



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI - D3

Kurikulum 2023

Program Studi Teknologi Informasi
STMIK Sinar Nusantara Surakarta
Jl. KH. Samanhudi No 84-86 Surakarta
Telpon/Fax : 0271-716500



YAYASAN SINAR NUSANTARA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA

Jl. KH. Samanhudi 84-86 Surakarta 57142 Telp./Fax. (0271) 716500
Http : //www.sinus.ac.id E-mail : sekretariat@sinus.ac.id

**LEMBAR PENGESAHAN
KURIKULUM 2023
TEKNOLOGI INFORMASI D3**

Setelah memperhatikan pertimbangan dari Pelaksanaan Lokakarya, maka dengan ini
Kurikulum 2023 untuk D3 Teknologi Informasi
Disahkan untuk diberlakukan Tahun Akademik 2023/2024

Kepala Program Studi
Teknologi Informasi D3

Dwi Remawati, S.Kom, M.Kom

Disahkan di : Surakarta
Pada Tanggal : 8 Agustus 2023
Wakil Ketua 1 (Bidang Akademik)

Wawan Laksito Y S, S.Si, M.Kom

Mengetahui

Ketua STMIK Sinar Nusantara

Kumaratih Sandradewi, SP, M.Kom

Daftar Isi

SK Tim Kurikulum	3
Daftar Isi	6
Kata Pengantar	8
Sambutan Ketua Program Studi	9
BAB I. PROFIL PROGRAM STUDI	10
1.1 Sejarah Singkat	10
1.2 Identitas Program Studi	10
1.3 Peninjauan Kurikulum	10
BAB II. EVALUASI KURIKULUM	12
2.1 Evaluasi Kurikulum	12
2.2 Analisis SWOT	14
BAB III. VISI, MISI, DAN TUJUAN	18
3.1 Visi	18
3.2 Misi	18
3.3 Tujuan	18
3.4 <i>University Values</i>	19
BAB IV. KURIKULUM	20
4.1 Profil Lulusan	20
4.2 Profil Profesi Teknologi Informasi	20
4.3 Capaian Program – Program Studi S1 Teknologi Informasi	21
4.4 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	22
4.5 Peta Jalan/Roadmap berdasarkan ranah keilmuan	28
4.6 Bahan Kajian	30
4.7 Struktur Kurikulum	33
4.8 Peta Prasyarat Mata Kuliah	35
4.9 Distribusi Mata Kuliah	36
BAB V. PEMBELAJARAN	40
5.1 Karakteristik Pembelajaran	40
5.2 Metoda Pembelajaran	41
5.3 Merdeka Belajar	44
BAB V. PENILAIAN DAN EVALUASI	48
5.1 Pelaksanaan Penilaian dan Evaluasi	48
5.2 Prinsip Penilaian	48
5.3 Aspek dan Teknik Penilaian	48
5.4 Prosedur dan Pelaksanaan	49
5.5 Evaluasi Perkuliahan	49
BAB VI. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DAN RENCANA PEMBELAJARAN NON-PERKULIAHAN (RPNP)	51
6.1 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	51
6.2 Rencana Pembelajaran Non-Perkuliahan (RPNP)	54
BAB VII. BEBAN STUDI DAN KELULUSAN	58
7.1 Perkuliahan	58
7.2 Penentuan Beban Studi	58
7.3 Lama Studi dan capaian SKS	59
BAB VIII. PENUTUP	60
8.1 Aturan Pelaksanaan	60
8.2 Peninjauan Kurikulum	60

Kata Pengantar

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Kurikulum 2023 Program Studi D3 Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Kurikulum 2023 ini disusun bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi. Buku Kurikulum ini berpedoman pada Undang-Undang Nomor 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi dan Permendikbud Nomer 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Kurikulum ini disusun sebagai acuan civitas akademika dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar di Program Studi D3 Teknologi Informasi. Melalui implementasi kurikulum 2023 ini, program studi D3 Teknologi Informasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk 3 semester belajar di luar program studi sebagai bagian dari pelaksanaan program MBKM yang dicanangkan pemerintah. Disamping itu, buku ini juga dapat digunakan oleh masyarakat yang ingin mengetahui situasi akademik di Program Studi Teknologi Informasi pada khususnya dan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta pada umumnya.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, khususnya para staf pengajar di Program Studi Teknologi Informasi, yang telah memberikan banyak kontribusi sehingga Kurikulum 2023 Program Studi D3 Teknologi Informasi ini dapat tersusun dengan baik.

Surakarta, Juli 2023

Tim Penyusun

Sambutan Ketua Program Studi

Assalammualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil 'alamin, Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas tersusunnya Kurikulum 2023 Program Studi D3 Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan merupakan kerangka untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi.

Melalui Kurikulum 2023, Program Studi D3 Teknologi Informasi dapat menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran merdeka belajar di antaranya pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, riset, proyek independen, kegiatan wirausaha, proyek kemanusiaan, mengajar di sekolah, dan proyek di desa/kuliah kerja nyata tematik. Dengan berbagai kegiatan tersebut semoga dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas. Mahasiswa akan sangat terbuka luas kesempatan untuk memperkaya dan meningkatkan wawasan serta kompetensinya di dunia nyata sesuai dengan passion dan cita-citanya. Melalui kolaborasi dan dukungan seluruh stakeholder baik itu mahasiswa dosen serta para mitra tentunya akan membuat pelaksanaan Kebijakan Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Program Studi Teknologi Informasi berhasil.

Dengan selesainya Kurikulum 2023 ini, Saya menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Tim Penyusun buku kurikulum ini yang telah berkerja keras dengan penuh dedikasi untuk mewujudkannya. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan yang berharga, sehingga memperkaya isi buku kurikulum ini. Akhir kata, semoga buku Kurikulum ini dapat bermanfaat bagi kita semua dalam mendukung implementasi MBKM di Program Studi D3 Teknologi Informasi.

Wassalammualaikum Wr.Wb

Surakarta, Juli 2023

Ketua Program Studi D3 Teknologi Informasi

BAB I. PROFIL PROGRAM STUDI

1.1 Sejarah Singkat

Program Studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara merupakan salah satu program studi dari total lima (5) program studi yang dimiliki oleh STMIK Sinar Nusantara. STMIK Sinar Nusantara pada awal berdirinya berbentuk Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Sinar Nusantara dengan status terdaftar melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.114/D/0/1993 tanggal 11 September 1993. Selanjutnya berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.173/D/0/2001 tanggal 30 Agustus 2001 dilakukan perubahan bentuk AMIK Sinar Nusantara menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Sinar Nusantara

1.2 Identitas Program Studi

Perguruan Tinggi : STMIK Sinar Nusantara
Program Studi : Teknologi Informasi
Akreditasi : B (**Keputusan BAN PT No: 1667/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2017**)
Program Pendidikan : Diploma (D3)
Gelar lulusan : Ahli Madya Komputer (Amd. Kom)

1.3 Peninjauan Kurikulum

Program Studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara senantiasa menerapkan kurikulum yang relevan dengan pemenuhan kebutuhan pasar. Kurikulum ini secara periodik ditinjau (5 tahun sekali) untuk disesuaikan dengan perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pemangku kepentingan, dan dievaluasi setiap tahun.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 yang berlangsung secara cepat, membuat Standar Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) mengalami perubahan. Terbitnya Permendikbud No 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi seiring dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Adanya Peraturan Presiden

Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mendorong Program Studi Teknologi Informasi untuk menyesuaikan diri dan wajib menyusun atau mengembangkan kurikulum mengacu pada KKNI dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi dengan mengimplementasikan program MBKM di lingkungan program studi Teknologi Informasi dalam rangka menyiapkan lulusan yang tangguh dan berkarakter.

Kurikulum 2023 Program Studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara selain mengacu pada peraturan perundangan di atas, juga berdasarkan kurikulum APTIKOM 2019 yang berdasarkan Outcome Based Education (OBE). Pengembangan kurikulum Program Teknologi Informasi dilakukan dengan memperhatikan pula kebutuhan pasar tenaga kerja sarjana Teknologi Informasi baik lokal, nasional, maupun internasional. Dengan konsep tersebut, mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara akan memiliki keuntungan dalam hal kemampuan untuk bekerja secara individu maupun dalam tim multidisiplin dengan tingkat kompetensi yang tinggi.

Seperti tertuang dalam visi program studi D3-Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara Surakarta adalah menjadi program studi yang unggul, tangguh dan berkarakter dalam pengembangan dan implementasi bidang Teknologi informasi pada tingkat nasional pada tahun 2030. Program studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara Surakarta berkewajiban untuk terus meningkatkan kompetensi lulusannya, terutama memiliki kemampuan literasi, baik dalam literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berakhlak mulia berdasarkan pemahaman keyakinan agama sesuai dengan perkembangan kurikulum di era industri 4.0. Sesuai dengan profil lulusan program studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara Surakarta yang menghasilkan lulusan: Tersertifikasi di bidang Teknologi Informasi, Professional di bidang penerapan, tata kelola dan evaluasi Teknologi informasi bisnis dan non bisnis yang inovatif dan adaptif dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi yang relevan dengan peningkatan daya saing bangsa, dan memiliki karakter yaitu memiliki jiwa kepemimpinan, berfikir kritis, memiliki semangat terus berkembang dan berjiwa kewirausahaan dengan tetap memegang nilai-nilai moral dan sosial. Diharapkan lulusan yang memiliki kompetensi program studi dan berkarakter dapat terserap di dunia kerja.

BAB II. EVALUASI KURIKULUM

2.1 Evaluasi Kurikulum

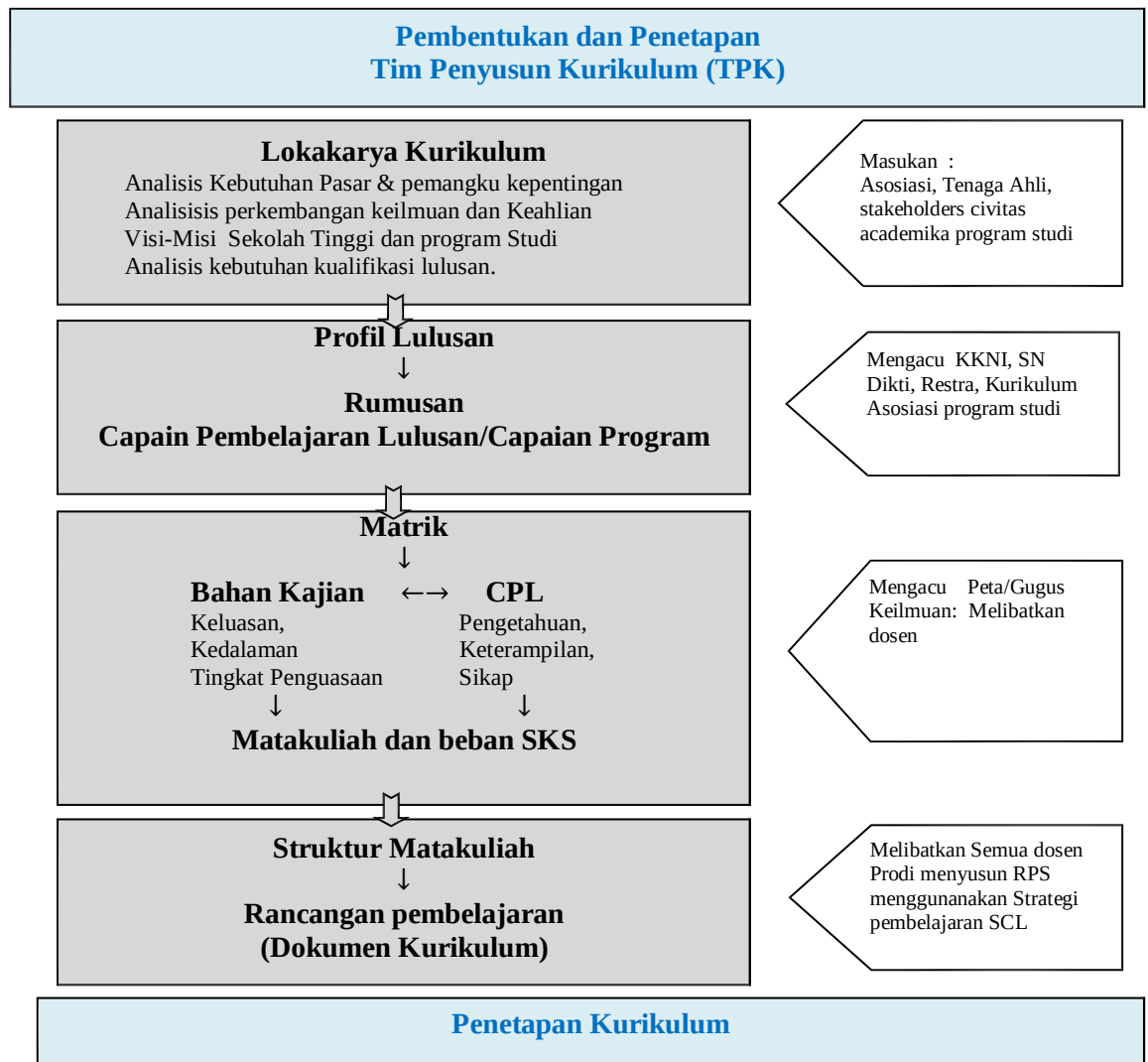
2.1.1 Mekanisme Peninjauan Kurikulum

Peninjauan kurikulum dilakukan dengan berpedoman pada Dokumen Mutu STMIK Sinar Nusantara yang terdiri dari kebijakan mutu, standar mutu, dan manual mutu. Peninjauan kurikulum dilakukan dengan Mekanisme yang dikembangkan dalam menyusun kurikulum adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan Tim Penyusun Kurikulum (TPK) yang diusulkan oleh Program Studi dan ditetapkan dengan SK Ketua. TPK minimal beranggotakan Ketua Program Studi, Kelompok Dosen, Ketua/anggota Lembaga Penjaminan Mutu (LPM).
2. Sekolah Tinggi dan Program studi menyelenggarakan lokakaryakan yang melibatkan Tenaga Ahli, stakeholders (pemangku kepentingan), dan civitas akademika program studi (Dosen, Mahasiswa, dan Alumni). Lokakarya bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pasar & pemangku kepentingan, analisis perkembangan keilmuan dan keahlian, Visi-Misi Sekolah Tinggi dan Program Studi, Analisis kebutuhan kualifikasi lulusan.
3. Berdasarkan hasil lokakarya, TPK menyusun Profil Lulusan yang dijabarkan dalam Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Capaian Program (Program Learning Outcome-PLO) dengan mengacu KKNi, SN Dikti, dan Renstra Sekolah Tinggi, dokumen kurikulum Asosiasi Proram Studi.
4. Berdasarkan Rumusan Capaian Program dan Peta/gugus keilmuan TPK bekerjasama dengan Kelompok dosen keilmuan memilih Bahan Kajian dan menyusun Matrik Bahan Kajian dan CPL yang dibebankan pada matakuliah. Bahan kajian ditetapkan dengan mempertimbangkan keluasan, kedalaman, dan tingkat penguasaan. CPL matakuliah disusun dalam ranah Pengetahuan, Ketrampilan, dan Sikap.
5. Berdasarkan bahan kajian ditentukan matakuliah dan besaran beban SKS
6. Selanjutnya disusun struktur matakuliah (distribusi matakuliah semester dan prasarat)
7. Dengan melibatkan dosen program studi disusun strategi pembelajaran dalam bentuk Rancangan Pembelajaran Semester (RPS).
8. Dokumen kurikulum dibuat oleh TPK dan ditetapkan oleh Program Studi.

Secara skematik keseluruhan tahapan dapat dilihat pada Gambar 1.

Mekanisme Peninjauan dan Penyusunan Kurikulum



Gambar 1 Mekanisme Penyusunan Kurikulum

2.1.2 Pihak-pihak yang Dilibatkan

Penyesuaian kurikulum yang dilakukan oleh Program Studi Teknologi Informasi melibatkan unsur pimpinan selaku penanggung jawab, dosen selaku pengampu mata kuliah, alumni sebagai lulusan Program Studi yang mengetahui relevansi kompetensi yang mereka peroleh selama menempuh pendidikan di Program Studi, dan pengguna lulusan sebagai pemanfaat alumni Program Studi. Masing-masing memberikan masukan dalam penyesuaian kurikulum Program Studi.

Program Studi Teknologi Informasi melaksanakan peninjauan kurikulum dengan menyelenggarakan lokakarya pengembangan kurikulum. Lokakarya diselenggarakan

setelah adanya perubahan kebijakan kurikulum di tingkat sekolah tinggi, atau adanya tuntutan dari stakeholder. Lokakarya diselenggarakan dengan kepanitiaan khusus ditunjuk oleh penyelenggara Program Studi. Peninjauan Kurikulum dilakukan di Program Studi Teknologi Informasi, terkait kebijakan kurikulum dari sekolah tinggi. Penyesuaian kurikulum perlu dilakukan untuk mengakomodir program MBKM yang diterapkan. Sebagai konsekuensinya terdapat tambahan mata kuliah pilihan yang menjadi bagian dari kegiatan-kegiatan implementasi program MBKM.

2.2 Analisis SWOT

Peninjauan terhadap Kurikulum 2018 Program Studi Teknologi Informasi dilakukan untuk dapat mengakomodir program MBKM yang telah dicanangkan. Hasil evaluasi kurikulum yang telah dilakukan menggunakan analisis aspek internal dan eksternal menggunakan SWOT (*Strengths, Weaknesses, Apportunities, Treats*).

2.2.1 Komponen SWOT

Aspek Internal

A. Kekuatan (*Strengths*)

- S1) Kurikulum yang diberlakukan sekarang merupakan hasil peninjauan dari Tim Penyusunan Kurikulum Prodi, yang bersifat fleksibel dan berorientasi ke masa depan.
- S2) Kurikulum sangat relevan dengan visi, misi, sasaran dan tujuan Program Studi Teknologi Informasi, dan tercakup didalamnya wawasan pengetahuan yang menjawab tuntutan dan kebutuhan masa kini dan masa mendatang yang akan menjamin profil lulusan yang diharapkan.
- S3) Sebaran matakuliah ke dalam setiap semester bersifat runtun dan koheren.
- S4) Terdapat matakuliah pilihan yang membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan minatnya.
- S5) Matakuliah pilihan menjadi sumber pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang mendasar dan spesifik dalam profesi lulusan Teknologi Informasi.
- S6) Mahasiswa dapat mengikuti program MBKM sesuai dengan bakat atau minatnya.
- S7) Adanya dukungan alumni dalam mengimplementasi program merdeka belajar

B. Kelemahan (*Weaknesses*)

- W1) Jumlah mata kuliah dan sks untuk mata kuliah pilhan kemungkinan masih kurang mampu mencerminkan spesifikasi keilmuannya.

- W2) Perlu menjalin kerjasama dengan mitra untuk mengimplementasikan program merdeka belajar

Aspek Eksternal.

C. Peluang (*Opportunities*)

- O1) Terbukanya peluang kerjasama merdeka belajar dengan dunia industri dan alumni.
- O2) Terbukanya peluang kerjasama dengan Perguruan Tinggi / Program Studi lain.
- O3) Masih terbukanya peluang bidang-bidang spesialisasi dalam bidang Teknologi Informasi dengan menyempurnakan kembali jenis dan spesifikasi mata kuliahnya.

D. Ancaman (*Treats*)

- T1) Tuntutan kurikulum sangat besar, sehingga ketidakmampuan mahasiswa untuk berkinerja dengan baik secara mandiri akan menjadi bumerang yang menghambat penyelesaian studi mereka.
- T2) Adanya ketimpangan kompetensi dosen dan mahasiswa dalam mengikuti ataupun memenuhi kebutuhan dunia industri.

2.2.2 Strategi

A. Strategi berdasarkan Kekuatan (*Strengths*) dan Peluang (*Opportunities*)

- Capaian pembelajaran (CPL-CPMK) dirumuskan sebagai kemampuan kerja profil lulusan pada Level 6 KKNI yang dibebankan kepada matakuliah sesuai bidang kajian.
- Matakuliah pilihan disusun untuk memenuhi keterampilan khusus lulusan dalam ranah untuk mencapai kompetensi profil lulusan.
- Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam Prodi maupun di Luar prodi.
- Kegiatan Pembelajaran diluar prodi dilaksanakan dalam Bentuk Kegiatan Pembelajaran (BKP) MBKM.
- Kurikulum mengakomodir konversi matakuliah hasil BKP-MBKM .

B. Strategi berdasarkan Kelemahan (*Weaknesses*) dan Peluang (*Opportunities*)

- Matakuliah pilihan dapat berupa matakuliah yang mengembangkan kemampuan Softskill.
- Hasil BKP-MBKM dapat dikonversi kedalam Matakuliah Wajib maupun Matakuliah Pilihan dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran BKP-MBKM dengan CPL & CPMK.

- c. Peninjauan kurikulum dengan melibatkan komponen internal Prodi dan mitra kerjasama (untuk mendapatkan input pengembangan kurikulum).
- d. Sosialisasi kurikulum dilakukan dilingkungan internal dan eksternal.
- C. Strategi berdasarkan Kekuatan (*Strengths*) dan Ancaman (*Treats*)
 - a. Menerapkan metoda pembelajaran Cooperative-Colabotative Learning untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama-saling membantu-pertukaran ide.
 - b. Menerapkan metoda pembelajaran Case Study, Project Base Learning dalam pendekatan strategi pembelajaran kontekstual sesuai profil lulusan.
 - c. Memberikan hak kepada mahasiswa untuk mengambil matakuliah di luar prodi dalam bentuk BKP-MBKM.
- D. Strategi berdasarkan Kelemahan (*Weaknesses*) dan Ancaman (*Treats*)
 - a. Kurikulum Prodi yang disusun bersifat fleksibel dan dilakukan Peninjauan kurikulum secara mayor dilakukan maksimal 5 tahun sekali (Profil Lulusan, CPL & CPMK, dan turunannya), sedangkan secara minor (RPS-Materi Metoda) dilakukan setiap awal Semester.
 - b. Memberi peluang dan mendorong dosen untuk berkegiatan di luar prodi (sebagai praktisi atau pembimbing BKP-MBKM) sekaligus untuk memperluas jaringan mitra program studi.

2.2.3 Rekomendasi

1. Pengembangan Kurikulum.
 - a. Kurikulum Prodi yang disusun bersifat fleksibel dan dilakukan Peninjauan kurikulum secara mayor dilakukan maksimal 5 tahun sekali (Profil Lulusan, CPL & CPMK, dan turunannya), sedangkan secara minor (RPS-Materi Metoda) dilakukan setiap awal Semester.
 - b. Peninjauan kurikulum dengan melibatkan komponen internal Prodi dan mitra kerjasama (untuk mendapatkan input pengembangan kurikulum).
 - c. Capaian pembelajaran (CPL-CPMK) dirumuskan sebagai kemampuan kerja profil lulusan pada Level 6 KKNi yang dibebankan kepada matakuliah sesuai bidang kajian.
2. Implementasi kurikulum.
 - a. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam Prodi maupun di Luar prodi dalam bentuk BKP-MBKM. Kegiatan BKP-MBKM dapat dikonversi (diakui sebagai capaian SKS) pada matakuliah wajib ataupun matakuliah pilihan.

- b. Kompetensi lulusan (Hardskill & Softskill) dicapai dengan strategi pembelajaran Student Center Learning (SCL) dan Contextual Learning dengan cara menerapkan kombinasi metoda pembelajaran Cooperative-Colabotaive Learning, Case Study, Project Base Learning.
- 3. Penetrasi & Integrasi kurikulum.
 - a. Perlu dilakukan perluasan kerjasama dengan mitra (PT, Prodi, Industri, Lembaga, Instansi Pemerintah dan Swasta, Wiraswasta) untuk penerapan dan pengembangan kurikulum.
 - b. Perlu dilakukan penyamaan persepsi antara prodi dengan mitra untuk menyelaraskan beban belajar mahasiswa dalam Kegiatan BKP-MBKM dengan CP-CPMK kurikulum Prodi.
 - c. Perlu memberi peluang dan mendorong dosen untuk berkegiatan di luar prodi (sebagai praktisi atau pembimbing BKP-MBKM) untuk mengurangi ketimpangan kompetensi yang dibutuhkan dunia usaha dan industri dengan CP-CPMK dalam pembelajaran di kampus.

BAB III. VISI, MISI, DAN TUJUAN

3.1 Visi

Visi program studi Diploma III Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara adalah: “Menjadi program studi yang unggul dalam pengembangan dan implementasi bidang Teknologi Informasi pada tingkat Nasional pada tahun 2030”

3.2 Misi

Berdasarkan Visi Program Studi D3 Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara di atas, misi yang diemban adalah:

- 1) Melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas di bidang Teknologi Informasi.
- 2) Meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan bergelar maupun tidak bergelar dalam rangka mempersiapkan dan membekali lulusan dengan kompetensi dalam bidang Teknologi Informasi agar mampu memenuhi kebutuhan di pasar kerja Internasional
- 3) Mengembangkan bidang Teknologi informasi dan teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan nasional maupun global
- 4) Menjalin kerjasama nasional dan internasional secara berkelanjutan dengan lembaga pendidikan, lembaga pemerintahan, lembaga swasta dan masyarakat dalam pengembangan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
- 5) Melaksanakan manajemen operasional program studi yang efektif, efisien dan mandiri mengacu kepada standar penjaminan mutu yang dibakukan

3.3 Tujuan

Tujuan Program Studi sesuai visi/misi di atas, maka lulusan program studi S1D3 Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara diharapkan memiliki kemampuan dalam hal :

- 1) Menghasilkan lulusan Sarjana Teknologi Informasi untuk memenuhi kebutuhan akan tenaga profesional Bidang Teknologi Informasi yang mampu bersaing di pasar global.
- 2) Menghasilkan lulusan tersertifikasi dengan kompetensi di bidang Teknologi

Informasi agar mampu memenuhi kebutuhan di pasar global.

- 3) Mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam bidang Teknologi Informasi yang relevan dengan peningkatan daya saing bangsa dalam bidang usaha, industri dan kehidupan di masyarakat dengan tetap memegang nilai-nilai moral dan sosial.
- 4) Mengaplikasikan hasil penelitian dalam pengembangan pembelajaran.
- 5) Mengembangkan kurikulum pembelajaran yang selaras dengan perkembangan dunia usaha, industri, dan masyarakat.
- 6) Melaksanakan manajemen operasional Program Studi yang efektif, efisien, dan akuntabel.

3.4 University Values

University values yang dimiliki oleh STMIK Sinar Nusantara adalah **Kreatif**, **Inovatif** dan **Dedikatif**. Nilai-nilai tersebut menjadi ketetapan ekspektasi perilaku yang dimiliki oleh semua anggota civitas akademika di STMIK Sinar Nusantara termasuk didalamnya Program Studi Teknologi Informasi.

Nilai **Kreatif** dimaksudkan agar civitas akademika memiliki kemampuan untuk melakukan terobosan atau pendekatan-pendekatan tertentu dalam memecahkan masalah dengan cara yang berbeda. Nilai **Inovatif** dimaksudkan agar civitas akademika memiliki kemampuan mendayagunakan pikiran dan sumber daya yang ada disekelilingnya untuk menghasilkan suatu karya yang benar-benar baru yang orisinal, serta bermanfaat bagi banyak orang. Sedangkan nilai **Dedikatif** dimaksudkan untuk memiliki komitmen dalam bentuk tenaga, pikiran, dan waktu, demi untuk mewujudkan keberhasilan suatu usaha dengan tujuan mulia.

Internalisasi *university values* ini melalui kegiatan Tri Dharma Perguruan tinggi yakni pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat untuk mencapai visi misi dan tujuan STMIK Sinar Nusantara .

BAB IV. KURIKULUM

4.1 Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi disusun sebagai jembatan utama bagi terwujudnya visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan yang diharapkan dari kurikulum ini adalah:

- A : Lulusan Program Studi Teknologi Informasi mampu bertindak professional di bidang tata kelola dan evaluasi Teknologi informasi yang inovatif dan adaptif dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi yang relevan dengan peningkatan daya saing bangsa
- B : Lulusan Program Studi Teknologi Informasi mampu bertindak profesional sebagai Software Developer, Database Administrator dan System Analyst pada Aplikasi e-Business;
- C : Lulusan Program Studi Teknologi Informasi berjiwa wirausaha dengan tetap memegang nilai-nilai moral dan sosial.

4.2 Profil Profesi Teknologi Informasi

Program Studi Teknologi Informasi STMIK Sinar Nusantara menghasilkan lulusan berprofesi seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profesi Teknologi Informasi

Kode	Profesi
L1	Manajer Teknologi Informasi (<i>Computer and Information System Manager</i>)
L2	Analisis Teknologi (<i>System Analyst</i>)
L3	Pengembang perangkat lunak (<i>Software Developers</i>)
L4	Pengelola Database (<i>Database and Systems Administrators</i>)
L5	Pengembang Web dan multimedia
L6	Technopreneur

L1 - Manajer Teknologi Informasi (*Computer and Information System Manager*)

Manajer Teknologi Informasi merencanakan, mengarahkan, atau mengkoordinasikan kegiatan di bidang-bidang seperti pengolahan data elektronik, teknologi informasi,

Teknologi informasi, analisa Teknologi, dan pemrograman komputer untuk membantu efisiensi, efektifitas proses dan alur kerja perusahaan/organisasi melalui teknologi informasi.

L2 - Analis Teknologi (System Analyst)

Analisis Teknologi melakukan penelitian, menganalisis dan mengevaluasi persyaratan klien teknologi informasi, prosedur atau masalah, dan mengembangkan dan mengimplementasikan proposal, rekomendasi, dan rencana untuk meningkatkan Teknologi informasi saat ini atau masa depan.

L3 - Pengembang perangkat lunak (Software Developers)

Pengembang perangkat lunak melakukan penelitian, menganalisis dan mengevaluasi persyaratan untuk aplikasi perangkat lunak dan Teknologi operasi yang telah ada atau yang baru, dan merancang, mengembangkan, menguji dan memelihara solusi perangkat lunak.

L4 - Pengelola Database (Database and Systems Administrators)

Pengelola dan perancang Database mendesain, mengembangkan, mengontrol, memelihara dan mendukung kinerja dan keamanan optimal dari database.

L5 - Pengembang Web dan multimedia

Pengembang Web dan multimedia menggabungkan desain dan pengetahuan teknis untuk meneliti, menganalisis, mengevaluasi, mendesain, memprogram dan memodifikasi situs, dan aplikasi yang mengandung teks, grafik, animasi, pencitraan, menampilkan audio dan video, dan media interaktif lainnya secara bersama-sama

L6 - Technopreneur

Technopreneur merupakan sebutan untuk seseorang yang memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengelola usaha.

4.3 Capaian Program – Program Studi D3 Teknologi Informasi

Kurikulum MBKM program Studi D3 Teknologi Informasi mengacu pada Capaian Program S1 Teknologi Informasi APTIKOM dan CP SN DIKTI. Capaian Program APIKOM yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Capaian Program dari Program Studi D3 Teknologi Informasi

Kode	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
PS1	Mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi
PS2	Mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
PS3	Menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
PS4	Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara profesional dan sosial
PS5	Berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif
PS6	Melibatkan diri dalam proses belajar terus-menerus sepanjang hidup	Pembelajaran sepanjang hayat
PS7	Bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
PS8	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

4.4 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Profil Profesi diatas dapat dicapai melalui proses pembelajaran dengan mengacu pada capaian pembelajaran lulusan (CPL). Kurikulum 2023 program Studi D3 Teknologi Informasi selain mengacu pada CP APTIKOM juga mengacu CP SN DIKTI. Capaian Pembelajaran yang mengacu SN DIKTI ditunjukkan pada Tabel 3.

Mengacu kepada Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Perpres RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNi, UU Pendidikan Tinggi No.12 Tahun 2012, lulusan Program Studi Teknologi Informasi memiliki memiliki standar kompetensi lulusan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan. Setiap lulusan Program Studi Teknologi Informasi harus memiliki kemampuan yang mencakup Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus, dan Pengetahuan berikut.

A. Kemampuan Sikap (S)

- S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
- S3 Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
- S4 Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
- S5 Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- S6 Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- S8 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- S9 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

B. Kemampuan Keterampilan Umum (KU)

- KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, Teknologiatas, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- KU4 Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- KU5 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

- KU6 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- KU7 Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
- KU8 Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
- KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; dan
- KU10 Mampu melakukan analisis dan desain dengan menggunakan kaidah rekayasa perangkat lunak dan perangkat keras serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.

C. Kemampuan Keterampilan Khusus (KK)

- KK1 Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga professional di bidang tata kelola dan evaluasi Teknologi informasi bisnis dan non bisnis yang inovatif dan adaptif dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi
- KK2 Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk System Analyst pada Aplikasi e-Business serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Teknologi Informasi, mempresentasikan karya tersebut;
- KK3 Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional Software Developer, Database Administrator dan Pengembang Web pada Aplikasi e-Business;
- KK4 Mampu merancang dan menghasilkan sebuah inovasi dalam bidang kewirausahaan yang berbasis teknologi atau sebagai Technopreneur sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan untuk berkontribusi pada kemajuan bangsa dan negara.

D. Kemampuan Pengetahuan (P)

- P1 Menguasai konsep teoretis berbagai disiplin ilmu dalam pengembangan kepribadian untuk berkehidupan bermasyarakat
- P2 Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan, dan mengembangkan serta mampu menformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.

- P3 Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi Teknologi informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
- P4 Memiliki pengetahuan untuk mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi.
- P5 Menguasai konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi.
- P6 Memiliki pengetahuan dalam berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi.
- P7 Mempunyai pengetahuan untuk menerapkan komunikasi secara efektif pada berbagai kalangan dan bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja.
- P8 Memiliki pengetahuan untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi.

Matriks antara capaian pembelajaran dengan capaian program Teknologi informasi APTIKOM ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Matrik Hubungan CP dengan Capaian Program

Capaian Pembelajaran Lulusan	Kode CPL	Capaian Program							
		PS1	PS2	PS3	PS4	PS5	PS6	PS7	PS8
Sikap	S1						√		
	S2						√		
	S3						√		
	S4						√		
	S5						√		
	S6						√		
	S7						√		
	S8				√				
	S9				√			√	
	S10								√
Keterampilan Umum	KU1	√							
	KU2		√				√		
	KU3	√		√					
	KU4	√			√				
	KU5	√		√					

Capaian Pembelajaran Lulusan	Kode CPL	Capaian Program							
		PS1	PS2	PS3	PS4	PS5	PS6	PS7	PS8
	KU6					√			
	KU7							√	√
	KU8							√	√
	KU9				√				
	KU10	√		√					
Keterampilan Khusus	KK1	√		√					
	KK2	√		√					
	KK3	√		√					
	KK4								√
Pengetahuan	P1			√					
	P2			√					
	P3		√	√					
	P4	√							
	P5		√						
	P6			√					
	P7				√				
	P8					√	√	√	
	P9								√

Dari CP KKNi didapatkan hubungan Matriks antara hubungan capaian pembelajaran dengan profil lulusan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Matrik Hubungan CP dengan Profil Lulusan

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS Ambil	Profil Lulusan			CPL
			A	B	C	
1	English for Public Speaking	2	√	√	√	S4, S6,P1,P7,KU1
	Pendidikan Agama	2	√	√	√	S1,S2,S6,P1,KU1
	Transformasi Digital	2	√	√	√	S8,P5,KU3
	Algoritma Pemrograman	3	√	√	√	S8,P5,KU10, KK3
	Konsep Sistem Informasi	2	√	√	√	S8,P3,P5,KU10,KK2,KK3
	Matematika Diskrit	4	√	√	√	S8,P3,KU10,KK3
	Desain Grafis	3	√	√	√	S8,P1,KU2
	Sistem Operasi	2	√	√	√	S8,P2,KU2
2	Sistem Basis Data	2	√	√	√	S4,S6,P1,P7,KU1

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS Ambil	Profil Lulusan			CPL
			A	B	C	
	Pemrograman Berorientasi Objek	3	√	√	√	S8,P2,P5,KU2, KU7
	Aljabar Linier	4	√	√	√	S8,P1,KU5,KU10,KK3
	Multimedia Animasi	2	√	√	√	S8,P2,KU2
	Sistem Informasi Manajemen	4	√	√	√	S8,P3,KU10,KK3
	English for Business	3	√	√	√	S8,P5,KU3,KK3
	Dasar Jaringan Komputer	3	√	√	√	S8,P1,KU3,KU10,KK3
3	Multimedia Lanjut	2	√	√	√	S4,S6,P1,P7,KU1
	Perancangan Basis Data	2	√	√	√	S8,P5,KU10,KK2,KK3
	Statistika dan Probabilitas	4	√	√	√	S8,P5,P7,KU10,KK3
	Administrasi Jaringan Komputer	2	√	√	√	S8,P5,KU1
	Pemrograman Game	3	√	√	√	S8,P2,KU2,KK3
	Pendidikan Kewarganegaraan	2	√	√	√	S8,P4,KU3,KU10,KK3
	Pendidikan Pancasila	3	√	√	√	S8,P4,KU7,KU10,KK3
4	Keamanan Siber	2	√	√	√	S4,S6,P1,P7,KU1
	Interaksi Manusia dan Komputer	2			√	S10,P8,KU7,KU8
	Rekayasa Perangkat Lunak	4	√	√	√	S8,P4,KU3,KU7,KU10,KK2,KK3
	Keamanan Jaringan Komputer	2	√	√	√	S8,P5,KU5,KU7,KK2
	Interpersonal Skill dan Bimbingan Karir	2	√	√	√	S8,P5,KU3,KK3
	Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek	2	√	√	√	S8,P5,KU3,KK2
	Desain UI/UX	3	√	√	√	S8,P4,KU7,KK3
5	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	2	√	√	√	S8,P4,KU5,KK3
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi dan Komunikasi	4	√	√	√	S8,P4,KU7,KK3
	Proyek Multimedia	4	√	√	√	S5,S8,P1,KU5,KK2,KK3
	Proyek Jaringan Komputer	3	√	√	√	S5,S8,P1,P4,KU5,KK2
	Bahasa Indonesia	2	√	√	√	S8,P1,KU5,KK1
	Technopreneurship	3	√	√	√	S5,S8,P2,P3,KU5,KK2,KK3
6	Etika Profesi dan Pendidikan Anti Korupsi	2	√	√		S6,S9,P2,P4,KU5,KU9,KK2
	Tugas Akhir	6	√	√	√	S6,S8,S9,P2,P3,KU2,KU4,KU10,KK1,KK2,KK3

4.5 Peta Jalan/Roadmap berdasarkan ranah keilmuan

Roadmap ini adalah roadmap bidang Teknologi Informasi untuk D3, yang dibuat berdasarkan: a. Ranah Topik (Topic Area), b. Ranah Keilmuan, c. Bidang Kajian/Area of Knowledge/Body of Knowledge). Body of Knowledge untuk SI ini, mengikuti rekomendasi ACM/IEEE 2010 untuk Information Systems.



Gambar 2. Roadmap Ranah Keilmuan Teknologi Informasi – D3

4.6 Bahan Kajian

Tabel 5. Bahan Kajian dan Mata Kuliah pada Program Studi S1 Teknologi Informasi

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Bidang Kajian *)	Mata Kuliah Terkait	Kode Mata Kuliah
1	Matematika dan Statistika	Statistics	Statistik Deskriptif	4U3321
		Struktur Diskrit	Matematika Komputasi	4U2311
		Math Fundamentals	Matematika Dasar	4U1308
			Aljabar Linier dan Matriks	4U2313
			Manajemen Sains	4U4328
			Manajemen Sains Lanjut	4P5345
2	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas	Algoritma Pemrograman dan Struktur Data	4W1306
			Pemrograman Berorientasi Objek	4W2314
		Bahasa Pemrograman	Pemrograman Web	4W4327
			Pemrograman Open Source	4W5338
3	Rekayasa Perangkat Lunak	Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak	Analisis dan Perancangan Teknologi	4W3318
			Pengujian, Implementasi dan Kinerja Teknologi	4W5340
4	Arsitektur Komputer	Arsitektur dan Organisasi Komputer	Teknologi Operasi dan Pengelolaan Instalasi Komputer 1	4W1304
		Teknologi Operasi & Grafik dan Visualisasi	Teknologi Operasi dan Pengelolaan Instalasi Komputer 2	4W2315
			Desain Web	4W2316
			Multimedia	4P5365
5	Teknologi Terdistribusi	Jaringan dan Komunikasi	Jaringan Komputer I	4W3323
			Jaringan Komputer II	4W4331
			Jaringan Komputer III	4P5344
6	Bisnis dan Manajemen	Functional Business Areas	Teknologi Informasi Perusahaan	4W6352
			Manajemen Rantai	4W4329

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Bidang Kajian *)	Mata Kuliah Terkait	Kode Mata Kuliah
			Pasok	
			Kecerdasan Bisnis *	4P7361
			Akuntansi	4W1307
			Teknologi Informasi Akuntansi	4W6347
			Aplikasi Perkantoran	4W1309
		Organizational Behaviour & Organizational Theory	Teori dan Perilaku Organisasi	4W4332
			E-Bisnis	4P4334
			Technopreneurship	4P4335
		Decision Theory	Teknologi Pengambilan Keputusan	4W5342
		Business Models	Dasar Manajemen dan Bisnis	4W3320
7	Pengolahan Data & Informasi	Database Management System	Teknologi dan Perancangan Basis Data	4W2312
			Pemrograman Basis Data	4W3319
			Data Mining	4P5343
		Information Security	Keamanan Teknologi Informasi	4W7359
			Digital Forensik	4P7369
8	Teknologi Informasi	Manajemen Proyek	Teknologi Informasi Manajemen	4W1305
			Manajemen Proyek Teknologi Informasi	4W5339
			Perencanaan Strategi Teknologi Informasi	4W5341
		Change Management & Risk Management	Manajemen Resiko	4W4330
9	Teknologi Enterprise	Arsitektur Enterprise & Integrasi Teknologi	Perencanaan Sumber Daya Perusahaan	4P7362
			Data Ware House	4P4336

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Bidang Kajian *)	Mata Kuliah Terkait	Kode Mata Kuliah
			Teknologi Informasi Geografi	4W7358
			Komputasi Awan	4P5366
10	Pembentukan Karakter	Humaniora	Bahasa Inggris 1	4U1301
			Bahasa Inggris 2	4U2310
			Bahasa Inggris 3	4U3317
			Bahasa Inggris 4	4U4325
			Bahasa Indonesia & Tata tulis Ilmiah	4W7356
			Pancasila	4U3324
		Kewarganegaraan	Kewarganegaraan	4U6353
		Ilmu Religi dan Budaya & Sosiologi	Pendidikan Agama	4U1302
11	Kecakapan Hidup		Teknologi Informasi Kontemporer	4W1303
			Aplikasi Perkantoran	4W1309
		Komputer dan Masyarakat	Komputer dan Masyarakat	4W6351
		Masyarakat	Interpersonal Skill & Bimbingan Karir (Life Skill)	4W6348
			Etika Profesi dan Pendidikan Anti Korupsi	4W6349
			Kewirausahaan	4W4326
			Pengenalan Budaya ASEAN	4P4333
			Teknik Presentasi	4P6367
			Penulisan Artikel Ilmiah	4P7368
		Kerja Praktik/Magang	Kerja Praktek	4W6353
		Skripsi	Riset Teknologi Informasi	4W6346
			Skripsi	4W8363
12	Management and Governance	Technology Infrastructure, IT	Teknologi Pengadaan Barang dan Jasa IT	4W5337

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Bidang Kajian *)	Mata Kuliah Terkait	Kode Mata Kuliah
13	(MAGO)	Resources Procurement, Vendor Management & IT Contract Management		
		IT Compliance Management	Pemantauan & Evaluasi Teknologi Informasi	4W7360
		Interoperability Framework	Integrasi SI	4W7357
13	Informatics Concepts (INCO)	Information based Costing, Information Governance	Tata Kelola & Audit SI	4W6350
		Philosophy of Information, Social Informatics & Humanistic Informatics	Interaksi Manusia dan Komputer	4W3322
14	Emerging Technology	Intelligent System	Kecerdasan Buatan	4P6355
			Pemrograman Mobile	4P6354
			Teknologi Informasi Kontemporer	4W1303

*) Ranah Keilmuan/*Knowledge Area/Body of Knowledge*

4.7 Struktur Kurikulum

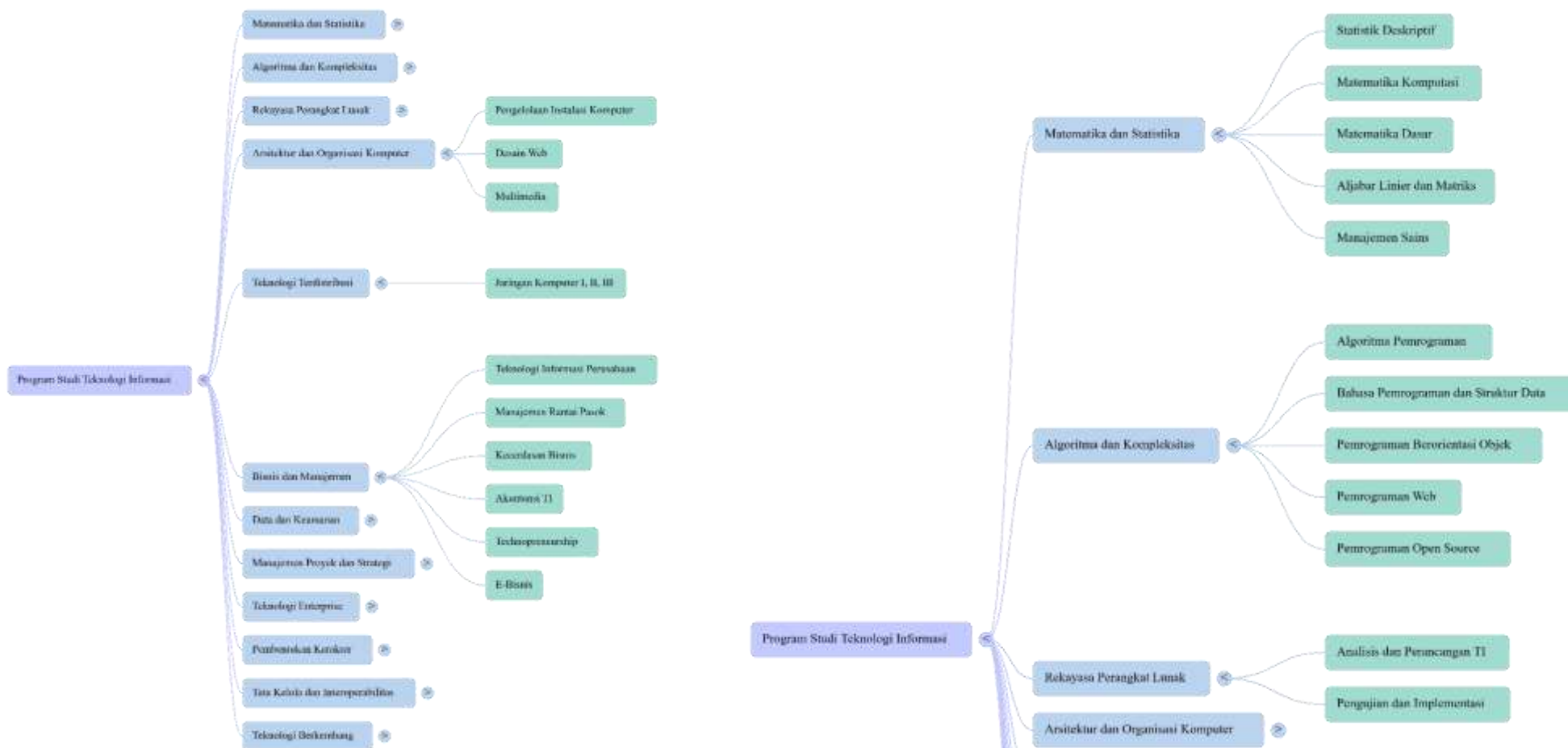
Struktur kurikulum Program Studi Teknologi Informasi disusun dengan beban studi sebanyak 110 (seratus sepuluh) SKS yang dijadwalkan untuk 6 (enam) semester dan dapat ditempuh dalam waktu kurang dari 6 (enam) semester dan selama-lamanya 10 (sepuluh) semester setelah pendidikan menengah.

Struktur kurikulum Program Studi Teknologi Informasi terdiri atas Mata Kuliah Umum, Wajib dan Pilihan. Penyusunan struktur kurikulum dilakukan sedemikian rupa untuk mendukung kompetensi di setiap profil lulusan.

Tabel 6. Jumlah SKS PS (minimum untuk kelulusan)

Jenis Mata Kuliah	SKS	Keterangan
Mata Kuliah Wajib	108	Mata kuliah wajib program studi sebanyak 108 SKS.
Jumlah Total	108	

4.8 Peta Prasyarat Mata Kuliah



Gambar 3. Peta prasyarat mata kuliah Teknologi Informasi – D3

4.9 Distribusi Mata Kuliah

Tabel 7. Distribusi Mata Kuliah

Semester	Kode/ Nomer Mata- kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Bobot sks				
				Status		Sifat		
				Wajib	Pilihan	Kuliah	Praktikum	Praktek
1	2	3	5	6	7	8	9	
1	2301201	English for Public Speaking	2			1	1	
	2301202	Pendidikan Agama	2			2		
	2301203	Transformasi Digital	2			2		
	2301204	Algoritma Pemrograman	4			2	2	
	2301205	Konsep Sistem Informasi	2			2		
	2301206	Matematika Diskrit	2			2		
	2331207	Desain Grafis	3			3		
	2301308	Sistem Operasi	3			3		
SKS SEMESTER 1			20			17	3	0
2	2302301	Sistem Basis Data	3			1	2	
	2302302	Pemrograman Berorientasi Objek	3			3		
	2302303	Aljabar Linier	3			3		
	2332304	Multimedia Animasi	3			1	2	
	2302306	Sistem Informasi Manajemen	3			2	1	
	2302207	English for Business	2			2		

	2332305	Dasar Jaringan Komputer	3			1	2	
	SKS SEMESTER 2		20			13	7	0
3	2333401	Multimedia Lanjut	4			1	3	
	2303302	Perancangan Basis Data	3			3		
	2303303	Statistika dan Probabilitas	3			3		
	2333404	Administrasi Jaringan Komputer	4			1	3	
	2333305	Pemrograman Game	3				3	
	2303206	Pendidikan Kewarganegaraan	2			2		
	2303207	Pendidikan Pancasila	2			2		
4	SKS SEMESTER 3		21			12	9	0
	2304201	Keamanan Siber	2			1	1	
	2304302	Interaksi Manusia dan Komputer	3			2	1	
	2304303	Rekayasa Perangkat Lunak	3			2	1	
	2334404	Keamanan Jaringan Komputer	4			2	2	
	2304205	Interpersonal Skill dan Bimbingan Karir	2			2		
	2304306	Analisis dan Perancangan Berorientasi	3			3		
	2334207	Desain UI/UX	2				2	
5	SKS SEMESTER 4		19			12	7	
	2305301	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	3			3		
	2305303	Manajemen Proyek Teknologi Informasi dan	3			1	2	

	2335304	Proyek Multimedia	5			2	3	
	2335505	Proyek Jaringan Komputer	5			2	3	
	2305206	Bahasa Indonesia	2			2		
	2305207	Technopreneurship	2			2		
	SKS SEMESTER 5		20			12	8	0
6	2306201	Etika Profesi dan Pendidikan Anti	2			2		
	2336602	Tugas Akhir	6				6	
	SKS SEMESTER 6		8			2	6	
TOTAL SKS			108			68	40	
Prosentase Perbandingan						63%	37%	

BAB V. PEMBELAJARAN

5.1 Karakteristik Pembelajaran.

Prodi melaksanakan pembelajaran dengan karakteristik proses pembelajaran sesuai dengan Standar Proses Pembelajaran STMIK SiNus. Mata kuliah dilaksanakan dengan karakteristik pembelajaran Interaktif, Holistik, Integratif, Saintifik, Kontekstual, Tematik, Efektif, Kolaboratif, dan Berpusat pada mahasiswa - Student Centered Learning (SCL).

Penjelasan Karakteristik Pembelajaran :

1. Interaktif dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam pembelajaran yang mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
2. Holistik dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran yang mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional untuk meraih capaian pembelajaran.
3. Integratif dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran yang terintegrasi untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin.
4. Saintifik dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan Sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
5. Kontekstual dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahliannya untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
6. Tematik dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan Prodi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
7. Efektif dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran dengan mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.
8. Kolaboratif dalam pembelajaran adalah aktifitas dalam proses pembelajaran

secara bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk meraih capaian pembelajaran.

9. Student Centered Learning (SCL) adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, aktifitas dalam proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan untuk meraih capaian pembelajaran lulusan.

5.2 Metoda Pembelajaran

Metoda pembelajaran yang sesuai dengan karakteritik pembelajaran diatas adalah diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran berbasis proyek, Pembelajaran berbasis masalah.

a. Metode Diskusi Kelompok.

Metode diskusi adalah kegiatan yang melibatkan peserta didik untuk aktif menyampaikan pendapat atau gagasan yang ada untuk bisa memecahkan sebuah permasalahan. Penerapannya penerapannya dengan membagi mahasiswa ke beberapa kelompok untuk memecahkan sebuah persoalan secara bersama-sama. Tujuannya, selain mampu memecahkan permasalahan, mahasiswa juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terkait masalah yang dibahas, berani mengeluarkan pendapat, serta mengambil keputusan.

b. Metoda Simulasi.

Metoda pembelajaran simulasi adalah bentuk metoda praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam ranah kognitif maupun keterampilan. Metoda ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan atau keterbatasan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya. Tujuannya adalah agar mahasiswa mempunyai gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses membuat sesuatu, proses terjadinya sesuatu, proses mengerjakan atau menggunakannya, dan komponen – komponen yang membentuk sesuatu. Metoda simulasi diharapkan dapat merangsang mahasiswa untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba mempraktekan apa yang ada dalam teori menjadi sesuatu yang nyata (disimulasikan).

b. Metoda Studi Kasus.

Studi kasus merupakan metode pembelajaran yang memusatkan pada suatu kasus secara detail, untuk mencapai CPL. Metode pembelajaran ini menekankan pembahasan secara rinci dan mendalam untuk menemukan pemecahan kasus. Mahasiswa harus aktif dalam diskusi untuk menyampaikan hasil telaah referensi dalam upaya menyelesaikan kasus yang ditetapkan oleh dosen. Studi kasus merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan untuk mempelajari, menerangkan atau menginterpretasi suatu kasus (tanpa intervensi dari pembelajar). Pembelajaran difokuskan untuk menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan (mengapa keputusan diambil, bagaimana diterapkan, apa hasilnya).

c. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Tema masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen, tetapi kasus spesifik diusulkan oleh mahasiswa (*openended*). Pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok. Dalam pembelajaran kolaboratif, mahasiswa berbagi peran, tugas, dan tanggung jawab guna mencapai kesuksesan bersama.

d. Pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran Kolaboratif merupakan metode belajar yang menempatkan mahasiswa dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam bekerja sama dalam suatu kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Metode ini sangat terstruktur, karena pembentukan kelompok, materi yang dibahas, langkah- langkah diskusi serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan dikontrol oleh dosen. Mahasiswa dalam hal ini hanya mengikuti prosedur diskusi yang dirancang oleh dosen. Pada dasarnya CL seperti ini merupakan perpaduan antara *teacher-centered* dan *student- centered learning*. Metode ini bermanfaat untuk membantu menumbuhkan dan mengasah Kebiasaan belajar aktif pada diri mahasiswa, rasa tanggungjawab individu dan kelompok mahasiswa, kemampuan dan keterampilan bekerjasama antar mahasiswa, keterampilan sosial mahasiswa.

e. Pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Mahasiswa melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik.

Mahasiswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Mahasiswa menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerjanya di forum. Pada pembelajaran berbasis proyek peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbuhkan diantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis.

f. Pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk melakukan pemecahan masalah. Dengan metoda pembelajaran berbasis masalah mahasiswa akan tertantang untuk menyelesaikan masalah yang akan membuat mahasiswa menjadi terbiasa menghadapi masalah dan menyelesaikannya.

Kegiatan dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan metoda pembelajaran diperlihatkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Kegiatan Dosen dan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran

No	Metoda pembelajaran	Aktivitas Belajar Mahasiswa	Aktivitas Dosen
1	Diskusi Kelompok	Membentuk kelompok (5-10) memilih bahan diskusi mempresentasikan paper dan mendiskusikan di kelas	a. Membuat rancangan bahan diskusi dan aturan diskusi. b. Menjadi moderator dan sekaligus mengulas pada setiap akhir sesi diskusi mahasiswa.
2	Simulasi	mempelajari dan menjalankan suatu peran yang ditugaskan kepadanya. Atau mempraktekan berbagai model (komputer) yang telah disiapkan.	a. Merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya, bisa berupa bermain peran, model komputer, atau berbagai latihan simulasi. b. Membahas kinerja mahasiswa.

3	Studi kasus	mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi yang ada untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan.	a. Menyediakan data, atau petunjuk (metode) untuk menelusuri suatu pengetahuan yang harus dipelajari oleh mahasiswa. b. Memeriksa dan member ulasan terhadap hasil belajar mandiri mahasiswa.
4	Collaborative Learning	a. Bekerja sama dengan anggota kelompoknya dalam mengerjakan Tugas b. Membuat rancangan proses dan bentuk penilaian berdasarkan consensus kelompoknya sendiri.	a. Merancang tugas yang bersifat open ended. b. Sebagai fasilitator dan motivator.
5	Cooperative Learning	Membahas dan menyimpulkan masalah/ tugas yang diberikan dosen secara berkelompok.	a. Merancang dan dimonitor proses belajar dan hasil belajar kelompok mahasiswa. b. Menyiapkan suatu masalah/kasus atau bentuk tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok.
8	Project Based Learning	Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara Teknologiatik. Menunjukan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.	a. Merancang suatu tugas (proyek) yang Teknologiatik agar belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian/ penggalan (inquiry), yang terstruktur dan kompleks. b. Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
9	Problem Based Learning	Belajar dengan menggali/ mencari informasi (inquiry) serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memecahkan masalah faktual/ yang dirancang oleh dosen .	a. Merancang tugas untuk mencapai kompetensi tertentu b. Membuat petunjuk (metode) untuk mahasiswa dalam mencari pemecahan masalah yang dipilih oleh mahasiswa sendiri atau yang ditetapkan.

5.3 Merdeka Belajar

Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT) dan Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (---, 2020) mewajibkan program studi pada Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia perlu menyesuaikan kurikulumnya. Kebijakan Kampus Merdeka ini memberi hak kepada mahasiswa untuk belajar di luar program studi asalnya selama lamanya tiga semester. Untuk itu diperlukan kurikulum yang lebih fleksibel dan proses pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat dan industri (*link and match*).

Kurikulum MBKM Program Studi Teknologi Informasi merupakan penyesuaian terhadap kurikulum 2018 sehingga dapat mengakomodir hak mahasiswa melaksanakan pembelajaran di luar prodi. Bentuk Kegiatan Pembelajaran dalam rangkan memberikan hak belajar kepada mahasiswa di luar program studi meliputi:

A. Pertukaran Pelajar

Pertukaran pelajar diselenggarakan untuk membentuk beberapa sikap mahasiswa yang termaktub di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020, yaitu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; serta bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Beberapa bentuk kegiatan belajar yang bisa dilakukan dalam kerangka pertukaran belajar adalah sebagai berikut.

1. Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang sama
2. Pertukaran Pelajar dalam Program Studi yang sama pada Perguruan Tinggi yang berbeda
3. Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang berbeda

B. Magang/Praktik Kerja

Program magang 1 semester, memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung di-recruit, sehingga mengurangi biaya recruitment dan training awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya. Melalui kegiatan ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga meng-update bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan.

Program magang dikonversikan menjadi 20 SKS sesuai dengan kurikulum yang sedang ditempuh oleh mahasiswa di Prodi Teknologi Informasi. Duapuluh SKS tersebut dinyatakan dalam bentuk kesetaraan dengan mata kuliah yang ditawarkan yang kompetensinya sejalan dengan kegiatan magang.

C. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

Kegiatan pembelajaran dalam bentuk asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, maupun atas.

Program Asistensi Mengajar memperoleh pengakuan maksimal 20 sks.

D. Riset/Penelitian

Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalami, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik. Bagi mahasiswa yang memiliki minat dan keinginan berprofesi dalam bidang riset, peluang untuk magang di Lembaga riset sebagai asisten peneliti saat mengerjakan proyek riset yang berjangka pendek ataupun riset mandiri selama 1 semester. Program Riset memperoleh pengakuan sebanyak 20 sks.

E. Proyek Kemanusiaan

Perguruan tinggi selama ini banyak membantu mengatasi bencana melalui program-program kemanusiaan. Pelibatan mahasiswa selama ini bersifat *voluntary* dan hanya berjangka pendek. Selain itu, banyak lembaga Internasional (UNESCO, UNICEF, WHO, dsb) yang telah melakukan kajian mendalam dan membuat pilot project pembangunan di Indonesia maupun negara berkembang lainnya. Mahasiswa dengan jiwa muda, kompetensi ilmu, dan minatnya dapat menjadi "*foot soldiers*" dalam proyek-proyek kemanusiaan dan pembangunan lainnya baik di Indonesia maupun di luar negeri. Proyek kemanusiaan dapat disetarakan maksimal 20 sks.

F. Kegiatan Wirausaha

Kebijakan Kampus Merdeka mendorong pengembangan minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar yang sesuai. Kegiatan pembelajaran dalam bentuk wirausaha baik yang belum maupun sudah ditetapkan dalam kurikulum program studi. Persyaratan diatur dalam pedoman akademik yang dikeluarkan oleh Perguruan Tinggi. Kegiatan wirausaha ini disetarakan dengan 20 sks.

G. Studi/Proyek Independen

Studi/proyek independen merupakan pengembangan kompetensi mahasiswa untuk berkarir di dunia teknologi kemitraan dengan dunia industri. Studi independen dapat menjadi pelengkap atau pengganti mata kuliah yang harus diambil. Ekuivalensi kegiatan studi independen ke dalam mata kuliah dihitung berdasarkan kontribusi dan peran mahasiswa yang dibuktikan dalam aktivitas di bawah koordinasi dosen pembimbing. Kegiatan Studi/Proyek Independen disetarakan maksimal 20 sks.

H. Membangun Desa

Membangun desa merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa. Kegiatan membangun desa diharapkan dapat mengasah *softskill* kemitraan, kerjasama tim lintas disiplin/keilmuan (lintas kompetensi), dan leadership mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah perdesaan. Kegiatan Membangun Desa disetarakan maksimal 20 sks.

BAB V. PENILAIAN DAN EVALUASI

5.1 Pelaksanaan Penilaian dan Evaluasi

Program Studi Teknologi Informasi memiliki mekanisme formal untuk mengevaluasi dan memonitor mahasiswa secara periodik. Untuk menjamin mutu program tersebut maka pelaksanaan monitor dan evaluasi dilakukan mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Disamping itu juga monitoring dan evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran mencakup karakteristik, perencanaan, pelaksanaan, proses pembelajaran dan beban belajar mahasiswa untuk memperoleh capaian pembelajaran lulusan. Penilaian/evaluasi merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, kinerja, dan produktifitas dalam melaksanakan program MBKM. Fokus evaluasi adalah individu mahasiswa, yaitu prestasi yang dicapai dalam pelaksanaan MBKM oleh mahasiswa. Melalui evaluasi akan diperoleh tentang apa yang telah dicapai dan apa yang belum dicapai oleh mahasiswa selama mengikuti kegiatan. Evaluasi dapat memberikan informasi terkait kemampuan apa yang telah dicapai oleh mahasiswa selama mengikuti program. Selain itu, melalui evaluasi dapat dilakukan peninjauan kembali terhadap nilai atau implikasi dari hasil program. Selanjutnya, menilai apakah program ini telah sesuai digunakan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa.

5.2 Prinsip Penilaian

Penilaian dalam pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program hak belajar tiga semester di luar program studi mengacu kepada 5 (lima) prinsip sesuai SNPT yaitu edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.

5.3 Aspek dan Teknik Penilaian

Sejalan dengan prinsip-prinsip penilaian di atas, maka aspek-aspek yang dinilai dalam pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program hak belajar tiga semester di luar program studi, setidaknya sebagai berikut:

- a. kehadiran saat pembekalan dan pelaksanaan;
- b. kedisiplinan dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas;
- c. sikap;
- d. kemampuan melaksanakan tugas-tugas;
- e. kemampuan membuat laporan

Sedangkan teknik penilaian terdiri atas: 1) observasi, 2) partisipasi, 3) unjuk kerja, 4) test tertulis, 5) test lisan, dan 6) angket. Adapun, instrumen penilaian terdiri atas: 1) penilaian proses dalam bentuk rubrik, dan/ atau; 2) penilaian hasil dalam bentuk portofolio, atau 3) karya disain

5.4 Prosedur dan Pelaksanaan

Penilaian Sesuai dengan prinsip kesinambungan, penilaian dalam pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” dilakukan selama kegiatan berlangsung (penilaian proses) dan akhir kegiatan berupa laporan kegiatan belajar (penilaian hasil). Penilaian dalam proses dilakukan dengan cara observasi (kepribadian dan sosial) sebagai teknik utama. Sedangkan penilaian hasil dilaksanakan pada akhir pelaksanaan program dengan menggunakan laporan yang dibuat oleh mahasiswa. Penilaian dilakukan oleh pembimbing lapangan dari Pihak Ketiga yang terkait dengan kegiatan yang diambil oleh mahasiswa dan dosen pendamping. Pelaksanaan penilaian memuat unsur unsur sebagai berikut:

1. mempunyai kontrak rencana penilaian,
2. melaksanakan penilaian sesuai kontrak atau kesepakatan,
3. memberikan umpan balik dan memberi kesempatan untuk mempertanyakan hasil kepada mahasiswa,
4. mempunyai dokumentasi penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa,
5. mempunyai prosedur yang mencakup tahap perencanaan, kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir,
6. pelaporan penilaian berupa kualifikasi keberhasilan mahasiswa dalam menempuh suatu mata kuliah dalam bentuk huruf dan angka,
7. mempunyai bukti-bukti rencana dan telah melakukan proses perbaikan berdasar hasil monev penilaian.

5.5 Evaluasi Perkuliahan

Evaluasi Pelaksanaan Perkuliahan merupakan aktifitas yang dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap proses belajar mengajar suatu matakuliah. Didahului dengan proses pengisian daftar materi yang diajarkan dosen pada setiap pertemuan kuliah, dan pemberian lembar kuisisioner kepada mahasiswa pada akhir masa perkuliahan untuk mendapatkan tanggapan dan masukan terhadap proses perkuliahan yang telah berjalan. Berkas-berkas ini kemudian direkap dan dievaluasi oleh Lembaga

Penjaminan Mutu dan hasilnya dilaporkan pada Ketua Program Studi.

BAB VI. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) DAN RENCANA PEMBELAJARAN NON- PERKULIAHAN (RPNP)

6.1 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

6.1.1 Prinsip RPS

RPS adalah dokumen perencanaan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran **perkuliahan tertentu** yang dirancang dalam 1 (satu) semester yang ditujukan sebagai panduan umum bagi mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan yang ditetapkan program studi.

RPS dititikberatkan pada bagaimana memandu mahasiswa untuk belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CPL lulusan yang dibebankan pada mata kuliah. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning* disingkat SCL). RPS wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

6.1.2 Unsur-unsur RPS

RPS atau istilah lain menurut SN-Dikti Pasal 12, paling sedikit memuat:

- a) nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
- b) capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
- c) kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
- d) bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
- e) metode pembelajaran;
- f) waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
- g) pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
- h) kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
- i) daftar referensi yang digunakan.

Format RPS yang digunakan seperti berikut.

Otorisasi		
Tanggal Penyusunan		
Pengembang RPS		
Koordinator Rumpun MK		
Ketua Program Studi		
Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi) yang dibebankan pada matakuliah :		
Tuliskan cpl yang dibebankan matakuliah dengan level (C,P,A)		
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):		
CP1 : CP2:		
Diskripsi Singkat mata Kuliah :		
Bahan Kajian/Materi yang akan Disampaikan		
Metoda Pembelajaran		
Wajib : [1] ... [2] [3] Pendukung: [4] [5]		
Penilaian :		
Mata Kuliah Syarat :		

Mg Ke-	Sub-CPMK (KAD : Kemampuan Akhir yang diharapkan)	Materi Pembelajaran (Bahan Kajian)	Bentuk, Metoda Pembelajaran & Penugasan [Waktu TM, PT, BM]*	Bentuk & Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai	Pustaka
1,2	1a. Sub CPMK dari CP-1 1b.					
3,4	2a. Sub CPMK dari CP-2 2b.			-		
5,6, 7						
8	Ujian tengah Semester (UTS)					
9				-		
				-		
				-		
				-		
				-		
16	Ujian Akhir Semester (UTS)					

*keterangan : Waktu TM : Tatap Muka; PT : Penugasan Terstruktur; BM : Belajar secara Mandiri

6.2 Rencana Pembelajaran Non-Perkuliahan (RPNP)

Rencana Pembelajaran Non-Perkuliahan yang selanjutnya disingkat sebagai RPNP adalah dokumen perencanaan pembelajaran MBKM dalam bentuk kegiatan pembelajaran non-perkuliahan (Magang/Praktik Kerja, Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Riset/Penelitian, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wirausah, Studi/Proyek Independen, Membangun Desa) yang ditujukan sebagai panduan umum bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memenuhi Capaian Pembelajaran Lulusan yang ditetapkan program studi.

RPNP sedikitnya memuat :

- 1) Nama Program studi,
- 2) Identitas Aktivitas Pembelajaran Luar Program Studi
 - a. Bentuk Kegiatan pembelajaran
 - b. Institusi tempat belajar
 - c. Tema/Topik/Judul Kegiatan
 - d. Diskripsi kegiatan
 - e. Durasi pelaksanaan, semester dan tahun akademik
 - f. Prasarat
- 3) Capaian pembelajaran Lulusan yang didukung pada BKP MBKM Non-Perkuliahan.
- 4) Matakuliah dan CPMK yang disetarakan.
- 5) Pengalaman Belajar (aktifitas belajar dan durasi waktu)
- 6) Monitoring Proses Pembelajaran
- 7) Asesmen dan Penilaian hasil belajar

Format RPNP yang digunakan seperti berikut. :

 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK SINAR NUSANTARA Jl. KH. Samanhudi 84-86 Surakarta 57142 Telp./Fax. 0271-716500 Http : // www.sinus.ac.id E-mail : sekretariat@sinus.ac.id		Program Studi	Program	Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER NON-PERKULIAHAN (RPNP)				
1. Identitas Aktivitas Pembelajaran Luar Program Studi				
Nama Mata Kuliah	Diisi jika merupakan mata kuliah tersendiri, dikosongkan jika kegiatan pembelajaran disetarakan dengan mata kuliah lain.			
Bentuk Aktivitas Pembelajaran	Pertukaran Mahasiswa, Magang/Praktik Kerja, Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen, atau Membangun Desa/Kuliah Kerja Tematik			
Institusi tempat belajar				
Tema/Topik/Judul Kegiatan				
Diskripsi Kegiatan				
Durasi pelaksanaan	<i>Dalam satuan bulan/minggu/jam</i>	Semester/ Tahun Akademik	Gasal/2021-2022	
Prasyarat	Minimal semester maksimal semester Telah menempuh sks Telah lulus mata kuliah			
Dosen Koordinator	Nama Dosen Koordinator	Anggota tim pembimbing	Nama Pembimbing A Nama Pembimbing B Nama Pembimbing C	
2a. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN				
Kode CPL	Rumusan CPL			
CPL01	Rumusan CPL01			
CPL02	Rumusan CPL02			
CPL03	Rumusan CPL03			
CPL04	Rumusan CPL04			
2b. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				

Mata Kuliah yang Disetarakan			Bo- bot sks	Kode CPL yang didukung	Kode CPMK	Rumusan CPMK
No	Kode MK	Nama Matakuliah				
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-

3. Referensi

4. Pengalaman Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Durasi
Aktivitas 1	<i>Dalam satuan bulan/minggu/jam</i>
Aktivitas 2	<i>Dalam satuan bulan/minggu/jam</i>
Aktivitas 3	<i>Dalam satuan bulan/minggu/jam</i>

5. Monitoring

Rancangan Monitoring Proses Pembelajaran	Pihak yang Memonitor
<i>Deskripsi tentang metode monitoring yang dilaksanakan beserta instrumen monitoring yang digunakan. Berikut adalah beberapa contohnya</i>	
1. Penulisan logbook menggunakan Google Docs	Dosen Pembimbing
2. Konsultasi rutin dengan pembimbing lapangan minimal satu kali dalam dua pekan	Pembimbing lapangan
3. Konsultasi rutin dengan dosen pembimbing minimal satu kali dalam satu bulan	Dosen Pembimbing
4. Laporan kepada pimpinan unit kerja minimal satu kali dalam satu bulan	Pimpinan unit kerja

6. Asesmen dan Penilaian		
Asesmen Hasil Pembelajaran	Kode CPL/CPMK yang diukur	Penilai
Deskripsi tentang teknik asesmen serta instrumen asesmen dan penilaian yang digunakan		
Mahasiswa dinyatakan lulus jika memenuhi kriteria sebagai berikut. Kriteria 1 Kriteria 2 Kriteria 3 Ketentuan minimal kriteria untuk masing-masing bentuk pembelajaran dapat dilihat di lampiran peraturan ketua no..tahun 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran di luar program studi di lingkungan STMIk Sinar Nusantara Surakarta		
Tanggal :	Tanggal :	Tanggal :
Disahkan Oleh Ketua Program Studi	Diperiksa Oleh Koordinator Rumpun Bidang Studi	Dosen Koordinator
ttd	ttd	ttd
Kaprodi	Koordinator Rumpun Bidang Ilmu	Dosen Koordinator

BAB VII. BEBAN STUDI DAN KELULUSAN

7.1 Perkuliahan

1. Setiap tahun ajaran dibagi dalam 2 semester yang dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik.
2. Pada setiap awal semester mahasiswa diwajibkan melakukan daftar ulang dan atau mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) sebagai syarat untuk mengikuti kegiatan perkuliahan dan kegiatan akademik lainnya.
3. Pelaksanaan perkuliahan dalam satu semester : 16 minggu termasuk ujian. (Ujian Mid Semester dan Ujian Akhir Semester).
4. Mahasiswa dinyatakan layak mengikuti ujian akhir semester apabila memenuhi kehadiran sebanyak 75% dari kehadiran dosen. Apabila kurang dari 75% maka kekurangan kehadiran dapat diganti dengan pemberian tugas tambahan dari dosen.

7.2 Penentuan Beban Studi

1. Pada awal semester pertama mahasiswa baru diperbolehkan mengambil beban studi maksimal 22 SKS.
2. Jumlah beban studi maksimal yang boleh diambil setiap mahasiswa pada semester berikutnya ditetapkan berdasarkan indeks prestasi dari semester sebelumnya dengan ketentuan sebagai berikut :

$$3.00 \leq IP \quad \quad \quad = \text{maksimal } 24 \text{ SKS}$$

$$2.50 < IP < 3.00 \quad \quad \quad = \text{maksimal } 22 \text{ SKS}$$

$$2.00 < IP < 2.5 \quad \quad \quad = \text{maksimal } 20 \text{ SKS}$$

$$IP < 2.00 \quad \quad \quad = \text{maksimal } 18 \text{ SKS}$$

Penentuan mata kuliah - mata kuliah untuk memenuhi jumlah kredit yang akan diambil pada awal semester dilakukan oleh mahasiswa yang bersangkutan dengan persetujuan Dosen Pembimbing.

Matakuliah Bersyarat

Matakuliah bersyarat dapat diambil/ditempuh apabila mahasiswa sudah menempuh matakuliah prasarat dengan nilai minimal "D".

Matakuliah Skripsi

Matakuliah Skripsi dapat diambil disemester Genap atau Ganjil dengan Persyaratan sebagai berikut:

- g. Telah menyelesaikan minimum 100 sks, dengan nilai D maksimal 10 % terkompensasi dengan nilai B atau A dan Indeks Prestasi minimal 2,00.
- h. Untuk ujian Skripsi harus melampirkan sertifikat TOEFL dan untuk nilai TOEFL akan diatur tersendiri.

7.3 Lama Studi dan capaian SKS

Lama Studi kumulatif Program Diploma adalah 5 semester sampai 10 semester. Perolehan SKS kumulatif dievaluasi setiap semester oleh dosen pembimbing akademik. Perolehan SKS kumulatif dievaluasi setiap tahun oleh Program Studi.

Capaian minimal Akumulasi SKS adalah sebagai berikut:

Tahun Ke-1 (capaian SKS kumulatif 2 semester) minimal 20 SKS

Tahun Ke-2 (capaian SKS kumulatif 4 semester) minimal 40 SKS

Tahun Ke-3 (capaian SKS kumulatif 6 semester) minimal 60 SKS

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh semua matakuliah wajib dan memenuhi jumlah sks kumulatif minimal 110 sks dengan Indeks Prestasi Kumulatif lebih besar atau sama dengan 2,0 (dua koma nol).

Apabila mahasiswa tidak bisa menyelesaikan studinya selama waktu yang diberikan tersebut, Program Studi dapat langsung melakukan proses drop out (DO) pada mahasiswa yang bersangkutan.

BAB VIII. PENUTUP

8.1 Aturan Pelaksanaan

Kurikulum ini mulai berlaku pada semester gasal tahun akademik 2023/2024 dengan memberikan hak belajar kepada mahasiswa selama 3 semester.

8.2 Peninjauan Kurikulum

Revisi dan evaluasi kurikulum dimaksudkan untuk melakukan perubahan isi dan muatan kurikulum guna menyesuaikan kompetensi lulusan dengan kebutuhan dan relevansinya di dunia kerja dan kebutuhan stakeholder. Revisi isi dan muatan kurikulum dapat dilakukan secara parsial pada setiap matakuliah yang tersusun dalam kurikulum dan dapat dilakukan setiap 1 semester sekali pada awal semester berjalan. Revisi dan evaluasi kurikulum menyeluruh dapat dilakukan sekurang-kurangnya 5 (lima) tahun setelah kurikulum ini diberlakukan.