

LAPORAN PENINJAUAN KURIKULUM

PRODI DIII TEKNOLOGI INFORMASI SEKOLAH VOKASI TAHUN 2025



**UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI
SURAKARTA**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PENINJAUAN KURIKULUM PROGRAM STUDI DIII TEKNOLOGI INFORMASI SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI

Laporan Peninjauan Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi ini telah ditelaah dan disahkan sebagai dokumen evaluasi dan pengembangan kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai.

Program Studi : DIII Teknologi Informasi

Fakultas/Sekolah : Sekolah Vokasi

Perguruan Tinggi : Universitas Tiga Serangkai

Tahun Peninjauan : 2025

Surakarta, 25 Oktober 2025

Mengetahui,
Dekan Sekolah Vokasi



Hendro Wijayanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0622019003

Universitas Tiga Serangkai
Ketua Prodi D-III Teknologi Informasi

A blue ink signature is written over the text.

Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0610098202

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Laporan Peninjauan Kurikulum Program Studi Diploma Tiga Teknologi Informasi Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai. Laporan ini disusun sebagai bagian dari upaya Program Studi DIII Teknologi Informasi dalam memastikan bahwa kurikulum yang diterapkan tetap relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan dunia kerja, perkembangan industri, serta karakteristik pendidikan vokasi. Peninjauan dilakukan terhadap Buku Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi Tahun 2025 yang memuat landasan pengembangan kurikulum, analisis konsideran, profil lulusan, capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, struktur mata kuliah, implementasi pembelajaran, dan sistem asesmen.

Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi memiliki kekhasan pada pengembangan kompetensi di bidang teknologi informasi, khususnya **Fullstack Mobile Programming, Augmented Reality/Virtual Reality, multimedia, pemrograman, basis data, jaringan komputer, dan teknologi informasi**. Kurikulum juga diarahkan pada pembelajaran berbasis praktik, proyek, kolaborasi industri, magang, dan pengembangan karya inovasi.

Laporan ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi Program Studi dalam menjaga relevansi dan mutu kurikulum serta menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan kurikulum secara berkelanjutan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI	4
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Dasar Peninjauan	7
1.3 Tujuan Peninjauan	8
1.4 Ruang Lingkup	8
BAB II GAMBARAN UMUM KURIKULUM.....	10
2.1 Identitas Program Studi	10
2.2 Keunikan Program Studi	10
2.3 Profil Lulusan	10
BAB III HASIL PENINJAUAN KURIKULUM.....	12
3.1 Peninjauan Landasan Kurikulum	12
3.2 Peninjauan Analisis Kebutuhan Dunia Kerja	12
3.3 Peninjauan Perkembangan IPTEK.....	12
3.4 Peninjauan Profil Lulusan	13
3.5 Peninjauan Capaian Pembelajaran Lulusan	14
A. Sikap	14
B. Keterampilan Umum	14
C. Pengetahuan.....	14
D. Keterampilan Khusus.....	14
BAB IV PENINJAUAN STRUKTUR DAN PEMETAAN KURIKULUM.....	15
4.1 Struktur Mata Kuliah.....	15
4.2 Sebaran Mata Kuliah.....	15
4.3 Keseimbangan Teori dan Praktik.....	15
4.4 Peninjauan Capstone Project	16
4.5 Peninjauan Pemetaan CPL, Bahan Kajian, dan Mata Kuliah	16
BAB V PENINJAUAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN	18
5.1 Pendekatan Pembelajaran	18
5.2 Magang	18
5.3 Karya Inovasi dan Tugas Akhir	18
BAB VI	19

PENINJAUAN SISTEM ASESMEN	19
6.1 Asesmen Pembelajaran	19
6.2 Prinsip Penilaian	19
BAB VII HASIL PENINJAUAN DAN REKOMENDASI PENGEMBANGAN	20
BAB VIII RENCANA TINDAK LANJUT	21
1. Pemutakhiran kebutuhan industri	21
2. Pemutakhiran bahan kajian	21
3. Penguatan Capstone Project	21
4. Penguatan hubungan dengan industri	21
5. Penguatan asesmen berbasis CPL	22
6. Monitoring implementasi kurikulum	22
BAB IX KESIMPULAN	23
LAMPIRAN 1	24
MATRIKS HASIL PENINJAUAN KURIKULUM	24
LAMPIRAN 2	25
RENCANA MONITORING DAN EVALUASI KURIKULUM	25

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi yang menentukan arah proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi lulusan. Bagi pendidikan vokasi, kurikulum perlu memiliki keterkaitan yang kuat dengan kebutuhan dunia kerja, perkembangan teknologi, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan industri. Program Studi DIII Teknologi Informasi Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai telah menyusun Buku Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi Tahun 2025 sebagai acuan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran.

Kurikulum tersebut dikembangkan dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan industri, standar pendidikan tinggi vokasi, serta masukan dari berbagai pihak. Dalam penyusunannya, program studi mengarahkan kurikulum pada pendekatan Outcome-Based Education (OBE), yaitu pendidikan yang berorientasi pada pencapaian hasil belajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh lulusan.

Program Studi DIII Teknologi Informasi memiliki visi menjadi program studi unggulan dalam Mobile Programming dan AR/VR yang berdaya saing global, berkontribusi terhadap pengembangan industri digital, serta membangun profesional yang berakhlakul karimah. Arah tersebut diterjemahkan ke dalam profil lulusan dan capaian pembelajaran yang selanjutnya diwujudkan melalui struktur kurikulum yang mengintegrasikan teori, praktik, proyek, magang, dan pengembangan karya inovasi.

Dalam implementasinya, kurikulum perlu ditinjau secara berkala untuk memastikan adanya keselarasan antara visi dan misi program studi, profil lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), bahan kajian, mata kuliah, proses pembelajaran, dan asesmen. Keselarasan tersebut menjadi bagian penting dalam penerapan OBE agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada ketercapaian kompetensi lulusan.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat juga menuntut program studi untuk melakukan evaluasi dan peninjauan kurikulum secara berkala. Buku Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi Tahun 2025 menempatkan perkembangan IPTEK, kebutuhan kerja atau usaha, kajian perbandingan kurikulum, dan level KKNI sebagai beberapa pertimbangan dalam pengembangan kurikulum.

Berdasarkan hal tersebut, Program Studi DIII Teknologi Informasi melaksanakan peninjauan Kurikulum Tahun 2025 untuk melihat kesesuaian implementasi kurikulum dengan arah pengembangan program studi dan prinsip OBE. Peninjauan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil pembahasan dalam lokakarya kurikulum serta masukan dari dosen,

mahasiswa, alumni, pengguna lulusan, dan pemangku kepentingan lainnya. Hasil peninjauan digunakan untuk mengidentifikasi aspek kurikulum yang perlu dipertahankan, diperkuat, dan dikembangkan agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan dunia kerja, dan pencapaian kompetensi lulusan.

1.2 Dasar Peninjauan

Peninjauan Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025 dilakukan sebagai bagian dari upaya memastikan kesesuaian dan keberlanjutan implementasi kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE). Peninjauan diarahkan untuk memastikan keterkaitan antara profil lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), bahan kajian, struktur kurikulum, proses pembelajaran, serta asesmen sehingga proses pendidikan berorientasi pada pencapaian kompetensi lulusan.

Peninjauan kurikulum mengacu pada Buku Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025, hasil kegiatan lokakarya kurikulum, serta ketentuan peraturan perundang-undangan dan kebijakan pendidikan tinggi yang relevan, antara lain:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
8. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi Edisi Kedua Tahun 2024.
9. Keputusan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 42/A/O/2025.
10. Peraturan Rektor Universitas Tiga Serangkai Nomor 335.A Tahun 2025 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Program Diploma Universitas Tiga Serangkai.
11. Dokumen Buku Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025.
12. Hasil Lokakarya Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025.

Peninjauan juga mempertimbangkan ketercapaian dan relevansi **CPL dan CPMK**, kesesuaian bahan kajian dan mata kuliah dengan kebutuhan kompetensi lulusan, keterkaitan pembelajaran dan asesmen dengan capaian pembelajaran, serta masukan dari dosen, mahasiswa, alumni, pengguna lulusan, dan pemangku kepentingan lainnya.

1.3 Tujuan Peninjauan

Peninjauan Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025 bertujuan untuk:

1. Menilai kesesuaian kurikulum dengan visi, misi, dan arah pengembangan Program Studi DIII Teknologi Informasi.
2. Menilai relevansi profil lulusan dengan kebutuhan dunia kerja, dunia usaha, perkembangan industri, dan perkembangan teknologi informasi.
3. Menilai kesesuaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan profil lulusan, kebutuhan kompetensi, dan level KKNI.
4. Menilai keselarasan CPL, bahan kajian, mata kuliah, CPMK, proses pembelajaran, dan asesmen dalam penerapan pendekatan **Outcome-Based Education (OBE)**.
5. Menilai struktur dan distribusi mata kuliah pada setiap semester berdasarkan beban belajar dan keterkaitan antarmata kuliah.
6. Menilai keseimbangan pembelajaran teori dan praktik sesuai karakteristik pendidikan vokasi.
7. Menilai penerapan pembelajaran berbasis proyek, magang, dan Capstone Project dalam mendukung pencapaian kompetensi lulusan.
8. Mengidentifikasi aspek kurikulum yang masih relevan untuk dipertahankan serta aspek yang perlu diperkuat dan dikembangkan.
9. Menjadi dasar bagi peningkatan mutu dan pengembangan kurikulum secara berkelanjutan sesuai prinsip continuous improvement.

1.4 Ruang Lingkup

Peninjauan Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi Tahun 2025 meliputi:

1. Identitas dan arah pengembangan program studi.
2. Visi, misi, dan tujuan program studi.
3. Landasan pengembangan kurikulum.
4. Analisis kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha.
5. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Profil lulusan.
7. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).
8. Bahan kajian.
9. Struktur dan komposisi mata kuliah.

10. Pemetaan CPL, bahan kajian, mata kuliah, dan CPMK.
11. Distribusi beban studi/SKS setiap semester.
12. Keseimbangan pembelajaran teori dan praktik.
13. Implementasi pembelajaran berbasis proyek.
14. Pelaksanaan magang.
15. Pelaksanaan Capstone Project.
16. Tugas Akhir.
17. Sistem pembelajaran dan asesmen.
18. Keterkaitan asesmen dengan pencapaian CPL dan CPMK.
19. Implementasi dan monitoring kurikulum.
20. Masukan dari dosen, mahasiswa, alumni, pengguna lulusan, dan pemangku kepentingan.

BAB II GAMBARAN UMUM KURIKULUM

2.1 Identitas Program Studi

Program Studi yang ditinjau adalah:

Item	Isian
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Tiga Serangkai
Nama Program Studi	Teknologi Informasi
Jenjang Pendidikan	Diploma III
Fakultas / Jurusan	Sekolah Vokasi
Alamat	Jln. KH. Samanhudi No.84-86 Surakarta
Lembaga Akreditasi	Lembaga Akreditasi Mandiri Informatika dan Komputer
Peringkat & No. SK Akreditasi	Baik; 021/SK/LAM-INFOKOM/Ak.PNB/D3/VIII/2025
Gelar Lulusan	A.Md.Kom

Program Studi memiliki visi menjadi program studi unggulan dalam **Mobile Programming dan AR/VR** yang berdaya saing global, berkontribusi dalam pengembangan industri digital, dan membangun profesional berakhlakul karimah.

2.2 Keunikan Program Studi

Kurikulum menetapkan fokus keilmuan pada:

1. Augmented Reality/Virtual Reality berbasis pemanfaatan pada bidang kebudayaan dan pendidikan.
2. Multimedia yang mencakup 3D, animasi, dan UI/UX.
3. Teknologi Informasi yang mencakup web programming, database, dan jaringan komputer.

Pembelajaran dirancang melalui teori, praktik, dan proyek yang berkolaborasi dengan industri. Model pembelajaran program studi juga dirancang dalam pola empat semester perkuliahan dan dua semester kegiatan lanjutan/magang sesuai rancangan kurikulum.

2.3 Profil Lulusan

Kurikulum menetapkan profil lulusan yang diarahkan menjadi tenaga profesional tingkat ahli madya di bidang teknologi informasi.

Profil lulusan meliputi:

1. **Software Developer/Programmer Aplikasi**
2. **Teknisi dan Administrator Jaringan**
3. **IT Support Specialist/Helpdesk**
4. **Teknisi Keamanan Informasi**

5. Content Creator dan Multimedia Specialist

6. Entrepreneur/Technopreneur Bidang Teknologi Informasi

Profil tersebut menunjukkan bahwa kurikulum tidak hanya diarahkan pada kesiapan kerja tetapi juga kesiapan usaha dan pengembangan produk berbasis teknologi.

BAB III HASIL PENINJAUAN KURIKULUM

3.1 Peninjauan Landasan Kurikulum

Berdasarkan telaah dokumen, kurikulum telah memiliki landasan filosofis, sosiologis, historis, dan hukum. Landasan filosofis menekankan penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan sekaligus pembentukan karakter, akhlak, etika profesi, profesionalisme, tanggung jawab, dan kompetensi. Kurikulum juga menggunakan pendekatan **Student Centered Learning (SCL)** dengan karakter pembelajaran interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.

Hasil peninjauan: Landasan kurikulum telah memberikan dasar yang cukup kuat untuk penyelenggaraan pendidikan vokasi. Orientasi pembelajaran juga telah mengarah pada penguasaan kompetensi dan pengalaman belajar yang aplikatif.

Catatan pengembangan: Landasan tersebut perlu terus diterjemahkan secara konsisten ke dalam RPS, metode pembelajaran, bentuk asesmen, kegiatan proyek, dan pengalaman mahasiswa di dunia kerja.

3.2 Peninjauan Analisis Kebutuhan Dunia Kerja

Dokumen kurikulum telah memasukkan aspek **kesiapan kerja dan kesiapan usaha** sebagai salah satu analisis konsideran. Program studi mengidentifikasi kebutuhan pekerjaan seperti IT Support, IT Developer, IT Network, UI/UX Web Designer, dan Mobile Android Developer. Kurikulum juga mengidentifikasi kompetensi yang relevan dengan pekerjaan seperti:

- Associate Application Programmer;
- Associate Mobile Programmer;
- Associate Mobile Computing;
- Associate Network Administrator;
- Associate Computer Technician;
- Associate IT Service Operator;
- Associate Website Designer.

Hasil peninjauan: Kurikulum telah menunjukkan hubungan yang cukup jelas antara kompetensi lulusan dan kebutuhan pekerjaan di bidang teknologi informasi.

Catatan pengembangan: Peninjauan berikutnya perlu memperkuat pembaruan data kebutuhan pengguna lulusan secara berkala melalui tracer study, masukan pengguna lulusan, mitra industri, alumni, dan perkembangan jabatan/kompetensi di industri.

3.3 Peninjauan Perkembangan IPTEK

Kurikulum telah mempertimbangkan perkembangan teknologi informasi seperti:

- Internet of Things;

- Artificial Intelligence;
- Big Data;
- Cloud Computing;
- Extended Reality;
- Augmented Reality;
- Virtual Reality;
- Mobile Development;
- API;
- DevOps;
- CI/CD;
- Containerization.

Untuk Fullstack Mobile Programming, kurikulum mengarahkan mahasiswa pada pengembangan aplikasi lintas platform, backend, API, cloud, UI/UX, keamanan aplikasi, basis data, agile development, dan version control.

Untuk Augmented Reality, kurikulum mengarahkan mahasiswa pada pengembangan aplikasi AR berbasis mobile dan web, penggunaan game engine dan SDK AR, interaksi 3D, multimedia, grafika komputer, pemrosesan citra digital, dan pemrograman berorientasi objek.

Hasil peninjauan: Kurikulum telah memiliki respons yang baik terhadap perkembangan teknologi digital dan telah menetapkan dua area unggulan yang menjadi karakteristik program studi. **Catatan pengembangan:** Perubahan teknologi yang cepat perlu diikuti dengan evaluasi bahan kajian, perangkat lunak yang digunakan dalam praktikum, teknologi/framework yang diajarkan, serta kompetensi sertifikasi industri yang relevan.

3.4 Peninjauan Profil Lulusan

Profil lulusan telah diarahkan pada kebutuhan pekerjaan dan kewirausahaan di bidang teknologi informasi.

Kurikulum juga menetapkan tujuan pendidikan agar lulusan mampu:

1. Menguasai pengetahuan dan keterampilan teknis.
2. Berkariir di bidang teknologi informasi.
3. Memiliki profesionalisme dan etika.
4. Menjadi pembelajar sepanjang hayat.
5. Memberikan kontribusi kepada masyarakat dan industri.

Hasil peninjauan: Profil lulusan telah mencakup kompetensi teknis, profesional, kewirausahaan, dan kemampuan adaptasi.

Catatan pengembangan: Profil lulusan perlu ditinjau secara periodik berdasarkan data alumni dan kebutuhan pengguna lulusan agar tetap mencerminkan jabatan dan kompetensi yang benar-benar dibutuhkan.

3.5 Peninjauan Capaian Pembelajaran Lulusan

Kurikulum telah merumuskan CPL dalam empat kelompok:

A. Sikap

CPL sikap mencakup religiusitas, nilai kemanusiaan, Pancasila, nasionalisme, penghargaan terhadap keberagaman, kerja sama, kepedulian sosial, disiplin, etika akademik, tanggung jawab, kewirausahaan, profesionalisme, dan kepemimpinan.

B. Keterampilan Umum

CPL keterampilan umum mencakup kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan inovatif, kinerja mandiri, kajian ilmiah, pengambilan keputusan, jaringan kerja, supervisi, evaluasi diri, pengelolaan data, komunikasi, kerja sama tim, serta kecakapan hidup.

C. Pengetahuan

CPL pengetahuan mencakup konsep ilmu komputer/informatika, sistem komputer, algoritma, analisis persoalan computing, metode formal, matematika, analisis dan desain, implementasi, manajemen proyek, serta metodologi dan transfer pengetahuan.

D. Keterampilan Khusus

Keterampilan khusus mencakup perancangan algoritma, pengembangan sistem komputer, UI dan aplikasi interaktif, pengelolaan data dan basis data, sistem cerdas, jaringan komputer, aplikasi multiplatform, solusi computing, analisis kebutuhan pengguna, dan kompetensi interdisiplin.

Hasil peninjauan: CPL telah mencakup aspek sikap, keterampilan umum, pengetahuan, dan keterampilan khusus serta menunjukkan cakupan kompetensi yang cukup luas untuk pendidikan DIII Teknologi Informasi.

Catatan pengembangan: Pemetaan CPL terhadap asesmen perlu dipastikan konsisten sehingga setiap CPL dapat dibuktikan ketercapaiannya melalui instrumen penilaian yang terukur.

BAB IV PENINJAUAN STRUKTUR DAN PEMETAAN KURIKULUM

4.1 Struktur Mata Kuliah

Kurikulum terdiri atas:

- Mata Kuliah Wajib Kurikulum;
- Mata Kuliah Wajib Universitas;
- Mata Kuliah Wajib Fakultas;
- Mata Kuliah Wajib Program Studi.

Secara keseluruhan terdapat **39 mata kuliah dengan total 109 SKS** dalam struktur yang tercantum pada dokumen kurikulum. Struktur tersebut menunjukkan distribusi beban pembelajaran yang relatif terarah dari mata kuliah dasar menuju mata kuliah keahlian dan proyek.

4.2 Sebaran Mata Kuliah

Struktur pembelajaran menunjukkan tahapan:

Semester I

Mahasiswa memperoleh dasar umum dan dasar teknologi informasi seperti Desain UI/UX, Pemrograman Dasar, Sistem Operasi, Multimedia, serta Organisasi dan Arsitektur Komputer.

Semester II

Pembelajaran diarahkan pada Basis Data, Pemrograman Web, Pemrograman Berorientasi Objek, dan Pemodelan Objek 3D.

Semester III

Mahasiswa mulai memperkuat kompetensi mobile, web framework, Augmented Reality, jaringan komputer, dan rekayasa perangkat lunak.

Semester IV

Pembelajaran diarahkan pada desain visual AR, manajemen proyek, analisis sistem, integrasi aplikasi, komunikasi, UX aplikasi imersif, dan storytelling digital.

Semester V

Pembelajaran lebih dominan berbasis proyek, meliputi Pemrograman Game dan Realitas Digital, Pemrograman Sensor, Proyek Teknologi Informasi, Proyek Mobile Development, Proyek Desain Interaktif, serta Multimedia Lanjut.

Semester VI

Mahasiswa diarahkan pada Tugas Akhir dan Praktik Manajemen Proyek.

Struktur tersebut menunjukkan pola pembelajaran bertahap dari **dasar** → **kompetensi inti** → **peminatan** → **proyek** → **integrasi kompetensi akhir**.

4.3 Keseimbangan Teori dan Praktik

Dokumen kurikulum menunjukkan:

- Mata kuliah teori: **28 SKS**
- Mata kuliah praktik: **76 SKS**
- Simulasi: **5 SKS**

Dokumen menyatakan bahwa komposisi tersebut menghasilkan sekitar **28% teori dan 72% praktik**.

Hasil peninjauan: Komposisi tersebut sesuai dengan karakter pendidikan vokasi yang menekankan keterampilan aplikatif dan kesiapan kerja.

Catatan pengembangan: Praktik perlu tetap dikaitkan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan industri sehingga aktivitas praktik tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi menghasilkan kompetensi yang dapat dibuktikan.

4.4 Peninjauan Capstone Project

Kurikulum secara khusus menetapkan mata kuliah:

1. **Proyek Teknologi Informasi**
2. **Proyek Mobile Development**

Kedua mata kuliah tersebut ditandai sebagai mata kuliah **Capstone Project** dalam struktur kurikulum. Keberadaan Capstone Project merupakan kekuatan penting karena memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dalam bentuk proyek. **Hasil peninjauan:** Capstone Project telah mendukung pendekatan pendidikan vokasi berbasis proyek dan integrasi kompetensi. **Catatan pengembangan:** Pelaksanaan Capstone Project perlu dilengkapi dengan standar minimal produk, mekanisme pembimbingan, keterlibatan mitra industri bila memungkinkan, rubrik penilaian, dokumentasi produk, dan portofolio mahasiswa.

4.5 Peninjauan Pemetaan CPL, Bahan Kajian, dan Mata Kuliah

Kurikulum telah menyusun:

1. Pemetaan CPL terhadap bahan kajian.
2. Pemetaan CPL terhadap mata kuliah.
3. Pemetaan mata kuliah terhadap bahan kajian.
4. Pemetaan bahan kajian, CPL, dan mata kuliah.

Bahan kajian yang digunakan mencakup antara lain:

- Computing;
- Algorithm and Complexity;
- Programming Language;
- Software Development;
- Human and Computer Interaction;
- Platform-Based Development;

- Graphics and Visualization;
- Computer Architecture;
- Operating System;
- Information System Assurance and Security;
- Information System;
- Management;
- Personal Development;
- Research Methodology.

Pemetaan tersebut menunjukkan adanya upaya menjaga hubungan antara CPL, bahan kajian, dan mata kuliah. **Hasil peninjauan:** Struktur pemetaan telah tersedia dan menjadi dasar yang baik untuk penerapan kurikulum berbasis capaian. **Catatan pengembangan:** Pemetaan perlu ditinjau secara periodik agar tidak terjadi CPL yang terlalu banyak dibebankan pada satu mata kuliah atau CPL tertentu yang belum memiliki bukti asesmen yang memadai.

BAB V PENINJAUAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN

5.1 Pendekatan Pembelajaran

Kurikulum menggunakan pendekatan **Student Centered Learning** dan memungkinkan penggunaan:

- diskusi kelompok;
- simulasi;
- studi kasus;
- pembelajaran kolaboratif;
- pembelajaran kooperatif;
- pembelajaran berbasis proyek;
- pembelajaran berbasis masalah;
- praktikum;
- magang;
- proyek industri;
- proyek kolaboratif;
- proyek kewirausahaan.

Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik pendidikan vokasi yang menekankan pengalaman belajar aplikatif.

5.2 Magang

Program magang menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan vokasi. Dokumen menetapkan bahwa mahasiswa wajib mengikuti program magang sesuai peraturan Universitas Tiga Serangkai dan magang dapat direkognisi sesuai model kurikulum program studi. **Hasil peninjauan:** Kebijakan magang memperkuat keterhubungan antara pembelajaran kampus dan dunia kerja. **Catatan pengembangan:** Program studi perlu memastikan kesesuaian tempat magang dengan kompetensi program studi, ketersediaan pembimbing, monitoring kegiatan, asesmen mitra, serta rekognisi capaian mahasiswa.

5.3 Karya Inovasi dan Tugas Akhir

Kurikulum menetapkan bahwa mahasiswa tingkat akhir wajib menghasilkan karya inovasi yang bermanfaat bagi industri atau masyarakat sebagai implementasi pembelajaran yang telah dilakukan. Karya tersebut dinilai dalam kegiatan sidang tugas akhir. Hal ini mendukung karakter pendidikan vokasi yang berorientasi pada produk dan penyelesaian masalah nyata.

BAB VI

PENINJAUAN SISTEM ASESMEN

6.1 Asesmen Pembelajaran

Kurikulum menggunakan berbagai bentuk penilaian, antara lain:

1. Penilaian unjuk kerja.
2. Penilaian sikap.
3. Penilaian tertulis.
4. Penilaian proyek.
5. Penilaian produk.
6. Portofolio.
7. Penilaian atau konversi kegiatan magang.
8. Penilaian diri.

Penilaian tersebut dimaksudkan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan sikap.

6.2 Prinsip Penilaian

Penilaian dilaksanakan dengan prinsip:

- autentik;
- objektif;
- akuntabel;
- transparan.

Penilaian juga diarahkan agar prosedur dan kriteria penilaian diketahui mahasiswa sejak awal pembelajaran. **Hasil peninjauan:** Sistem asesmen telah mencerminkan karakter pembelajaran berbasis kompetensi dan praktik. **Catatan pengembangan:** Rubrik penilaian perlu terus diselaraskan dengan CPL dan karakter produk/proyek sehingga hasil asesmen dapat digunakan sebagai bukti ketercapaian CPL.

BAB VII HASIL PENINJAUAN DAN REKOMENDASI PENGEMBANGAN

Berdasarkan telaah terhadap Buku Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi Tahun 2025, diperoleh hasil sebagai berikut.

Aspek	Hasil Peninjauan	Tindak Lanjut
Visi dan misi	Sudah diarahkan pada Mobile Programming dan AR/VR	Dipertahankan dan diperkuat
Profil lulusan	Mencakup developer, jaringan, IT support, keamanan, multimedia dan technopreneur	Dievaluasi berdasarkan tracer study
CPL	Mencakup sikap, keterampilan umum, pengetahuan dan keterampilan khusus	Dilakukan validasi dan pemutakhiran berkala
Bahan kajian	Sudah mencakup computing, programming, database, jaringan, multimedia, AR, UI/UX dan lainnya	Diperbarui sesuai perkembangan IPTEK
Struktur MK	Tersusun dalam 6 semester dengan 109 SKS	Dipertahankan dengan evaluasi berkala
Praktik	Dominan dan sesuai karakter vokasi	Dipertahankan
Capstone Project	Tersedia tiga mata kuliah proyek	Diperkuat dengan standar produk dan rubrik
Magang	Menjadi bagian dari implementasi pendidikan vokasi	Penguatan monitoring dan asesmen mitra
Tugas Akhir	Mengintegrasikan kompetensi dan karya inovasi	Diperkuat sebagai portofolio lulusan
Pembelajaran	Menggunakan SCL, proyek, praktik, studi kasus dan magang	Konsistensi implementasi perlu dimonitor
Asesmen	Menggunakan tes, proyek, produk, portofolio dan praktik	Penyelarasan dengan CPL perlu diperkuat
Industri	Menjadi orientasi utama kurikulum	Perlu penguatan keterlibatan mitra
IPTEK	Mobile, AR/VR, cloud, API, DevOps, AI dan teknologi lain telah diperhatikan	Pemutakhiran bahan kajian secara berkala

BAB VIII RENCANA TINDAK LANJUT

Berdasarkan hasil peninjauan, tindak lanjut pengembangan kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi diarahkan pada beberapa kegiatan berikut.

1. Pemutakhiran kebutuhan industri

Program studi perlu melakukan pemutakhiran kebutuhan kompetensi melalui:

- tracer study;
- survei pengguna lulusan;
- masukan alumni;
- diskusi dengan mitra industri;
- analisis perkembangan pekerjaan di bidang teknologi informasi.

2. Pemutakhiran bahan kajian

Bahan kajian perlu ditinjau secara berkala dengan memperhatikan perkembangan:

- Artificial Intelligence;
- Cloud Computing;
- Internet of Things;
- Cybersecurity;
- Mobile Development;
- Extended Reality;
- WebAR;
- Data dan integrasi API;
- DevOps dan CI/CD;
- teknologi digital lainnya yang relevan.

3. Penguatan Capstone Project

Capstone Project perlu diarahkan agar menghasilkan:

- produk teknologi;
- aplikasi;
- prototipe;
- karya multimedia/interaktif;
- dokumentasi teknis;
- portofolio mahasiswa.

4. Penguatan hubungan dengan industri

Program studi perlu memperluas keterlibatan industri dalam:

- penyusunan proyek;
- kuliah tamu;
- praktisi mengajar;

- magang;
- evaluasi proyek;
- sertifikasi kompetensi;
- pengembangan kurikulum.

5. Penguatan asesmen berbasis CPL

Setiap CPL perlu memiliki bukti ketercapaian yang dapat ditelusuri melalui:

- tugas;
- praktikum;
- proyek;
- Capstone Project;
- magang;
- Tugas Akhir;
- portofolio.

6. Monitoring implementasi kurikulum

Program studi perlu melaksanakan monitoring secara berkala terhadap:

- keterlaksanaan RPS;
- kesesuaian materi;
- pencapaian CPL;
- kualitas praktikum;
- kualitas proyek;
- pelaksanaan magang;
- hasil asesmen mahasiswa;
- umpan balik mahasiswa dan dosen.

BAB IX KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peninjauan terhadap Buku Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi Tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi telah memiliki struktur dan perangkat kurikulum yang cukup lengkap serta diarahkan pada karakteristik pendidikan vokasi.

Kurikulum telah menghubungkan visi dan misi program studi dengan profil lulusan, CPL, bahan kajian, struktur mata kuliah, pembelajaran praktik, proyek, magang, dan Tugas Akhir. Fokus keilmuan pada **Mobile Programming dan AR/VR**, yang didukung oleh bidang multimedia, UI/UX, pemrograman, basis data, jaringan, dan teknologi informasi, memberikan karakteristik khusus bagi Program Studi DIII Teknologi Informasi.

Struktur kurikulum menunjukkan orientasi yang kuat terhadap pembelajaran praktik. Dari total 109 SKS, dokumen kurikulum mencatat 28 SKS teori, 76 SKS praktik, dan 5 SKS simulasi, sehingga pembelajaran memiliki dominasi kegiatan praktik yang sesuai dengan karakter pendidikan vokasi. Keberadaan **Capstone Project**, magang, proyek teknologi informasi, proyek mobile development, proyek desain interaktif, serta karya inovasi pada Tugas Akhir menjadi kekuatan dalam membangun keterampilan aplikatif mahasiswa.

Namun demikian, kurikulum perlu terus ditinjau secara berkala untuk memastikan kesesuaiannya dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan industri, perkembangan profesi, kebutuhan masyarakat, serta hasil tracer study dan umpan balik pengguna lulusan. Peninjauan berkelanjutan terutama diperlukan pada bahan kajian, teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, keterlibatan industri, pemetaan CPL, asesmen berbasis capaian, serta penguatan portofolio dan sertifikasi kompetensi mahasiswa.

Dengan demikian, hasil peninjauan merekomendasikan agar **Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi dipertahankan dengan penguatan dan pemutakhiran secara berkala**, terutama pada aspek relevansi industri, perkembangan IPTEK, Capstone Project, pembelajaran berbasis proyek, magang, asesmen CPL, dan keterlibatan mitra industri.

LAMPIRAN 1**MATRIKS HASIL PENINJAUAN KURIKULUM**

Aspek	Kondisi Kurikulum	Hasil Peninjauan	Prioritas
Visi dan misi	Fokus Mobile Programming dan AR/VR	Relevan dengan karakter program studi	Dipertahankan
Profil lulusan	6 profil utama	Relevan dengan bidang TI	Dievaluasi berkala
CPL	42 CPL dalam aspek sikap, keterampilan umum, pengetahuan dan keterampilan khusus	Sudah komprehensif	Validasi berkala
Bahan kajian	17 kelompok bahan kajian	Mendukung CPL	Pemutakhiran
Struktur MK	39 MK	Struktur sistematis	Dipertahankan
Praktik	109 SKS	Dominan praktik	Monitoring
Capstone Project	3 mata kuliah proyek	Mendukung integrasi kompetensi	Diperkuat
Magang	Wajib sesuai kebijakan vokasi	Mendukung kesiapan kerja	Diperkuat
Tugas Akhir	Karya inovasi	Mendukung integrasi kompetensi	Diperkuat
Pembelajaran	SCL, praktik, proyek, studi kasus	Sesuai pendidikan vokasi	Dipertahankan
Asesmen	Tes, proyek, produk, portofolio, magang	Beragam	Diselaraskan dengan CPL
Industri	Menjadi orientasi kurikulum	Perlu keterlibatan lebih kuat	Prioritas
IPTEK	Mobile, AR/VR, cloud, AI, API, DevOps	Responsif	Pemutakhiran berkala

LAMPIRAN 2**RENCANA MONITORING DAN EVALUASI KURIKULUM**

Kegiatan	Frekuensi	Penanggung Jawab	Dokumen/Bukti
Evaluasi keterlaksanaan pembelajaran	Setiap semester	Program Studi	Laporan evaluasi
Evaluasi RPS	Setiap semester	Koordinator MK/Prodi	RPS
Evaluasi pencapaian CPL	Setiap semester	Program Studi	Rekap CPL
Evaluasi Capstone Project	Setiap tahun akademik	Prodi dan Dosen Pembimbing	Rubrik dan portofolio
Evaluasi magang	Setiap periode magang	Prodi dan Mitra	Nilai/laporan magang
Evaluasi Tugas Akhir	Setiap tahun	Prodi	Laporan Tugas Akhir
Tracer study	Secara berkala	Prodi/Unit terkait	Laporan tracer
Evaluasi pengguna lulusan	Secara berkala	Prodi	Survei pengguna
Review perkembangan IPTEK	Minimal setiap tahun	Prodi/Dosen	Dokumen review
Review kurikulum	Secara berkala	Tim Kurikulum	Berita acara dan laporan peninjauan
Revisi kurikulum	Berdasarkan hasil review	Tim Kurikulum	Dokumen kurikulum revisi