, ISE4D3, ISE4A2, ISE4B2, ISE6A3, ISE5F4,	ISE5D4, ISE3C4, ISE3B3, ISE1A3,	ISE5B3, ISE8A2, ISE6C3,	ISE4C3, ISE3E4, ISE4E4, ISE2B4, ISE5C4, ISE7G4,	ISE3D4,	ISE1C2,		ISE7A3, ISE7B3, ISE6I2, ISE7H2, ISE6D4, ISE8B6,

	ISE6G4, ISE7F4, ISE6F4, ISE7D2, ISE7E2,							
CPL-11	ISE4D3, ISE4A2, ISE3F2, ISE4B2, ISE6B3, ISE5F4, ISE7F4, ISE5E4, ISE6F4,		ISE5B3, ISE8A2, ISE4F4, ISE6C3,					ISE7A3,
CPL-12	ISE6E2, ISE6H2, ISE2E2, ISE4D3, ISE6A3, ISE7D2, ISE7E2,						MKU2B2, MKU1A2, MKU2D2, STE1E3,	ISE712,

Tabel VI.7 Susunan Mata Kuliah

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Semester									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ISE1A3	*Konsep Sistem Informasi	3	V									
2	ISE1B4	Algoritma Pemrograman + Lab	4	V									
3	ISE1C2	Pengantar Teknologi Informasi	2	V									
4	STE1B2	Bahasa Inggris I	2	V									
5	STE1A2	Aljabar Linier	2	V									
6	ISE1D2	Statistika dan Probabilitas I	2	V									
7	MKU1A2	Pancasila	2	V									
8	STE1E3	Pengembangan Karakter	3	V									
9	ISE2A4	Struktur Data + Lab	4		V								
10	ISE2B4	Perancangan Basis Data + Lab	4		V								
11	ISE2C2	Sistem Operasi	2		V								
12	STE2B2	Bahasa Inggris II	2		V								
13	ISE2D2	Statistika dan Probabilitas II	2		V								
14	MKU2D2	Kewarganegaraan	2		V								
15	ISE2E2	Sistem Informasi Manajemen	2		V								
16	MKU2B2	Agama	2		V								
17	ISE3A3	Arsitektur Enterprise	3			V							
18	ISE3B3	Analisis Proses Bisnis	3			V							
19	ISE3C4	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	4			V							
20	ISE3D4	Konsep Berorientasi Objek + Lab	4			V							
21	ISE3E4	*Pemrograman Web I + Lab	4			V							
22	ISE3F2	User Interface Experience (UI/UX)	2			V							
23	ISE4A2	Penganggaran Teknologi Informasi	2				V						
24	ISE4B2	E-Commerce	2				V						
25	ISE4C3	Rekayasa Perangkat Lunak	3				V						
26	ISE4D3	Manajemen Proyek	3				V						
27	ISE4E4	Pemrograman Web II + Lab	4				V						
28	ISE4F4	Jaringan Komputer + Lab.	4				V						
29	STE2D2	Kewirausahaan	2				V						
30	ISE5A3	Integrasi Sistem	3					V					
31	MKU1C2	Bahasa Indonesia	2					V					
32	ISE5B3	Proyek Aplikasi Sistem Informasi	3					V					
33	ISE5C4	Datawarehouse	4					V					
34	ISE5D4	Keamanan Teknologi Informasi	4					V					
35	ISE5E4	*Sistem Informasi Strategi (Enterprise)	4					V					
36	ISE5F4	*E-Bisnis (E-Bis)	4					V					
37	ISE6A3	Manajemen Pengetahuan	3						V				
38	ISE6B3	*Audit Sistem Informasi	3						V				

39		Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM I	6							V			
40		Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM II									V		
41		Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM III									V		
42	ISE6F4	*Enterprise Resource Planning (Enterprise)		4							V		
43	ISE6G4	Business Intelligence (E-Bisnis)		4							V		
44	ISE6H2	Strategi Pemasaran		2							V		
45	ISE6I2	Riset Teknologi Information	2							V			
46	ISE7A3	Sistem Pendukung Keputusan	3								V		
47	ISE7B3	Pengujian dan Implementasi	3								V		
48	ISE7C2	Etika dan Hukum Teknologi Informasi	2								V		
49	ISE7D2	Managemen Rantai Pasok (Enterprise)	2								V		
50	ISE7E2	Manajemen Hubungan Pelanggan (Enterprise)	2								V		
51	ISE7F4	*Pemasaran Digital (E Bisnis)	4								V		
52		Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM IV	4								V		
53		Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM V	4								V		
54	ISE7H2	Proyek Minor	2								V		
55	ISE7I2	Kecakapan Antar Personil	2								V		
56	ISE8A2	Matkul Pilihan	2									V	
57	ISE8B6	Skripsi	6									V	

Tabel VI.8 Susunan Mata Kuliah Pilihan

No	Kode	Nama Mata Kuliah Pilihan	SKS	Semester								
				1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ISE6C3	Komputasi Awan	3							V		
2	ISE6E2	Organisasi dan Manajemen	2							V		
3	ISE8A2	Internet of Things	2									V
4	ISE7G4	Pemograman Berbasis Mobile	4								V	

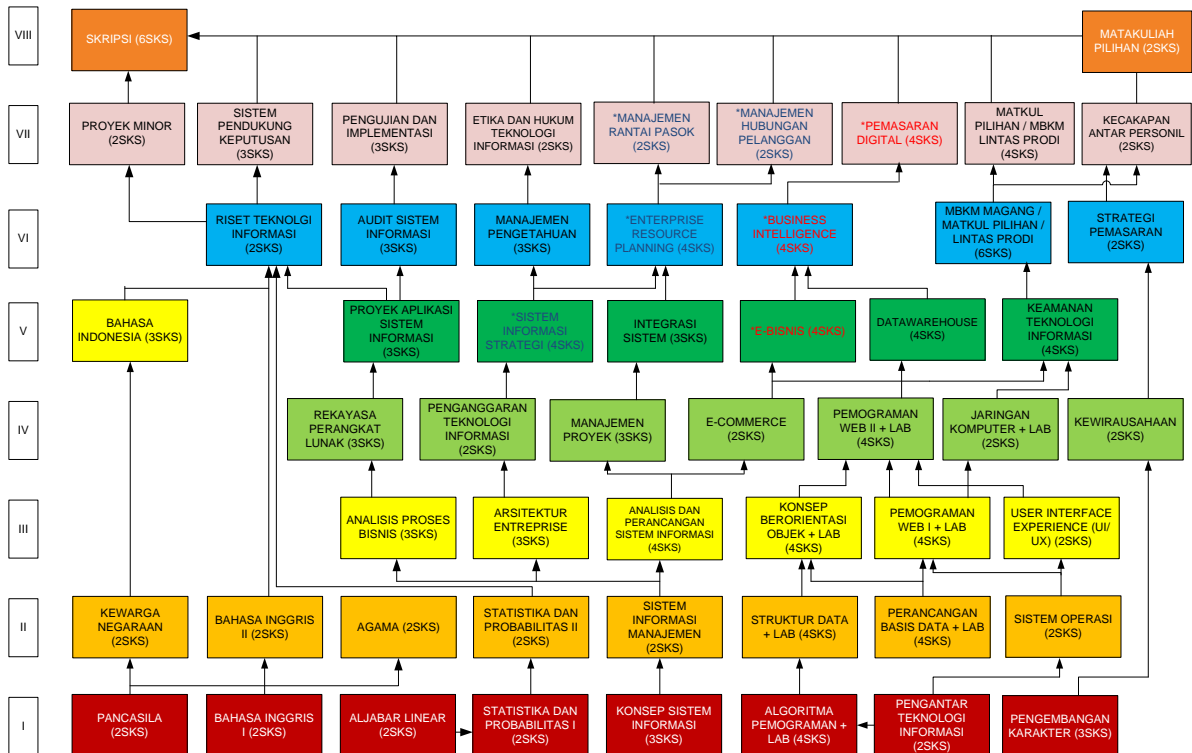
Tabel VI.9 Susunan Mata Kuliah MBKM Magang dan Lintas Prodi

No	Kode	Nama Mata Kuliah Pilihan	SKS	Semester								
				1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ISE6D4	Entrepreneur Across Study Program (Magang)	6							V	V	
2	IFE7A4	Scalling Network	4							V		
3	ICE8C2	Computer Vision	2							V		
4	ICE8B2	Blockchain	2							V		
5	IDE7E3	Big Data & Data Analytics	3							V	V	
6	IEE7G2	Manajemen Perubahan dan Inovasi	2								V	
7	IEE7J2	Penambangan Data untuk Pengendalian Mutu	2								V	
10	ECA507	Sistem Informasi Akuntansi	3								V	
11	SCB3F3	Public Speaking	3								V	

Tabel VI.8 Organisasi Mata Kuliah

SMT	SKS	Jml MK	Matakuliah Wajib						MK Pil	MKF	MKWU	MBKM
VIII	8	2	ISE8B6						ISE8A2			
VII	24	9	ISE7A3	ISE7B3	ISE7C2	ISE7H2	ISE7I2		ISE7D2 ISE7E2 ISE7F4 ISE7G4			
VI	24	9	ISE6A3	ISE6B3	ISE6H2	ISE6I2			ISE6F4 ISE6G4 ISE6C3 ISE6E2			ISE6D4
V	24	7	ISE5A3	ISE5B3	ISE5C4	ISE5D4			ISE5E4 ISE5F4		MKU1C2	
IV	20	7	ISE4A2	ISE4B2	ISE4C3	ISE4D3	ISE4E4	ISE4F4		STE2D2		
III	20	6	ISE3A3	ISE3B3	ISE3C4	ISE3D4	ISE3E4	ISE3F2				
II	20	8	ISE2A4	ISE2B4	ISE2C2	ISE2D2	ISE2E2			STE2B2	MKU2D2 MKU2B2	
I	20	8	ISE1A3	ISE1B4	ISE1C2	ISE1D2				STE1B2 STE1A2 STE1E3	MKU1A2	
Total	160	56										

Peta matakuliah program studi sistem informasi dituangkan pada gambar berikut:



Gambar VI.1 Peta Matakuliah Program Studi Sistem Informasi

Tabel VI.9 Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL	SMT I	SMT II	SMT III	SMT IV	SMT V	SMT VI	SMT VII	SMT VIII
CPL-01	MKU1A2, STE1E3,	MKU2D2, MKU2B2,	ISE3C4,	ISE4D3, STE2D2,	ISE5B3, MKU1C2,	ISE6E2,	ISE7C2,	
CPL-02	ISE1A3, MKU1A2, STE1E3,	ISE2E2, MKU2D2, MKU2B2,	ISE3C4,	ISE4D3, STE2D2,	ISE5B3, MKU1C2,	ISE6A3, ISE6E2,	ISE7C2,	
CPL-03	ISE1A3, MKU1A2, STE1E3,	ISE2C2, ISE2E2, MKU2D2, MKU2B2,	ISE3A3, ISE3B3, ISE3C4, ISE3F2,	ISE4F4, ISE4D3, STE2D2,	ISE5B3, ISE5D4, MKU1C2,	ISE6A3, ISE6H2, ISE6E2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7C2, ISE7A3, ISE7H2,	
CPL-04	ISE1A3, STE1A2, ISE1D2,	ISE2C2, ISE2B4, ISE2D2, ISE2E2,	ISE3A3, ISE3B3, ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4, ISE3F2,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4A2, ISE4B2, ISE4E4, STE2D2,	ISE5A3, ISE5B3, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6E2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	ISE8B6,
CPL-05	ISE1A3, ISE1B4, STE1A2, ISE1D2,	ISE2A4, ISE2B4, ISE2C2, ISE2D2, ISE2E2,	ISE3A3, ISE3B3, ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4, ISE3F2,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4B2, ISE4E4,	ISE5A3, ISE5B3, ISE5D4, MKU1C2, ISE5C4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6C3, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	ISE8B6
CPL-06	ISE1A3, ISE1B4,	ISE2A4, ISE2C2,	ISE3A3, ISE3C4, ISE3D4,	ISE7B3, ISE4C3, ISE4D3,	ISE5A3, ISE5B3, ISE5D4,	ISE6A3, ISE6B3,	ISE7A3, ISE7D2,	ISE8B6

		ISE2E2,	ISE3E4, ISE3F2,	ISE2B4, ISE4A2, ISE4B2, ISE4E4,	ISE5C4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	
CPL-07	ISE1A3, ISE1B4, ISE1C2, STE1B2,	ISE2A4, ISE2B4, ISE2C2, ISE2E2, STE2B2,	ISE3A3, ISE3B3, ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4, ISE3F2,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4F4, ISE4B2, ISE4E4, STE2D2,	ISE5A3, ISE5B3, ISE5D4, ISE5C4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6C3, ISE6E2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7C2, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	ISE8A2,
CPL-08	ISE1A3, ISE1C2, STE1B2,	ISE2B4, ISE2E2, STE2B2,	ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4B2, ISE4E4,	ISE5B3, ISE5D4, MKU1C2, ISE5C4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2, ISE7I2,	ISE8B6,
CPL-09	ISE1A3, STE1E3,	ISE2B4, ISE2E2, MKU2B2,	ISE3B3, ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4E4, STE2D2,	ISE5A3, ISE5B3, ISE5D4, MKU1C2,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6E2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2, ISE7I2,	ISE8A2,
CPL-10	ISE1A3, ISE1C2,	ISE2B4, ISE2E2,	ISE3A3, ISE3B3,	ISE4C3, ISE4D3,	ISE5B3, ISE5D4,	ISE6A3, ISE6B3,	ISE7B3, ISE7A3,	ISE8B6,

			ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4, ISE3F2,	ISE4B2, ISE4E4, STE2D2,	ISE5C4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6C3, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	
CPL-11		ISE2B4,	ISE3C4, ISE3D4, ISE3E4,	ISE4C3, ISE4D3, ISE4F4, ISE4A2, ISE4B2, ISE4E4, STE2D2,	ISE5B3, ISE5D4, ISE5E4, ISE5F4,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6F4, ISE6G4, ISE6H2, ISE6C3, ISE6E2, ISE6D4, ISE6I2,	ISE7B3, ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7G4, ISE7H2,	ISE8A2, ISE8B6,
CPL-12	ISE1A3, STE1E3,	ISE5B3, ISE2E2, MKU2B2,		ISE4C3, ISE4D3, STE2D2,	MKU1C2,	ISE6A3, ISE6B3, ISE6H2, ISE6E2, ISE6D4,	ISE7A3, ISE7D2, ISE7E2, ISE7F4, ISE7H2, ISE7I2,	

IX. METODE PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran menggunakan pendekatan berpusat pada mahasiswa (*Student Centre Learning/SCL*). Untuk mendukung pembelajaran belajar SCL, metode pembelajaran yang digunakan adalah:

- a. *Blended Learning* (Tatap Muka dan Daring).
- b. *Full E-Learning* yang dikemas bersamaan dengan kelas regular.
- c. Metode pembelajaran mata kuliah dapat terdiri dari:
 - 1) Kuliah/responsi/tutorial (1 sks = proses belajar 50 menit, penugasan terstruktur 60 menit, dan kegiatan mandiri 60 menit) per minggu.
 - 2) Praktikum, Praktik Lapangan, Tugas Kelompok, dan sejenisnya (1-2 sks) per minggu.

X. SISTEM EVALUASI DAN PENILAIAN

1. Sistem Evaluasi

- a. Tes Tertulis berupa Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), dan Ujian Tugas Akhir atau Sidang Skripsi yang dilakukan secara terjadwal.
- b. Tes unjuk kerja dan observasi berupa angket, presentasi tugas, dan penulisan ilmiah.

Sistem evaluasi Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Semester 6-7 sebagai berikut:

- a. Metode Asesmen Program MBKM dilakukan dengan instrument: Daftar hadir, Laporan secara berkala, dan Laporan Akhir Kegiatan.
- b. Evaluasi Program Merdeka Belajar, dengan pilihan metode sebagai berikut:
 - 1) Bentuk Bebas (*Free Form*), kegiatan MBKM dievaluasi dengan menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) tertentu berupa *hard skill* dan *soft skill*.
 - 2) Bentuk Terstruktur (*Structured Form*), kegiatan MBKM dievaluasi dengan melakukan ekivalensi dengan 8 - 20 sks mata kuliah/kompetensi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).

2. Penilaian

Penilaian ditentukan dengan nilai angka antara 0 (nol) sampai dengan 100 (seratus). Pembobotan nilai angka ke dalam nilai huruf dan bobot ditentukan sebagai berikut:

Tabel VIII.1 Bobot Penilaian

Jenjang / Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
E	<40	Merupakan perolehan mahasiswa yang jarang mengikuti perkuliahan, tidak melaksanakan tugas dan sama sekali tidak memahami materi.
D	40-49,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang jarang mengikuti perkuliahan, mengerjakan tugas seadanya, tidak memiliki kemauan dan tanggung jawab untuk memahami materi.
C	55-59,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan cukup baik, berusaha memahami materi namun kurang persisten sehingga baru mampu menyelesaikan sebagian dari masalah / tugas dengan akurasi yang kurang.
C+	60-64,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, berusaha memahami materi namun baru mampu menyelesaikan sebagian masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B-	65-69,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup.
B	70-74,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi cukup baik.
B+	75-79,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik, mampu memahami materi dan mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi baik.
A-	80-84,99	Merupakan perolehan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah / tugas dengan akurasi sangat baik.
A	85-100	Merupakan perolehan mahasiswa superior, yaitu mereka yang mengikuti perkuliahan dengan sangat baik, memahami materi dengan sangat baik bahkan tertantang untuk memahami lebih jauh, memiliki tingkat proaktif dan kreatifitas tinggi dalam mencari informasi terkait materi, mampu menyelesaikan masalah dengan akurasi sempurna bahkan mampu mengenali masalah nyata pada masyarakat / industri dan mampu mengusulkan konsep solusinya.

XI. KELULUSAN

Setiap lulusan program studi harus memenuhi kriteria atau ketentuan sebagai berikut:

- Setiap mahasiswa dapat memperoleh kelulusan dari mata kuliah yang diikuti atau status kelulusan studi dari program studi. Kelulusan mata kuliah apabila mahasiswa memperoleh nilai minimal C.
- Setiap mahasiswa dapat dinyatakan lulus studi dari program studi apabila telah memperoleh kebulatan studi minimal 144 sks, memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,00.
- Lulusan dapat memperoleh predikat kelulusan memuaskan, sangat memuaskan, atau dengan pujian.

XII. PERBEDAAN KURIKULUM LAMA DAN KURIKULUM BARU

Berdasarkan hasil evaluasi kurikulum pada tanggal 25 Juli 2022, perbedaan kurikulum lama dan kurikulum baru diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel XI.1 Perbedaan Kurikulum Lama dan Kurikulum Baru

No	Kode MK	SMST	SKS	Kurikulum 2018	No	Kurikulum 2022	Kode MK	SMST	SKS
1	ISD1A2	I	2	Konsep Sistem Informasi	1	Konsep Sistem Informasi	ISE1A3	I	3
2	STD1F4	I	4	Algoritma Pemograman + Lab	2	Algoritma Pemograman + Lab	ISE1B4	I	4
3	STD1A2	I	2	Pengantar Teknologi Informasi	3	Pengantar Teknologi Informasi	ISE1C2	I	2
4	STD1B2	I	2	Bahasa Inggris 1	4	Bahasa Inggris I	STE1B2	I	2
5	STD1C3	I	3	Matematika Dasar	5	Aljabar Linier	STE1A2	I	2
6	STD1E2	I	2	Statistik & Probabilitas 1	6	Statistika dan Probabilitas I	ISE1D2	I	2
7	DUD1B2	I	2	Etika Dasar	7	Pancasila	MKU1A2	I	2
8	DUD1C3	I	3	Character Building	8	Pengembangan Karakter	STE1E3	I	3
9	ISD2A4	II	4	Struktur Data + Lab	9	Struktur Data + Lab	ISE2A4	II	4
10	ISD2B4	II	4	Perancangan Database + Lab	10	Perancangan Basis Data + Lab	ISE2B4	II	4
11	ISD2C2	II	2	Sistem Operasi	11	Sistem Operasi	ISE2C2	II	2
12	STD2A2	II	2	Bahasa Inggris 2	12	Bahasa Inggris II	STE2B2	II	2
13	STD2D2	II	2	Statistik & Probabilitas 2	13	Statistika dan Probabilitas II	ISE2D2	II	2
14	DUD2B3	II	3	Pancasila dan Kewarganegaraan	14	Kewarganegaraan	MKU2D2	II	2
15	ISD4B2	IV	2	Sistem Informasi Manajemen	15	Sistem Informasi Manajemen	ISE2E2	II	2
16	DUD2A3	II	3	Agama	16	Agama	MKU2B2	II	2
17	ISD5A3	V	3	Enterprise Architecture	17	Arsitektur Enterprise	ISE3A3	III	3
18	ISD3A2	III	3	Akuntansi Dasar					
19	ISD3B3	III	3	Analisa Proses Bisnis	18	Analisis Proses Bisnis	ISE3B3	III	3
20	ISD4A4	IV	4	Analisa & Perancangan Sistem Informasi	19	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	ISE3C4	III	4
21	ISD4E4	IV	4	Konsep Berorientasi Objek + Lab	20	Konsep Berorientasi Objek + Lab	ISE3D4	III	4
22	ISD3D4	III	4	Pemograman C#					

23	ISD5D4	V	4	Pemograman Web SQL 1 + Lab	21	Pemograman Web I + Lab	ISE3E4	III	4
24	ISD7G2	VII	2	User Interface Experience (E Bis)	22	User Interface Experience	ISE3F2	III	2
25	ISD6A2	VI	2	IT Budgeting	23	Penganggaran Teknologi Informasi	ISE4A2	IV	2
26	ISD5B2	V	2	E-Commerce	24	E-Commerce	ISE4B2	IV	2
27	ISD4C3	IV	3	Rekayasa Perangkat Lunak	25	Rekayasa Perangkat Lunak	ISE4C3	IV	3
28	ISD4D4	IV	4	Manajemen Proyek	26	Manajemen Proyek	ISE4D3	IV	3
29	ISD6D4	VI	4	Pemograman Web SQL 2 + Lab	27	Pemograman Web II + Lab	ISE4E4	IV	4
30	ISD3E4	III	4	Jaringan Komputer + Lab.	28	Jaringan Komputer + Lab.	ISE4F4	IV	4
31	STD2F2	IV	2	Technopreneurship	29	Kewirausahaan	STE2D2	IV	2
32	ISD7C3	VII	3	Integrasi Sistem	30	Integrasi Sistem	ISE5A3	V	3
33	DUD1A3	III	3	Bahasa Indonesia	31	Bahasa Indonesia	MKU1C2	V	2
34	ISD5C3	V	3	Proyek Aplikasi Sistem Informasi	32	Proyek Aplikasi Sistem Informasi	ISE5B3	V	3
35	ISD6G4	VI	4	Datawarehouse & Business Intelligent (E Bis)	33	Datawarehouse	ISE5C4	V	4
36	ISD5E3	V	3	Keamanan Teknologi Informasi	34	Keamanan Teknologi Informasi	ISE5D4	V	4
37	ISD5F4	V	4	Sistem Informasi Strategi (E sys)	35	Sistem Informasi Strategi (Enterprise)	ISE5E4	V	4
38	ISD5G4	V	4	E-Bisnis (E-Bis)	36	E-Bisnis (E-Bis)	ISE5F4	V	4
39	ISD8A2	VIII	2	Knowledge Management	37	Manajemen Pengetahuan	ISE6A3	VI	3
40	ISD6B2	VI	2	Audit Sistem Informasi	38	Audit Sistem Informasi	ISE6B3	VI	3
					39	Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM I		VI	
					40	Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM II		VI	6
					41	Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM III		VI	
41	ISD7E4	VII	4	Enterprise Resource Planning (E sys)	42	Enterprise Resource Planning (Enterprise)	ISE6F4	VI	4
42	ISD6G4	VI	4	Datawarehouse & Business Intelligent (E Bis)	43	Business Intelligence (E-Bisnis)	ISE6G4	VI	4
43	ISD6F2	VI	2	Strategi Pemasaran (E sys)	44	Strategi Pemasaran	ISE6H2	VI	2
44	ISD6H2	VI	2	Interaksi Manusia & Komputer					
45	STD2G2	VI	2	Riset Teknologi Information	45	Riset Teknologi Information	ISE6I2	VI	2
46	ISD7A3	VII	3	Sistem Pendukung Keputusan	46	Sistem Pendukung Keputusan	ISE7A3	VII	3
47	ISD7B3	VII	3	Testing & Implementasi	47	Pengujian dan Implementasi	ISE7B3	VII	3
48	ISD7D2	VII	2	Etika & Hukum TI	48	Etika dan Hukum Teknologi Informasi	ISE7C2	VII	2
49	ISD3C2	III	2	Supply Chain Management	49	Managemen Rantai Pasok (Enterprise)	ISE7D2	VII	2
50	ISD6E2	VI	2	Customer Relationship Management (E sys)	50	Manajemen Hubungan Pelanggan (Enterprise)	ISE7E2	VII	2
51	ISD7F2	VII	2	Digital Marketing (SEO) (E Bis)	51	Pemasaran Digital (SEO) (E Bis)	ISE7F4	VII	4
					52	Matkul Pilihan / Lintas Prodi / MBKM IV		VII	4
52	ISD7H2	VII	2	Proyek Minor	53	Proyek Minor	ISE7H2	VII	2

53	STD112	VII	2	Kecakapan Antar Personil	54	Kecakapan Antar Personil	ISE712	VII	2
					55	Matkul Pilihan	ISE8A2	VIII	2
54	ISD8B6	VIII	6	Skripsi	56	Skripsi	ISE8B6	VIII	6

Jumlah Sks	144
------------	-----

148

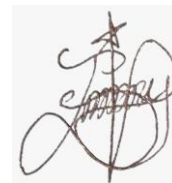
Catatan:

- a. Kurikulum ini akan dievaluasi kembali maksimal setelah 2 (dua) tahun setelah dijalankan oleh program studi yang bersangkutan.
- b. Kurikulum ini dinyatakan berlaku Semenjak Semester Ganjil 2022

Ditetapkan di Tangerang
Pada Tanggal 08 Agt 2022

REKTOR

Disusun



Dr. Suryadi Winata, S.E, M.M, CPA (Aust)

Benny Daniawan, M.Kom
dan Tim Dosen

REFERENSI

APTİKOM (2019) *KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI) RUMPUN ILMU INFORMATIKA DAN KOMPUTER*.

KOMINFO (2018) *Daftar Unit Kompetensi Okupasi Dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Leidig, P. and Salmela, H. (2021) *A Competency Model for Undergraduate Programs in Information Systems*.

LAMPIRAN

Draft Kerjasama Perusahaan PT. Dian Primajaya (DartMedia) dengan FST dan Universitas untuk MBKM Magang

Entrepreneurship Across Program Study – Lesson & Activity Plan

Pokok Bahasan	Pertemuan ke-	Sub-Pokok Bahasan	PIC
SOLUTION ORIENTATION & TEAM BUILDING	1	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan tentang perubahan dunia yang mencakup manusia, teknologi, our way of doing things (kebiasaan) yang sudah berubah.• Membahas tentang (r)evolusi industri IV teknologi.• Menjelaskan tentang Business Model Canvas. <p>Tugas: mempelajari struktur organisasi dari annual report, akan dibahas di Meeting 2.</p>	DartMedia
	2	<ul style="list-style-type: none">• Membahas Struktur Organisasi Perusahaan• Membahas cara penetrasi ke perusahaan berdasarkan struktur organisasi perusahaan yang ada.• Membahas tentang pentingnya narasi atau storyline development, serta contoh kasusnya.• Team Building <p>Tugas: membentuk tim, menentukan tugas masing-masing anggota dan memilih pemimpin tim</p>	DartMedia

	3	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas business process dan workflow-nya di berbagai perusahaan. • Ilustrasi business process dan workflow di beberapa perusahaan. • Menjelaskan peran teknologi dalam membantu mengoptimalkan cara kerja di perusahaan (Case Study: penerapan teknologi di beberapa customers) • Pengarahan ke industri yang ada (Kelompok A ke Industri A, Kelompok B ke Industri B, dst.) <p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari dan menganalisa beberapa perusahaan sesuai industri yang diberikan. • Membuat use case berdasarkan analisa. • Membuat presentasi hasil analisa dan use case. 	<p>DartMedia</p> <p>FB & FST</p> <p>FST & FSH</p> <p>FSH</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mempresentasikan masalah dan solusi yang ingin dipasarkan (berdasarkan penjelasan produk DM dan industri yang dijelaskan di Meeting 3). • Mentoring atau feedback berdasarkan presentasi setiap kelompok. <p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam menjalin relasi dan membuat janji temu. • Melakukan penyesuaian sesuai dengan feedback yang diperoleh. 	<p>All Faculties</p> <p>DartMedia</p> <p>FB</p> <p>All Faculties</p>
COMPANY PRESENTATION & REQUIREMENT GATHERING	5	<p>Company visit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam melakukan wawancara (gathering information) • Menerapkan keilmuan dan melatih kemampuan menganalisa informasi untuk menentukan modul layanan yang cocok untuk ditawarkan. • Menerapkan keilmuan dan mengasah kemampuan membuat presentasi yang efektif sesuai modul layanan yang cocok. <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting) - Weekend</p>	<p>All Faculties</p> <p>All Faculties</p> <p>All Faculties with FSH in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>

	6	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam melakukan pitching ke perusahaan: All members • Menerapkan keilmuan dalam aktivitas Gathering Requirement: SI <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting) - Weekend</p>	<p>All Faculties</p> <p>All Faculties with FST in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
	7	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam aktivitas Gathering requirement • Menerapkan keilmuan dan melatih kemampuan dalam membuat membuat requirement documentation <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting) - Weekend</p>	<p>All Faculties with FST in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
	8	<p>Tahap awal implementasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam mengkomunikasikan requirement yang sudah diterima dari perusahaan ke DartMedia. • Mempelajari scope pengerjaan (membuat timeline, dst.) <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting) - Weekend</p>	<p>All Faculties</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
IMPLEMENTATION	9	<p>Tahap Development & Monitor project</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dan mengasah kerja sama tim untuk menyelesaikan pekerjaan dengan efektif dan efisien. <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>

	10	<p>Tahap Development & Monitor project</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dan mengasah kerja sama tim untuk menyelesaikan pekerjaan dengan efektif dan efisien. <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
	11	<p>Tahap Testing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dalam melakukan Application Testing <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties with FST in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
	12	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dan mengasah kemampuan membuat manual book yang jelas dan mudah dipahami. <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties with FSH in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
IMPLEMENTATION RESULT MONITORING & SUPPORT	13	<p>User Training</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dan melatih kemampuan berbicara di depan umum • Mengasah kemampuan membawakan presentasi dengan jelas dan efektif <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties with FST in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>
	14	<p>Project Monitoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan keilmuan dan mengasah kemampuan monitoring project. <p>Weekly update presentation & mentoring (online meeting)</p>	<p>All Faculties with FST in charge</p> <p>All Faculties & DartMedia</p>