

BUKU

Kurikulum Outcome Based Education (OBE)

**Program Studi
Teknik Informatika**

2024

**Fakultas Teknik
Institut Teknologi Padang**

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
INSTITUT TEKNOLOGI PADANG
Nomor : 28/SK.27.O10.2.1/VIII/2025

Tentang:
PENETAPAN BUKU KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME BASED EDUCATION*(OBE)
TAHUN 2025
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SARJANA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar (PBM) di Program Studi Teknik Informatika Sarjana Institut Teknologi Padang (ITP), perlu ditetapkan kurikulumnya.
2. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada butir (1) diatas, dipandang perlu menetapkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Institut Teknologi Padang tentang Penetapan Buku Kurikulum Berbasis *Outcmoe Based Education* (OBE) Program Studi Teknik Informatika Sarjana.
- Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
2. Permendikbud Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
3. Peraturan Akademik Institut Teknologi Padang Tahun 2020 Pasal 12 tentang Kurikulum
4. Buku Pedoman Institut Teknologi Padang Tahun 2020
5. Statuta ITP tahun 2019 pasal 11 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Sarjana.
- Memperhatikan : Berita Acara Rapat Senat Institut Teknologi Padang Nomor 19/SENAT/ITP/V/2025 tentang Buku Kurikulum OBE Program Studi Teknik Informatika Sarjana tanggal 02 Mei 2025.

MEMUTUSKAN

- Pertama : Menetapkan Buku Kurikulum Berbasis *Outcome Based Education* (OBE) Program Studi Teknik Informatika Tahun 2025, sebagaimana yang tercantum pada lampiran surat keputusan ini.
- Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya



Ditetapkan : Padang
Pada Tanggal : 11 Agustus 2025
Dekan,

Dr. Ir. Nofriady Handra, ST., M.Sc., APEC.Eng
NIDN. 1011117001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala anugerah nikmat dan karunia-Nya, sehingga dokumen Kurikulum berbasis Outcome Based Education (OBE) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik (FT) Institut Teknologi Padang (ITP) dapat diselesaikan. Dokumen Kurikulum ini disusun oleh seluruh sivitas Program Studi Teknik Informatika dengan melibatkan para pemangku kepentingan (stakeholder) seperti asosiasi profesi, alumni dan pengguna lulusan.

Dokumen ini memuat Identitas Program Studi, Evaluasi kurikulum dan Tracer study, Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum, Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value, rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Penetapan bahan kajian, pembentukan mata kuliah dan penentuan bobot sks, Matriks dan Peta Kurikulum, dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Assesmen Pembelajaran, Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MB-KM), Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum, dan Tata Cara Penerimaan Mahasiswa pada Berbagai Tahapan Kurikulum di Program Studi Teknik Informatika FT ITP.

Apresiasi dan ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi khususnya sivitas Program Studi Teknik Informatika FT Institut Teknologi Padang yang telah bersama-sama menyusun dokumen. Kami menyadari bahwa dokumen ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala bentuk saran serta kritik konstruktif atas isi dokumen ini akan kami terima sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang.

Padang, Oktober 2024

Tim Penyusun Kurikulum Teknik Informatika
Fakultas Teknik Institut Teknologi Padang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
I. Identitas Program Studi	1
II. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study.....	2
III. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum	9
IV. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value.....	13
V. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL).....	19
5.1 Rumusan Profil Lulusan	20
5.2 Rumusan CPL SN-DIKTI.....	21
5.3 Rumusan CPL Program Studi.....	23
5.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI.....	24
5.5 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL.....	26
VI. Penetapan Bahan Kajian.....	27
6.1 Rumusan Bahan Kajian	27
6.2 Pemetaan CPL terhadap BK.....	28
6.3 Pemetaan BK terhadap MK.....	29
VII. Pembentukan Mata Kuliah (MK) dan Penentuan Bobot SKS.....	36
7.1 Pemetaan CPL terhadap MK.....	36
7.2 Pemetaan BK-CPL-MK	40
7.3 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS.....	43
VIII. Matriks dan Peta Kurikulum.....	45
8.1 Organisasi MK	45
8.2 Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL	45
IX. Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	48
9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK.....	48
9.2 Pemetaan MK-CPL-CPMK	59
9.3 Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK	64
9.4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	78
9.5 Metode Pembelajaran	81
X. Asesmen Pembelajaran.....	82
10.1 Teknik Penilaian CPMK	82
10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian.....	82
10.3 Bobot Penilaian	83
10.4 Rumusan Nilai Akhir MK.....	89
10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL.....	90
XI. Rencana Implementasi Hak Belajar Maksimum 3 Semester di Luar Program Studi.....	91
XII. Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum.....	96
XIII. Tata Cara Penerimaan Mahasiswa Baru pada Berbagai Tahap Kurikulum	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Penyusunan Kurikulum	3
Gambar 2. Diagram Alir Matakuliah	3
Gambar 3. Respon Alumni Terkait Waktu Tunggu Memperoleh Pekerjaan.....	7
Gambar 4. Jenis Usaha / Pekerjaan dari Lulusan.....	7
Gambar 5. Wirausaha	8
Gambar 6. Landasan Hukum, Kebijakan Nasional dan Institusional pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi	11
Gambar 7. Tahapan Penyusunan Dokumen Kurikulum	19
Gambar 8. Tahapan Penyusunan Kurikulum Berdasarkan OBE	19
Gambar 9. Peta Keterkaitan Mata Kuliah.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel II-1.	Hasil Evaluasi Kurikulum.....	5
Tabel V-1.	Profil Lulusan (PL).....	20
Tabel V-2.	Daftar Profesi berdasarkan PL.....	20
Tabel V-3.	CPL SN Dikti.....	21
Tabel V-4.	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi	23
Tabel V-5.	Penjabaran CPL Prodi.....	24
Tabel V-6.	Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-Dikti.....	25
Tabel V-7.	Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL.....	26
Tabel VI-1.	Rumusan Bahan Kajian (BK)	27
Tabel VI-2.	Pemetaan CPL dan BK	28
Tabel VI-3.	Pemetaan BK-MK.....	30
Tabel VI-4.	Daftar Mata Kuliah Pilihan.....	35
Tabel VII-1.	Pemetaan CPL-MK	37
Tabel VII-2.	Pemetaan CPL-MK-BK	40
Tabel VII-3.	Susunan Mata Kuliah	43
Tabel VIII-1	Organisasi Mata Kuliah	45
Tabel VIII-2.	Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	46
Tabel IX.1.	Pemetaan CPL-CPMK-MK.....	49
Tabel IX-2.	Pemetaan MK-CPL-CPMK.....	59
Tabel IX-3	Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK.....	64
Tabel IX-4.	Format Penyusunan RPS.....	79
Tabel X-2.	Teknik Penilaian CPMK Dengan Bobot.....	83
Tabel X-3.	Bobot Penilaian MK-CPL-CPMK.....	84
Tabel X.4.	Nilai Akhir Mata Kuliah (contoh kasus MK STI5463).....	89
Tabel X-5.	Rumusan Akhir CPL.....	90
Tabel XI.1.	ketetapan Pelaksanaan MBKM Prodi Teknik Informatika	94
Tabel XII.1.	Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Lulusan

Lampiran 2. Capaian Pembelajaran Lulusan

Lampiran 3. CPL-PL

Lampiran 4. Daftar Mata Kuliah Kurikulum Prodi Teknik Informatika OBE

Lampiran 5. Organisasi Mata Kuliah

Lampiran 6. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah

Lampiran 7. Deskripsi MK-Bahan Kajian-Materi

BAB I

IDENTITAS PROGRAM STUDI

Nama Perguruan Tinggi	:	Institut Teknologi Padang
Fakultas	:	Teknik
Program Studi	:	Teknik Informatika
Akreditasi	:	B Berdasarkan Keputusan BAN-PT No. 266/SK/BAN-PT/Ak-PP/S/I/2021 Periode 30 Desember 2020 sampai dengan 30 Desember 2025
Jenjang Pendidikan	:	Sarjana (S1)
Gelar Lulusan	:	Sarjana Komputer (S. Kom)
Visi	:	" Menjadi program studi yang adaptif terhadap perkembangan bidang Informatika khususnya <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi Informasi serta Berdaya Saing Nasional dan Internasional"
Misi	:	1) Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang Informatika yang berfokus pada <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi Informasi. 2) Melakukan dan mengembangkan penelitian di bidang Informatika khususnya di bidang <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi Informasi yang inovatif. 3) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang berkesinambungan dalam bentuk dukungan penyebaran ilmu pengetahuan bidang informatika. 4) Meningkatkan kerjasama dengan berbagai mitra baik nasional maupun internasional dalam lingkup pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

BAB II

EVALUASI KURIKULUM DAN *TRACER STUDY*

2.1. Evaluasi Kurikulum

Mengacu pada Permendikbud Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) yang menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi.

Penyelenggara Pendidikan Tinggi memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan inovasi dan solusi pada persoalan dunia nyata, kehidupan masyarakat, teknologi dan negara, serta perguruan tinggi memegang Amanah undang-undang yang harus senantiasa memperbaharui kurikulum sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan IPTEKS yang dituangkan dalam Capaian Pembelajaran. Perguruan Tinggi juga perlu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keahlian, kompetensi untuk mengelola dan menyebarkan pengetahuan. Pengembangan kurikulum Teknik Informatika yang inovatif harus memperhatikan banyak hal penting seperti mencakup dan mengembangkan kebutuhan global, nasional, industri serta lokal.

Pada peraturan sebelumnya telah ditetapkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagaimana termaktub dalam Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 dan Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur kualitas lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki kualitas setara dengan “kemampuan” (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI.

Kurikulum pendidikan tinggi merupakan program untuk menghasilkan lulusan sehingga program tersebut seharusnya mampu menjamin lulusannya untuk memiliki kualifikasi yang setara dengan kualifikasi yang disepakati dalam KKNI. Konsep yang dikembangkan dalam menyusun kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan kompetensi. Dengan adanya KKNI, rumusan “kompetensi” dinyatakan dalam istilah Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*), dimana kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari Capaian Pembelajaran (CP). Penggunaan istilah kompetensi yang digunakan dalam pendidikan tinggi selama ini setara dengan capaian pembelajaran yang digunakan dalam KKNI, tetapi karena di dunia kerja penggunaan istilah kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang sifatnya lebih terbatas, terutama yang terkait dengan uji kompetensi dan sertifikat kompetensi, maka selanjutnya dalam kurikulum pernyataan “kemampuan lulusan” digunakan istilah capaian

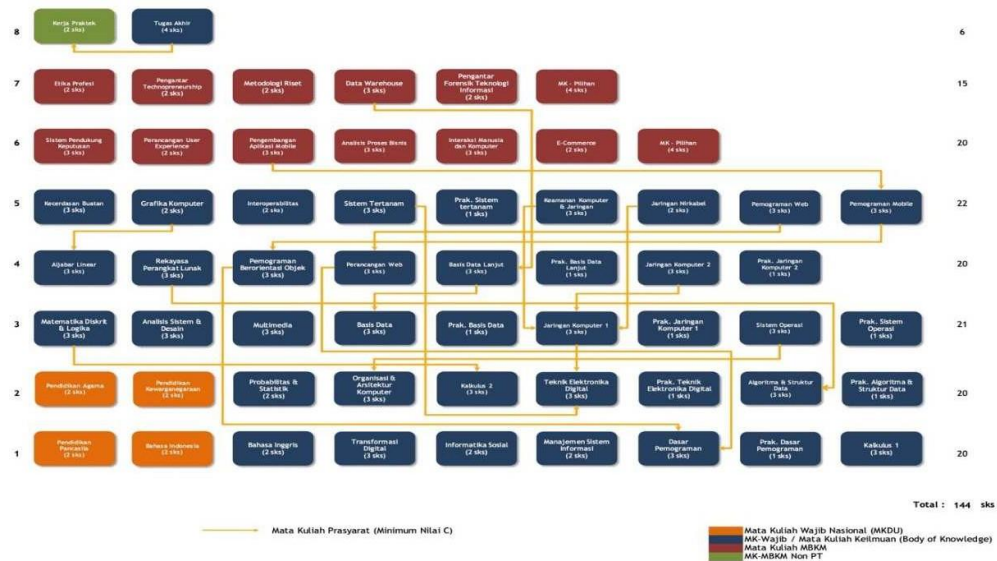
pembelajaran. Di samping itu, di dalam kerangka kualifikasi di dunia internasional, untuk mendeskripsikan kemampuan setiap jenjang kualifikasi digunakan istilah “*learning outcomes*”. Adapun proses yang penyelenggara program studi Teknik informatika dalam memperbaharui kurikulumnya melewati beberapa proses, seperti yang tergambar pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penyusunan Kurikulum

2.2. Kurikulum yang berjalan

Pada saat ini program studi Teknik informatika menggunakan kurikulum 2021 yang berjumlah 144 sks, untuk susunan matakuliahnya dapat dilihat pada gambar 2. Pada gambar 2 menampilkan 8 sks Matakuliah Wajib Nasional (MKDU), 99 sks Matakuliah Keilmuan / Body of Knowledge, 8 sks Matakuliah pilihan (*Keilmuan Software Engineer* dan *Network Engineer*), 27 sks Matakuliah yang dapat di konversi kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan 2 sks Matakuliah MBKM Non-Perguruan Tinggi.



Gambar 2. Diagram Alir Matakuliah

Program studi penyelenggara Pendidikan melakukan proses evaluasi terhadap kurikulum yang telah berjalan, dengan melaksanakan kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan mendatangkan asosiasi profesi, alumni dan stakeholders terkait implementasi substansi kurikulum serta kesesuaiannya terhadap kompetensi lulusan yang dibutuhkan di dunia kerja. Dari asosiasi profesi diwakili oleh Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII). Alumni diwakili dari PT. Indonsesoa Comnets Plus, IT Infrastructure & Cyber Security Analyst PT. Hayati Pratama Mandiri, dan dari Diskominfo Provinsi Sumatera Barat. *Stakeholders* yang hadir dari CV. Mediatama Web Indonesia, PT. Argenesia Solusi Teknologi, PT. Telkom Indonesia Tbk (Telkom) Divisi Bussiness Services (DBS) Sumatera Barat, CEO Djamboe WebDesign, PT. Carano Integrasi Teknologi, dan BMKG Maritim Teluk Bayur.

Adapun hasil kajian dari pelaksanaan FGD ini yaitu:

A. Profil Lulusan

1. Saran dan Rekomendasi
 - a. Profil lulusan harus memiliki ciri khas
 - b. Mengacu peta okupasi nasional area fungsi Teknologi Informasi & Komunikasi
 - c. Proyeksi Kemenaker 2022-2025 lulusan yang terserap untuk dunia usaha dan *industry* yaitu *Cloud Engineer* dan *Software Engineer*
 - d. System Administrator dan Network Security Analyst, serta DevOps dan DevSecOps,
 - e. *Sales Engineer* dan *data Analytic*
2. Keterampilan IT yang harus dikuasai
 - a. Bahasa Pemrograman python dan aplikasi mobile
 - b. Menguasai *framework*, javascript, UI/UX, design grafis
 - c. Datasains
 - d. *Database*, animasi, *data security*, *data forensic*, ilmu ekonomi dan sosial
 - e. Network/System Engineer dengan kompetensi *high level* di bidang routing, BGP, OSPF, *system* virtualisasi/*cloud*, *security (firewall)*
 - f. Untuk kebutuhan infrastruktur harus menguasai *System Administrator tools*, dalam bidang *Cyber Security* harus mampu menganalisa atau mensimulasikan semua aktifitas yang terjadi
3. *Softskills* IT yang harus dimiliki selain bahasa asing, komunikasi, analisa, kepemimpinan, inisiatif, kerjasama yaitu etos kerja, adaptasi, dan kemampuan dalam pengambilan keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

B. Kurikulum

1. Pembaharuan konten mata kuliah *Network* dan Bahasa Pemrograman
2. Adanya *Analytical Thinking*, *Critical Thinking*, dan *Design Thinking*
3. Mata kuliah pemrograman web menggunakan *framework* (laravel)

4. Mata kuliah UI/UX dipelajari sebelum Pemrograman Web
 5. Pembelajaran mobile menggunakan kotlin, pembelajaran design grafis seperti AI
 6. Mata kuliah Sistem Operasi (SO) perlu penambahan cara menentukan SO atau memilih hardware yang sesuai untuk kebutuhan terutama pada system arsitektur yang berbeda.
 7. Penambahan mata kuliah pilihan Sistem Komunikasi Fiber Optik
 8. Penambahan materi *Cyber Security* dengan simulasi terhadap serangan.
 9. Penambahan mata kuliah keamanan komputer dan jaringan tingkat lanjut
 10. Untuk administrasi *server* dapat diajarkan arsitektur terbaru seperti IaaS, PaaS, dan SaaS dengan memanfaatkan tools virtual.
 11. Penambahan ilmu komunikasi dan bisnis
 12. Materi pembelajaran ditambahkan *problem solving*
- C. Beberapa saran untuk prodi T. Informatika
1. Perlu penerapan pembelajaran berbasis project
 2. Perlu kolaborasi dengan prodi lain
 3. Prodi perlu membuat *roadmap* pekerjaan lulusan
 4. Lulusan perlu memiliki sertifikat kompetensi yang diakui dunia kerja
 5. Mengadakan bootcamp sesuai fokus mahasiswa

2.3 Hasil Evaluasi Kurikulum Yang Sedang Berjalan (2021-2024)

Perbandingan antara hasil evaluasi kurikulum dan indikator menunjukkan ketercapaian dari pelaksanaan kurikulum, hasil evaluasi kurikulum disajikan pada Tabel II-1.

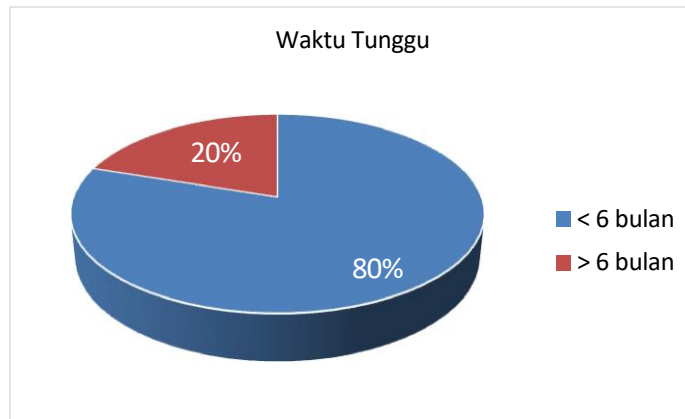
Tabel II-1. Hasil Evaluasi Kurikulum

No	Tahap Evaluasi	Kinerja Mutu	Hasil Evaluasi
1	Analisis Kebutuhan	a. Profil Lulusan b. Daftar Bahan Kajian	a. Profil lulusan dirumuskan ke dalam 4 poin. sesuai dengan 2 kelompok keahlian yaitu <i>Full Stack Application Development</i> dan Infrastruktur Teknologi b. Prodi Teknik Informatika memiliki 33 bahan kajian sesuai pedoman Panduan Kurikulum Aptikom, yang sebelumnya adalah 9 butir bahan kajian.
2	Desain dan Pengembangan Kurikulum	a. Capaian Pembelajaran Lulusan	a. Terdapat 11 CPL yang berpedoman pada CPL SN-Dikti dan sesuai dengan aspek Pengetahuan, Keterampilan

No	Tahap Evaluasi	Kinerja Mutu	Hasil Evaluasi
		b. Daftar Mata Kuliah c. Rencana Pembelajaran Semester d. Metode Pembelajaran e. Bentuk Pembelajaran f. Asesmen Pembelajaran g. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah h. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Umum, Keterampilan Khusus, dan Sikap. b. Beberapa mata kuliah mengalami perubahan nomenklatur, bobot SKS, dan penempatan. c. RPS, Metode Pembelajaran, Bentuk Pembelajaran, dan Asesmen Pembelajaran disusun sesuai dengan Kurikulum OBE. d. CPMK dan Sub-CPMK dirumuskan kembali sesuai dengan CPL yang ingin dicapai.
3	Proses Pelaksanaan Kurikulum	a. Pelaksanaan Pembelajaran b. Sumber Belajar c. <i>Learning Management System</i>	Pembelajaran dilaksanakan secara offline <i>offline</i> di dalam kelas. Program MBKM juga turut diterapkan dengan 3 skenario berbeda.
4	Capaian Pembelajaran Kurikulum	a. Masa Studi b. Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan	PS merancang strategi agar masa studi menjadi lebih ideal. Bobot penilaian setiap CPMK dirumuskan bersama seluruh dosen, sehingga CPL dapat terukur.

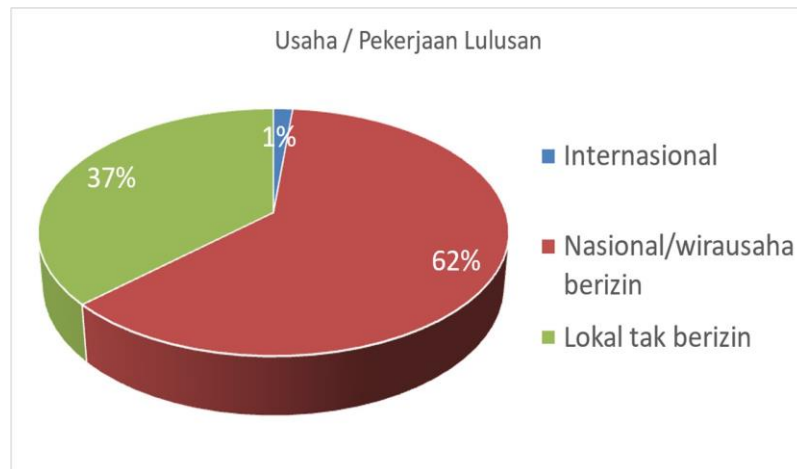
2.4 Tracer Study

Sebagai rangkaian dari proses evaluasi dan pengembangan kurikulum, program studi teknik Informatika melakukan *survey* dengan cara menyebarkan kuisioner kepada lulusan dan pengguna lulusan atau Industri dari tahun lulus 2017 hingga 2019. Kegiatan Survei kepada lulusan dilakukan menggunakan aplikasi google form dari. Tracer study alumni diikuti oleh 93 orang responden dan *Tracer study* pengguna lulusan di ikuti oleh 34 pengguna lulusan dari berbagai perusahaan dan instansi. Hasil *tracer study* dapat dilihat pada penjelasan berikut.



Gambar 3 Respon Alumni Terkait Waktu Tunggu Memperoleh Pekerjaan

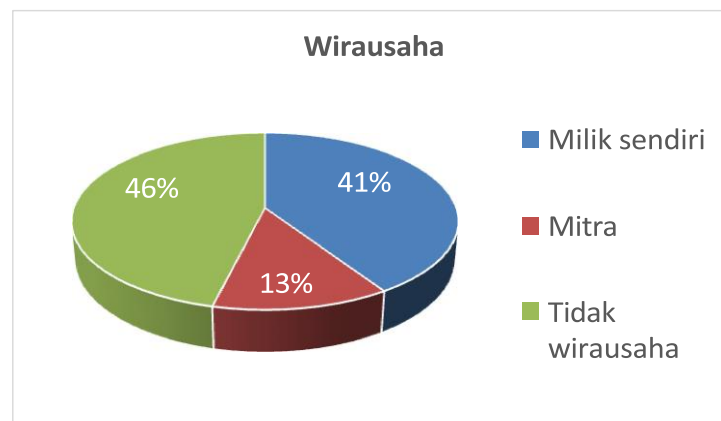
Berdasarkan gambar 3 menunjukkan rerata 80% dari jumlah 3 tahun lulusan memperoleh pekerjaan dengan waktu tunggu kurang dari 6 bulan. sedangkan sisanya 20% lebih dari 6 bulan untuk memperoleh pekerjaan selepas wisuda.



Gambar 4. Jenis Usaha / Pekerjaan dari Lulusan

Gambar 4 menunjukkan 62% dari lulusan bekerja di perusahaan skala nasional/berwirausaha berizin. Sedangkan 1% dan 37% bekerja di perusahaan skala internasional dan usaha lokal tak berizin.

Dari lulusan yang berwirausaha, gambar 5 menunjukkan bahwasanya 41% lulusan memiliki usaha dengan status milik sendiri, 13% dari lulusan bergabung dengan mitra sebesar 13% dan sisanya sebagai karyawan pada perusahaan skala nasional/internasional sebesar 46%.



Gambar 5. Wirausaha

Berdasarkan data faktual yang didapat dari hasil *tracer* lulusan, Prodi Teknik Informatika Institut Teknologi Padang menilai bahwa secara umum lulusan telah memiliki kesiapan dan kemampuan yang baik dalam mengisi mayoritas bidang pekerjaan yang linear dengan kompetensinya. Namun demikian, untuk menjawab tuntutan kontribusi alumni pada area fungsional lainnya dalam peta okupasi nasional, masih terdapat urgensi untuk melakukan penyempurnaan kurikulum sehingga akan lebih mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk mengisi keseluruhan peta okupasi nasional.

BAB III

LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

3.1 LANDASAN FILOSOFIS

Landasan filosofis yang mendasari pengembangan suatu kurikulum menentukan kualitas lulusan (*output*) yang akan dihasilkan dari suatu proses transformasi implementasi suatu kurikulum, dalam artian sumber dan isi dari kurikulum, proses pembelajaran, posisi mahasiswa, asesmen terhadap proses dan hasil belajar, maupun hubungan mahasiswa dengan masyarakat dan lingkungan alam di sekitarnya. Kurikulum Prodi Teknik Informatika dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi mahasiswa menjadi manusia Indonesia berkualitas yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum Prodi Teknik Informatika dikembangkan berdasarkan filosofi sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah suatu proses pemanusiaan peserta didik dalam harkat dan martabat kemanusiaannya. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan spiritual kecerdasan hati, kecerdasan intelektual, kecemerlangan akademik, melalui pendidikan disiplin ilmu baik secara *instructional effect* dan *nurturant effect*.
2. Pendidikan adalah merupakan transformasi budaya, pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif,
3. Pendidikan adalah untuk membangun kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik (*experimentalism and social reconstructivism*)
4. Pendidikan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa, kebutuhan masyarakat, kemajuan IPTEKS, dan kultur budaya bangsa Indonesia.
5. Lembaga pendidikan merupakan suatu sistem yang mandiri, berwibawa, bermartabat dan penuh tanggungjawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa

3.2 LANDASAN SOSIOLOGIS

Landasan sosiologis pengembangan kurikulum di Prodi Teknik Informatika berdasarkan pada aspek sosiologis yaitu: 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.

1. Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal.
2. 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 latar belakang budaya mahasiswa yang dapat menghasilkan capaian pembelajaran dengan kemampuan memahami keragaman budaya di tengah masyarakat, sehingga menghasilkan jiwa toleransi serta saling pengertian terhadap hadirnya suatu keragaman.
3. Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan tembok pembatas budayanya sendiri (*capsulation*) yang kaku, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri.
4. 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*)

3.3 LANDASAN PSIKOLOGIS

Kurikulum Prodi Teknik Informatika dikembangkan berdasarkan landasan psikologis sebagai berikut:

1. Kurikulum mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat.
2. Kurikulum yang dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya.
3. Kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berpikir kritis, dan berpikir tingkat dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*).
4. Kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan.
5. 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.

3.4 LANDASAN HISTORIS

Landasan historis dari pengembangan kurikulum Teknik Informatika yaitu:

1. Kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan zamannya;
2. Kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsabangsa masa lalu, dan mentransformasikan dalam era di mana dia sedang belajar;
3. 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.

3.5 LANDASAN YURIDIS

Landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum. Landasan hukum, Kebijakan Nasional dan Institusional Kurikulum Pendidikan Tinggi ditunjukkan pada Gambar.



Gambar 6. Landasan Hukum, Kebijakan Nasional dan Institusional pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Berikut adalah beberapa landasan hukum yang diacu dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum di Program Studi Teknik Informatika yaitu:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 50 Tahun 2024 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Jenjang Pendidikan Tinggi
8. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2016 tentang Sistem Standardisasi Kompetensi Kerja Nasional;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
11. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka 2020
12. Buku Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI Prodi S1 Informatika Versi 1.0 Tahun 2022 INFOKOM
13. Keputusan Rektor Institut Teknologi Padang Nomor: 2646.a / 27.O10.1/KP/X/2022 Tentang Peraturan Akademik Institut Teknologi Padang
14. Keputusan Rektor Institut Teknologi Padang Nomor: 84 / 27.O10.1/KP/XI/2020 Tentang Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Institut Teknologi Padang

BAB IV

RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN UNIVERSITY VALUE

4.1 Visi, Misi, Tujuan, Strategi dan *University Value*

a. Visi Institut Teknologi Padang menjadi perguruan tinggi bertaraf internasional atau “World Class University” pada tahun 2040.

Visi tersebut dijabarkan pada empat Milestones yaitu:

1. Milestone I - Tahun 2020 - 2024, ITP menjadi perguruan tinggi yang mampu mengadopsi Teknologi Informasi pada Tata Kelola atau sebagai Efficiency-Driven University.
2. Milestone II - Tahun 2025 - 2029, ITP menjadi perguruan tinggi yang memiliki keunggulan dalam bidang penelitian dan terapannya dan ini disebut sebagai Research- Based University.
3. Milestone III - Tahun 2030 - 2034, ITP telah unggul dalam komersialisasi penelitian dengan sebutan Entrepreneurial-Based University.
4. Milestone IV - Tahun 2035 - 2040, ITP menapaki diri sebagai perguruan tinggi bertaraf internasional atau World Class University.

b. Misi Institut Teknologi Padang

Untuk mewujudkan Visi tersebut maka ITP memiliki Misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi bermutu di bidang ilmu teknik.
2. Menyelenggarakan proses belajar mengajar berkualitas yang didukung sarana dan prasarana sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. Mengembangkan penelitian yang kompetitif, dinamis, dan inovatif sejalan dengan kebutuhan masyarakat dalam bidang ilmu teknik.
4. Melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam bidang ilmu teknik serta memperkaya dan menambah kepekaan civitas akademika terhadap permasalahan masyarakat.
5. Melaksanakan kerjasama kemitraan dengan berbagai pihak dan stakeholders.

c. Tujuan

Adapun tujuan utama dalam Renstra ITP 2020 - 2024 adalah untuk peningkatan luaran World Class University seperti:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran
Peningkatan Kualitas Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) merujuk pada adanya kesesuaian materi ajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dengan metode pembelajaran.
2. Peningkatan Kualitas Penelitian

Peningkatan Kualitas Penelitian berupa meningkatnya hasil-hasil penelitian yang berdampak seperti publikasi artikel di jurnal bereputasi dan diseminasi hasil penelitian seperti transfer teknologi dan teknologi terapan.

3. Peningkatan Kualitas Lulusan

Peningkatan Kualitas Lulusan berupa meningkatnya daya serap lulusan ITP di masyarakat pengguna baik skala lokal, regional, maupun internasional.

4. Peningkatan Wawasan Internasional

Peningkatan Wawasan Internasional meliputi ketiga aspek yaitu pembelajaran, penelitian dan lulusan. Kualitas pembelajaran harus mengacu pada perkembangan dunia seperti pertukaran mahasiswa ataupun pembelajaran jarak jauh; kegiatan penelitian yang berwawasan internasional merujuk pada kolaborasi internasional antar peneliti; pada kualitas lulusan, wawasan internasional berupa adanya serapan lulusan pada stakeholder internasional.

d. Strategi Pencapaian

Berdasarkan Visi dan Misi tersebut, maka disusunlah rencana pengembangan Institut Teknologi Padang tahun 2020 - 2024 dengan tujuan strategis yang dinamakan 7 (tujuh) Pilar sebagai berikut :

1. Peningkatan Tata Kelola Organisasi berbasis Integrated Management System dan Virtual-Based Organisation.
2. Peningkatan luaran Tri-Dharma Perguruan Tinggi termasuk Mutu Pembelajaran, Kualitas Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Peningkatan pengelolaan Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi.
4. Pengembangan Sarana dan Prasarana dan Relevansi Layanan
5. Pengembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dan Relevansi dengan Tata Kelola Perguruan Tinggi.
6. Peningkatan Pendanaan dan Sumber Pendanaan
7. Pengembangan Kapasitas Institusi

e. University Value

1. Tata Kelola dan Tata Pamong

Pada Tata Kelola dan Pamong hal yang menjadi kekuatan utama adalah fleksibilitas organisasi yang sehingga ITP sangat dinamis dalam perubahan. Akan tetapi ini berdampak pada ketidakjelasan fungsi dan wewenang masing-masing hirarki akibat perubahan struktur. Lebih lanjut, perubahan kebijakan dari eksternal seperti peraturan dan kebijakan pemangku kepentingan menjadikan ITP harus tanggap dalam mengambil keputusan. Potensi kerjasama dengan berbagai stakeholder terus dilakukan walaupun dipengaruhi oleh berbagai perubahan tata kelola maupun pengaruh eksternal organisasi.

2. Mahasiswa

Pada aspek mahasiswa, kekuatan utama adalah beragamnya minat dan bakat calon mahasiswa maupun yang telah diterima di ITP. Hal ini tentunya akan menambah variasi kegiatan kemahasiswaan baik akademik dan non-akademik. Walaupun demikian, beberapa aspek belum menunjukkan hasil yang maksimal seperti rendahnya kemampuan akademik, kemampuan soft-skill, dan penguasaan bahasa asing. Beberapa peluang untuk meningkatkan kualitas mahasiswa telah disediakan oleh ITP seperti berbagai beasiswa baik dari Yayasan Pendidikan Teknologi Padang maupun dari pihak external serta bantuan lainnya. Hal ini terus dilakukan karena persaingan dengan mahasiswa perguruan tinggi lain baik secara akademik maupun non-akademik sangat tinggi.

3. Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia merupakan pilar utama kualitas pendidikan tinggi. Kualitas dan Kuantitas dosen sangat menentukan kualitas mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi. Kekuatan utama adalah jumlah usia produktif dosen sehingga masa kerja masih panjang. Dengan kondisi ini maka peningkatan kualifikasi dan kompetensi dapat lebih mudah dilakukan. Kelemahan utama adalah kualifikasi masih rata-rata di Magister (S2). Lebih lanjut, kompetensi industri untuk dosen-dosen juga masih rendah. Peluang utama untuk peningkatan kualifikasi adalah dengan bersaing untuk mendapatkan beasiswa untuk studi lanjut ditingkat Doktoral (S3). Untuk kompetensi industri, dosen harus lebih banyak terlibat pada proyek-proyek industri dan transfer teknologi. Ancaman utama adalah kebijakan pemangku kepentingan seperti pemerintah terhadap kualifikasi dosen serta tuntutan dunia usaha dan industri terhadap kompetensi dosen.

4. Sarana & Prasarana

Pada Sarana dan Prasarana, kekuatan utama ITP adalah tersedianya kampus milik sendiri dan berada di pusat kota. Hal ini menjadi salah satu faktor dalam pemilihan kampus calon mahasiswa. Tentunya dengan perubahan paradigma informasi maka ketersediaan sarana fisik dilengkapi juga dengan bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hingga saat ini TIK ITP telah mengadopsi Sistem Informasi Terintegrasi walaupun belum menyentuh kepada sistem pengambilan keputusan dan manajemen. Ancaman utama yaitu permintaan dari stakeholder terhadap ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai.

5. Pengembangan Kapasitas Institusi

Salah satu item dalam pengembangan kapasitas institusi ITP adalah menambah program studi vokasi dan sarjana serta membuka program pascasarjana. Hal ini didukung oleh bertambahnya jumlah dosen yang berpendidikan Doktoral (S3) dan sebaran dosen di masing-masing prodi. Dengan semakin fleksibelnya pengelolaan perguruan tinggi khususnya

pembukaan studi baru, ITP berpeluang membuka beberapa program studi sarjana dan vokasi serta satu program studi pascasarjana. Ancaman utama adalah dibukanya program studi yang sama di perguruan tinggi lain di region yang sama dengan ITP.

6. Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dan Luaran Tri-Dharma

Secara garis besar, proses pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat serta luarannya sangat bergantung dari beberapa aspek yang telah disebutkan diatas yaitu kualitas Tata Pamong & Kelola, Kualitas Mahasiswa, Kualitas Sumber Daya Manusia, dan Sarana & Prasarana.

7. Kerja Sama

Kekuatan utama dalam pengelolaan kerjasama adalah bervariasinya stakeholder ITP berupa instansi dalam dan luar negeri. Hanya saja, beberapa kesepakatan yang telah dijalin belum terimplementasi dengan baik. Peluang utama untuk kerjasama adalah pada transfer teknologi dan teknologi tepat guna. Ancaman utama adalah persaingan dari perguruan tinggi lain yang menjalin kerjasama dengan produk dan topik yang sama.

8. Pendanaan

Kekuatan utama dari pendanaan adalah adanya potensi ITP untuk mendapatkan dana dari luar Yayasan. Civitas akademika (dosen dan mahasiswa) dapat diarahkan untuk mendapatkan dana dari Corporate Social Responsibility dan Dana Hibah Penelitian. Kelemahan utama pendanaan adalah hampir 90 % dana berasal dari mahasiswa. Sedangkan untuk mendapatkan dana hibah ataupun CSR, civitas akademika harus bersaing dengan perguruan tinggi lain.

4.2 Visi, Misi, Tujuan, Strategi UPPS

a. Visi Fakultas Teknik

Menjadi fakultas penyelenggara pendidikan tinggi yang berperan aktif dalam mengembangkan ilmu dan teknologi inovatif menuju world class university tahun 2040

b. Misi

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran berkualitas sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Mengembangkan penelitian yang kompetitif, dinamis, dan inovatif bertaraf internasional.
3. Mengembangkan kepekaan civitas akademika dengan melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat.
4. Menjalinkan kerjasama kemitraan dengan berbagai pihak dan stakeholders untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

c. Tujuan

1. Menghasilkan lulusan yang berdaya saing internasional, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berwawasan luas, memiliki disiplin dan etos kerja tinggi.
2. Menghasilkan karya inovatif bidang teknologi dan informasi bertaraf internasional
3. Memberikan kontribusi dalam memberikan solusi terhadap permasalahan masyarakat dalam bentuk karya teknologi dan ilmu pengetahuan.
4. Memiliki jaringan kerjasama dalam mengembangkan dan meningkatkan kapasitas institusi

4.3 Visi Keilmuan Program Studi Teknik Informatika**a. Visi**

Visi Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Padang adalah: “Menjadi program studi yang adaptif terhadap perkembangan bidang Informatika khususnya *full stack application development* dan Infrastruktur Teknologi Informasi erta Berdaya Saing Nasional dan Internasional”.

b. Misi

Misi Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Padang adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang Informatika yang berfokus pada *full stack application development* dan Infrastruktur Teknologi Informasi.
2. Melakukan dan mengembangkan penelitian di bidang Informatika khususnya di bidang *full stack application development* dan Infrastruktur Teknologi Informasi yang inovatif.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang berkesinambungan dalam bentuk dukungan penyebaran ilmu pengetahuan bidang informatika.
4. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai mitra baik nasional maupun internasional dalam lingkup pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

c. Tujuan

1. Terselenggaranya proses pendidikan yang berkualitas dengan berbasis teknologi informasi yang menghasilkan lulusan berkarakter, terampil, kreatif, inovatif, serta mampu bersaing dalam bidang teknologi informasi,
2. Terciptanya karya dan penelitian yang inovatif di bidang teknologi informasi,
3. Meningkatnya pengetahuan masyarakat terhadap teknologi informasi, sehingga mampu meningkatkan empati dan rasa sosial,
4. Terjadinya peningkatan sarana dan prasarana yang mengikuti perkembangan teknologi informasi,
5. Terciptanya kurikulum yang mampu mengakomodasi kebutuhan pasar kerja,
6. Terselenggaranya kerjasama yang berkesinambungan dengan stakeholders.

d. Strategi

Sasaran yang ingin dicapai oleh Program Studi Teknik Informatika adalah mampu menghasilkan lulusan dalam kurun waktu yang tepat sesuai dengan tuntutan kurikulum. Untuk mencapai sasaran tersebut maka ada ditetapkan beberapa strategi, yaitu:

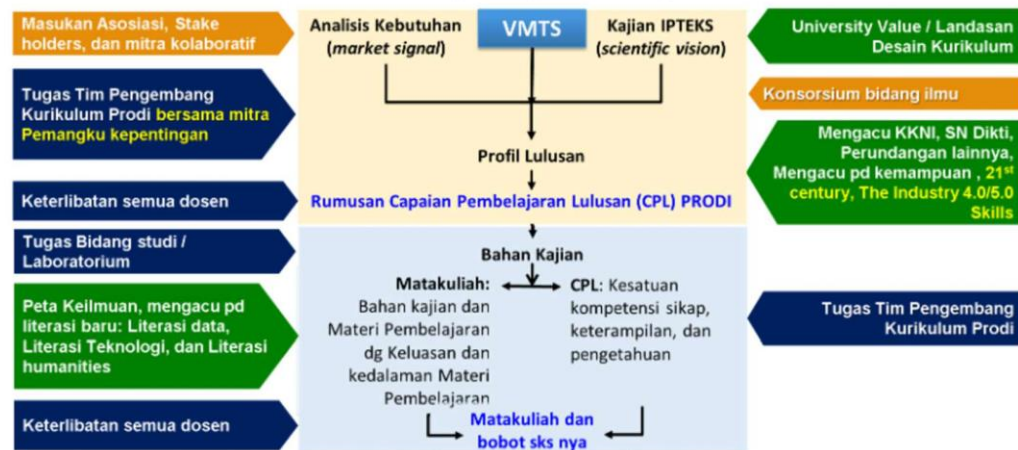
1. Mengupayakan peningkatan akreditasi dengan cara meningkatkan kualitas manajemen dan pelayanan proses PBM, kegiatan praktikum, sarana laboratorium, kegiatan penelitian, karya ilmiah dosen dan mahasiswa dan pengabdian kepada masyarakat,
2. Kurikulum berbasis KKNI dapat dicapai dengan cara peningkatan pelayanan Teknologi Informasi (TI) dan kemitraan yang kuat dengan alumni dan stakeholder,
3. Menghasilkan karya ilmiah dan hasil penelitian yang aplikatif, inovatif, berkualitas serta responsif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlandaskan kepada nilai dan tanggungjawab sosial dapat dicapai dengan cara meningkatkan sarana labor, perpustakaan, SDM dosen dan pelayanan Teknologi Informasi,
4. Menghasilkan lulusan yang kreatif dan inovatif, serta mampu bersaing dan mengembangkan diri di lapangan kerja serta dalam masyarakat yang dapat dicapai dengan cara meningkatkan mutu PBM yang berkarakter, Laboratorium, Perpustakaan dan kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang dievaluasi langsung,
5. Mengupayakan kerja sama dan kemitraan yang kuat dengan berbagai lembaga dapat dicapai dengan cara meningkatkan kuantitas dan kualitas hubungan kerja sama dengan stakeholder dan instansi terkait.

BAB V

PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)

Kurikulum OBE Program Studi Teknik Informatika merupakan pengembangan kurikulum sebelumnya yang mengacu pada SN-DIKTI dan KKNi menjadi kurikulum yang berbasis capaian pembelajaran yang adaptif dan fleksibel dimana mahasiswa berkesempatan meningkatkan wawasan serta kompetensinya di luar program studi dan di dunia nyata sesuai dengan peminatannya.

Penyusunan dokumen kurikulum prodi Teknik Informatika dilaksanakan berdasarkan pada tahapan pada gambar.



Gambar 7. Tahapan Penyusunan Dokumen Kurikulum

Penyusunan kurikulum berdasarkan OBE, dimulai dari rumusan Profil Lulusan (PL), dilanjutkan dengan rumusan CPL sampai dengan asesmen pembelajaran mengikutitahapan penyusunan kurikulum berdasarkan OBE seperti pada Gambar



Gambar 8. Tahapan Penyusunan Kurikulum Berdasarkan OBE

5.1 Rumusan Profil Lulusan

Profil lulusan merupakan peran yang dapat dilakukan oleh lulusan setelah menyelesaikan studi. Profil lulusan adalah representasi dari tujuan program studi. Profil lulusan Prodi Teknik Informatika tercantum pada Tabel V-1.

Tabel V-1. Profil Lulusan (PL)

Kode	Deskripsi	Unsur	Keterangan
PL01	Lulusan mampu menganalisis permasalahan dan menerapkan prinsip-prinsip di bidang informatika khususnya <i>full stack application development</i> serta infrastruktur teknologi informasi untuk memberi solusi pada masyarakat dan dunia industri.	P	Dipilih dari aspek Pengetahuan pada PL KKNi dan SN-Dikti
PL02	Lulusan memiliki kemampuan mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi solusi berbasis <i>computing</i> yang adaptif terhadap perkembangan bidang informatika khususnya <i>full stack application development</i> dan infrastruktur teknologi informasi pada masyarakat dan dunia industri.	KK	Dipilih dari aspek Keterampilan Khusus pada PL SN-Dikti
PL03	Lulusan mampu berkomunikasi, bertanggung jawab, bekerjasama, memiliki jiwa <i>leadership</i> serta mampu mengambil keputusan secara logis berdasarkan analisis data dan informasi	KU	Dipilih dari aspek Keterampilan Umum pada PL SN-Dikti
PL04	Lulusan mampu bertindak dan menilai berlandaskan pada sikap dan perilaku berintegritas, profesional, dan wirausaha yang berkemanusiaan dan berkebangsaan.	S	Dipilih dari aspek Sikap pada PL SN-Dikti dan <i>University Value</i>

Tabel V-2 menunjukkan daftar profesi yang dipilih berdasarkan PL yang sudah ditentukan oleh Program Studi. Profesi yang dipilih bersumber pada Daftar Unit Kompetensi Okupasi dalam KKNi bidang TIK.

Tabel V-2 Daftar Profesi berdasarkan PL

Profesi
Senior Systems Analyst, Database Administrator, Software Engineer, Web Developer, Network Security Analyst, Digital Computer Technology Advisor, Network Administrator, System Administrator

5.2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan CPL-SN Dikti dan KKNI terdiri dari aspek: Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus seperti ditunjukkan pada Tabel V-3.

Tabel V-3 CPL SN Dikti

No	CPL SN Dikti	Deskripsi CPL SN Dikti
A. SIKAP		
1	S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
2	S02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3	S03	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
4	S04	Berperan sebagai warganegara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
5	S05	Menghargasi keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6	S06	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap Masyarakat dan lingkungan.
7	S07	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8	S08	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
9	S09	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
B. KETERAMPILAN UMUM		
1	KU01	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.
2	KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
3	KU03	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.
4	KU04	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
5	KU05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
6	KU06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar

		lembaganya.
7	KU07	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
8	KU08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
9	KU09	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan Kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
10	KU10	Mempunyai kemampuan mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis computer
11	KU11	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan Kerjasama (teamwork), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi
12	KU12	Memiliki kemampuan berkomunikasi dalam berbagai konteks profesional
C. PENGETAHUAN		
1	P01	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.
2	P02	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah.
3	P03	Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algoritma/metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak berbasis komputer.
4	P04	Kemampuan menganalisa persoalan computing yang kompleks serta menerapkan prinsip-prinsip computing dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi, dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin.
D. KETERAMPILAN KHUSUS		
1	KK01	Mampu merancang dan mengembangkan algoritma untuk berbagai keperluan seperti Network Security, Data Compression Multimedia Technologies, Mobile Computing Intelligent Systems, Information Management, Algorithms and Complexity, Human Computer Interaction, Graphics and Visual Computing (spesifik pada masing-masing program studi, sesuai dengan profil lulusan dan SDM)
2	KK02	Kemampuan merancang dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan permasalahan organisasi secara optimal, serta memilih dan menerapkannya pada Bahasa pemrograman tertentu
3	KK03	Kemampuan menggunakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem komputer untuk sebuah Perusahaan.
4	KK04	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna
5	KK05	Kemampuan mengelola data dan informasi dengan pendekatan model data dan sistem basis data yang tepat untuk kebutuhan organisasi dengan memperhatikan aspek keamanan data
6	KK06	Kemampuan memecahkan masalah di dunia industri dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks

7	KK07	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi
8	KK08	Kemampuan mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industry
9	KK09	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan computing pada sebuah disiplin program.
10	KK10	Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan pengguna dan mempertimbangkannya dalam memilih, membuat, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mengadministrasi sistem berbasis computing.

5.3 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi merupakan turunan dari penjabaran Profil Lulusan (PL) dan CPL SN Dikti (Tabel V-3). Tabel V-4 menampilkan CPL Prodi Teknik Informatika.

Tabel V-4 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi

No	Kode	Deskripsi CPL
1	CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika
2	CPL02	Menguasai konsep <i>full stack application development</i> dan infrastruktur teknologi
3	CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis.
4	CPL04	Mampu menyajikan solusi atas persoalan pada masyarakat dan dunia industri berdasarkan pengetahuan bidang informatika
5	CPL05	Mampu menganalisis, mendesain, mengimplementasikan solusi inovatif dan kreatif berbasis <i>full stack application development</i> dan infrastruktur teknologi.
6	CPL06	Mampu berkolaborasi dengan pihak-pihak dari berbagai disiplin ilmu.
7	CPL07	Mampu menyusun gagasan secara logis dan analitis, dan mampu berkomunikasi berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan
8	CPL08	Mampu mengambil Keputusan secara komprehensif dan bertanggungjawab sesuai bidang keilmuan, etika, dan pengalaman belajar.
9	CPL09	Memiliki karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan
10	CPL10	Memiliki sifat pembelajar yang taat hukum, bertanggung jawab, mandiri, toleran, dan mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan nilai kemanusiaan
11	CPL11	Memiliki kepekaan terhadap masalah kehidupan dan kemanusiaan, serta berjiwa kewirausahaan yang dapat ikut serta dalam pengembangan mutu kehidupan berdasar keilmuan/keahliannya.

Tabel V-5. Penjabaran CPL Prodi

No	Kode	Deskripsi CPL	Keterangan
1	CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika	Wajib, diambil dari aspek Pengetahuan (P) yang terdapat di SN Dikti
2	CPL02	Menguasai konsep <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi	
3	CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis.	
4	CPL04	Mampu menyajikan solusi atas persoalan pada masyarakat dan dunia industri berdasarkan pengetahuan bidang informatika	Wajib, diambil dari aspek Keterampilan Khusus (KK) yang terdapat di SN DIKTI
5	CPL05	Mampu menganalisis, mendesain, mengimplementasikan solusi inovatif dan kreatif berbasis <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi.	
6	CPL06	Mampu berkolaborasi dengan pihak-pihak dari berbagai disiplin ilmu.	Pilihan, diambil dari aspek Keterampilan Umum (KU) SN DIKTI
7	CPL07	Mampu menyusun gagasan secara logis dan analitis, dan mampu berkomunikasi berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan	
8	CPL08	Mampu mengambil Keputusan secara komprehensif dan bertanggungjawab sesuai bidang keilmuan, etika, dan pengalaman belajar.	
9	CPL09	Memiliki karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan	Pilihan, diambil dari aspek Sikap (S) SN DIKTI
10	CPL10	Memiliki sifat pembelajar yang taat hukum, bertanggung jawab, mandiri, toleran, dan mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan nilai kemanusiaan	
11	CPL11	Memiliki kepekaan terhadap masalah kehidupan dan kemanusiaan, serta berjiwa kewirausahaan yang dapat ikut serta dalam pengembangan mutu kehidupan berdasar keilmuan/keahliannya.	

5.4 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-Dikti

Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi yang ditunjukkan pada Tabel V-4 memiliki keterkaitan dengan CPL SN Dikti pada Tabel V-3. Keterkaitan keduanya ditunjukkan pada Tabel V-6.

Tabel V-6 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-Dikti

No	CPL SN-DIKTI	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
ASPEK SIKAP												
1	S01									V		
2	S02									V		
3	S03									V	V	
4	S04									V		
5	S05									V		
6	S06						V					V
7	S07										V	
8	S08										V	
9	S09						V				V	V
10	S10											V
ASPEK KETERAMPILAN UMUM												
11	KU01							V	V			
12	KU02						V					
13	KU03						V	V				
14	Ku04							V				
15	KU05								V			
16	KU06						V					
17	KU07								V			
18	KU08								V			
19	KU09							V				
20	KU10							V				
21	KU11								V			
22	KU12							V				
ASPEK PENGETAHUAN												
22	P01	V										
23	P02		V	V								
24	P03	V	V									
25	P04	V		V								
ASPEK KETERAMPILAN KHUSUS												
26	KK01				V							
27	KK02	V			V	V						
28	KK03					V						
29	KK04	V										
30	KK05				V	V						
31	KK06				V	V						
32	KK07				V							
33	KK08				V							
34	KK09					V						
35	KK10	v				v						

Pada Tabel V-6 di atas untuk CPL01 sampai dengan CPL05 dipetakan dari CPL SN-Dikti aspek Pengetahuan dan Keterampilan Khusus. Untuk CPL04 dan CPL05 didominasi oleh aspek Keterampilan Khusus. Sedangkan untuk CPL06 sampai dengan CPL11 dipetakan dari CPL SN-Dikti aspek Sikap dan Keterampilan Umum.

5.5 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL dilakukan untuk memetakan kesesuaian antara CPL dengan Profil Lulusan yang ditetapkan oleh Program Studi. Tabel V-7 menampilkan pemetaan profil lulusan yang ditunjukkan pada Tabel V-1 dengan CPL program studi pada Tabel V-4.

Tabel V-7 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

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

BAB VI

PENETAPAN BAHAN KAJIAN

Bahan Kajian (*subject matters*) memuat pengetahuan dalam bidang keilmuan tertentu atau pengetahuan yang dipelajari dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa. Penetapan bahan kajian dilakukan berdasarkan CPL dan/atau menggunakan *Body of Knowledge* suatu Program Studi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah baru, dan evaluasi serta rekonstruksi terhadap mata kuliah lama atau sedang berjalan. Selanjutnya bahan kajian diuraikan menjadi materi pembelajaran.

6.1 Rumusan Bahan Kajian

Berdasarkan Panduan Kurikulum berbasis OBE Prodi Informatika yang dikeluarkan oleh APTIKOM, untuk bahan kajian (BK) Program Studi Informatika/Illmu Komputer wajib menggunakan 19 BK bidang Informatika/Illmu Komputer (BK01- BK19), 1 (satu) BK SN DIKTI (BK32) dan 1 (satu) BK Wajib Umum (BK33). Selain itu, Program Studi dapat memilih diantara 12 BK pilihan bidang Informatika/Illmu Komputer (BK20-BK31) yang disajikan pada Tabel VI-1.

Tabel VI-1 Rumusan Bahan Kajian (BK)

No	Kode BK	Bahan Kajian	Bobot	
			Min	Max
A	Bahan Kajian Wajib Informatika*			
1	BK01	Social Issues and Professional Practice	2	4
2	BK02	Security Policy and Management	2	3
3	BK03	Project Management	2	3
4	BK04	User Experience Design	2	4
5	BK05	Security Issues and Principles	2	3
6	BK06	Data and Information Management	2	4
7	BK07	Parallel and Distributed Computing	2	4
8	BK08	Computer Networks	2	4
9	BK09	Security Technology and Implementation	2	4
10	BK10	Software Design	2	4
11	BK11	Operating Systems	3	5
12	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	4	5
13	BK13	Programming Languages	3	5
14	BK14	Programming Fundamentals	4	5
15	BK15	Computing Systems Fundamentals	2	3
16	BK16	Architecture and Organization	3	4
17	BK17	Graphics and Visualization	2	4

18	BK18	Intelligent Systems	3	5
19	BK19	Platform-based Development	2	4
B	BK Tambahan (Opsional) Bidang Informatika**			
1	BK20	Computational Science	2	3
2	BK21	Discrete Structures	2	3
3	BK22	Human-Computer Interaction	2	3
4	BK23	Information Assurance and Security	2	3
5	BK24	Information Management	2	3
6	BK25	Networking and Communications	2	3
7	BK26	Software Development Fundamentals	2	3
8	BK27	Software Engineering	2	3
9	BK28	Systems Analysis & Design	2	3
10	BK29	Virtual Systems and Services	2	3
11	BK30	Software Quality, Verification and Validation	2	3
12	BK31	Software Modeling and Analysis	2	3
C	BK Wajib SN Dikti			
13	BK32	Pengembangan Diri	2	2
D	BK Wajib Umum			
14	BK33	Metodologi Penelitian	2	6

6.2 Pemetaan CPL Terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan. **Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL.** Tabel VI-2 menunjukkan pemetaan antara CPL (Tabel V-5) dengan BK (Tabel VI-1).

Tabel VI-2 Pemetaan CPL dan BK

No	Kode BK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
1	BK01	V					V	V	V	V	V	V
2	BK02		V		V							
3	BK03		V	V	V		V	V				
4	BK04		V		V							
5	BK05					V						
6	BK06		V			V						
7	BK07	V	V	V	V		V					
8	BK08		V	V	V							
9	BK09	V	V			V						
10	BK10		V	V	V	V						
11	BK11	V		V	V							

12	BK12	V										
13	BK13	V	V	V	V							
14	BK14	V	V		V							
15	BK15	V										
16	BK16	V	V	V	V	V						
17	BK17	V				V						
18	BK18				V							
19	BK19		V	V	V	V	V					
20	BK20				V							
21	BK21				V		V					
22	BK22			V	V	V						
23	BK23			V	V							
24	BK24		V	V	V							
25	BK25		V	V	V	V	V	V			V	
26	BK26		V	V	V	V						
27	BK27		V	V	V	V						
28	BK28		V	V	V	V						
29	BK29		V	V	V	V						
30	BK30		V			V						
31	BK31		V			V						
32	BK32							V	V	V	V	
33	BK33			V				V				

6.3 Pemetaan BK Terhadap MK

Pemetaan BK terhadap MK untuk menunjukkan bahan kajian yang mendukung setiap MK. Dalam satu MK dapat didukung oleh satu atau lebih bahan kajian terkait. Bahan kajian akan menjadi materi pembelajaran untuk suatu MK. Tabel VI-3 menjelaskan pemetaan antara BK (Tabel VI-1) dengan MK **Wajib Prodi (WP)** dan **Tidak Wajib Prodi (TWP)** bidang Informatika/Ilmu Komputer, beserta penetapan bobot SKS untuk setiap MK. MK Wajib Prodi adalah Mata Kuliah wajib yang diturunkan dari CPL wajib Prodi. **Dari tabel VI-3 Mata Kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi menjadi mata kuliah yang memenuhi kriteria *capstone project*.** *Capstone project* adalah mata kuliah yang merupakan integrasi dari dan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari tugas-tugas mata kuliah sebelumnya. Keluaran dari mata kuliah ini berupa proyek perangkat lunak dan infrastruktur teknologi informasi.

25	MK25	SISTEM OPERASI	3	WP							V				V					
26	MK26	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	1	WP							V				V					
27	MK27	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	WP																
28	MK28	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	2	WP						V										
29	MK29	ALJABAR LINEAR	3	WP																
30	MK30	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	3	WP				V												
31	MK31	ANALISIS PROSES BISNIS	2	WP			V			V										V
32	MK32	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	WP													V	V		
33	MK33	PERANCANGAN WEB	3	WP										V						
34	MK34	BASIS DATA LANJUT	3	WP						V						V				
35	MK35	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	1	WP						V						V				
36	MK36	JARINGAN KOMPUTER 2	3	WP							V	V								
37	MK37	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	1	WP							V	V								
38	MK38	ETIKA PROFESI	2	WP	V															
39	MK39	KECERDASAN BUATAN	3	WP																
40	MK40	GRAFIKA KOMPUTER	2	WP																V
41	MK41	INTEROPERABILITAS	2	WP							V									
42	MK42	SISTEM TERTANAM	3	WP							V	V								
43	MK43	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	1	WP							V	V								
44	MK44	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN	3	WP		V			V				V							
45	MK45	JARINGAN NIRKABEL	2	WP								V								
46	MK46	PEMOGRAMAN WEB	3	WP														V		
47	MK47	PEMOGRAMAN MOBILE	3	WP												V	V	V		
48	MK48	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	3	WP																
49	MK49	MULTIMEDIA	3	WP																V
50	MK50	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	3	WP										V				V		

51	MK51	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3	WP				V						V							
52	MK52	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	2	WP			V							V							
53	MK53	KULIAH INDUSTRI	1	WP	V		V														
54	MK54	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	2	WP																	
55	MK55	METODOLOGI RISET	2	WP	V		V														
56	MK56	DATA WAREHOUSE	3	WP						V						V					
57	MK57	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	2	WP	V				V												
58	MK58	KERJA PRAKTEK	2	WP	V		V														
59	MK59	TUGAS AKHIR	4	WP	V		V														
60	MK60	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2	TWP																	V
61	MK61	E-COMMERCE	2	TWP						V											
62	MK62	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2	TWP						V		V			V						
63	MK63	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2	TWP								V									
64	MK64	WEB SEMANTIK	2	TWP												V	V	V			
65	MK65	ADMINISTRASI JARINGAN	2	TWP								V									
66	MK66	TOPIK KHUSUS (RPL)	2	TWP	V									V				V			
67	MK67	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2	TWP	V							V	V								

Tabel VI-3 Pemetaan BK-MK (Lanjutan)

[illegible]

8	MK08	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	1	WP															
9	MK09	KALKULUS 1	3	WP			V												
10	MK10	BAHASA INDONESIA	2	WP														V	
11	MK11	OLAH RAGA & KESENIAN *	1	WP														V	
12	MK12	PROBABILITAS DAN STATISTIK	3	WP			V												
13	MK13	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	3	WP															
14	MK14	KALKULUS 2	3	WP			V												
15	MK15	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	3	WP				V				V							
16	MK16	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	1	WP				V				V							
17	MK17	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	3	WP															
18	MK18	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	1	WP															
19	MK19	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	WP														V	
20	MK20	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	3	WP			V	V											
21	MK21	BASIS DATA	3	WP				V											
22	MK22	PRAKTIKUM BASIS DATA	1	WP				V											
23	MK23	JARINGAN KOMPUTER 1	3	WP								V				V			
24	MK24	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	1	WP								V				V			
25	MK25	SISTEM OPERASI	3	WP												V			
26	MK26	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	1	WP												V			
27	MK27	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	WP								V	V	V			V	V	
28	MK28	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	2	WP							V								
29	MK29	ALJABAR LINEAR	3	WP			V	V											
30	MK30	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	3	WP					v						V				
31	MK31	ANALISIS PROSES BISNIS	2	WP		V									V		V		
32	MK32	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	WP															
33	MK33	PERANCANGAN WEB	3	WP										V					

[illegible]

60	MK60	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2	TWP										V						
61	MK61	E-COMMERCE	2	TWP							V									
62	MK62	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2	TWP																
63	MK63	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2	TWP								V								
64	MK64	WEB SEMANTIK	2	TWP		V										V				
64	MK65	ADMINISTRASI JARINGAN	2	TWP								V								
66	MK66	TOPIK KHUSUS (RPL)	2	TWP		V			V					V						
67	MK67	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2	TWP								V								

Tabel VI-4 Daftar Mata Kuliah Pilihan

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS
1	MK60	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2
2	MK61	E-COMMERCE	2
3	MK62	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2
4	MK63	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2
5	MK64	WEB SEMANTIK	2
6	MK65	ADMINISTRASI JARINGAN	2
7	MK66	TOPIK KHUSUS (RPL)	2
8	MK67	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2

BAB VII

PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS

7.1 Pemetaan CPL Terhadap MK

Mata kuliah (MK) dibentuk berdasarkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Bahan Kajian (BK). Penentuan kode mata kuliah Prodi Teknik Informatika terdiri dari unsur kode sebagai berikut:

STI1234

STI	: Kode Prodi Teknik Informatika
1	: Kelompok Digit Indeks Semester
2	: Kelompok Mata Kuliah Keilmuan
3	: Nomor Urut Mata Kuliah dalam Kelompok Keilmuan
4	: Jumlah SKS

Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan keterhubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi seperti pada Tabel VII-1.

Tabel VII-1 Pemetaan CPL-MK

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	CPL0 1	CPL0 2	CPL0 3	CPL0 4	CPL0 5	CPL0 6	CPL0 7	CPL0 8	CPL0 9	CPL1 0	CPL11
Semester 1														
1	ITP	PENDIDIKAN PANCASILA	2									V	V	V
2	ITP	PENDIDIKAN AGAMA	2									V	V	V
3	STI1312	BAHASA INGGRIS	2							V				
4	STI1213	TRANSFORMASI DIGITAL	3	V										
5	STI1243	FISIKA DASAR	3	V										
6	STI1251	PRAKTIKUM FISIKA DASAR	1	V										
7	STI1223	DASAR PEMROGRAMAN	3	V			V							
8	STI1231	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	1	V			V							
9	STI1253	KALKULUS 1	3	V										
Semester 2														
10	ITP	BAHASA INDONESIA	2							V				
11	FST	OLAH RAGA & KESENIAN *	1									V		V
12	STI2213	PROBABILITAS DAN STATISTIK	3	V										
13	STI2223	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	3	V										
14	STI2233	KALKULUS 2	3	V										
15	STI2243	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	3	V										
16	STI2251	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	1	V										
17	STI2263	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	3	V	V			V						
18	STI2271	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	1		V			V						
Semester 3														
19	ITP	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2									V	V	V
20	STI3213	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	3	V										
21	STI3223	BASIS DATA	3	V			V							
22	STI3231	PRAKTIKUM BASIS DATA	1				V							

23	STI3243	JARINGAN KOMPUTER 1	3		V		V							
24	STI3251	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	1				V							
25	STI3263	SISTEM OPERASI	3		V		V							
26	STI3271	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	1		V		V							
27	STI3283	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3		V		V							
28	STI3292	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	2			V								
Semester 4														
29	STI4213	ALJABAR LINEAR	3	V										
30	STI4223	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	3		V	V	V	V						
31	STI4232	ANALISIS PROSES BISNIS	2		V	V	V	V						
32	STI4243	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3					V						
33	STI4253	PERANCANGAN WEB	3		V									
34	STI4413	BASIS DATA LANJUT	3			V	V							
35	STI4421	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	1				V							
36	STI4433	JARINGAN KOMPUTER 2	3			V	V	V						
37	STI4441	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	1				V	V						
Semester 5														
38	STI5112	ETIKA PROFESI	2						V	V	V			
39	STI5213	KECERDASAN BUATAN	3		V									
40	STI5222	GRAFIKA KOMPUTER	2		V									
41	STI5232	INTEROPERABILITAS	2		V	V	V							
42	STI5413	SISTEM TERTANAM	3				V	V						
43	STI5421	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	1				V	V						
44	STI5433	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN	3		V		V	V						
45	STI5442	JARINGAN NIRKABEL	2				V	V						
46	STI5453	PEMOGRAMAN WEB	3			V								
47	STI5463	PEMROGRAMAN MOBILE	3			V								
Semester 6														

48	STI6213	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	3			V								
49	STI6223	MULTIMEDIA	3			V								
50	STI6413	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	3			V	V	V						
51	STI6233	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3			V								
52	STI6423	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	3			V	V	V						
53	STI6241	KULIAH INDUSTRI	1						V	V			V	
Semester 7														
54	STI7212	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	2						V	V			V	V
55	STI7312	METODOLOGI RISET	2			V	V			V				
56	STI7412	DATA WAREHOUSE	3		V			V						
57	STI7222	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	2		V			V						
Semester 8														
58	STI8312	KERJA PRAKTEK	2				V			V	V		V	
59	STI8324	TUGAS AKHIR	4					V		V				
Mata Kuliah Pilihan														
60	STI6432	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2		V			V						
61	STI6442	E-COMMERCE	2		V			V						
62	STI6452	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2		V			V						
63	STI6462	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2		V			V						
64	STI7422	WEB SEMANTIK	2		V			V						
65	STI7432	ADMINISTRASI JARINGAN	2		V			V						
66	STI7442	TOPIK KHUSUS (RPL)	2		V			V						
67	STI7452	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2		V			V						

7.2 Pemetaan CPL-MK-BK

Setelah penentuan CPL dan MK, selanjutnya dibuat pemetaan antara BK dengan CPL dan MK. Pemetaan BK-CPL-MK dibuat berdasarkan Tabel VI-3 dan VII-1. Pemetaan ini bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan antara BK, CPL, dan MK. Pengisian MK pada matrik dilakukan dengan melihat keterkaitan MK dengan BK (Tabel VI-3), lalu melihat keterkaitan MK tersebut dengan CPL (Tabel VII-1). Hasil pemetaan BK dengan CPL dan MK dapat dilihat pada Tabel VII-2.

Tabel VII-2 Pemetaan CPL-MK-BK

No	BK/CPL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
1	BK01	MK04	MK57, MK58	MK55	MK55, MK58	MK58	MK38, MK53	MK38, MK53, MK58	MK38, MK58		MK58	
2	BK02	MK04	MK44			MK44						
3	BK03		MK31, MK59	MK31, MK51, MK55	MK31, MK55, MK58	MK31, MK59	MK53	MK53, MK58	MK58			
4	BK04		MK30	MK30, MK51	MK30	MK30						
5	BK05		MK44, MK57			MK44, MK57						
6	BK06	MK04, MK21	MK31, MK56, MK61, MK62	MK28, MK31, MK34	MK21, MK22, MK31, MK34, MK35	MK31, MK56, MK61, MK62						
7	BK07		MK23, MK25, MK41	MK41	MK23, MK24, MK25, MK26, MK41, MK42, MK43	MK41, MK42						
8	BK08	MK04, MK15, MK16	MK23, MK62, MK63, MK65, MK67	MK36	MK23, MK24, MK36, MK37, MK42, MK43, MK45	MK36, MK42, MK45, MK62, MK63, MK65, MK67						
9	BK09		MK44, MK67			MK44, MK67						

10	BK10		MK33, MK66	MK50, MK51, MK52	MK33, MK50, MK52	MK50, MK66						
11	BK11		MK25, MK62		MK25, MK26	MK62						
12	BK12	MK07, MK08, MK17, MK21	MK56, MK64	MK34, MK47	MK21, MK22, MK34, MK35	MK17, MK18, MK56, MK64						
13	BK13	MK07, MK08, MK17	MK64	MK47		MK17, MK18, MK32, MK64						
14	BK14	MK07, MK08, MK17	MK64, MK66		MK50	MK17, MK18, MK32, MK50, MK64, MK66						
15	BK15	MK13, MK15, MK16										
16	BK16	MK04, MK13										
17	BK17		MK31, MK40	MK31, MK49	MK31	MK31						
18	BK18		MK39	MK48	MK42, MK43	MK42						
19	BK19		MK31, MK64, MK66	MK31, MK47, MK50, MK52	MK31, MK50, MK52	MK31, MK50, MK64, MK66						
20	BK20	MK05, MK09, MK12, MK14, MK20, MK29	MK59	MK55	MK06, MK55	MK59						
21	BK21	MK15, MK16, MK20, MK21, MK29		MK34	MK21, MK22, MK34, MK35							
22	BK22		MK30, MK66	MK30, MK51	MK30, MK52	MK30, MK52, MK66						

23	BK23		MK44, MK57			MK44, MK57						
24	BK24		MK56, MK61	MK28, MK51		MK56, MK61						
25	BK25	MK15, MK16	MK23, MK63, MK65, MK67	MK36	MK23, MK24, MK36, MK37, MK42, MK43, MK45	MK36, MK42, MK45, MK63, MK65, MK67						
26	BK26		MK27	MK46, MK50, MK52	MK50, MK52	MK50						
27	BK27	MK04	MK27, MK33, MK41, MK60, MK66	MK27, MK33, MK41, MK62, MK66	MK33, MK41, MK50, MK52	MK41, MK50, MK60, MK66						
28	BK28		MK27, MK30, MK31	MK30, MK31, MK52	MK30, MK31, MK52	MK30, MK31						
29	BK29		MK23, MK25, MK64	MK36	MK23, MK24, MK25, MK36, MK37	MK36, MK64						
30	BK30		MK27, MK31	MK31	MK31	MK31						
31	BK31		MK27, MK41	MK41, MK48	MK41	MK41						
32	BK32		MK57	MK55	MK55	MK57	MK38, MK54	MK03, MK10	MK38	MK01, MK02, MK11, MK19	MK01, MK02, MK19	MK01, MK02, MK11, MK19
33	BK33		MK59	MK55	MK55	MK59		MK55				

7.3 Susunan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS

Program studi menentukan bobot SKS untuk setiap MK berdasarkan tingkat kemampuan yang harus dicapai CPL yang dibebankan pada MK yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Struktur MK wajib dan bobot SKS Prodi Teknik Informatika ditampilkan pada Tabel VII-3.

Tabel VII-3 Susunan Mata Kuliah

NO	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Semester							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1	ITP	PENDIDIKAN PANCASILA	2	V							
2	ITP	PENDIDIKAN AGAMA	2	V							
3	STI1312	BAHASA INGGRIS	2	V							
4	STI1213	TRANSFORMASI DIGITAL	3	V							
5	STI1243	FISIKA DASAR	3	V							
6	STI1251	PRAKTIKUM FISIKA DASAR	1	V							
7	STI1223	DASAR PEMROGRAMAN	3	V							
8	STI1231	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	1	V							
9	STI1253	KALKULUS 1	3	V							
10	ITP	BAHASA INDONESIA	2		V						
11	FST	OLAH RAGA & KESENIAN *	1		V						
12	STI2213	PROBABILITAS DAN STATISTIK	3		V						
13	STI2223	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	3		V						
14	STI2233	KALKULUS 2	3		V						
15	STI2243	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	3		V						
16	STI2251	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	1		V						
17	STI2263	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	3		V						
18	STI2271	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	1		V						
19	ITP	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2			V					
20	STI3213	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	3			V					
21	STI3223	BASIS DATA	3			V					
22	STI3231	PRAKTIKUM BASIS DATA	1			V					
23	STI3243	JARINGAN KOMPUTER 1	3			V					
24	STI3251	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	1			V					
25	STI3263	SISTEM OPERASI	3			V					
26	STI3271	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	1			V					
27	STI3283	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3			V					
28	STI3292	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	2			V					
29	STI4213	ALJABAR LINEAR	3				V				
30	STI4223	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	3				V				
31	STI4232	ANALISIS PROSES BISNIS	2				V				

32	STI4243	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3				V				
33	STI4253	PERANCANGAN WEB	3				V				
34	STI4413	BASIS DATA LANJUT	3				V				
35	STI4421	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	1				V				
36	STI4433	JARINGAN KOMPUTER 2	3				V				
37	STI4441	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	1				V				
38	STI5112	ETIKA PROFESI	2					V			
39	STI5213	KECERDASAN BUATAN	3					V			
40	STI5222	GRAFIKA KOMPUTER	2					V			
41	STI5232	INTEROPERABILITAS	2					V			
42	STI5413	SISTEM TERTANAM	3					V			
43	STI5421	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	1					V			
44	STI5433	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN	3					V			
45	STI5442	JARINGAN NIRKABEL	2					V			
46	STI5453	PEMOGRAMAN WEB	3					V			
47	STI5463	PEMROGRAMAN MOBILE	3					V			
48	STI6213	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	3						V		
49	STI6223	MULTIMEDIA	3						V		
50	STI6413	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	3						V		
51	STI6233	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3						V		
52	STI6423	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	3						V		
53	STI6241	KULIAH INDUSTRI	1						V		
54	STI7212	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	2							V	
55	STI7312	METODOLOGI RISET	2							V	
56	STI7412	DATA WAREHOUSE	3							V	
57	STI7222	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	2							V	
58	STI8312	KERJA PRAKTEK	2								V
59	STI8324	TUGAS AKHIR	4								V
Mata Kuliah Pilihan											
60	STI6432	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2						V		
61	STI6442	E-COMMERCE	2						V		
62	STI6452	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2						V		
63	STI6462	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2						V		
64	STI7422	WEB SEMANTIK	2							V	
65	STI7432	ADMINISTRASI JARINGAN	2							V	
66	STI7442	TOPIK KHUSUS (RPL)	2							V	
67	STI7452	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2							V	

BAB VIII

MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

Peta kurikulum menggambarkan struktur kurikulum yang logis dan sistematis sesuai dengan CPL. Sedangkan matriks kurikulum menggambarkan organisasi MK dalam rangkaian semester selama masa studi.

8.1 Organisasi Mata Kuliah

Organisasi MK disusun untuk mengelompokkan MK berdasarkan kategori MK Wajib, MK Pilihan, dan MK Wajib Kurikulum pada setiap semester. Organisasi Mata Kuliah di Jurusan/Prodi Teknik Informatika ditampilkan pada Tabel VIII-1.

Tabel VIII-1 Organisasi Mata Kuliah

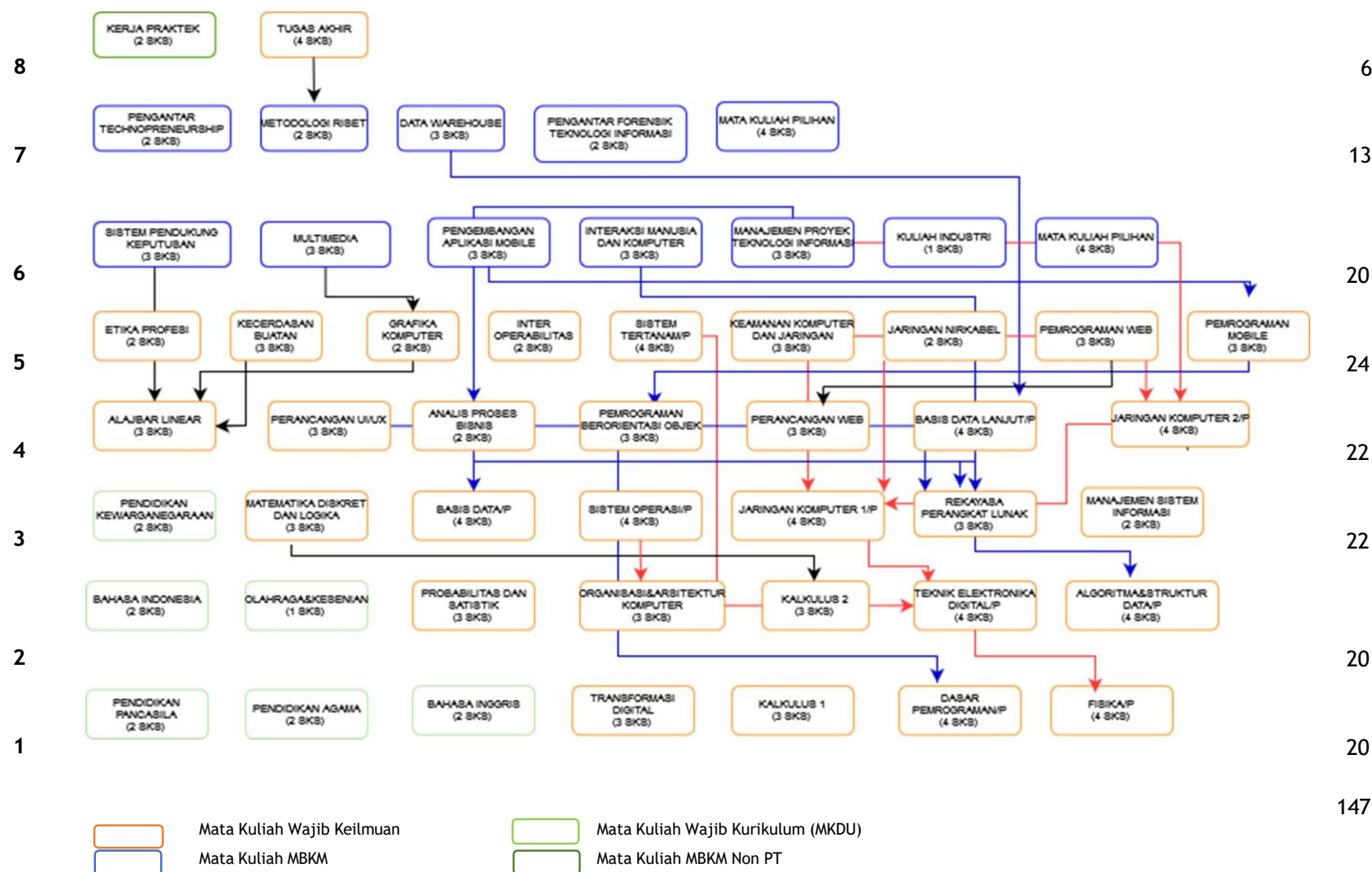
SMT	SKS	Jml MK	Mata Kuliah Wajib									MK Pilihan	MKWK
VIII	6	2	STI8312	STI8324									
VII	13	8	STI7212	STI7312	STI7412	STI7222						STI6432/ STI6442/ STI6452/ STI6462	
VI	20	10	STI6213	STI6223	STI6413	STI6233	STI6423	STI6241				STI7422/ STI7432/ STI7442/ STI7452	
V	24	10	STI112	STI5213, STI5222	STI5232	STI5413	STI5421	STI5433	STI5442	STI5453	STI5463		
IV	22	9	STI4213	STI4223	STI4232	STI4243	STI4253	STI4413	STI4421	STI4433	STI4441		
III	22	10	STI3213	STI3223	STI3231	STI3243	STI3251	STI3263	STI3271	STI3283	STI3292		MK19
II	20	9	STI2213	STI2223	STI2233	STI2243	STI2251	STI2263	STI2271				MK10, MK11
I	20	9	STI1213	STI1243	STI1251	STI1223	STI1231	STI1252					MK01, MK02, STI1312
	147	67											

8.2 Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL

Struktur MK disusun untuk menghasilkan Peta Pemenuhan CPL. Tabel VIII-2 menunjukkan peta pemenuhan CPL yang berkaitan dengan sebaran MK pada setiap semester.

Tabel VIII-2 Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

CPL/SMT	SMT 1	SMT 2	SMT 3	SMT 4	SMT 5	SMT 6	SMT 7	SMT 8
CPL01	MK04, MK05, MK06, MK07, MK08, MK09	MK12, MK13, MK14, MK15, MK16, MK17	MK20, MK21, MK23, MK24	MK29, MK32, MK34	MK46, MK47			
CPL02	MK05, MK06, MK09	MK12, MK13, MK14, MK15, MK16, MK17, MK18	MK20, MK23, MK25, MK26, MK27, MK28	MK29, MK30, MK31, MK32, MK33	MK39, MK40, MK41, MK44, MK45	MK50, MK51, MK60, MK61/ MK62, MK63	MK56, MK57, MK64, MK65/ MK66, MK67	
CPL03			MK27, MK28	MK30, MK31, MK34, MK36, MK39, MK40	MK41, MK44, MK46, MK47	MK48, MK49, MK50, MK51, MK52	MK55	
CPL04	MK07, MK08	MK17, MK18	MK21, MK22, MK23, MK24, MK25, MK26, MK27	MK30, MK31, MK34, MK35, MK36, MK37,	MK41, MK42, MK43, MK44, MK45	MK50, MK52	MK55	MK58
CPL05		MK17, MK18	MK27	MK30, MK31, MK32, MK33, MK34, MK35, MK36, MK37	MK42, MK43, MK44, MK45, MK46, MK47	MK50, MK51, MK52, MK60, MK61/ MK62, MK63	MK56, MK57, MK64, MK65/ MK66, MK67	MK59
CPL06	MK03	MK10			MK38	MK53	MK54	
CPL07	MK03	MK10			MK38	MK53	MK54, MK55	MK58, MK59
CPL08					MK38			MK58
CPL09	MK01, MK02	MK11	MK19					
CPL10	MK01, MK02		MK19			MK53	MK54	MK58
CPL11	MK01, MK02	MK11	MK19				MK54	



Gambar 9. Peta Keterkaitan Mata Kuliah

BAB IX

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan dokumen yang disusun sebagai panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran suatu mata kuliah selama satu semester yang disajikan secara lengkap dan standar. RPS pada Program Studi Teknik Informatika disiapkan oleh dosen pengampu mata kuliah secara mandiri maupun bersama dalam kelompok, yang kemudian ditetapkan oleh Program Studi.

RPS yang disusun pada Program Studi Teknik Informatika menggunakan pendekatan atau paradigma *Outcomes-based Education* (OBE). Pendekatan OBE mengharuskan setiap kegiatan pembelajaran, mulai dari Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, penugasan, hingga penilaian dapat terukur dan mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan Jurusan/ Program Studi yang disepakati. Selain itu, untuk mendukung program MBKM, pembelajaran yang dirancang dalam RPS berpusat pada mahasiswa atau *Student Centered Learning* (SCL).

9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

CPL diturunkan ke dalam beberapa CPMK yang dibebankan pada MK. Sementara itu, satu MK dapat memiliki lebih dari satu CPL dan CPMK yang sesuai dengan target CPL. Hal ini disajikan pada Tabel IX-1.

Tabel IX.1 Pemetaan CPL-CPMK-MK

No	Kode CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
1	CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman	MK04	Transformasi Digital
					MK07	Dasar Pemrograman
					MK08	Praktikum Dasar Pemrograman
					MK17	Algoritma dan Struktur Data
					MK20	Matematika Diskret dan Logika
					MK21	Basis Data
					MK32	Pemrograman Berorientasi Objek
					MK46	Pemrograman Web
					MK47	Pemrograman Mobile
			CPMK0102	Mampu menerapkan konsep matematika umum	MK09	Kalkulus 1
					MK14	Kalkulus 2
					MK12	Probabilitas dan Statistik
					MK29	Aljabar Linear
			CPMK0103	Mampu menerapkan konsep organisasi dan arsitektur komputer	MK13	Organisasi dan Arsitektur Komputer
					MK15	Teknik Elektronika Digital
					MK16	Praktikum Teknik Elektronika Digital
					MK23	Jaringan Komputer 1
					MK24	Praktikum Jaringan Komputer 1
					MK25	Sistem Operasi
					MK26	Praktikum Sistem Operasi
			CPMK0104	Mampu menerapkan konsep basis data	MK21	Basis Data
					MK04	Transformasi Digital

			CPMK0105	Mampu menerapkan konsep matematika dasar informatika	MK34	Basis Data Lanjut
					MK05	Fisika Dasar
					MK06	Praktikum Fisika Dasar
					MK29	Aljabar Linear
					MK20	Matematika Diskret dan Logika
2	CPL02	Menguasai konsep Full Stack dan Application Development Infrastruktur Teknologi	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development	MK09	Kalkulus 1
					MK12	Probabilitas dan Statistik
					MK14	Kalkulus 2
					MK17	Algoritma dan Struktur Data
					MK18	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
					MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK28	Manajemen Sistem Informasi
					MK29	Aljabar Linear
					MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK32	Pemrograman Berorientasi Objek
					MK33	Perancangan Web
					MK39	Kecerdasan Buatan
					MK40	Grafika Komputer
					MK41	Interoperabilitas
					MK50	Pengembangan Aplikasi Mobile
					MK51	Interaksi Manusia dan Komputer
					MK60	Sistem Informasi Geografis
					MK61	E-Commerce
					MK56	Data Warehouse
					MK64	Web Semantik
					MK66	Topik Khusus (RPL)

			CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi	MK05	Fisika Dasar
					MK06	Praktikum Fisika Dasar
					MK13	Organisasi dan Arsitektur Komputer
					MK15	Teknik Elektronika Digital
					MK16	Praktikum Elektronika Digital
					Mk20	Matematika Diskret dan Logika
					MK23	Jaringan Komputer 1
					MK25	Sistem Operasi
					MK26	Praktikum Sistem Operasi
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK45	Jaringan Nirkabel
					MK57	Pengantar Forensik Teknologi Informasi
					MK62	Administrasi Sistem Server
					MK63	Arsitektur Jaringan Terkini
					MK65	Administrasi Jaringan
					MK67	Topik Khusus (Networking)
3	CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis.	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi	MK28	Manajemen Sistem Informasi
					MK39	Kecerdasan Buatan
					MK40	Grafika Komputer
					MK41	Interoperabilitas
					MK46	Pemrograman Web
					MK47	Pemrograman Mobile
					MK48	Sistem Pendukung Keputusan
					MK49	Multimedia
					MK50	Pengembangan Aplikasi Mobile
					MK36	Jaringan Komputer 2

			CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis	MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK51	Interaksi Manusia dan Komputer
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
			CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	MK36	Jaringan Komputer 2
					MK39	Kecerdasan Buatan
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK55	Metodologi Riset
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK51	Interaksi Manusia dan Komputer
					MK48	Sistem Pendukung Keputusan
					MK49	Multimedia
					MK34	Basis Data Lanjut
					MK59	Tugas Akhir
4	CPL04	Mampu menyajikan solusi atas persoalan pada masyarakat dan dunia industri berdasarkan pengetahuan bidang informatika	CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK41	Interoperabilitas
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
					MK55	Metodologi Riset

					MK58	Kerja Praktek
			CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	MK07	Dasar Pemrograman
					MK08	Praktikum Dasar Pemrograman
					MK17	Algoritma dan Struktur Data
					MK18	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
					MK21	Basis Data
					MK22	Praktikum Basis Data
					MK23	Jaringan Komputer 1
					MK24	Praktikum Jaringan Komputer 1
					MK25	Sistem Operasi
					MK26	Praktikum Sistem Operasi
					MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)
					MK34	Basis Data Lanjut
					MK35	Praktikum Basis Data Lanjut
					MK36	Jaringan Komputer 2
					MK37	Praktikum Jaringan Komputer 2
					MK42	Sistem Tertanam
					MK43	Praktikum Sistem Tertanam
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK45	Jaringan Nirkabel
					MK50	Pengembangan Aplikasi Mobile
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
5	CPL05	Mampu menganalisis, mendesain, mengimplementasikan solusi inovatif dan kreatif berbasis Full Stack Application Development dan Infrastruktur Teknologi.	CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development	MK17	Algoritma dan Struktur Data

					MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK33	Perancangan Web
					MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK34	Basis Data Lanjut
					MK35	Praktikum Basis Data Lanjut
					MK46	Pemrograman Web
					MK47	Pemrograman Mobile
					MK51	Interaksi Manusia dan Komputer
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
					MK56	Data Warehouse
			CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development	MK18	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
					MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)
					MK32	Pemrograman Berorientasi Objek
					MK33	Perancangan Web
					MK46	Pemrograman Web
					MK47	Pemrograman Mobile
					MK50	Pengembangan Aplikasi Mobile
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
					MK56	Data Warehouse
					MK60	Sistem Informasi Geografis
					MK61	E-commerce
					MK64	Web Semantik
					MK66	Topik Khusus (RPL)

			CPMK0503	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis full stack application development	MK17	Algoritma dan Struktur Data
					MK31	Analisis Proses Bisnis
					MK27	Rekayasa Perangkat Lunak
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
			CPMK0504	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi	MK36	Jaringan Komputer 2
					MK42	Sistem Tertanam
					MK43	Praktikum Sistem Tertanam
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK45	Jaringan Nirkabel
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
			CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis Infrastruktur Teknologi	MK57	Pengantar Forensik Teknologi Informasi
					MK36	Jaringan Komputer 2
					MK37	Praktikum Jaringan Komputer 2
					MK42	Sistem Tertanam
					MK43	Praktikum Sistem Tertanam
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK45	Jaringan Nirkabel
					MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi
					MK62	Administrasi Sistem Server
					MK63	Arsitektur Jaringan Terkini
					MK65	Administrasi Jaringan
					MK67	Topik Khusus (Networking)

			CPMK0506	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi	MK36	Jaringan Komputer 2
					MK42	Sistem Tertanam
					MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan
					MK45	Jaringan Nirkabel
					MK57	Pengantar Forensik Teknologi Informasi
6	CPL06	Mampu berkolaborasi dengan pihak-pihak dari berbagai disiplin ilmu.	CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan berbagai disiplin ilmu	MK03	Bahasa Inggris
					MK10	Bahasa Indonesia
					MK38	Etika Profesi
					MK53	Kuliah Industri
					MK54	Pengantar Technopreneurship
			CPMK0602	Mampu menghasilkan solusi kerjasama dengan berbagai disiplin ilmu	MK38	Etika Profesi
					MK53	Kuliah Industri
					MK54	Pengantar Technopreneurship
7	CPL07	Mampu menyusun gagasan secara logis dan analitis, dan mampu berkomunikasi berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan	CPMK0701	Mampu menyusun dan menjelaskan gagasan secara logis dan analitis berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan	MK03	Bahasa Inggris
					MK10	Bahasa Indonesia
					MK38	Etika Profesi
					MK53	Kuliah Industri
					MK54	Pengantar Technopreneurship
					MK55	Metodologi Riset
					MK58	Kerja Praktek
					MK59	Tugas Akhir

			CPMK0702	Mampu mendemonstrasikan solusi secara logis dan analitis berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan	MK53	Kuliah Industri
					MK55	Metodologi Riset
					MK58	Kerja Praktek
					MK59	Tugas Akhir
8	CPL08	Mampu mengambil Keputusan secara komprehensif dan bertanggungjawab sesuai bidang keilmuan, etika, dan pengalaman belajar.	CPMK0801	Mampu mengambil Keputusan secara komprehensif dan bertanggungjawab sesuai bidang keilmuan, etika, dan pengalaman belajar.	MK38	Etika Profesi
					MK58	Kerja Praktek
9	CPL09	Memiliki karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan	CPMK0901	Mampu menerapkan nilai-nilai berketuhanan dan pancasilais menjadi suatu karakter	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
			CPMK0902	Mampu menjalankan kehidupan sosial masyarakat yang berdasarkan karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
					MK11	Olahraga & Kesenian
					MK19	Pendidikan Kewarganegaraan
10	CPL10	Memiliki sifat pembelajar yang taat hukum, bertanggung jawab, mandiri, toleran, dan mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan nilai kemanusiaan	CPMK1001	Mampu menunjukkan ketaatan terhadap hukum dan peraturan dalam pengembangan dan implementasi teknologi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
					MK19	Pendidikan Kewarganegaraan

			CPMK1002	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
					MK19	Pendidikan Kewarganegaraan
					MK53	Kuliah Industri
					MK58	Kerja Praktek
			CPMK1003	Mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan kemanusiaan dan toleransi.	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
					MK53	Kuliah Industri
					MK54	Pengantar Technopreneurship
					MK58	Kerja Praktek
11	CPL11	Memiliki kepekaan terhadap masalah kehidupan dan kemanusiaan, serta berjiwa kewirausahaan yang dapat ikut serta dalam pengembangan mutu kehidupan berdasar keilmuan/keahliannya.	CPMK1101	Mampu menunjukkan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap Masyarakat dan lingkungan.	MK01	Pendidikan Pancasila
					MK02	Pendidikan Agama
					MK11	Olahraga & Kesenian
					MK19	Pendidikan Kewarganegaraan
			CPMK1102	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	MK11	Olahraga & Kesenian
					MK54	Pengantar Technopreneurship

9.2. Pemetaan MK-CPL-CPMK

Pemetaan CPL dengan CPMK dan MK memberikan kemudahan dalam menentukan pemenuhan capaian pembelajaran Program Studi berdasarkan penentuan mata kuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah. Hasil rumusan keterhubungan MK terhadap CPL dapat dipetakan berdasarkan CPMK yang sesuai. Pemetaan MK-CPL-CPMK ditampilkan pada Tabel IX.2.

Tabel IX-2. Pemetaan MK-CPL-CPMK

Kode MK	Nama Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)										
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
ITP	PENDIDIKAN PANCASILA									CPMK0901, CPMK0902	CPMK1001, CPMK1002, CPMK1003	CPMK1101
ITP	PENDIDIKAN AGAMA									CPMK0901, CPMK0902	CPMK1001, CPMK1002, CPMK1003	CPMK1101
STI1312	BAHASA INGGRIS						CPMK0601	CPMK0701				
STI1213	TRANSFORMASI DIGITAL	CPMK0101, CPMK0103, CPMK0104	CPMK0201, CPMK0202									
STI1243	FISIKA DASAR	CPMK0105	CPMK0202									
STI1251	PRAKTIKUM FISIKA DASAR	CPMK0105	CPMK0202									
STI1223	DASAR PEMROGRAMAN	CPMK0101	CPMK0402									
STI1231	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	CPMK0101	CPMK0402									
STI1253	KALKULUS 1	CPMK0102	CPMK0201									
ITP	BAHASA INDONESIA						CPMK0601	CPMK0701				
FST	OLAH RAGA & KESENIAN *									CPMK0902		CPMK1101, CPMK1102

STI2213	PROBABILITAS DAN STATISTIK	CPMK0102	CPMK0201									
STI2223	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	CPMK0103	CPMK0202									
STI2233	KALKULUS 2	CPMK0102	CPMK0201									
STI2243	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	CPMK0103	CPMK0202									
STI2251	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	CPMK0103	CPMK0202									
STI2263	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	CPMK0101	CPMK0201		CPMK0402	CPMK0501, CPMK0503						
STI2271	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA		CPMK0201		CPMK0402	CPMK0502						
ITP	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN									CPMK0902	CPMK1001, CPMK1002	CPMK1101
STI3213	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	CPMK0101, CPMK0105	CPMK0202									
STI3223	BASIS DATA	CPMK0101, CPMK0104			CPMK0402							
STI3231	PRAKTIKUM BASIS DATA	CPMK0104			CPMK0402							
STI3243	JARINGAN KOMPUTER 1	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402							
STI3251	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402							
STI3263	SISTEM OPERASI	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402							
STI3271	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402							
STI3283	REKAYASA PERANGKAT LUNAK		CPMK0201	CPMK0302	CPMK0401	CPMK0501, CPMK0502, CPMK0503						

STI3292	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI		CPMK0201	CPMK0301								
STI4213	ALJABAR LINEAR	CPMK0102, CPMK0105	CPMK0201									
STI4223	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)		CPMK0201	CPMK0302	CPMK0402	CPMK0501, CPMK0502						
STI4232	ANALISIS PROSES BISNIS		CPMK0201	CPMK0302, CPMK0303	CPMK0401	CPMK0501, CPMK0503						
STI4243	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	CPMK0101	CPMK0201			CPMK0502						
STI4253	PERANCANGAN WEB		CPMK0201			CPMK0501, CPMK0502						
STI4413	BASIS DATA LANJUT	CPMK0104		CPMK0303	CPMK0402	CPMK0501						
STI4421	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT				CPMK0402	CPMK0501						
STI4433	JARINGAN KOMPUTER 2			CPMK0301, CPMK0303	CPMK0402	CPMK0504, CPMK0505, CPMK0506						
STI4441	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2				CPMK0402	CPMK0505						
STI5112	ETIKA PROFESI						CPMK0601, CPMK0602	CPMK0701	CPMK0801			
STI5213	KECERDASAN BUATAN		CPMK0201	CPMK0301, CPMK0303								
STI5222	GRAFIKA KOMPUTER		CPMK0201	CPMK0301								
STI5232	INTEROPERABILITAS		CPMK0201	CPMK0301	CPMK0401							
STI5413	SISTEM TERTANAM				CPMK0402	CPMK0504, CPMK0505, CPMK0506						

STI5421	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM				CPMK0402	CPMK0504, CPMK0505,						
STI5433	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN		CPMK0202	CPMK0303	CPMK0402	CPMK0504, CPMK0505, CPMK0506						
STI5442	JARINGAN NIRKABEL		CPMK0202		CPMK0402	CPMK0504, CPMK0505, CPMK0506						
STI5453	PEMOGRAMAN WEB	CPMK0101		CPMK0301		CPMK0501, CPMK0502						
STI5463	PEMROGRAMAN MOBILE	CPMK0101		CPMK0301		CPMK0501, CPMK0502						
STI6213	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN			CPMK0301, CPMK0303								
STI6223	MULTIMEDIA			CPMK0301, CPMK0303								
STI6413	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE		CPMK0201	CPMK0301	CPMK0402	CPMK0502						
STI6233	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER		CPMK0201	CPMK0302, CPMK0303		CPMK0501						
STI6423	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI			CPMK0302, CPMK0303	CPMK0401, CPMK0402	CPMK0501, CPMK0502, CPMK0503, CPMK0504, CPMK0505						
STI6241	KULIAH INDUSTRI						CPMK0601, CPMK0602	CPMK0701, CPMK0702			CPMK1002, CPMK1003	
STI7212	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP						CPMK0601, CPMK0602	CPMK0701			CPMK1003	CPMK1102
STI7312	METODOLOGI RISET			CPMK0303	CPMK0401			CPMK0701, CPMK0702				
STI7412	DATA WAREHOUSE		CPMK0201			CPMK0501, CPMK0502						

STI7222	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI		CPMK0202			CPMK0504, CPMK0506						
STI7312	KERJA PRAKTEK				CPMK0401			CPMK0701, CPMK0702	CPMK0801		CPMK1002, CPMK1003	
STI7412	TUGAS AKHIR							CPMK0701, CPMK0702				
STI7312	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)		CPMK0201			CPMK0502						
STI7412	E-COMMERCE		CPMK0201			CPMK0502						
STI7222	ADMINISTRASI SISTEM SERVER		CPMK0202			CPMK0505						
STI7312	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI		CPMK0202			CPMK0505						
STI7412	WEB SEMANTIK		CPMK0201			CPMK0502						
STI7222	ADMINISTRASI JARINGAN		CPMK0202			CPMK0505						
STI7312	TOPIK KHUSUS (RPL)		CPMK0201			CPMK0502						
STI7412	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)		CPMK0202			CPMK0505						

9.3 Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK

Tabel IX-3 berikut merupakan pemetaan MK-CPMK- dan Sub CPMK di Program Studi Teknik Informatika.

Tabel IX-3 Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK

Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPMK	Deskripsi CPMK	Sub-CPMK	Deskripsi Sub-CPMK
ITP	PENDIDIKAN PANCASILA	CPMK0901	Mampu menerapkan nilai-nilai berketuhanan dan pancasilais menjadi suatu karakter		Mampu memahami dan menjelaskan pengantar pendidikan Pancasila
					Mampu memahami, menjelaskan, dan menganalisis Pancasila dalam arus sejarah bangsa
		CPMK0902	Mampu menjalankan kehidupan sosial masyarakat yang berdasarkan karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan		Mampu memahami, menjelaskan, dan menganalisis Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia
		CPMK1001	Mampu menunjukkan ketaatan terhadap hukum dan peraturan dalam pengembangan dan implementasi teknologi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.		Mampu memahami, menjelaskan, dan menganalisis Pancasila sebagai Ideologi Negara
		CPMK1002	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		Mampu mengidentifikasi, memahami, menjelaskan Pancasila sebagai sistem filsafat
		CPMK1003	Mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan kemanusiaan dan toleransi.		Mampu mengidentifikasi, memahami, menjelaskan Pancasila sebagai sistem etika
		CPMK1101	Mampu menunjukkan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap Masyarakat dan lingkungan.		Mampu mengidentifikasi, memahami, menjelaskan Pancasila sebagai dasar pengembangan ilmu
STI1223	DASAR PEMROGRAMAN	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu memahami konsep algoritma
					Mampu memahami algoritma dan strukturnya
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat		Mampu menerapkan konsep Algoritma dan Bahasa Pemrograman

			berdasarkan pengetahuan bidang informatika		
					Mampu menganalisa sesuai algoritma
STI1231	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu memahami konsep algoritma
					Mampu memahami algoritma dan strukturnya
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menerapkan konsep Algoritma dan Bahasa Pemrograman
					Mampu menganalisa sesuai algoritma
STI1253	KALKULUS 1	CPMK0102	Mampu menerapkan konsep matematika umum		Mampu menganalisis konsep kalkulus (C4, A3)
					Mampu menganalisis fungsi (C4, A3)
					Mampu menganalisis limit dan kekontinuitas (C4, A3)
					Mampu menganalisis persamaan diferensial (turunan) dan Aplikasinya
		CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menerapkan konsep kalkulus, koordinat dan grafik, persamaan diferensial, limit dan kekontinuitas, turunan dan aplikasinya (C4, A4)
STI2233	KALKULUS 2	CPMK0102	Mampu menerapkan konsep matematika umum		Mampu menganalisis konsep integral (C4, A3)
					Mampu menganalisis penggunaan integral (C4, A3)
					Mampu mengkorelasikan fungsi-fungsi transenden (C4, A3)
					Mampu menganalisis teknik pengintegralan (C4, A3)
		CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menerapkan konsep integral, teknik pengintegralan, dan fungsi transenden dalam berbagai masalah (C4, A4)
STI2243	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	CPMK0103	Mampu menerapkan konsep organisasi dan arsitektur komputer		Mampu menjelaskan secara mandiri tentang konsep elektronika digital
					Mampu menjelaskan tentang fungsi dari komponen-komponen yang ada pada sistem komputer, konsep sistem bilangan, gerbang logika dan aritmatik
					Mampu menjelaskan perbedaan antara rangkaian kombinasional dengan sekuensial

					Mampu menjelaskan rangkaian digital secara konsep baik mandiri maupun tim
		CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi		Mampu membuat rangkaian digital menggunakan komponen-komponen aktif dan pasif baik secara langsung maupun simulasi
STI2251	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	CPMK0103	Mampu menerapkan konsep organisasi dan arsitektur komputer		Mampu menjelaskan secara mandiri tentang konsep elektronika digital
					Mampu menjelaskan tentang fungsi dari komponen-komponen yang ada pada sistem komputer, konsep sistem bilangan, gerbang logika dan aritmatik
					Mampu menjelaskan perbedaan antara rangkaian kombinasional dengan sekuensial
					Mampu menjelaskan rangkaian digital secara konsep baik mandiri maupun tim
		CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi		Mampu membuat rangkaian digital menggunakan komponen-komponen aktif dan pasif baik secara langsung maupun simulasi
STI2263	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu menjelaskan konsep bahasa pemrograman C++
		CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan struktur array dan tumpukan dalam pemrograman C++
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menjelaskan struktur antrian, rekursif, senarai berantai, dan pohon dalam bahasan pemrograman C++
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu memahami metode pengurutan dan menerapkan dalam bahasa pemrograman C++
		CPMK0503	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu memahami metode pencarian dan menerapkan dalam bahasa pemrograman C++
STI2271	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan struktur array dan tumpukan dalam pemrograman C++
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menjelaskan struktur antrian, rekursif, senarai berantai, dan pohon dalam bahasan pemrograman C++

		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu memahami metode pengurutan dan menerapkan dalam bahasa pemrograman C++
					Mampu memahami metode pencarian dan menerapkan dalam bahasa pemrograman C++
STI3213	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu menerapkan konsep matematika diskret didalam kehidupan sehari-hari (c3, A3, P3)
		CPMK0105	Mampu menerapkan konsep matematika dasar informatika		Mampu menunjukkan hubungan antara konsep logika dengan inferensi (c4, A4, P3)
					Mampu mengintegrasikan kombinatorial dengan permasalahan sehari-hari (C4, A4, P3)
					Mampu membandingkan antara relasi dan fungsi (C4, A4, P3)
		CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi		Mampu membuat diagram/skema menggunakan teori graf (C4, A4, P3)
STI3223	BASIS DATA	CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu menganalisa (menjelaskan) tahapan perancangan database (C4, A4)
		CPMK0104	Mampu menerapkan konsep basis data		Mampu mengimplementasikan (mengatur) Database Management System (DBMS) (C4, A4)
					Mampu menunjukkan penggunaan bahasa Basis data (SQL) pada suatu database (C3, A3, P3)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu membuat rancangan database pada suatu kasus pengolahan data secara terukur (C4, A4, P3)
STI3231	PRAKTIKUM BASIS DATA	CPMK0104	Mampu menerapkan konsep basis data		Mampu mengimplementasikan (mengatur) Database Management System (DBMS) (C4, A4)
					Mampu menunjukkan penggunaan bahasa Basis data (SQL) pada suatu database (C3, A3, P3)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu membuat rancangan database pada suatu kasus pengolahan data secara terukur (C4, A4, P3)
STI3263	SISTEM OPERASI	CPMK0103	Mampu menerapkan konsep organisasi dan arsitektur komputer		Mampu mengidentifikasi struktur sistem komputer (C4, A3)
		CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi		Mampu menganalisis setiap tahapan manajemen proses dalam sistem operasi dengan sistematis (C4, A3, P3)

				Mampu menguraikan tahapan manajemen memori dengan sistematis (C4, A3, P3)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	Mampu menyelesaikan beragam kasus penjadwalan dalam sistem operasi dengan sistematis, mandiri, dan terukur. (C4, A4, P3)
				Mampu membandingkan studi kasus dan konsep manajemen file dalam sistem operasi dengan sistematis (C4, A4, P3)
STI3271	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	CPMK0103	Mampu menerapkan konsep organisasi dan arsitektur komputer	Mampu mengidentifikasi struktur sistem komputer (C4, A3)
		CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi	Mampu menganalisis setiap tahapan manajemen proses dalam sistem operasi dengan sistematis (C4, A3, P3)
				Mampu menguraikan tahapan manajemen memori dengan sistematis (C4, A3, P3)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	Mampu menyelesaikan beragam kasus penjadwalan dalam sistem operasi dengan sistematis, mandiri, dan terukur. (C4, A4, P3)
				Mampu membandingkan studi kasus dan konsep manajemen file dalam sistem operasi dengan sistematis (C4, A4, P3)
STI3283	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development	Mampu menjelaskan tujuan Rekayasa Perangkat Lunak
		CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis	Mampu menerapkan model pengembangan perangkat lunak
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	Mampu menerapkan tahapan-tahapan dalam pengembangan perangkat lunak sesuai siklus Rekayasa Perangkat Lunak
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development	Mampu mengembangkan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan di masyarakat berdasarkan permasalahan yang ada
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development	Mampu menganalisa perangkat lunak sesuai tahapan siklus Rekayasa Perangkat Lunak
		CPMK0503	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis full stack application development	Mampu mengevaluasi tahap pengembangan perangkat lunak

STI4213	ALJABAR LINEAR	CPMK0102	Mampu menerapkan konsep matematika umum		Mampu menganalisis matriks dan determinan (C4, A3)
		CPMK0105	Mampu menerapkan konsep matematika dasar informatika		Mampu menganalisis konsep persamaan linear (C4, A3)
					Mampu menganalisis vektor (C4, A3)
					Mampu menganalisis transformasi linear (C4, A3)
		CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menerapkan persamaan linear, vektor, matriks, determinan, dan transformasi linear (C4, A4)
STI4223	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu mengidentifikasi aspek dasar yang mempengaruhi pengalaman pengguna (UX) (C4, A4, P2)
		CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis		Mampu menguraikan peranan user-centered design dalam desain berbasis pengguna (user-based design) (C4, A4, P2)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu merancang UX berdasar elemen UX dan mrngimplementasikan konsep prototyping dengan sistematis (C4, A4, P3)
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu mengidentifikasi matriks yang digunakan dalam pengujian desain antarmuka dengan sistematis, mandiri, dan terukur (C4, A4, P2)
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu mengonsepkan rancangan desain aplikasi antarmuka untuk web/mobile berikut dengan kuesioner UX dengan sistematis
STI4232	ANALISIS PROSES BISNIS	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan konsep dasar proses bisnis
		CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis		Mampu menjelaskan konsep manajemen dan struktur organisasi
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu memahami sistem manajemen kualitas
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif		Mampu menjelaskan manajemen resiko, biaya, dan strategi
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat model bisnis

		CPMK0503	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat model enterprise system serta BPMN
STI4253	PERANCANGAN WEB	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu merancang tampilan interaktif pada sistem berbasis web (C4, A3, P3)
					Mampu mengupload file website ke server (C4, A4, P2)
					Mampu menggunakan framework CSS dan JS dalam menyusun halaman website C4, A4, P4)
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu merancang dan membangun Project Web-Based berdasarkan narasi yang telah dibuat *C6, A5, P5)
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menunjukkan konsep dasar web semantic (C3, A3, P3)
STI4413	BASIS DATA LANJUT	CPMK0104	Mampu menerapkan konsep basis data		Mampu menganalisa (menjelaskan) konsep Database Client Server Architecture (C4, A4)
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu mengimplementasikan (mengatur) Database Client Server Store Procedure pada Management System (DBMS) (C4, A4)
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menunjukkan SQL-Transactional Control pada DBMS (C3, A3, P3)
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat database pada studi kasus client-server web PHP (C4, A4, P3)
STI4421	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menunjukkan SQL-Transactional Control pada DBMS (C3, A3, P3)
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat database pada studi kasus client-server web PHP (C4, A4, P3)
STI4433	JARINGAN KOMPUTER 2	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu mengimplementasikan (mengatur) Static & Dynamic Routing pada jaringan komputer (C3, A4)
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu menganalisa (membandingkan) penggunaan static & dynamic routing pada jaringan komputer (C4, A4)

		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menunjukkan penggunaan routing jaringan komputer (wired) (C3, A3, P3)
		CPMK0504	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu menunjukkan penggunaan routing jaringan komputer (wireless) (C3, A3, P3)
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis Infrastruktur Teknologi		Mampu membuat studi kasus penggunaan routing pada topologi jaringan komputer (wired dan wireless) suatu organisasi secara terukur (C4, A4, P3)
		CPMK0506	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu mengevaluasi studi kasus penggunaan routing pada topologi jaringan komputer (wired dan wireless) suatu organisasi secara terukur (C4, A4, P3)
STI4441	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menunjukkan penggunaan routing jaringan komputer (wired) (C3, A3, P3)
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis Infrastruktur Teknologi		Mampu membuat studi kasus penggunaan routing pada topologi jaringan komputer (wired dan wireless) suatu organisasi secara terukur (C4, A4, P3)
STI5213	KECERDASAN BUATAN	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu mengidentifikasi ciri-ciri kecerdasan buatan (C4, A3)
					Mampu menganalisis ruang masalah, metode pencerian, representasi pengetahuan, dan penalaran dengan logis dan sistematis (C4, A3, P3)
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menguraikan konsep dan teknik kecerdasan buatan (sistem pakar, logika fuzzy, JST, dan Machine Learning) dengan sistematis (C4, A3, P3)
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu menerapkan teknik-teknik kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak dalam berbagai kasus (C4, A4, P3)
STI5232	INTEROPERABILITAS	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu mengidentifikasi kompleksitas dan tantangan penerapan interoperabilitas dalam suatu organisasi (C3, A3)
					Mampu menguraikan heterogenitas sistem yang terdiri atas: hardware, network, aplikasi, serta heterogenitas informasi dengan sistematis (C3, A3, P3)

					Mampu mengklasifikasikan atribut interoperabilitas ke dalam level of information system Interoperability (LISI) dengan sistematis (C3, A3)
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menguraikan jenis interoperabilitas yang terdiri atas: hardware, networks, data, aplikasi, dan layanan dengan sistematis (C4, A3, P3)
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif		Mampu mengidentifikasi permasalahan, merumuskan teknik, dan tools terhadap beragam kasus (case study) yang berkaitan dengan XML, CORBA, The Services, Unified Communication, Identity Metasystem, dan cloud computing dengan sistematis, mandiri, dan terukur (C4, A4, P3)
					Mampu mengonsepskan rancangan gagasan berupa solusi terhadap permasalahan heterogenitas dan integrasi di bidang healthcare, e-government, IoT, dan Big Data dengan sistematis (C4, A4, P3)
STI5413	SISTEM TERTANAM	CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menjelaskan prinsip dasar embedded system
					Mampu menjelaskan tentang perbedaan arsitektur Von Neuman dan arsitektur Harvard
					Mampu menjelaskan tentang sensor dan aktuator beserta contoh dan cara kerja
					Mampu menjelaskan model dan kit pengembang embedded system
					Mampu menjelaskan konsep arduino shield dan memahami blok pemrogram arduino
		CPMK0504	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu menjelaskan prinsip kerja beberapa sensor cahaya, sensor jarak, sensor suhu, sensor gerak, dan implementasinya.
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis Infrastruktur Teknologi		Mampu menjelaskan prinsip WSN dan implementasinya
		CPMK0506	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu menjelaskan prinsip IoT dan implementasinya

STI5421	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menjelaskan prinsip dasar embedded system
					Mampu menjelaskan tentang perbedaan arsitektur Von Neuman dan arsitektur Harvard
					Mampu menjelaskan tentang sensor dan aktuator beserta contoh dan cara kerja
					Mampu menjelaskan model dan kit pengembang embedded system
					Mampu menjelaskan konsep arduino shield dan memahami blok pemrogram arduino
STI5453	PEMOGRAMAN WEB	CPMK0504	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu menjelaskan prinsip kerja beberapa sensor cahaya, sensor jarak, sensor suhu, sensor gerak, dan implementasinya.
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis Infrastruktur Teknologi		Mampu menjelaskan prinsip WSN dan implementasinya
		CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu membandingkan logika pemrograman dari bahasa pemrograman PHP, Perl dan CGI (C4, A3, P3)
					Mampu menunjukkan bagaimana cara menghubungkan antara program PHP dan Database (C4, A4, P2)
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menentukan logika pemrograman yang sesuai untuk Bahasa pemrograman ASP.NET terhadap case yang telah diberikan (c4, A4, P4)
STI5463	PEMROGRAMAN MOBILE	CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu merancang dan membangun Project Web-Based berdasarkan Narasi yang telah diberikan (C6, A5, P5)
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menunjukkan konsep dasar web semantic (C3, A3, P3)
		CPMK0101	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman		Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman mobile dan membandingkan dengan pemrograman yang pernah dipelajari sebelumnya
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		mampu menghasilkan aplikasi mobile milik sendiri dengan menerapkan konsep pemrograman mobile

		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat aplikasi mobile baik secara mandiri maupun tim yang berpikiran kritis dan menguasai project yang dikerjakan
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu membuat aplikasi mobile yang sederhana menggunakan database dan diuji
STI6213	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menjelaskan konsep teknologi komputer pendukung keputusan manajemen
					Mampu menjelaskan dasar konseptual pengambilan keputusan
					Mampu memahami dan menjelaskan konsep sistem pendukung keputusan
					Mampu melakukan manajemen data
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu melakukan analisis terhadap pemodelan sistem pendukung keputusan
					Mampu menjelaskan konsep pengembangan sistem pendukung keputusan
					Mampu memahami dan menjelaskan sistem pendukung keputusan
					Mampu merancang bangun aplikasi sistem pendukung keputusan dan mempresentasikan didepan kelas
STI6223	MULTIMEDIA	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menjelaskan konsep multimedia
					Mampu menjelaskan konsep dasar rancangan dan produksi multimedia
					Mampu memahami dan menjelaskan konsep multimedia interaktif
					Mampu menjelaskan konsep games
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu melakukan analisis terhadap pemodelan sistem multimedia
					Mampu memahami multimedia dalam WWW
STI6413	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu merancang bangun aplikasi sistem multimedia
					Mampu menjelaskan secara terstruktur pengembangan aplikasi mobile

		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi dan infrastruktur teknologi		Mampu menganalisis perbedaan aplikasi desktop dengan aplikasi mobile
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika		Mampu menemukan ide/gagasan dalam mengembangkan aplikasi mobile sesuai tren dan secara bisnis dapat diimplementasikan.
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menjelaskan pengembangan aplikasi-aplikasi yang ada di perangkat mobile
STI6233	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan tujuan Interaksi manusia dan komputer
					Mampu memahami konsep dasar interaksi manusia dan komputer
					Mampu menjelaskan konsep dasar dan entity yang terlibat dalam interaksi manusia dan komputer
		CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis		Mampu menguraikan kerangka kerja dalam pembuatan aplikasi interaksi manusia dan komputer
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru		Mampu memahami teknik pendesainan tampilan GUI yang user friendly
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menganalisis kesalahan yang ada dalam aplikasi dan mampu melakukan penanganan terhadap permasalahan yang dihadapi
STI7212	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan berbagai disiplin ilmu		Mampu menjelaskan tentang konsep dan dasar wirausaha teknologi
		CPMK0602	Mampu menghasilkan solusi kerjasama dengan berbagai disiplin ilmu		Mampu menganalisis perkembangan terbaru dari dunia bisnis
		CPMK0701	Mampu menyusun dan menjelaskan gagasan secara logis dan analitis berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan		Mampu memahami dan menjelaskan peluang usaha yang ada
		CPMK1003	Mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan kemanusiaan dan toleransi.		Mampu memahami tentang prospek dan perkembangan usaha bidang IT
		CPMK1102	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan		Mampu memahami teknik perancangan business plan

STI7412	DATA WAREHOUSE	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan kebutuhan strategic information dan bagaimana data warehouse mampu menjadi viable solutionnya serta menjelaskan setiap komponen/building block pembentuk data warehouse (C4, A3, P3)
					Mampu membuat document requirement definition untuk DW dan menjelaskan arsitektur data warehouse (C4, A4, P2)
		CPMK0501	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu memilih dan menggunakan DBMS dan tools yang diperlukan untuk DW.
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menjelaskan perbedaan antara dimensional modelling vs entity relationship modelling (C6, A5, P5)
					Mampu mampu mengeksekusi fungsi ETL, mengenali tantangan, teknik dan cara mengevaluasi aplikasi teknik tersebut (C3, A3, P3)
STI7222	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	CPMK0202	Mampu menguasai konsep Infrastruktur Teknologi		Mampu memahami peraturan dan perundangan tentang UU ITE yang berlaku di Indonesia maupun dunia
		CPMK0504	Mampu menganalisis dan merancang solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu menganalisis isu keamanan dan cyber crime yang terjadi saat ini.
					Mampu merancang solusi dalam mengatasi masalah cyber crime berdasarkan kemampuan praktis dan wawasan yang luas.
		CPMK0506	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis infrastruktur teknologi		Mampu dalam menganalisa dan penanganan kasus cyber crime
STI6432	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan konsep dan definisi Sistem Informasi Geografis (C4, A3, P3)
					Mampu mengidentifikasi data Sistem Informasi Geografis dalam proses pengolahan data spasial (C4, A4, P2)
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu menyusun basis data spasial (C4, A4, P4)
					Mampu merepresentasikan data spasial (C6, A5, P5)
STI7422	WEB SEMANTIK	CPMK0201	Mampu menguasai konsep full stack application development		Mampu menjelaskan konsep dasar dan teknologi yang mendasari semantic web

					Mampu memahami dan menjelaskan dasar-dasar OWL
					Mampu menerapkan konsep-konsep dasar semantic web
					Mampu memahami konsep dasar logika, penalaran, dan mesin penalaran
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis full stack application development		Mampu mengembangkan aplikasi semantic web sederhana

9.4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester disusun berdasarkan analisis pembelajaran yang meliputi 3 aspek, yaitu: rumusan CPMK berdasarkan PL dan MK, pemetaan MK- CPL-CPMK, dan pemetaan MK-CPL-Sub CPMK. Analisis pembelajaran adalah gambaran tahapan-tahapan pencapaian kemampuan akhir mahasiswa yang berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang dibebankan pada MK. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah kegiatan pembelajaran yang berbasis luaran (*Outcome Based Education*). Adapun format RPS yang disusun PS mengacu pada Panduan Aptikom sebagai berikut:

1. Identitas dan otorisasi MK,
2. Deskripsi Singkat MK,
3. CPL dan CPMK,
4. Sub CPMK,
5. Bahan Kajian / Materi Pembelajaran,
6. Bentuk dan Metode Pembelajaran,
7. Estimasi Waktu,
8. Pengalaman Belajar,
9. Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian, dan
10. Daftar Referensi.

Tabel IX-4 berikut menyajikan Format RPS mata kuliah di Prodi Informatika

IX-4. Format Penyusunan RPS

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK INSTITUT TEKNOLOGI PADANG							
	Identitas Mata Kuliah	NAMA MK	KODE MK	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT (SKS)		SEMESTER	DIREVISI
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka. Prodi		
	(Nama Koordinator Dosen MK)			(Nama Ketua KK)		(Nama Ketua Program Studi)		
Deskripsi Mata Kuliah								
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi							
	CPLxx							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					CPL Yang Didukung		
	CPMKxxy						CPLxx	
	CPMKxxy						CPLxx	
Penilaian	ID CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK	
		Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	Proyek 2		
		CPMKxxy						
		Total per penilaian						
Pustaka	Utama:							
	Pustaka Pendukung:							
Media Pembelajaran	Software:				Hardware:			
Team Teaching	(Nama-nama Dosen Pengampu Mata Kuliah)							
Mata Kuliah								

Prasyarat								
Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa								
Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah								
MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMENT	MATERI	METODE	TATAP MUKA/ DARING	BOBOT
1		Sub-CPMK diturunkan dari CPMK berdasarkan ranah Kognitif, afektif (teori/praktikum) dan psikomotorik (Praktikum)(Tabel Panduan Pengisian kolom sub-CPMK)	Tuliskan indicatorindicator pencapaian Sub-CPMK yang dapat digunakan sebagai dasar untuk Menyusun instrument penilaian	Tuliskan kriteria dan bentuk penilaian sesuai dengan incubator penilaian pada tiap tahapan belajar: Tes/ non-tes	Tuliskan materi Pembelajaran dengan kedalaman dan kelusan sesuai dengan Sub-CPMK. [Pustaka: new update, jelas, relevan].	Tuliskan bentuk, metode pembelajaran dan penugasan mahasiswa, sesuaikan dengan SubCPMK. Serta tuliskan media atau sumber belajar digital dalam mode blended learning (jika diperlukan). [sesuaikan denan besarnya sks yang telah ditentukan]		Tuliskan bobot (%) pada tiap jenis penilaian sesuai dengan indicator dan tingkat kesulitan pencapaian Sub-CPMK
.....								
16								

Sumber: Buku Panduan Kurikulum Berdasarkan OBE Informatika (APTIKOM)

9.5 Metoda Pembelajaran

a. Project-Based Learning

Project based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan [17].

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

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)
2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

b. Problem-Based Learning/Case-based Learning

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

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

BAB X

ASSESMENT PEMBELAJARAN

Asesmen pembelajaran mencakup teknik penilaian CPMK, tahapan penilaian/asesmen CPMK, tahap dan mekanisme penilaian CPMK. Proses penyesuaian asesmen pembelajaran dapat dilakukan 1 (satu) tahun sekali pada saat evaluasi kurikulum. Sedangkan pemutakhiran kurikulum dilakukan setiap 4-5 tahun sekali.

10.1 Penilaian CPMK

Penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang dipetakan berdasarkan Teknik penilaian. Teknik penilaian dapat dilakukan dalam bentuk Partisipasi (Kehadiran/Quiz), Observasi (praktik/Tugas), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS), yang dapat dilihat hasil pemetaannya pada Tabel X-1 (Lampiran....)

Penilaian CPMK dilakukan pada aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Penilaian ranah sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa (mahasiswa menilai kinerja rekannya dalam satu bidang atau kelompok).
- b. Penilaian ranah pengetahuan melalui berbagai bentuk tes tulis dan tes lisan yang secara teknis dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.
- c. Penilaian ranah keterampilan melalui penilaian kinerja yang dapat di selenggarakan melalui praktikum, praktik, simulasi, praktik lapangan, dan lainnya yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan keterampilannya.

10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian

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

Penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang dipetakan berdasarkan Tahap Penilaian, Teknik Penilaian, Instrumen, Kriteria, dan Bobot [1], yang dapat dilihat pada Tabel X-2 (Lampiran...)

- a. Tahap penilaian dapat dilakukan pada waktu perkuliahan, tengah semester, dan akhir semester.

- b. Teknik penilaian bisa dilakukan dalam bentuk Observasi(praktik), Unjuk Kerja (presentasi), Partisipasi (Quiz), Tes Lisan (Tugas Kelompok), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS) yang dapat dilihat pada Tabel X-2.
- c. Instrumen yang digunakan untuk penilaian proses dapat berupa rubrik dan untuk penilaian hasil dapat menggunakan panduan proyek akhir. Penilaian seyogyanya harus mampu menjangkau indikator-indikator penting terkait dengan kejujuran, disiplin, komunikasi, ketegasan (decisiveness) dan percaya diri (confidence) yang harus dimiliki oleh mahasiswa.
- d. Kriteria menggambarkan apa yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa, dimana di ukur berdasarkan hasil praktik, kualitas presentasi, ketepatan jawaban yang semuanya di buat persentase bobotnya menyesuaikan dengan proses belajar dan capaian pembelajaran yang diharapkan pada setiap MK.

Tabel X-2. Teknik Penilaian CPMK Dengan Bobot

CPL	MK	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot (%)
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0101	Perkuliahan, Tengah Semester	Presentasi, Tugas Kelompok	Rubrik	Kualitas Laporan	
						Kualitas Presentasi	
						Ketepatan Jawaban	
CPL01	Dasar Pemrograman	CPMK0101					
CPL01	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101					
CPL01	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0101					
CPL01	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0101					
CPL01	Basis Data	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Web	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Mobile	CPMK0101					
CPL01	Kalkulus 1	CPMK0102					
CPL01	Probabilitas dan Statistik	CPMK0102					
CPL01	Kalkulus 2	CPMK0102					
CPL01	Aljabar Linear	CPMK0102					
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0103					

10.3 Bobot Penilaian

Penentuan bobot dan teknik penilaian berdasarkan **standar dan metode penilaian yang telah dipilih dan ditetapkan Program Studi**. Pada buku kurikulum ini penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang diberi bobot nilainya berdasarkan Teknik penilaian.

Tabel X-3 Bobot Penilaian MK-CPL-CPMK

Kode MK	Nama Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	TOTAL
MK01	Pendidikan Pancasila	CPL09	CPMK0901							
	Pendidikan Pancasila	CPL09	CPMK0902							
	Pendidikan Pancasila	CPL10	CPMK1001							
	Pendidikan Pancasila	CPL10	CPMK1002							
	Pendidikan Pancasila	CPL10	CPMK1003							
	Pendidikan Pancasila	CPL11	CPMK1101							
MK02	Pendidikan Agama	CPL09	CPMK0901							
	Pendidikan Agama	CPL09	CPMK0902							
	Pendidikan Agama	CPL10	CPMK1001							
	Pendidikan Agama	CPL10	CPMK1002							
	Pendidikan Agama	CPL10	CPMK1003							
	Pendidikan Agama	CPL11	CPMK1101							
MK03	Bahasa Inggris	CPL06	CPMK0601							
	Bahasa Inggris	CPL07	CPMK0701							
MK04	Transformasi Digital	CPL01	CPMK0101							
	Transformasi Digital	CPL01	CPMK0103							
	Transformasi Digital	CPL01	CPMK0104							
	Transformasi Digital	CPL02	CPMK0201							
	Transformasi Digital	CPL02	CPMK0202							
MK05	Fisika Dasar	CPL01	CPMK0105							
	Fisika Dasar	CPL02	CPMK0202							
MK06	Praktikum Fisika Dasar	CPL01	CPMK0105							
	Praktikum Fisika Dasar	CPL02	CPMK0202							
MK07	Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101							
	Dasar Pemrograman	CPL04	CPMK0402							
MK08	Praktikum Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101							
	Praktikum Dasar Pemrograman	CPL04	CPMK0402							
MK09	Kalkulus 1	CPL01	CPMK0102							
	Kalkulus 1	CPL02	CPMK0201							
MK10	Bahasa Indonesia	CPL06	CPMK0601							
	Bahasa Indonesia	CPL07	CPMK0701							
MK11	Olahraga & Kesenian*	CPL09	CPMK0902							
	Olahraga & Kesenian*	CPL11	CPMK1101							
	Olahraga & Kesenian*	CPL11	CPMK1102							
MK12	Probabilitas dan Statistik	CPL01	CPMK0102							
	Probabilitas dan Statistik	CPL02	CPMK0201							
MK13	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL01	CPMK0103							
	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL02	CPMK0202							
MK14	Kalkulus 2	CPL01	CPMK0102							
	Kalkulus 2	CPL02	CPMK0201							

MK15	Teknik Elektronika Digital	CPL01	CPMK0103							
	Teknik Elektronika Digital	CPL02	CPMK0202							
MK16	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPL01	CPMK0103							
	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPL02	CPMK0202							
MK17	Algoritma dan Struktur Data	CPL01	CPMK0101							
	Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201							
	Algoritma dan Struktur Data	CPL04	CPMK0402							
	Algoritma dan Struktur Data	CPL05	CPMK0501							
	Algoritma dan Struktur Data	CPL05	CPMK0503							
MK18	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201							
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL04	CPMK0402							
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL05	CPMK0502							
MK19	Pendidikan Kewarganegaraan	CPL09	CPMK0902							
	Pendidikan Kewarganegaraan	CPL10	CPMK1001							
	Pendidikan Kewarganegaraan	CPL10	CPMK1002							
	Pendidikan Kewarganegaraan	CPL11	CPMK1101							
MK20	Matematika Diskret dan Logika	CPL01	CPMK0101							
	Matematika Diskret dan Logika	CPL01	CPMK0105							
	Matematika Diskret dan Logika	CPL02	CPMK0202							
MK21	Basis Data	CPL01	CPMK0101							
	Basis Data	CPL01	CPMK0104							
	Basis Data	CPL04	CPMK0402							
MK22	Praktikum Basis Data	CPL01	CPMK0104							
	Praktikum Basis Data	CPL04	CPMK0402							
MK23	Jaringan Komputer 1	CPL01	CPMK0103							
	Jaringan Komputer 1	CPL02	CPMK0202							
	Jaringan Komputer 1	CPL04	CPMK0402							
MK24	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPL01	CPMK0103							
	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPL02	CPMK0202							
	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPL04	CPMK0402							
MK25	Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103							
	Sistem Operasi	CPL02	CPMK0202							
	Sistem Operasi	CPL04	CPMK0402							
MK26	Praktikum Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103							
	Praktikum Sistem Operasi	CPL02	CPMK0202							
	Praktikum Sistem Operasi	CPL04	CPMK0402							
MK27	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL02	CPMK0201							
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL03	CPMK0302							
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL04	CPMK0401							

	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0501							
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0502							
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0503							
MK28	Manajemen Sistem Informasi	CPL02	CPMK0201							
	Manajemen Sistem Informasi	CPL03	CPMK0301							
MK29	Aljabar Linear	CPL01	CPMK0102							
	Aljabar Linear	CPL01	CPMK0105							
	Aljabar Linear	CPL02	CPMK0201							
MK30	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPL02	CPMK0201							
	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPL03	CPMK0302							
	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPL04	CPMK0402							
	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPL05	CPMK0501							
	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPL05	CPMK0502							
MK31	Analisis Proses Bisnis	CPL02	CPMK0201							
	Analisis Proses Bisnis	CPL03	CPMK0302							
	Analisis Proses Bisnis	CPL03	CPMK0303							
	Analisis Proses Bisnis	CPL04	CPMK0401							
	Analisis Proses Bisnis	CPL05	CPMK0501							
	Analisis Proses Bisnis	CPL05	CPMK0503							
MK32	Pemrograman Berorientasi Objek	CPL01	CPMK0101							
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPL02	CPMK0201							
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPL05	CPMK0502							
MK33	Perancangan Web	CPL02	CPMK0201							
	Perancangan Web	CPL05	CPMK0501							
	Perancangan Web	CPL05	CPMK0502							
MK34	Basis Data Lanjut	CPL01	CPMK0104							
	Basis Data Lanjut	CPL03	CPMK0303							
	Basis Data Lanjut	CPL04	CPMK0402							
	Basis Data Lanjut	CPL05	CPMK0501							
MK35	Praktikum Basis Data Lanjut	CPL04	CPMK0402							
	Praktikum Basis Data Lanjut	CPL05	CPMK0501							
MK36	Jaringan komputer 2	CPL03	CPMK0301							
	Jaringan Komputer 2	CPL03	CPMK0303							
	Jaringan Komputer 2	CPL04	CPMK0402							
	Jaringan Komputer 2	CPL05	CPMK0504							
	Jaringan Komputer 2	CPL05	CPMK0505							
	Jaringan Komputer 2	CPL05	CPMK0506							
MK37	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPL04	CPMK0402							
	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPL05	CPMK0505							
MK38	Etika Profesi	CPL06	CPMK0601							

	Etika Profesi	CPL06	CPMK0602							
	Etika Profesi	CPL07	CPMK0701							
	Etika Profesi	CPL08	CPMK0801							
MK39	Kecerdasan Buatan	CPL02	CPMK0201							
	Kecerdasan Buatan	CPL03	CPMK0301							
	Kecerdasan Buatan	CPL03	CPMK0303							
MK40	Grafika Komputer	CPL02	CPMK0201							
	Grafika Komputer	CPL03	CPMK0301							
MK41	Interoperabilitas	CPL02	CPMK0201							
	Interoperabilitas	CPL03	CPMK0301							
	Interoperabilitas	CPL04	CPMK0401							
MK42	Sistem Tertanam	CPL04	CPMK0402							
	Sistem Tertanam	CPL05	CPMK0504							
	Sistem Tertanam	CPL05	CPMK0505							
	Sistem Tertanam	CPL05	CPMK0506							
MK43	Praktikum Sistem Tertanam	CPL04	CPMK0402							
	Praktikum Sistem Tertanam	CPL05	CPMK0504							
	Praktikum Sistem Tertanam	CPL05	CPMK0505							
MK44	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL02	CPMK0202							
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL03	CPMK0303							
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL04	CPMK0402							
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0504							
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0505							
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0506							
MK45	Jaringan Nirkabel	CPL02	CPMK0202							
	Jaringan Nirkabel	CPL04	CPMK0402							
	Jaringan Nirkabel	CPL05	CPMK0504							
	Jaringan Nirkabel	CPL05	CPMK0505							
	Jaringan Nirkabel	CPL05	CPMK0506							
MK46	Pemrograman Web	CPL01	CPMK0101							
	Pemrograman Web	CPL03	CPMK0301							
	Pemrograman Web	CPL05	CPMK0501							
	Pemrograman Web	CPL05	CPMK0502							
MK47	Pemrograman Mobile	CPL01	CPMK0101							
	Pemrograman Mobile	CPL03	CPMK0301							
	Pemrograman Mobile	CPL05	CPMK0501							
	Pemrograman Mobile	CPL05	CPMK0502							
MK48	Sistem Pendukung Keputusan	CPL03	CPMK0301							
	Sistem Pendukung Keputusan	CPL03	CPMK0303							
MK49	Multimedia	CPL03	CPMK0301							
	Multimedia	CPL03	CPMK0303							

MK50	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL02	CPMK0201							
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL03	CPMK0301							
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL04	CPMK0402							
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL05	CPMK0502							
MK51	Interaksi Manusia dan Komputer	CPL02	CPMK0201							
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0302							
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0303							
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPL05	CPMK0501							
MK52	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL03	CPMK0302							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL03	CPMK0303							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL04	CPMK0401							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL04	CPMK0402							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0501							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0502							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0503							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0504							
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0505							
MK53	Kuliah Industri	CPL06	CPMK0601							
	Kuliah Industri	CPL06	CPMK0602							
	Kuliah Industri	CPL07	CPMK0701							
	Kuliah Industri	CPL07	CPMK0702							
	Kuliah Industri	CPL10	CPMK1001							
	Kuliah Industri	CPL10	CPMK1002							
MK54	Pengantar Technopreneurship	CPL06	CPMK0601							
	Pengantar Technopreneurship	CPL06	CPMK0602							
	Pengantar Technopreneurship	CPL07	CPMK0701							
	Pengantar Technopreneurship	CPL10	CPMK1003							
	Pengantar Technopreneurship	CPL11	CPMK1102							
MK55	Metodologi Riset	CPL03	CPMK0303							
	Metodologi Riset	CPL04	CPMK0401							
	Metodologi Riset	CPL07	CPMK0701							
	Metodologi Riset	CPL07	CPMK0702							
MK56	Data Warehouse	CPL02	CPMK0201							
	Data Warehouse	CPL05	CPMK0501							
	Data Warehouse	CPL05	CPMK0502							
MK57	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPL02	CPMK0202							
	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0504							

	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPL05	CPMK0506							
MK58	Kerja Praktek	CPL04	CPMK0401							
	Kerja Praktek	CPL07	CPMK0701							
	Kerja Praktek	CPL07	CPMK0702							
	Kerja Praktek	CPL08	CPMK0801							
	Kerja Praktek	CPL10	CPMK1002							
	Kerja Praktek	CPL10	CPMK1003							
MK59	Tugas Akhir	CPL07	CPMK0701							
	Tugas Akhir	CPL07	CPMK0702							
MK60	Sistem Informasi Geografis (SIG)	CPL02	CPMK0201							
	Sistem Informasi Geografis (SIG)	CPL05	CPMK0502							
MK61	e-Commerce	CPL02	CPMK0201							
	e-Commerce	CPL05	CPMK0502							
MK62	Administrasi Sistem Server	CPL02	CPMK0202							
	Administrasi Sistem Server	CPL05	CPMK0505							
MK63	Arsitektur Jaringan Terkini	CPL02	CPMK0202							
	Arsitektur Jaringan Terkini	CPL05	CPMK0505							
MK64	Web Semantik	CPL02	CPMK0201							
	Web Semantik	CPL05	CPMK0502							
MK65	Administrasi Jaringan	CPL02	CPMK0202							
	Administrasi Jaringan	CPL05	CPMK0505							
MK66	Topik Khusus (RPL)	CPL02	CPMK0201							
	Topik Khusus (RPL)	CPL05	CPMK0502							
MK67	Topik Khusus (Networking)	CPL02	CPMK0202							
	Topik Khusus (Networking)	CPL05	CPMK0505							

10.4 Rumusan Nilai Akhir Mata Kuliah

Rumusan nilai akhir mata kuliah tergantung dari metode perhitungan pencapaian CPL dan CPMK yang digunakan oleh Prodi.

Tabel X.4 Nilai Akhir Mata Kuliah (contoh kasus MK STI5463)

Kode MK	Mata Kuliah	CPL	CPMK	SKOR MAKS
STI5463	Pemrograman Mobile	CPL01	CPMK0101	
	Pemrograman Mobile	CPL03	CPMK0301	
	Pemrograman Mobile	CPL05	CPMK0501	
	Pemrograman Mobile	CPL05	CPMK0502	
NILAI MK STI5463 =				100
STI6233	Interaksi Manusia dan Komputer	CPL02	CPMK0201	
	Interaksi Manusia dan	CPL03	CPMK0302	

Komputer				
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0303		
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL05	CPMK0501		
NILAI MK STI6233=				100

10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL

Berdasarkan metode perhitungan CPMK dan CPL yang digunakan pada buku kurikulum ini maka akan ditentukan rumusan nilai akhir CPL. Rumusan Nilai Akhir CPL digunakan untuk memberikan kesimpulan skor maksimal CPL berdasarkan pemetaan CPMK dan MK dari CPL tersebut. Tabel X.5 menyajikan penentuan Skor Maksimal CPL berdasarkan CPMK yang sesuai pada beberapa Mata Kuliah yang memiliki kesamaan CPL. Skor CPL dapat ditambah dari CPMK yang berasal dari MK yang lainnya. Nilai akumulasi dari setiap CPL dapat kurang atau lebih dari 100 (seratus).

Tabel X-5. Rumusan Akhir CPL

CPL	MK	CPMK	Skor Maks
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0101	
	Dasar Pemrograman	CPMK0101	
	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101	
	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0101	
	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0101	
	Basis Data	CPMK0101	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	
	Pemrograman Web	CPMK0101	
	Pemrograman Mobile	CPMK0101	
	Kalkulus 1	CPMK0102	
	Probabilitas dan Statistik	CPMK0102	
	Kalkulus 2	CPMK0102	
	Aljabar Linear	CPMK0102	
	Transformasi Digital	CPMK0103	
	Nilai CPL01=		

BAB XI

RENCANA IMPLEMENTASI HAK BELAJAR MAKSIMUM 3 SEMESTER DI LUAR PROGRAM STUDI

11.1 Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM)

Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MB-KM) adalah salah satu kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang memberikan hak belajar Tiga semester di luar Program Studi (kemdikbud.go.id). Berdasarkan landasan hukum yang tertuang pada program kebijakan hak belajar ini, Institut Teknologi Padang (ITP) mengimplementasikan kebijakan tersebut dengan menyusun program yang selaras untuk mewadahi kegiatan MB-KM yang tertuang pada Peraturan Rektor Institut Teknologi Padang Nomor 72-79/SK.O10.1/XII/2022 tentang Program Pembelajaran di luar Program Studi atau yang disingkat dengan PPPLPS.

Kebijakan MB-KM yang diterapkan di lingkungan ITP diharapkan dapat menjawab tuntutan keterkaitan (*link*) dan Kesepadanan (*Match*) dengan dunia industri dan merupakan perwujudan pembelajaran pada Institut Teknologi Padang.

Berdasarkan kebijakan tersebut, Program Studi (Prodi) Teknik Informatika perlu menyusun pedoman PPLPS yang dapat diimplementasikan Mahasiswa berdasarkan peraturan dan ketentuan yang berlaku dengan tetap memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Pelaksanaan MB-KM tetap berfokus pada Capaian Lulusan Prodi.
2. Pengalaman belajar yang didapatkan oleh mahasiswa melalui pekerjaan dunia nyata bergantung dengan kompetensi tambahan yang sesuai dengan CPL Prodi.
3. Kurikulum dirancang dan diimplementasikan secara fleksibel sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEKS dan tuntutan dunia pekerjaan.

11.2 Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Prodi Teknik Informatika FT ITP

Program Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MB-KM) yang diselenggarakan oleh ITP berupa Pertukaran Mahasiswa, Magang Bersertifikat, Asistensi Riset/ Penelitian, Studi/ Proyek Independen, Kegiatan Wirausaha, Proyek Kemanusiaan, Membangun Desa/KKN Tematik, dan Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan.

a. Pertukaran Mahasiswa

Pertukaran mahasiswa adalah salah satu bentuk pembelajaran pada prodi yang sama atau berbeda pada perguruan tinggi lain baik dalam bentuk *credit transfer* maupun *credit earning* untuk mendukung capaian pembelajaran lulusan.

Adapun tujuan program pertukaran pelajar ini adalah:

1. Meningkatkan integritas, solidaritas dan perekat kebangsaan antar mahasiswa.
2. Meningkatkan wawasan mahasiswa tentang keberagaman berbangsa.

3. Menyelenggarakan transfer ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) untuk menutupi kesejangan pendidikan dan iklim akademik, baik antar perguruan tinggi di dalam negeri maupun di luar negeri.

Pertukaran mahasiswa memberi manfaat baik bagi mahasiswa, maupun institusi. Adapun manfaat bagi mahasiswa antara lain:

1. meningkatnya pendalaman, perluasan dan aplikasi bidang ilmu untuk mendukung capaian pembelajaran lulusan;
2. terciptanya iklim akademik yang lebih kondusif, dan
3. meningkatnya motivasi untuk belajar sepanjang hayat (*long life learning*)

Sedangkan manfaat bagi institusi yaitu mendapatkan feedback dalam beberapa hal:

1. kebijakan kurikulum, sistem penjaminan mutu pendidikan, dan dukungan teknologi,
2. informasi untuk proses pembelajaran pada tingkat universitas;
3. pengembangan sistem monitoring dan evaluasi kurikulum dan proses pembelajaran pada tingkat fakultas; dan
4. peninjauan dan pengembangan kurikulum, penerapan metodologi dan penilaian
5. pembelajaran berbasis capaian pembelajaran pada tingkat prodi.

Pengalaman belajar mahasiswa yang melakukan pembelajaran di luar kampus melalui program pertukaran mahasiswa ini akan diakui setara maksimal 20 sks. Pengakuan sks ini dihasilkan dari konversi *credit transfer* atau *credit earning*, yang didapatkan dari perguruan tinggi tujuan yang disesuaikan dengan Mata kuliah yang tersedia di Perguruan Tinggi (PT) asal dari hasil susunan Mata Kuliah yang disetujui oleh kedua belah pihak baik PT asal maupun tujuan.

b. Magang

Magang merupakan salah satu media yang menyatukan antara teori dan praktik yang akan memberikan mahasiswa kemampuan untuk memahami dan menganalisa fenomena dan perkembangan terbaru dalam dunia kerja yang berkaitan dengan teknik informatika dibawah pengawasan instruktur/pembimbing lapangan dari mitra yang terdiri dari institusi pemerintah/swasta/dunia usaha dunia industri (DUDI) tempat mahasiswa melakukan kegiatan magang.

Adapun tujuan Magang antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman mahasiswa akan penerapan pengetahuan informatika yang telah dipelajari selama perkuliahan serta meningkatkan pengetahuan, pengalaman, kemampuan dan keterampilan sesuai dengan bidang ilmunya.
2. Membiasakan mahasiswa dengan budaya dunia kerja yang berbeda dengan budaya belajar dari segi manajemen waktu, keterampilan komunikasi, kerja sama tim, serta tekanan yang lebih tinggi untuk menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.
3. Prodi mendapatkan masukan untuk umpan balik (*feedback*) dalam usaha penyempurnaan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi, mahasiswa, institusi (prodi), dan mitra.

Manfaat bagi mahasiswa yaitu:

1. Melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan keterampilan baru yang akan didapatkan mahasiswa langsung bersama mitra.
2. Mengetahui dinamika dan kondisi nyata dunia kerja pada unit-unit kerja mitra.
3. Mendapatkan pengalaman langsung penerapan metode analisis masalah yang tepat terhadap pemecahan kasus yang berkaitan dengan informatika yang akan ditemukan selama kegiatan.

Manfaat bagi Prodi (Institusi) antara lain:

1. Implementasi Program MB-KM bersama mitra.
2. Mendapatkan masukan yang berguna untuk penyempurnaan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja
3. Membangun jejaring (*networking*) dengan pihak pengguna lulusan.

Sedangkan Mitra dapat memanfaatkan tenaga terdidik dalam penyelesaian tugas sesuai dengan kebutuhan unit kerja. serta menumbuhkan kerjasama yang saling menguntungkan, dinamis, dan bermanfaat baik untuk mitra dan institusi.

c. Proyek Independen

Proyek independen merupakan kegiatan mahasiswa yang menjadi pelengkap dari kurikulum atau pengganti mata kuliah yang harus diambil. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan. Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung berupa peningkatan kemampuan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*), maupun *soft skills* (komunikasi dan kerja sama). Program ini diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan dengan tingkat relevansi tinggi di dunia kerja dan dunia usaha dalam bentuk kursus singkat (*short course*), kemah kerja (*bootcamp*), *massive open online course* (MOOC), dan lainnya, yang dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta maupun personil organisasi mitra dalam suatu proyek atau studi kasus.

Tujuan kegiatan proyek independen adalah:

1. Mendukung gagasan mahasiswa dalam berkarya dan mengembangkan produk inovatif sesuai *passion*-nya;
2. Program studi teknik informatika menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D);
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat nasional dan internasional.

Kegiatan Proyek independen memiliki manfaat bagi mahasiswa, institusi, dan industri.

Manfaat bagi Mahasiswa, yaitu

1. Memperoleh pengalaman belajar di luar perguruan tinggi
2. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman kerja secara profesional
3. Mempertajam kreativitas dan softskill
4. Memperluas jejaring yang sesuai dengan bidang
5. Memperoleh sertifikasi sesuai dengan kebutuhan industri

Bagi prodi memperoleh manfaat yaitu:

1. Implementasi Program MB-KM bersama mitra.
2. Mendapatkan masukan yang berguna untuk penyempurnaan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja
3. Mendapatkan mahasiswa yang bertalenta

11.3 Rencana Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)

Kurikulum MBKM diimplementasikan berdasarkan pedoman Institusi dan Dikti yang disesuaikan dengan kebijakan Fakultas serta Prodi dengan mempertimbangkan keterlibatan berbagai pihak di luar prodi baik Perguruan Tinggi dan Mitra (Industri/Pemerintahan/Swasta. Tabel 11.1 Berikut merupakan Tabel Ketetapan Pelaksanaan MB-KM dalam bentuk PPLPS terdiri dari Syarat mahasiswa dapat mengikuti kegiatan hingga dokumen yang harus disiapkan sebelum dan sesudah pelaksanaan Program.

Tabel XI-1 Tabel Ketetapan Pelaksanaan MB-KM Prodi Teknik Informatika

PLPS	Syarat Semester (Minimal)	Persiapan	Pelaporan
Pertukaran Mahasiswa	4	- Mendaftarkan kegiatan di sisfombkm.itp.ac.id - Mangajukan KRS (menyesuaikan dengan Matakuliah yang telah disetujui Prodi Asal dan Tujuan)	Nilai Akhir dari Perguruan Tinggi tujuan
Magang	5	- Mendaftarkan kegiatan di sisfombkm.itp.ac.id - Mangajukan KRS (diperiksa oleh Pembimbing Akademik, dan divalidasi oleh Ka.Prodi)	- Buku Harian Magang divalidasi oleh pembimbing lapangan - Laporan Akhir Magang - Sertifikat/ Surat Keterangan Selesai Magang - Form Penilaian yang telah diisi oleh Mitra
Projek Independen	4	- Pendaftaran pada kampusmerdeka.kemdikbud.go.id dan pada sisfombkm.itp.ac.id - Ka.Prodi akan menunjuk Dosen	- Buku Harian Magang divalidasi oleh pembimbing lapangan - Laporan Akhir

		Pembimbing	- Sertifikat/ Surat Keterangan Selesai Projek Independen - Form Penilaian yang telah diisi oleh Mitra
--	--	------------	---

BAB XII

MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

Mekanisme pelaksanaan kurikulum yang mengacu pada Outcome Based Educationn (OBE) didasarkan pada kebijakan Institut Teknologi Padang, Fakultas Teknik, rencana pelaksanaan kurikulum dan perangkat Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) di Institut Teknologi Padang, terkait dengan pelaksanaan kurikulum, dalam pelaksanaan sistem penjaminan mutu mengikuti tahapan pada siklus PPEPP berikut :

1. Penetapan kurikulum (P)

Pada pelaksanaan **Penetapan (P)** kurikulum dilakukan setiap 5 tahun sekali oleh Rektor Institut Teknologi Padang, dengan menetapkan Kualifikasi Profil/tujuan Pendidikan Program Studi Teknik Informatika, CPL, matakuliah serta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi

2. Pelaksanaan Kurikulum (P)

Untuk **Pelaksanaan (P)** kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL, baik pada lulusan (CPL), CP dalam level MK (CPMK) ataupun CP pada setiap tahapan pembelajaran dalam kuliah (Sub-CPMK). Pelaksanaan kurikulum mengacu pada RPS yang disusun oleh Dosen atau tim dosen Program Studi Teknik Informatika, dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level MK. Sub-CPMK dan CPMK pada level mata kuliah harus mendukung ketercapaian CPL yang dibebankan pada setiap mata kuliah.

3. Evaluasi Kurikulum (E)

Evaluasi (E) kurikulum bertujuan untuk perbaikan berkelanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif dengan memperhatikan ketercapaian CPL. Ketercapaian CPL dilakukan melalui ketercapaian CPMK dan SubCPMK, yang ditetapkan pada awal semester oleh dosen/tim dosen dan Program Studi Teknik Informatika. Evaluasi juga dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 5 tahun sekali, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta di-review oleh pakar bidang ilmu Teknik Informatika, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna.

4. Pengendalian Kurikulum (P)

Pengendalian (P) pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL. Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi Teknik Informatika dan dimonitor dan dibantu oleh unit/lembaga penjaminan mutu Institut Teknologi Padang.

5. Peningkatan kurikulum (P)

Peningkatan (P) kurikulum, di dasarkan atas hasil evaluasi kurikulum, baik formatif maupun sumatif

Tabel XII.1 Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

Penetapan	Pelaksanaan		Evaluasi	Pengendalian	Peningkatan Keberlanjutan
	Kegiatan	Bukti Fisik			
Buku Kurikulum	Pembuatan Buku Kurikulum Prodi	Buku Kurikulum yang telah disahkan oleh Rektor ITP	Rapor Prodi/ Performansi Prodi (Ketercapaian CPL)	Laporan ketercapaian CPL secara periodik	Program tindak lanjut berkaitan dengan perbaikan kurikulum terutama perbaikan CPL dan Profil Lulusan
			Tracert Study	Monitoring ketercapaian Program Educational Objective atau Profil Lulusan	
Standar Pembelajaran dan Pembuatan RPS	Proses Pembelajaran	Berita Acara Pembelajaran	Portofolio Matakuliah Pembelajaran	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat mata kuliah)	Perbaikan Standar Proses pembelajaran
Standar Penilaian Pembelajaran dan RPS	Proses penilaian/ <i>assessment</i>	Assessment	Portofolio mata kuliah (Pembelajaran)	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat mata kuliah)	Perbaikan Standar Penilaian

Berikut merupakan dokumen untuk masing-masing siklus PPEPP Kurikulum Prodi :

Penetapan (P) : Program Studi Teknik Informatik membuat buku kurikulum berdasarkan Buku Panduan Kurikulum yang ditetapkan oleh Institut Teknologi Padang, Standar Pembelajaran, Standar Penilaian, SOP / Instruksi Kerja pelaksanaan Pembelajaran dan Penilaian, dan SK Rektor / Dekan Fakultas Teknik tentang Buku Kurikulum.

Pelaksanaan (P) : Laporan Pelaksanaan Kurikulum berupa Laporan Pencapaian CPL Prodi, pelaksanaan perkuliahan, pelaksanaan penilaian yang dilengkapi dengan Berita Acara Perkuliahan dan Berita Acara Penyerahan Nilai.

Evaluasi (E) : Laporan evaluasi pelaksanaan kurikulum dapat berupa portofolio Prodi yang terdiri dari laporan pencapaian CPL. Sedangkan, perkuliahan dan penilaian dilaporkan dalam portofolio mata kuliah yang memastikan ketercapaian CPL di setiap mata kuliah tersebut

Pengendalian (P) : Pengendalian kurikulum berupa monitoring ketercapaian CPL secara periodik dan monitoring Program Educational Objective (PEO) atau Profil Lulusan, sedangkan pengendalian ketercapaian CPL dilakukan dengan monitoring proses perkuliahan dengan melakukan analisis tren ketercapaian CPL dan CPMK

Peningkatan (P) : Perbaikan kurikulum dilakukan berdasarkan hasil pengukuran CPL dan hasil tracer study. Perbaikan pengelolaan perkuliahan dilakukan oleh Institut atau unit dengan cara memperbaiki standar proses pembelajaran dan standar penilaian. Perbaikan konten perkuliahan dilakukan prodi dengan perbaikan RPS mata kuliah.

BAB XIII

TATA CARA PENERIMAAN MAHASISWA PADA BERBAGAI TAHAPAN KURIKULUM

13.1 Kebijakan

Secara umum kebijakan penerimaan mahasiswa baru Institut Teknologi Padang adalah sebagai berikut:

1. Seleksi penerimaan mahasiswa baru diberlakukan pada semua jenjang pendidikan yang ada di lingkup Institut Teknologi Padang.
2. Rekrutmen dan seleksi calon mahasiswa menerapkan prinsip-prinsip ekuitas berdasarkan kemampuan akademik yang tidak membedakan SARA (suku, agama, ras, antar golongan), gender, status sosial, dan politik.

13.2 Jalur Seleksi

Seleksi mahasiswa baru ITP terdiri dari 5 (lima) jalur, yaitu:

- a. Reguler adalah seleksi untuk penerimaan mahasiswa baru pada program Sarjana dan Diploma.
- b. Beasiswa adalah seleksi untuk mahasiswa baru pada program Sarjana dan Diploma yang ingin memperoleh bantuan biaya Pendidikan. Adapun beberapa jenis beasiswa yang ditawarkan adalah sebagai berikut:
 1. Beasiswa KIP-K adalah beasiswa yang diberikan oleh pemerintah melalui Mendikbudristek.
 2. Beasiswa Yayasan adalah beasiswa yang diberikan oleh Yayasan Pendidikan Teknologi Padang yang diutamakan bagi siswa berprestasi.
- c. Program RPL (Rekognisi Pembelajaran Lampau) adalah jalur seleksi untuk program Sarjana dan Diploma 4 untuk program transfer dari Diploma 3 serta pengakuan pengalaman profesional di dunia kerja.
- d. Program Pascasarjana adalah jalur seleksi untuk mahasiswa program Magister.
- e. Pindahan merupakan penerimaan mahasiswa baru yang pindah dari Perguruan Tinggi lain dengan jenjang Pendidikan dan status Akreditasi minimal sama.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris dkk, Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Menuju Indonesia Emas, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024.

Hasibuan, Ir Zainal Arifin, et al. Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM: Program Studi Sarjana Informatika/Illmu Komputer. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM), 2023.

Tim Penyusun, Rencana Strategis Fakultas Teknik Institut Teknologi Padang 2020-2024

Tim Penyusun, Rencana Strategis Institut Teknologi Padang 2020-2024

Tim Penyusun, Pedoman Penerimaan Mahasiswa Baru Institut Teknologi Padang, 2023

Tim Penyusun, Peraturan Akademik Institut Teknologi Padang, 2022

Tim Penyusun, Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Institut Teknologi Padang, 2020

Tim Penyusun, Buku Kurikulum MBKM Teknik Informatika, 2021

LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Lulusan

Tabel V-1. Profil Lulusan (PL)

Kode	Deskripsi	Unsur	Keterangan
PL01	Lulusan mampu menganalisis permasalahan dan menerapkan prinsip-prinsip di bidang informatika khususnya <i>full stack application development</i> serta infrastruktur teknologi informasi untuk memberi solusi pada masyarakat dan dunia industri.	P	Dipilih dari aspek Pengetahuan pada PL KKNI dan SN-Dikti
PL02	Lulusan memiliki kemampuan mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi solusi berbasis <i>computing</i> yang adaptif terhadap perkembangan bidang informatika khususnya <i>full stack application development</i> dan infrastruktur teknologi informasi pada masyarakat dan dunia industri.	KK	Dipilih dari aspek Keterampilan Khusus pada PL SN-Dikti
PL03	Lulusan mampu berkomunikasi, bertanggung jawab, bekerjasama, memiliki jiwa <i>leadership</i> serta mampu mengambil keputusan secara logis berdasarkan analisis data dan informasi	KU	Dipilih dari aspek Keterampilan Umum pada PL SN-Dikti
PL04	Lulusan mampu bertindak dan menilai berlandaskan pada sikap dan perilaku berintegritas, profesional, dan wirausaha yang berkemanusiaan dan berkebangsaan.	S	Dipilih dari aspek Sikap pada PL SN-Dikti dan <i>University Value</i>

Lampiran 2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Tabel V-5. Penjabaran CPL Prodi

No	Kode	Deskripsi CPL	Keterangan
1	CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika	Wajib, diambil dari aspek Pengetahuan (P) yang terdapat di SN Dikti
2	CPL02	Menguasai konsep <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi	
3	CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis.	
4	CPL04	Mampu menyajikan solusi atas persoalan pada masyarakat dan dunia industri berdasarkan pengetahuan bidang informatika	Wajib, diambil dari aspek Keterampilan Khusus (KK) yang terdapat di SN DIKTI
5	CPL05	Mampu menganalisis, mendesain, mengimplementasikan solusi inovatif dan kreatif berbasis <i>full stack application development</i> dan Infrastruktur Teknologi.	
6	CPL06	Mampu berkolaborasi dengan pihak-pihak dari berbagai disiplin ilmu.	
7	CPL07	Mampu menyusun gagasan secara logis dan analitis, dan mampu berkomunikasi berdasarkan prinsip keilmuan dan kemanusiaan	Pilihan, diambil dari aspek Keterampilan Umum (KU) SN DIKTI
8	CPL08	Mampu mengambil Keputusan secara komprehensif dan bertanggungjawab sesuai bidang keilmuan, etika, dan pengalaman belajar.	
9	CPL09	Memiliki karakter yang berketuhanan, pancasilais, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta berwawasan lingkungan	
10	CPL10	Memiliki sifat pembelajar yang taat hukum, bertanggung jawab, mandiri, toleran, dan mampu bekerjasama dengan semua pihak berdasarkan nilai kemanusiaan	Pilihan, diambil dari aspek Sikap (S) SN DIKTI
11	CPL11	Memiliki kepekaan terhadap masalah kehidupan dan kemanusiaan, serta berjiwa kewirausahaan yang dapat ikut serta dalam pengembangan mutu kehidupan berdasar keilmuan/keahliannya.	

Lampiran 3. CPL-PL

Tabel V-7 Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL

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

Lampiran 4. Daftar Mata Kuliah Kurikulum Prodi T.Informatika OBE**Tabel VII-3 Susunan Mata Kuliah**

Semester	No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS
I	1	MK01	PENDIDIKAN PANCASILA	2
	2	MK02	PENDIDIKAN AGAMA	2
	3	MK03	BAHASA INGGRIS	2
	4	MK04	TRANSFORMASI DIGITAL	3
	5	MK05	FISIKA DASAR	3
	6	MK06	PRAKTIKUM FISIKA DASAR	1
	7	MK07	DASAR PEMROGRAMAN	3
	8	MK08	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	1
	9	MK09	KALKULUS 1	3
			JUMLAH SKS	20
II	10	MK10	BAHASA INDONESIA	2
	11	MK11	OLAH RAGA & KESENIAN *	1
	12	MK12	PROBABILITAS DAN STATISTIK	3
	13	MK13	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	3
	14	MK14	KALKULUS 2	3
	15	MK15	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	3
	16	MK16	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	1
	17	MK17	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	3
	18	MK18	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	1
			JUMLAH SKS	20
III	19	MK19	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2
	20	MK20	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	3
	21	MK21	BASIS DATA	3
	22	MK22	PRAKTIKUM BASIS DATA	1
	23	MK23	JARINGAN KOMPUTER 1	3
	24	MK24	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	1
	25	MK25	SISTEM OPERASI	3
	26	MK26	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	1
	27	MK27	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3
	28	MK28	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	2
			JUMLAH SKS	22
IV	29	MK29	ALJABAR LINEAR	3
	30	MK30	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	3
	31	MK31	ANALISIS PROSES BISNIS	2
	32	MK32	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3
	33	MK33	PERANCANGAN WEB	3

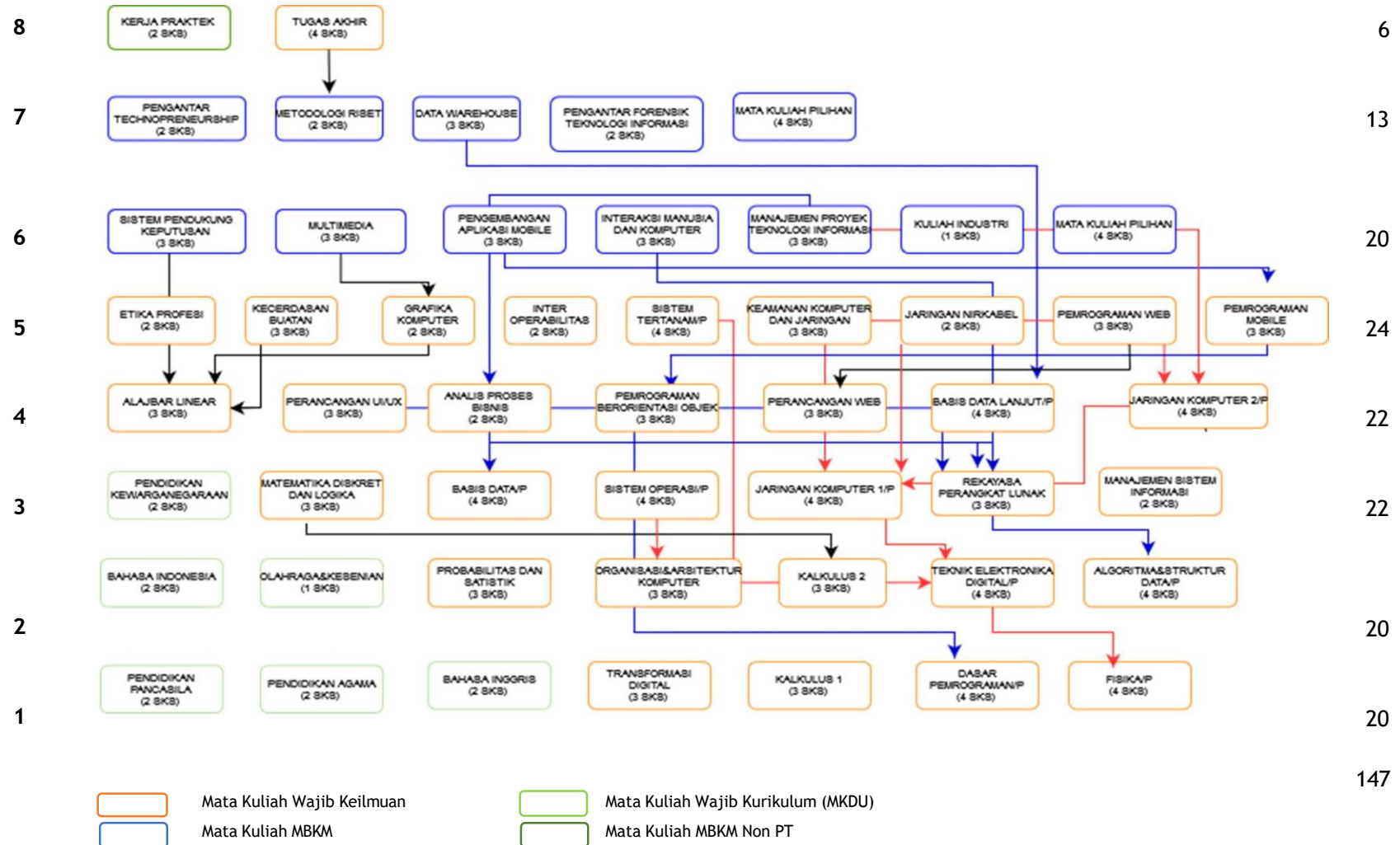
	34	MK34	BASIS DATA LANJUT	3
	35	MK35	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	1
	36	MK36	JARINGAN KOMPUTER 2	3
	37	MK37	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	1
			JUMLAH SKS	22
V	38	MK38	ETIKA PROFESI	2
	39	MK39	KECERDASAN BUATAN	3
	40	MK40	GRAFIKA KOMPUTER	2
	41	MK41	INTEROPERABILITAS	2
	42	MK42	SISTEM TERTANAM	3
	43	MK43	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	1
	44	MK44	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN	3
	45	MK45	JARINGAN NIRKABEL	2
	46	MK46	PEMOGRAMAN WEB	3
	47	MK47	PEMROGRAMAN MOBILE	3
			JUMLAH SKS	24
VI	48	MK48	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	3
	49	MK49	MULTIMEDIA	3
	50	MK50	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	3
	51	MK51	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3
	52	MK52	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	3
	53	MK53	KULIAH INDUSTRI	1
			MK PILIHAN	2
			MK PILIHAN	2
			JUMLAH SKS	20
VII	54	MK54	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	2
	55	MK55	METODOLOGI RISET	2
	56	MK56	DATA WAREHOUSE	3
	57	MK57	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	2
			MK PILIHAN	2
			MK PILIHAN	2
			JUMLAH SKS	13
VIII	58	MK58	KERJA PRAKTEK	2
	59	MK59	TUGAS AKHIR	4
			JUMLAH SKS	6
			TOTAL SKS	147
			Mata Kuliah Pilihan	
	60	MK60	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	2

	61	MK61	E-COMMERCE	2
	62	MK62	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	2
	63	MK63	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	2
	64	MK64	WEB SEMANTIK	2
	65	MK65	ADMINISTRASI JARINGAN	2
	66	MK66	TOPIK KHUSUS (RPL)	2
	67	MK67	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	2

Lampiran 5. Organisasi Mata Kuliah

[illegible]

Lampiran 6. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah



Lampiran 7. Deskripsi Mata Kuliah- Bahan Kajian - Materi

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
I	PENDIDIKAN PANCASILA	BK32	Pengembangan Diri	Pengantar Pendidikan Pancasila Pancasila dalam arus sejarah bangsa Indonesia Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia Pancasila sebagai sistem filsafat Pancasila sebagai sistem etika dalam masyarakat Indonesia Pancasila sebagai dasar nilai pengembangan ilmu Anti korupsi
	PENDIDIKAN AGAMA	BK32	Pengembangan Diri	
	BAHASA INGGRIS	BK32	Pengembangan Diri	Adverbs of frequency and time expressions; Present Simple Questions; Large and small Number,; Giving instructions: imperative, softeners, sequencers; Present Simple vs Present Continuous; Relative Clauses; Past Simple; By+V-ing; Comparative and superlative; Talking about money; Describing current changes; Second conditional; Use requirement: should, have to, need to; Present Perfect vs Past Simple
	TRANSFORMASI DIGITAL	BK01	Social Issues and Professional Practice	Konsep dan dasar sistem digital gerbang logika dan konsep bilangan); Komputer sebagai perangkat utama (Hardware dan software) dan mekanisme kerjanya; Sistem Operasi dan aplikasi terapan; Jaringan Komputer dan internet; Basis Data dan Sistem Informasi; Aplikasi pemanfaatan TI di berbagai bidang serta pengaruh TI terhadap masyarakat; Isu keamanan data dan globalisasi; Perubahan tatanan global; Berbagai inovasi dalam kegiatan manusia akibat pengaruh TI
		BK02	Security Policy and Management	
		BK06	Data and Information Management	
		BK08	Computer Networks	
		BK16	Architecture and Organization	
		BK27	Software Engineering	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	FISIKA DASAR	BK20	Computational Science	Muatan dan Gaya Listrik; Medan Listrik dan Hukum Gauss; Potensi Listrik; Kapasitansi dan Dielektrik; Arus dan Resistansi; Rangkaian DC; Medan dan Gaya Magnet; Sumber Medan Magnet; Induksi Elektromagnetik; Induktansi; Arus Bolak-balik
	PRAKTIKUM FISIKA DASAR	BK20	Computational Science	
	DASAR PEMROGRAMAN	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	Algoritma dan notasi; Notasi (pseudocode, Flowchart); Runtunan, Variabel, Tipe Data; Kondisional/Decision (If, Case); Looping (for, while, repeat until); Modular Programming (procedure, Function); Array (satu dimensi, multi dimensi)
	PRAKTIKUM DASAR PEMROGRAMAN	BK13	Programming Languages	
		BK14	Programming Fundamentals	
	KALKULUS 1	BK20	Computational Science	Konsep bilangan riil; Persamaan; Pertidaksamaan; Koordinat Cartesius dan Lingkaran; Fungsi; Limit; Turunan dan penggunaannya.
II	BAHASA INDONESIA	BK32	Pengembangan Diri	Pendahuluan; Pemakaian PUEBI; Penerapan Diksi atau Pilihan Kata dalam Kalimat; Penyusunan Paragraf dan Jenis Paragraf; Penyusunan Karangan Ilmiah, Outline, Teknik Menulis Ilmiah; Penyusunan Laporan, Makalah; Presentasi laporan berdasarkan data yang ditemui di lapangan; Tata cara Membuat Laporan Penelitian; Penjelasan tentang Topik, Tema dan kerangka karangan; Rujukan dan Daftar pustaka; Reproduksi buku Teks
	OLAH RAGA & KESENIAN *	BK32	Pengembangan Diri	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	PROBABILITAS DAN STATISTIK	BK20	Computational Science	Pendahuluan: Tinjauan Umum Data dan Statistika; Metode Penyajian Data dan Distribusi Frekuensi; Deskripsi Data: Ukuran Pemusatan, Ukuran Dispersi, Kecenderungan; Konsep Probabilitas: Tinjauan Umum, Hukum Dasar Probabilitas, Teorema Bayes; Distribusi Probabilitas: Variabel Random, Distribusi Probabilitas diskrit, Distribusi Probabilitas Kontinu, Nilai Ekspektasi, Distribusi Binomial dan Poisson; Teori Estimasi, Analisis Variansi (ANOVA); Analisis Regresi: Regresi Linear dan Berganda; Analisis korelasi
	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER	BK15	Computing Systems Fundamentals	Pendahuluan Arsitektur dan Organisasi Komputer; Definisi CPU, ALU, CU, Register, Struktur dan Fungsi CPU; Bus Sistem; Konsep CISC dan RISC; Set Instruksi dan Mode pengalamatan; Organisasi dan Perancangan I/O; Desain dan Sistem Memory; Teknik Pipelining; Sistem Multiprocessor; Pemrosesan Paralel; Studi Kasus Basic Concept of GPU & Architecture
		BK16	Architecture and Organization	
	KALKULUS 2	BK20	Computational Science	Integral; Penggunaan Integral; Fungsi Transenden; Teknik Pengintegralan
	TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	BK08	Computer Networks	Konsep elektronika analog; Konsep elektronika digital; Komponen pasif dan aktif; Teori dan konversi bilangan; Gerbang logika dasar dan persamaan boolean; Rangkaian kombinasional dan sekuensial; Karnaugh Map; Adder dan subtractor; Flip-flop; Register; Counter
	PRAKTIKUM TEKNIK ELEKTRONIKA DIGITAL	BK15	Computing Systems Fundamentals	
		BK21	Discrete Structures	
		BK25	Networking and Communications	
	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	Pengantar bahasa perograman C++; Array; Tumpukan (Stack); Antrian (Queue); Rekursif; Senarai Berantai (Lined List); Pohon (Tree); Pengurutan (Sorting); Pencarian (Searching)
	PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	BK13	Programming Languages	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
		BK14	Programming Fundamentals	
	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	BK32	Pengembangan Diri	
	MATEMATIKA DISKRET DAN LOGIKA	BK20	Computational Science	Pengantar Matematika Diskret; Logika; Himpunan; Relasi dan Fungsi; Kombinatorial; Aljabar Boolean; Graf
		BK21	Discrete Structures	
	BASIS DATA	BK06	Data and Information Management	Penggunaan & pemanfaatan basis data; Penerapan Basis data; Abstraksi (Physical Level, Consptual Level, View Level); Hirarki Data {Database, Table, Record, Field); Entity Relationship Diagram; Entity, Attribute Key, Foreign Key. Simple, Composite; Single/Multi Value, Mandatory, Derived Attribute; Entitas (Weak, Strong); Pemetaan/Kardinalitas Entity (One to One, One to Many); Normalisasi Data, Anomali, Redundansi Dependency, Normal Form; Bentuk Normal Pertama (1NF), Dekomposisi Dependency, Bentuk Normal Kedua (2NF), Bentuk Normal Ketiga (3NF); Bentuk Normal Boyce-Codd (BCNF); Structured Query Language (SQL); Data Definition Language (DDL)(create, drop, alter, truncate, comment, rename); Data Manipulation Language (DML) (select, insert, update, delete); Database SQL Join, Inner Join, Left Join, Right Join, Cross Join
	PRAKTIKUM BASIS DATA	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	
		BK21	Discrete Structures	
III	JARINGAN KOMPUTER 1	BK07	Parallel and Distributed Computing	Konsep Telekomunikasi (Sinyal, Modulasi, Perangkat Telekomunikasi, Simplex, Duplex (Half dan Full), Telepon, Radio, TV dan Satelit); Konsep Dasar Jaringan Komputer (LAN, WAN, MAN, Extranet dan Internet); Physical Connection (Media, Mode Transmition (ATM, STM) dan Signaling); Open System Interconnection (OSI) Layer; Konsep Alamat IP (IP Calculation dan Subnetting); Routing dan Switching; Very length Subnet
	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 1	BK08	Computer Networks	
		BK25	Networking and Communications	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
		BK29	Virtual Systems and Services	Masking (VLSM); Domain Name Service (DNS); Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP); Jaringan Wireless dan Implementasinya.
	SISTEM OPERASI	BK07	Parallel and Distributed Computing	Konsep Dasar Sistem Operasi [Pengantar Sistem Komputer, Sistem Operasi, dan Struktur Sistem Operasi]; Konsep Proses [Threads, SMP, Mikrokernel, Mutual Exclusion & Sinkronisasi, Konkurensi, Deadlock, Starvation]; Manajemen Proses [Penjadwalan Proses: Uni Processor, Multiprocessor, Real Time]; Manajemen Memori [Virtual Memory]; Manajemen I/O [Penjadwalan Disk]; Manajemen File; Studi Kasus Sistem Operasi
	PRAKTIKUM SISTEM OPERASI	BK11	Operating Systems	
		BK29	Virtual Systems and Services	
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	BK26	Software Development Fundamentals	Pengantar RPL; Software Development Life Cycles; Model proses klasik (waterfall, prototype, spiral, dll); Model proses modern (Agile Method);
		BK27	Software Engineering	
		BK28	Systems Analysis & Design	
		BK30	Software Quality, Verification and Validation	
		BK31	Software Modeling and Analysis	
	MANAJEMEN SISTEM INFORMASI	BK06	Data and Information Management	
		BK24	Information Management	
IV	ALJABAR LINEAR	BK20	Computational Science	Sistem Persamaan Linear; Matriks; Determinan; Vektor; Transformasi Linear
		BK21	Discrete Structures	
	PERANCANGAN USER EXPERIENCE (UI-UX)	BK04	User Experience Design	User Centered Design [Pengantar UI, Desain Interaksi, Usability]; Konsep perancangan UX; Konsep Prototyping; Matrix UX; Testing A/B; Implementasi Perancangan UX (Healthcare, e-Commerce, Government. IoT)
		BK22	Human-Computer Interaction	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	ANALISIS PROSES BISNIS	BK28	Systems Analysis & Design	Identifikasi Proses, Alur dan Kerangka Kerja Bisnis; Tata Kelola Organisasi; Manajemen Proyek Meliputi Siklus Manajemen; Manajemen Mutu; Manajemen Resiko; Enterprise Information Systems; Business Process Management and Notation & Case studies
		BK03	Project Management	
		BK06	Data and Information Management	
		BK17	Graphics and Visualization	
		BK19	Platform-based Development	
		BK28	Systems Analysis & Design	
		BK31	Software Modeling and Analysis	
	PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	BK13	Programming Languages	Konsep dan Paradigma Object Oriented Programming; Attribute dan Method; Encapsulation, Inheritance dan Polimorfisme; Abstract, Class dan Interface; Exception Handling, Threath; Java API, Java Database Connectivity (JDBC); Swing, GUI Component dan Event Handling; Proyek Aplikasi GUI
		BK14	Programming Fundamentals	
	PERANCANGAN WEB	BK10	Software Design	Cara Kerja World Wide Web, Browser World Wide Web; HTML; Format Teks HTML; Link HTML; CSS; Framework CSS; Framework JavaScript
		BK27	Software Engineering	
	BASIS DATA LANJUT	BK06	Data and Information Management	Sistem terdistribusi, karakteristik sistem terdistribusi; Aplikasi Multitier, Client Side Presentation, Server Side Business Logic, Backend Storage; Hak Akses DBMS (Database Management System), User Level DB, Table, Mysql user (host, user); Grant Privileges Database/Tbale/Column; Data Contro Language (DCL): Grant Revoke); SQL View, Backup&Restore Database: Full Backup Database, incremental Backup, Differential Backup; Store Procedure (tanpa parameter/parameter); Trigger, Penggunaan Trigger, Waktu Before/After; Event: Insert, Update, Delete, penggunaan trigger;
	PRAKTIKUM BASIS DATA LANJUT	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
		BK21	Discrete Structures	Database Replikasi, Asynchronous, Synchronous, Master-Slave, Master-master; Database Transaction-TCL: Rollback, Commit; Database Index, Full-Text search Functions, Load Data Infile
	JARINGAN KOMPUTER 2	BK07	Parallel and Distributed Computing	Konsep Routing, Static Routing-Dynamic Routing; Static Routing-Distance Vektor, Link State Routing; Dynamic Routing, RIP (Routing Information Protocol), OSPF (Open Shortest Path First); Static Routing, Remote Network/dst-Address, Nexthop/Gateway; DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) Server/Client; DHCP interface, gateway, IP Pool, DHCP>>DHCP DORA, Lease Time; Firewall Chain Input Output, Forward; Firewall Action (Accept, reject, Drp); Firewall NAT, Masquerade, SNAT, DNAT/P; Fail Over, Load Balance- Metode Load Balance-Mikrotik RouterOS; Wireless LAN, Standar IEEE802.11, Access Point, Station, SSID, PTP, PTMP, WLAN routing; Fail Over, Load Balance- Metode Load Balance-Mikrotik RouterOS; Bandwidth Management-Simple Queue, PCQ; Virtual Local Area Network, VLAN Trunk/Tag, VLAN Access/Untag
	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER 2	BK08	Computer Networks	
		BK25	Networking and Communications	
		BK29	Virtual Systems and Services	
V	ETIKA PROFESI	BK01	Social Issues and Professional Practice	Tujuan Umum Etika; Pekerjaan, Profesi dan Profesional; Peofesionalisme Kerja Bidang IT dan Umum; Model Pengembangan Standar Profesi; Kode Etik Profesi; Pelanggaran Kode etik; Praktek Kode etik dalam Penggunaan Teknologi Informasi; Etika dalam Bisnis; Etika dalam IPTEK; Cybercrime dan Cyberlaw; IT Forensik; Sertifikasi Keahlian di bidang IT, anti korupsi
		BK32	Pengembangan Diri	
	KECERDASAN BUATAN	BK18	Intelligent Systems	Pengantar Kecerdasan Buatan; Ruang Keadaan; Teknik Pencarian (searching); Reasoning (Representasi Pengetahuan, Fuzzy Logic); Learning (Jaringan Syaraf Tiruan); Machine Learning; Expert System

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	GRAFIKA KOMPUTER	BK17	Graphics and Visualization	Pendahuluan; Konsep dasar OpenGL dan Menggambarkan objek-objek sederhana dengan OpenGL; Pendahuluan kurva-kurva Parametrik; Kurva-kurva Parametrik; Algoritma Perpotongan Objek; Transformasi Objek 2 Dimensi; Transformasi Objek 3 Dimensi; Pemodelan Benda Padat dengan jaring Polygonal; Pemodelan Polyhedra dengan jaring Polygonal; Pemodelan Permukaan dengan jaring Polygonal; Visualisasi 3 Dimensi
		BK27	Software Engineering	
	INTEROPERABILITAS	BK07	Parallel and Distributed Computing	Pengantar Interoperabilitas dan Integrasi [Heterogenitas]; Standar Level Interoperabilitas [LISI]; Jenis Interoperabilitas dan Implementasinya [XML, CORBA, TOGAF, Cloud Computing]; Studi Kasus: Healthcare dan Integrasinya; Studi Kasus: IoT dan Integrasinya; Studi Kasus: e-Commerce dan Integrasinya; Interoperability Blueprint
		BK31	Software Modeling and Analysis	
	SISTEM TERTANAM	BK07	Parallel and Distributed Computing	Konsep Dasar Sistem Tertanam; Arsitektur Sistem Tertanam; Pengantar Sistem Kendali; Sensor, Transduser dan Aktuator; Teknologi WSN dan IoT; Dasar Pemrograman Mikrokontroler
	PRAKTIKUM SISTEM TERTANAM	BK08	Computer Networks	
		BK18	Intelligent Systems	
		BK25	Networking and Communications	
	KEAMANAN KOMPUTER DAN JARINGAN	BK02	Security Policy and Management	Konsep Keamanan Jaringan, Keamanan Internet dan Isu Keamanan Terkini; Keamanan Fisik Komputer, Keamanan Sistem Komputer; Konsep dan Dasar Kriptografi (Algoritma Kriptografi Konvensional dan Modern); Malicious Program (Trapdoor, Logic Bomb, Trojan Horse, Virus, Worm dan Bacteria); Keamanan Web Server, Database Server dan Mail Server; Virtual Private Network (VPN); Secure Socket Layer (SSL), Transport Layer Secure (TLS) dan e-Commerce; Firewall;
		BK05	Security Issues and Principles	
		BK09	Security Technology and Implementation	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	JARINGAN NIRKABEL	BK23	Information Assurance and Security	Keamanan Jaringan Wireless (SSID, WEP, WPA, WPA2 dan RADIUS)
		BK08	Computer Networks	Konsep Teknologi Wireless dan Jaringan Selular; Konsep Modulasi FDMA, CSMA/CD, TDMA, OFDMA dan SC FDMA; Evolusi Jaringan Teknologi 1G, 2G, 3G, 4G dan 5G (LTE); Propagasi dan Antena; Mobile IP, Bluetooth, RFID, IrDa, Wimax dan Zigbee; Wireless Sensor Network (WSN); Project Based (Implementasi Exbee)
		BK25	Networking and Communications	
	PEMOGRAMAN WEB	BK14	Programming Fundamentals	Dasar pemrograman PHP; Struktur Kontrol; Form dan Array; Sessio; Fungsi (function) di PHP; MySQL API (connect ke DB, SQL); Framework PHP; Framework DB; WEB API; REST API, RESTful API; Asynchronous Programming
		BK26	Software Development Fundamentals	
		BK27	Software Engineering	
	PEMROGRAMAN MOBILE	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	Pengantar pemrograman mobile; Pengenalan IntelliJ&android studio; Kotlin dasar; Kotlin Object Oriented Programming; Kotlin Collection; Gradle; Kotlin Unit Test; Kotlin Coroutine; Aplikasi kalkulator sederhana; Aplikasi Todolist
		BK13	Programming Languages	
		BK14	Programming Fundamentals	
		BK19	Platform-based Development	
VI	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	BK18	Intelligent Systems	Management Support System; Pengambilan Keputusan, Sistem, Pemodelan dan Pendukung; Sistem Pendukung Keputusan; Manajemen Data; Pemodelan dan Analisis; Pengembangan DSS; Group Support System
		BK31	Software Modeling and Analysis	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	MULTIMEDIA	BK17	Graphics and Visualization	Pengantar Ilmu Multimedia; Konten Multimedia (text, Gambar, Audio, Video, Animasi); Prinsip Rancangan Multimedia, Produksi Konten multimedia; Multimedia Interaktif, Produksi Model - model Multimedia Interaktif.; Pengenalan Games dan Aplikasinya; Perancangan Multimedia untuk WWW; Masa Depan Multimedia; Final Project; Membangun Sistem Multimedia
	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE	BK10	Software Design	Evaluasi Teknologi Mobile
		BK14	Programming Fundamentals	Pengenalan bahasa pemrograman mobile
		BK19	Platform-based Development	Konsep Aplikasi Mobile
		BK22	Human-Computer Interaction	Mengenal trend teknologi mobile : Augmented Reality (AR),
		BK26	Software Development Fundamentals	Game Engine : Unity
		BK27	Software Engineering	Praktek : membangun aplikasi mobile berbasis AR/VR/Game
	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	BK04	User Experience Design	Pendahuluan dan Konsep Dasar IMK; Prinsip Usability; Desain; Prototyping; Penanganan Kesalahan & Help-Dokumentasi; Evaluasi; website; CSCW dan Ubiquitous Computing; Visualisasi Informasi
		BK10	Software Design	
		BK22	Human-Computer Interaction	
		BK24	Information Management	
	MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI	BK03	Project Management	Pengantar Manajemen proyek; Konteks Manajemen Proyek Teknologi Informasi; The Project Management Process Groups: A Case Study Tools dan Metode Manajemen Proyek (PERT, CASE, Gantt Charts, MS Project, Six Sigma); Manajemen Proyek : Integrasi
		BK10	Software Design	
		BK19	Platform-based Development	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
		BK26	Software Development Fundamentals	Proyek (Project Integration Management); Manajemen Proyek: Lingkup (Project Scope Management); Manajemen Proyek: Waktu (Project Time Management); Manajemen Proyek: Biaya (Project Cost Management); Manajemen Proyek: Kualitas (Project Quality Management); Manajemen Proyek: Sumber Daya Manusia (Project Human Resource Management); Manajemen Proyek: Komunikasi (Project Communication Management); Manajemen Proyek: Resiko (Project Risk Management); Manajemen Proyek: Pengadaan (Project Procurement Management)
		BK27	Software Engineering	
		BK28	Systems Analysis & Design	
	KULIAH INDUSTRI	BK01	Social Issues and Professional Practice	
		BK03	Project Management	
VII	PENGANTAR TECHNOPRENEURSHIP	BK32	Pengembangan Diri	Entrepreneur Mindset; Marketing Plan; Analisis Peluang Usaha; Kelayakan Usaha; Perkembangan dan Prospek Bisnis, Business Plan
	METODOLOGI RISET	BK01	Social Issues and Professional Practice	Jenis dan ragam penelitian di bidang TI; Rancangan Penelitian; Studi Pendahuluan; Perumusan Masalah; Rancangan Hipotesa; Abstrak dan Latar Belakang Masalah; Kajian Pustaka dan Pengutipan Sumber Pustaka; Variabel Penelitian dan Metode Pengumpulan Data; Teknik penulisan karya ilmiah dan Penarikan kesimpulan
		BK03	Project Management	
		BK20	Computational Science	
		BK33	Metodologi Penelitian	
	DATA WAREHOUSE	BK06	Data and Information Management	Pendahuluan; Konsep Dasar Data Warehouse; Data Marts; Komponen Data warehouse, Mengenal metadata; Arsitektur Data Warehouse; Metodologi Pengembangan Data Warehouse; Data Modelling; Extraction; Transformation dan Loading; OLAP dan Data Mining
		BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	
		BK24	Information Management	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
	PENGANTAR FORENSIK TEKNOLOGI INFORMASI	BK01	Social Issues and Professional Practice	Jenis-jenis ancaman melalui TI, Kasus computer crime/cyber crime, Modus operandi dan Jenis cybercrime, Bukti Digital Penerapan komputer forensic, Profesi ahli Forensik Teknologi Forensik Komputer Forensik Teknologi Informasi dan Hukum di Indonesia, UU Khusus Cybercrime / Kejahatan Mayantara (UU ITE), Hukum pembuktian kejahatan IT
		BK05	Security Issues and Principles	
		BK32	Pengembangan Diri	
		BK23	Information Assurance and Security	
VIII	KERJA PRAKTEK	BK01	Social Issues and Professional Practice	
		BK03	Project Management	
	TUGAS AKHIR	BK01	Social Issues and Professional Practice	
		BK03	Project Management	
		BK20	Computational Science	
		BK33	Metodologi Penelitian	

MATA KULIAH PILIHAN

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
VI	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG)	BK17	Graphics and Visualization	Definisi SIG; Komponen SIG; Format Data; Spatial Referensing; Konversi Data; Struktur Data; Basis Data spatial; Basis Data Atribut
		BK27	Software Engineering	
	E-COMMERCE	BK06	Data and Information Management	Konsep e-commerce dan internet; Perkembangan dan Penghambat e-Commerce; Sistem Transaksi e-Commerce; Sistem Transaksi Pembayaran di e-Commerce; Syarat Membangun situs e-Commerce; Program Aplikasi dalam e-commerce; Verifikasi dan Prosedur Keamanan e-commerce; Strategi Bisnis dalam e-commerce
		BK24	Information Management	
	ADMINISTRASI SISTEM SERVER	BK06	Data and Information Management	Dasar Administrasi Sistem Server, Sumber Daya Server; Fungsi Jenis Layanan Server[Web Server, Aplikasi Server, Database Server] , S.O Server; Virtualisasi, Traditional X Hypervisor , Type Hypervisor, Host OS , Guest OS; Virtual Machine - Virtual Box , Instalasi Ubuntu Server. VPS; Linux Command Administrator, SSH, Directory Linux Sudo Administrator Super User; Linux User Administration / Management , Directory, File Permission [Ubuntu Server]; Server Database Mysql, User Privileges, Host; Web Server Apache - Virtual Host ; DNS Server - BIND9 ; Uncomplicated Firewall [UFW] - IP Tables
		BK08	Computer Networks	
		BK11	Operating Systems	
	ARSITEKTUR JARINGAN TERKINI	BK08	Computer Networks	Konsep Jaringan Fundamental; Dasar arsitektur jaringan (OSI, TCI/IP, Internet); Dasar pengalamat IPv4 (transisi IPv4 ke IPv6); Software Defined Networking (SDN); Programming di dalam SDN; Information Centric Networks; Teknologi Jaringan terkini; Delay Tolerant Network; Wireless Sensor Networks (WSN); Internet of Things (IoT)
		BK25	Networking and Communications	
VII	WEB SEMANTIK	BK12	Data Structures, Algorithms and Complexity	Konsep dasar dan teknologi yang mendasari Semantic Web; Dasar-dasar XML, RDF dan RDF Schema, OWL, Language; Elemen-elemen Dasar (Class, Property, dan Type); Implementasi OWL, Ontology dan Vocabulary, Logika dan Penalaran, Description Logic, dan Menu Penalaran;
		BK13	Programming Languages	
		BK14	Programming Fundamentals	

SEMESTER	MATA KULIAH	BAHAN KAJIAN (APTIKOM)		MATERI BERDASARKAN RPS KURIKULUM 2021
		BK19	Platform-based Development	Aplikasi-aplikasi Semantic Web, Semantic Web Service, dan Semantic Search; Pengintegrasian Informasi; Mengekspos XML based web-service sebagai RDF, Mengekspos Data Realsional sebagai RDF, dan Mengskpos Sumber Data Lainnya
		BK29	Virtual Systems and Services	
	ADMINISTRASI JARINGAN	BK08	Computer Networks	
		BK25	Networking and Communications	
	TOPIK KHUSUS (RPL)	BK01	Social Issues and Professional Practice	
		BK10	Software Design	
		BK14	Programming Fundamentals	
		BK19	Platform-based Development	
		BK22	Human-Computer Interaction	
		BK27	Software Engineering	
	TOPIK KHUSUS (NETWORKING)	BK01	Social Issues and Professional Practice	
		BK08	Computer Networks	
		BK09	Security Technology and Implementation	
		BK25	Networking and Communications	

Tabel X-1. Teknik Penilaian CPMK

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0101						
CPL01	Dasar Pemrograman	CPMK0101						
CPL01	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101						
CPL01	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0101						
CPL01	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0101						
CPL01	Basis Data	CPMK0101						
CPL01	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101						
CPL01	Pemrograman Web	CPMK0101						
CPL01	Pemrograman Mobile	CPMK0101						
CPL01	Kalkulus 1	CPMK0102						
CPL01	Probabilitas dan Statistik	CPMK0102						
CPL01	Kalkulus 2	CPMK0102						
CPL01	Aljabar Linear	CPMK0102						
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0103						
CPL01	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103						
CPL01	Teknik Elektronika Digital	CPMK0103						
CPL01	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPMK0103						
CPL01	Jaringan Komputer 1	CPMK0103						
CPL01	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0103						
CPL01	Sistem Operasi	CPMK0103						
CPL01	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103						
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0104						
CPL01	Basis Data	CPMK0104						
CPL01	Praktikum Basis Data	CPMK0104						
CPL01	Basis Data Lanjut	CPMK0104						

CPL01	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0104						
CPL01	Fisika Dasar	CPMK0105						
CPL01	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0105						
CPL01	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0105						
CPL01	Aljabar Linear	CPMK0105						
CPL02	Transformasi Digital	CPMK0201						
CPL02	Kalkulus 1	CPMK0201						
CPL02	Probabilitas dan Statistik	CPMK0201						
CPL02	Kalkulus 2	CPMK0201						
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201						
CPL02	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0201						
CPL02	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0201						
CPL02	Manajemen Sistem Informasi	CPMK0201						
CPL02	Aljabar Linear	CPMK0201						
CPL02	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0201						
CPL02	Analisis Proses Bisnis	CPMK0201						
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0201						
CPL02	Perancangan Web	CPMK0201						
CPL02	Kecerdasan Buatan	CPMK0201						
CPL02	Grafika Komputer	CPMK0201						
CPL02	Interoperabilitas	CPMK0201						
CPL02	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0201						
CPL02	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0201						
CPL02	Data Warehouse	CPMK0201						
CPL02	Sistem Informasi Geografis	CPMK0201						
CPL02	E-Commerce	CPMK0201						
CPL02	Web Semantik	CPMK0201						
CPL02	Topik Khusus (RPL)	CPMK0201						

CPL02	Transformasi Digital	CPMK0202						
CPL02	Fisika Dasar	CPMK0202						
CPL02	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0202						
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0202						
CPL02	Teknik Elektronika Digital	CPMK0202						
CPL02	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPMK0202						
CPL02	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0202						
CPL02	Jaringan Komputer 1	CPMK0202						
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0202						
CPL02	Sistem Operasi	CPMK0202						
CPL02	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0202						
CPL02	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0202						
CPL02	Jaringan Nirkabel	CPMK0202						
CPL02	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0202						
CPL02	Administrasi Sistem Server	CPMK0202						
CPL02	Arsitektur Jaringan Terkini	CPMK0202						
CPL02	Topik Khusus (Networking)	CPMK0202						
CPL03	Manajemen Sistem Informasi	CPMK0301						
CPL03	Jaringan Komputer 2	CPMK0301						
CPL03	Kecerdasan Buatan	CPMK0301						
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0301						
CPL03	Interoperabilitas	CPMK0301						
CPL03	Pemrograman Web	CPMK0301						
CPL03	Pemrograman Mobile	CPMK0301						
CPL03	Sistem Pendukung Keputusan	CPMK0301						
CPL03	Multimedia	CPMK0301						
CPL03	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301						
CPL03	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0302						

CPL03	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0302						
CPL03	Analisis Proses Bisnis	CPMK0302						
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302						
CPL03	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0302						
CPL03	Analisis Proses Bisnis	CPMK0303						
CPL03	Basis Data Lanjut	CPMK0303						
CPL03	Jaringan Komputer 2	CPMK0303						
CPL03	Kecerdasan Buatan	CPMK0303						
CPL03	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0303						
CPL03	Sistem Pendukung Keputusan	CPMK0303						
CPL03	Multimedia	CPMK0303						
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0303						
CPL03	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0303						
CPL03	Metodologi Riset	CPMK0303						
CPL04	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0401						
CPL04	Analisis Proses Bisnis	CPMK0401						
CPL04	Interoperabilitas	CPMK0401						
CPL04	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0401						
CPL04	Metodologi Riset	CPMK0401						
CPL04	Kerja Praktek	CPMK0401						
CPL04	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402						
CPL04	Basis Data	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Basis Data	CPMK0402						
CPL04	Jaringan Komputer 1	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0402						
CPL04	Sistem Operasi	CPMK0402						

CPL04	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0402						
CPL04	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0402						
CPL04	Basis Data Lanjut	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0402						
CPL04	Jaringan Komputer 2	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPMK0402						
CPL04	Sistem Tertanam	CPMK0402						
CPL04	Praktikum Sistem Tertanam	CPMK0402						
CPL04	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0402						
CPL04	Jaringan Nirkabel	CPMK0402						
CPL04	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0402						
CPL04	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0402						
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0501						
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501						
CPL05	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0501						
CPL05	Analisis Proses Bisnis	CPMK0501						
CPL05	Perancangan Web	CPMK0501						
CPL05	Basis Data Lanjut	CPMK0501						
CPL05	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0501						
CPL05	Pemrograman Web	CPMK0501						
CPL05	Pemrograman Mobile	CPMK0501						
CPL05	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0501						
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0501						
CPL05	Data Warehouse	CPMK0501						
CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0502						
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0502						
CPL05	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0502						

CPL05	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0502						
CPL05	Perancangan Web	CPMK0502						
CPL05	Pemrograman Web	CPMK0502						
CPL05	Pemrograman Mobile	CPMK0502						
CPL05	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0502						
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0502						
CPL05	Data Warehouse	CPMK0502						
CPL05	Sistem Informasi Geografis	CPMK0502						
CPL05	E-Commerce	CPMK0502						
CPL05	Web Semantik	CPMK0502						
CPL05	Topik Khusus (RPL)	CPMK0502						
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0503						
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0503						
CPL05	Analisis Proses Bisnis	CPMK0503						
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0503						
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0504						
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0504						
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0504						
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0504						
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0504						
CPL05	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0504						
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0505						
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPMK0505						
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0505						
CPL05	Praktikum Sistem Tertanam	CPMK0505						
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0505						
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0505						

CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0505						
CPL05	Administrasi Sistem Server	CPMK0505						
CPL05	Arsitektur Jaringan Terkini	CPMK0505						
CPL05	Administrasi Jaringan	CPMK0505						
CPL05	Topik Khusus (Networking)	CPMK0505						
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0506						
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0506						
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0506						
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0506						
CPL05	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0506						
CPL06	Bahasa Inggris	CPMK0601						
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK0601						
CPL06	Etika Profesi	CPMK0601						
CPL06	Kuliah Industri	CPMK0601						
CPL06	Pengantar Technopreneurship	CPMK0601						
CPL06	Etika Profesi	CPMK0602						
CPL06	Kuliah Industri	CPMK0602						
CPL06	Pengantar Technopreneurship	CPMK0602						
CPL07	Bahasa Inggris	CPMK0701						
CPL07	Bahasa Indonesia	CPMK0701						
CPL07	Etika Profesi	CPMK0701						
CPL07	Kuliah Industri	CPMK0701						
CPL07	Pengantar Technopreneurship	CPMK0701						
CPL07	Metodologi Riset	CPMK0701						
CPL07	Kerja Praktek	CPMK0701						
CPL07	Tugas Akhir	CPMK0701						
CPL07	Kuliah Industri	CPMK0702						
CPL07	Metodologi Riset	CPMK0702						

CPL07	Kerja Praktek	CPMK0702						
CPL07	Tugas Akhir	CPMK0702						
CPL08	Etika Profesi	CPMK0801						
CPL08	Kerja Praktek	CPMK0801						
CPL09	Pendidikan Pancasila	CPMK0901						
CPL09	Pendidikan Agama	CPMK0901						
CPL09	Pendidikan Pancasila	CPMK0902						
CPL09	Pendidikan Agama	CPMK0902						
CPL09	Olahraga & Kesenian	CPMK0902						
CPL09	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK0902						
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1001						
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1001						
CPL10	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1001						
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1002						
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1002						
CPL10	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1002						
CPL10	Kuliah Industri	CPMK1002						
CPL10	Kerja Praktek	CPMK1002						
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1003						
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1003						
CPL10	Kuliah Industri	CPMK1003						
CPL10	Pengantar Technopreneurship	CPMK1003						
CPL10	Kerja Praktek	CPMK1003						
CPL11	Pendidikan Pancasila	CPMK1101						
CPL11	Pendidikan Agama	CPMK1101						
CPL11	Olahraga & Kesenian	CPMK1101						
CPL11	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1101						
CPL11	Olahraga & Kesenian	CPMK1102						
CPL11	Pengantar Technopreneurship	CPMK1102						

Tabel X-2. Teknik Penilaian CPMK Dengan Bobot

CPL	MK	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot (%)
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0101	Perkuliahan, Tengah Semester	Presentasi, Tugas Kelompok	Rubrik	Kualitas Laporan	
						Kualitas Presentasi	
						Ketepatan Jawaban	
CPL01	Dasar Pemrograman	CPMK0101					
CPL01	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101					
CPL01	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0101					
CPL01	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0101					
CPL01	Basis Data	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Web	CPMK0101					
CPL01	Pemrograman Mobile	CPMK0101					
CPL01	Kalkulus 1	CPMK0102					
CPL01	Probabilitas dan Statistik	CPMK0102					
CPL01	Kalkulus 2	CPMK0102					
CPL01	Aljabar Linear	CPMK0102					
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0103					
CPL01	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103					
CPL01	Teknik Elektronika Digital	CPMK0103					
CPL01	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPMK0103					
CPL01	Jaringan Komputer 1	CPMK0103					
CPL01	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0103					
CPL01	Sistem Operasi	CPMK0103					
CPL01	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103					
CPL01	Transformasi Digital	CPMK0104					

CPL01	Basis Data	CPMK0104					
CPL01	Praktikum Basis Data	CPMK0104					
CPL01	Basis Data Lanjut	CPMK0104					
CPL01	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0104					
CPL01	Fisika Dasar	CPMK0105					
CPL01	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0105					
CPL01	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0105					
CPL01	Aljabar Linear	CPMK0105					
CPL02	Transformasi Digital	CPMK0201					
CPL02	Kalkulus 1	CPMK0201					
CPL02	Probabilitas dan Statistik	CPMK0201					
CPL02	Kalkulus 2	CPMK0201					
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201					
CPL02	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0201					
CPL02	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0201					
CPL02	Manajemen Sistem Informasi	CPMK0201					
CPL02	Aljabar Linear	CPMK0201					
CPL02	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0201					
CPL02	Analisis Proses Bisnis	CPMK0201					
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0201					
CPL02	Perancangan Web	CPMK0201					
CPL02	Kecerdasan Buatan	CPMK0201					
CPL02	Grafika Komputer	CPMK0201					
CPL02	Interoperabilitas	CPMK0201					
CPL02	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0201					
CPL02	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0201					
CPL02	Data Warehouse	CPMK0201					
CPL02	Sistem Informasi Geografis	CPMK0201					

CPL02	E-Commerce	CPMK0201					
CPL02	Web Semantik	CPMK0201					
CPL02	Topik Khusus (RPL)	CPMK0201					
CPL02	Transformasi Digital	CPMK0202					
CPL02	Fisika Dasar	CPMK0202					
CPL02	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0202					
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0202					
CPL02	Teknik Elektronika Digital	CPMK0202					
CPL02	Praktikum Teknik Elektronika Digital	CPMK0202					
CPL02	Matematika Diskret dan Logika	CPMK0202					
CPL02	Jaringan Komputer 1	CPMK0202					
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0202					
CPL02	Sistem Operasi	CPMK0202					
CPL02	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0202					
CPL02	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0202					
CPL02	Jaringan Nirkabel	CPMK0202					
CPL02	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0202					
CPL02	Administrasi Sistem Server	CPMK0202					
CPL02	Arsitektur Jaringan Terkini	CPMK0202					
CPL02	Topik Khusus (Networking)	CPMK0202					
CPL03	Manajemen Sistem Informasi	CPMK0301					
CPL03	Jaringan Komputer 2	CPMK0301					
CPL03	Kecerdasan Buatan	CPMK0301					
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0301					
CPL03	Interoperabilitas	CPMK0301					
CPL03	Pemrograman Web	CPMK0301					
CPL03	Pemrograman Mobile	CPMK0301					
CPL03	Sistem Pendukung Keputusan	CPMK0301					

CPL03	Multimedia	CPMK0301					
CPL03	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301					
CPL03	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0302					
CPL03	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0302					
CPL03	Analisis Proses Bisnis	CPMK0302					
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302					
CPL03	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0302					
CPL03	Analisis Proses Bisnis	CPMK0303					
CPL03	Basis Data Lanjut	CPMK0303					
CPL03	Jaringan Komputer 2	CPMK0303					
CPL03	Kecerdasan Buatan	CPMK0303					
CPL03	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0303					
CPL03	Sistem Pendukung Keputusan	CPMK0303					
CPL03	Multimedia	CPMK0303					
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0303					
CPL03	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0303					
CPL03	Metodologi Riset	CPMK0303					
CPL04	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0401					
CPL04	Analisis Proses Bisnis	CPMK0401					
CPL04	Interoperabilitas	CPMK0401					
CPL04	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0401					
CPL04	Metodologi Riset	CPMK0401					
CPL04	Kerja Praktek	CPMK0401					
CPL04	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402					
CPL04	Basis Data	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Basis Data	CPMK0402					

CPL04	Jaringan Komputer 1	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Jaringan Komputer 1	CPMK0402					
CPL04	Sistem Operasi	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0402					
CPL04	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0402					
CPL04	Basis Data Lanjut	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0402					
CPL04	Jaringan Komputer 2	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPMK0402					
CPL04	Sistem Tertanam	CPMK0402					
CPL04	Praktikum Sistem Tertanam	CPMK0402					
CPL04	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0402					
CPL04	Jaringan Nirkabel	CPMK0402					
CPL04	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0402					
CPL04	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0402					
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0501					
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501					
CPL05	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0501					
CPL05	Analisis Proses Bisnis	CPMK0501					
CPL05	Perancangan Web	CPMK0501					
CPL05	Basis Data Lanjut	CPMK0501					
CPL05	Praktikum Basis Data Lanjut	CPMK0501					
CPL05	Pemrograman Web	CPMK0501					
CPL05	Pemrograman Mobile	CPMK0501					
CPL05	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0501					
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0501					
CPL05	Data Warehouse	CPMK0501					

CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0502					
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0502					
CPL05	Perancangan User Experience (UI-UX)	CPMK0502					
CPL05	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0502					
CPL05	Perancangan Web	CPMK0502					
CPL05	Pemrograman Web	CPMK0502					
CPL05	Pemrograman Mobile	CPMK0502					
CPL05	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0502					
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0502					
CPL05	Data Warehouse	CPMK0502					
CPL05	Sistem Informasi Geografis	CPMK0502					
CPL05	E-Commerce	CPMK0502					
CPL05	Web Semantik	CPMK0502					
CPL05	Topik Khusus (RPL)	CPMK0502					
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0503					
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0503					
CPL05	Analisis Proses Bisnis	CPMK0503					
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0503					
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0504					
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0504					
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0504					
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0504					
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0504					
CPL05	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0504					
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0505					
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer 2	CPMK0505					
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0505					

CPL05	Praktikum Sistem Tertanam	CPMK0505					
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0505					
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0505					
CPL05	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPMK0505					
CPL05	Administrasi Sistem Server	CPMK0505					
CPL05	Arsitektur Jaringan Terkini	CPMK0505					
CPL05	Administrasi Jaringan	CPMK0505					
CPL05	Topik Khusus (Networking)	CPMK0505					
CPL05	Jaringan Komputer 2	CPMK0506					
CPL05	Sistem Tertanam	CPMK0506					
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0506					
CPL05	Jaringan Nirkabel	CPMK0506					
CPL05	Pengantar Forensik Teknologi Informasi	CPMK0506					
CPL06	Bahasa Inggris	CPMK0601					
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK0601					
CPL06	Etika Profesi	CPMK0601					
CPL06	Kuliah Industri	CPMK0601					
CPL06	Pengantar Technopreneurship	CPMK0601					
CPL06	Etika Profesi	CPMK0602					
CPL06	Kuliah Industri	CPMK0602					
CPL06	Pengantar Technopreneurship	CPMK0602					
CPL07	Bahasa Inggris	CPMK0701					
CPL07	Bahasa Indonesia	CPMK0701					
CPL07	Etika Profesi	CPMK0701					
CPL07	Kuliah Industri	CPMK0701					
CPL07	Pengantar Technopreneurship	CPMK0701					
CPL07	Metodologi Riset	CPMK0701					
CPL07	Kerja Praktek	CPMK0701					

CPL07	Tugas Akhir	CPMK0701					
CPL07	Kuliah Industri	CPMK0702					
CPL07	Metodologi Riset	CPMK0702					
CPL07	Kerja Praktek	CPMK0702					
CPL07	Tugas Akhir	CPMK0702					
CPL08	Etika Profesi	CPMK0801					
CPL08	Kerja Praktek	CPMK0801					
CPL09	Pendidikan Pancasila	CPMK0901					
CPL09	Pendidikan Agama	CPMK0901					
CPL09	Pendidikan Pancasila	CPMK0902					
CPL09	Pendidikan Agama	CPMK0902					
CPL09	Olahraga & Kesenian	CPMK0902					
CPL09	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK0902					
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1001					
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1001					
CPL10	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1001					
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1002					
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1002					
CPL10	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1002					
CPL10	Kuliah Industri	CPMK1002					
CPL10	Kerja Praktek	CPMK1002					
CPL10	Pendidikan Pancasila	CPMK1003					
CPL10	Pendidikan Agama	CPMK1003					
CPL10	Kuliah Industri	CPMK1003					
CPL10	Pengantar Technopreneurship	CPMK1003					
CPL10	Kerja Praktek	CPMK1003					
CPL11	Pendidikan Pancasila	CPMK1101					
CPL11	Pendidikan Agama	CPMK1101					
CPL11	Olahraga & Kesenian	CPMK1101					

CPL11	Pendidikan Kewarganegaraan	CPMK1101					
CPL11	Olahraga & Kesenian	CPMK1102					
CPL11	Pengantar Technopreneurship	CPMK1102					

Tabel IX-4. Format Penyusunan RPS

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK INSTITUT TEKNOLOGI PADANG						
	Identitas Mata Kuliah	NAMA MK	KODE MK	RUMPUN MATA KULIAH	BOBOT (SKS)		SEMESTER
Otoritas	Pengembang RPS			Ketua Kelompok Keahlian		Ka. Prodi	
	(Nama Koordinator Dosen MK)			(Nama Ketua KK)		(Nama Ketua Program Studi)	
Deskripsi Mata Kuliah							
Capaian Pembelajaran Lulusan & Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi						
	CPLxx						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					CPL Yang Didukung	
	CPMKxxy						CPLxx
	CPMKxxy						CPLxx
Penilaian	ID CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					TOTAL BOBOT PER CPMK
		Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	Proyek 2	
	CPMKxxy						
	Total per penilaian						
Pustaka	Utama:						

	Pustaka Pendukung:							
Media Pembelajaran	Software:				Hardware:			
Team Teaching	(Nama-nama Dosen Pengampu Mata Kuliah							
Mata Kuliah Prasyarat								
Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa								
Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah								
MINGGU KE-	ID CPMK	DESKRIPSI SUB CPMK	INDIKATOR KETERCAPAIAN CPMK	BENTUK ASSESSMENT	MATERI	METODE	TATAP MUKA/DARING	BOBOT
1		Sub-CPMK diturunkan dari CPMK berdasarkan ranah Kognitif, afektif (teori/praktikum) dan psikomotorik (Praktikum)(Tabel Panduan Pengisian kolom sub-CPMK)	Tuliskan indicatorindikator pencapaian Sub-CPMK yang dapat digunakan sebagai dasar untuk Menyusun instrument penilaian	Tuliskan kriteria dan bentuk penilaian sesuai dengan incubator penilaian pada tiap tahapan belajar: Tes/ non-tes	Tuliskan materi Pembelajaran dengan kedalamann dan kelusan sesuai dengan Sub-CPMK. [Pustaka: new update, jelas, relevan].	Tuliskan bentuk, metode pembelajaran dan penugasan mahasiswa, sesuaikan dengan SubCPMK. Serta tuliskan media atau sumber belajar digital dalam mode blended learning (jika diperlukan). [sesuaikan denan besarnya sks yang telah ditentukan]		Tuliskan bobot (%) pada tiap jenis penilaian sesuai dengan indicator dan tingkat kesulitan pencapaian Sub-CPMK
....								
16								

Sumber: Buku Panduan Kurikulum Berdasarkan OBE Informatika (APTIKOM)