



# LAPORAN KEGIATAN LOKAKARYA KURIKULUM PROGRAM STUDI SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI

Tema: “Membangun Ekosistem Pembelajaran  
Vokasi Berbasis Kebutuhan Industri”



Selasa, 21 Oktober 2025

Ruang Meeting Universitas Tiga Serangkai, Gedung B Lantai 1  
Tahun 2026

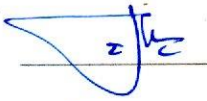
**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KEGIATAN  
LOKAKARYA KURIKULUM PROGRAM STUDI  
SEKOLAH VOKASI UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI**

*Tema: "Membangun Ekosistem Pembelajaran Vokasi Berbasis Kebutuhan Industri"*

Laporan kegiatan ini disusun berdasarkan dokumentasi resmi Berita Acara dan Formulir Rekomendasi Lokakarya Kurikulum yang dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Oktober 2025, mencakup empat program studi di lingkungan Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai: Sistem Informasi (D3), Teknologi Informasi (D3), Desain Komunikasi Visual (D3), dan Desain Produk Tekstil (D3). Laporan ini memuat rekapitulasi hasil lokakarya serta rumusan awal Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sebagai dasar tindak lanjut pengembangan kurikulum masing-masing program studi.

Surakarta, 21 Oktober 2025

**PENGUSUL:**

| Program Studi                 | Nama Ketua Program Studi              | Tanda Tangan                                                                          |
|-------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Sistem Informasi (D3)         | Sri Harjanto, S.Kom., M.Kom.          |  |
| Teknologi Informasi (D3)      | Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.      |  |
| Desain Komunikasi Visual (D3) | Ninggar Mayang Ningrum, S.Sn., M.Hum. |  |
| Desain Produk Tekstil (D3)    | Amin Sulistiyowati, S.Sn., M.Sn.      |  |

Mengetahui dan Menyetujui,  
Dekan Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai

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

## DAFTAR ISI

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| DAFTAR ISI .....                                                                       | 3  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                                | 4  |
| 1.1 Latar Belakan .....                                                                | 4  |
| 1.2 Dasar Pelaksanaan .....                                                            | 4  |
| 1.3 Tujuan Kegiatan .....                                                              | 4  |
| 1.4 Tema, Waktu, dan Tempat Kegiatan .....                                             | 4  |
| BAB II. PELAKSANAAN KEGIATAN .....                                                     | 6  |
| 2.1 Bentuk Kegiatan .....                                                              | 6  |
| 2.2 Peserta Kegiatan .....                                                             | 6  |
| 2.3 Proses Pelaksanaan .....                                                           | 7  |
| BAB III. HASIL LOKAKARYA PER PROGRAM STUDI .....                                       | 8  |
| 3.1 Program Studi Sistem Informasi (D3) .....                                          | 8  |
| 3.2 Program Studi Teknologi Informasi (D3) .....                                       | 8  |
| 3.3 Program Studi Desain Komunikasi Visual (D3) .....                                  | 9  |
| 3.4 Program Studi Desain Produk Tekstil (D3) .....                                     | 10 |
| BAB IV. ANALISIS DAN SINTESIS KEBUTUHAN KURIKULUM .....                                | 11 |
| 4.1 Isu Strategis Lintas Program Studi .....                                           | 11 |
| 4.2 Implikasi terhadap Struktur dan Model Pembelajaran .....                           | 11 |
| BAB V. HASIL AKHIR: RUMUSAN PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) .... | 13 |
| 5.1 Kerangka dan Dasar Rumusan .....                                                   | 13 |
| 5.2 CPL Sikap dan Keterampilan Umum (Berlaku bagi Seluruh Program Studi) .....         | 13 |
| 5.3 Program Studi Sistem Informasi (D3) .....                                          | 14 |
| 5.4 Program Studi Teknologi Informasi (D3) .....                                       | 15 |
| 5.5 Program Studi Desain Komunikasi Visual (D3) .....                                  | 16 |
| 5.6 Program Studi Desain Produk Tekstil (D3) .....                                     | 17 |
| BAB VI. RENCANA TINDAK LANJUT .....                                                    | 19 |
| BAB VII. PENUTUP .....                                                                 | 20 |
| LAMPIRAN .....                                                                         | 21 |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai (UTS) secara berkala melakukan peninjauan dan pemutakhiran kurikulum di seluruh program studi guna memastikan proses pembelajaran senantiasa selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Sebagai bagian dari proses tersebut, pada hari Selasa, 21 Oktober 2025 dilaksanakan Lokakarya Kurikulum Program Studi yang melibatkan empat program studi Diploma Tiga (D3) di lingkungan Sekolah Vokasi, yaitu Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Produk Tekstil.

Lokakarya ini menghadirkan unsur dosen, alumni, mahasiswa aktif, mitra dari dunia usaha dan dunia industri (DUDI), tim pengembang kurikulum fakultas, Lembaga Penjaminan Mutu, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tiga Serangkai, dengan tujuan menghimpun masukan langsung dari pemangku kepentingan bagi penyempurnaan kurikulum masing-masing program studi. Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan pelaksanaan dan hasil lokakarya, serta merumuskan tindak lanjutnya berupa Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) bagi keempat program studi.

#### 1.2 Dasar Pelaksanaan

1. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
3. Peraturan Rektor Universitas Tiga Serangkai Nomor 335.A Tahun 2025 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Program Diploma.
4. Berita Acara Lokakarya Kurikulum Program Studi Sistem Informasi (D3), Teknologi Informasi (D3), Desain Komunikasi Visual (D3), dan Desain Produk Tekstil (D3), Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai, tertanggal 21 Oktober 2025.

#### 1.3 Tujuan Kegiatan

Berdasarkan Berita Acara resmi, lokakarya ini diselenggarakan dengan tujuan:

1. Penyelarasan Kurikulum dengan Kebutuhan Industri.
2. Penguatan Kompetensi Lulusan.
3. Integrasi masukan dari Stakeholder.
4. Implementasi kegiatan Magang.
5. Pengembangan Model Pembelajaran Praktis dan Adaptif.
6. Pemetaan dan Penyesuaian Struktur Mata Kuliah.
7. Peningkatan daya saing lulusan di pasar global.

#### 1.4 Tema, Waktu, dan Tempat Kegiatan

| Aspek         | Keterangan                                                          |
|---------------|---------------------------------------------------------------------|
| Tema Kegiatan | Membangun Ekosistem Pembelajaran Vokasi Berbasis Kebutuhan Industri |

| Aspek                 | Keterangan                                                                                                 |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hari, Tanggal         | Selasa, 21 Oktober 2025                                                                                    |
| Tempat                | Ruang Meeting Universitas Tiga Serangkai, Gedung B Lantai 1, Jl. KH. Samanhudi No. 84-86, Surakarta        |
| Program Studi Peserta | Sistem Informasi (D3), Teknologi Informasi (D3), Desain Komunikasi Visual (D3), Desain Produk Tekstil (D3) |

## BAB II

### PELAKSANAAN KEGIATAN

#### 2.1 Bentuk Kegiatan

Lokakarya dilaksanakan dalam bentuk forum diskusi (focus group discussion) yang diselenggarakan secara paralel untuk masing-masing program studi pada hari dan tempat yang sama. Setiap forum program studi menghadirkan perwakilan dosen, alumni, mahasiswa aktif, dan mitra DUDI, difasilitasi oleh Ketua Program Studi bersama Tim Pengembang Kurikulum Fakultas, dengan didampingi oleh perwakilan Lembaga Penjaminan Mutu dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tiga Serangkai.

Masukan dari unsur alumni dan mitra/stakeholder dihimpun secara tertulis melalui Formulir Rekomendasi yang ditandatangani langsung oleh perwakilan masing-masing, sebagai bagian tak terpisahkan dari Berita Acara resmi kegiatan.

#### 2.2 Peserta Kegiatan

Berdasarkan Berita Acara, setiap forum program studi dihadiri oleh unsur berikut:

1. Perwakilan Dosen Program Studi.
2. Perwakilan Alumni Program Studi.
3. Perwakilan Mahasiswa Aktif.
4. Mitra dari dunia usaha dan dunia industri (DUDI).
5. Tim Pengembang Kurikulum Fakultas.
6. Perwakilan Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Tiga Serangkai.
7. Perwakilan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Tiga Serangkai.

Penanda tangan resmi Berita Acara dan Formulir Rekomendasi pada setiap program studi adalah sebagai berikut:

| Program Studi                 | Ketua Program Studi                   | Alumni                            | Mitra / Stakeholder                                                     |
|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Sistem Informasi (D3)         | Sri Harjanto, S.Kom., M.Kom.          | Mattohar, A.Md.Kom.               | Erfan Zaenuddin, S.P. (PT Tiga Serangkai / TSSO)                        |
| Teknologi Informasi (D3)      | Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.      | Mattohar, A.Md.Kom.               | Erfan Zaenuddin, S.P. (PT Tiga Serangkai / TSSO)                        |
| Desain Komunikasi Visual (D3) | Ninggar Mayang Ningrum, S.Sn., M.Hum. | Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn. | Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn. (Universitas Sebelas Maret Surakarta) |

| Program Studi              | Ketua Program Studi              | Alumni                 | Mitra / Stakeholder                               |
|----------------------------|----------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------|
| Desain Produk Tekstil (D3) | Amin Sulistiyowati, S.Sn., M.Sn. | Hanif Mufasiroh, A.Md. | Zulfa Rahmawati, S.Sn., M.Sn. (Visa Cotton Batik) |

**Catatan** Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn. turut hadir dalam dua kapasitas, yaitu sebagai alumni program studi dan sebagai perwakilan mitra Universitas Sebelas Maret Surakarta. Formulir Rekomendasi tertulis dari unsur mitra pada dokumentasi yang diterima tidak terisi (kosong); masukan dari kapasitas mitra tercakup dalam rekomendasi yang disampaikan pada formulir alumni.

### 2.3 Proses Pelaksanaan

1. Pembukaan kegiatan dan penjelasan tema lokakarya kepada seluruh peserta.
2. Diskusi paralel per program studi antara Ketua Program Studi, dosen, mahasiswa, alumni, dan mitra DUDI mengenai kesesuaian kurikulum berjalan dengan kebutuhan industri terkini.
3. Penyampaian dan pencatatan masukan tertulis dari unsur alumni dan mitra/stakeholder melalui Formulir Rekomendasi.
4. Penandatanganan Berita Acara oleh Ketua Program Studi bersama perwakilan alumni dan/atau mitra sebagai dokumentasi resmi hasil lokakarya.

## **BAB III**

### **HASIL LOKAKARYA PER PROGRAM STUDI**

Bagian ini merangkum hasil rekomendasi tertulis dari unsur mitra/stakeholder dan alumni pada masing-masing program studi, disusun ulang dari Formulir Rekomendasi resmi hasil lokakarya tanpa mengubah substansi masukan yang disampaikan.

#### **3.1 Program Studi Sistem Informasi (D3)**

##### **Rekomendasi Mitra/Stakeholder — Erfan Zaenuddin, S.P. (PT Tiga Serangkai / TSSO)**

Masukan disampaikan dalam kerangka pencapaian target Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan penguatan kekhasan program studi:

1. Perlu upaya nyata dari program studi untuk mengenalkan realitas industri secara terstruktur, melalui: (a) mendorong berjalannya proyek-proyek mahasiswa secara terjadwal; (b) magang mahasiswa secara terjadwal di industri TI yang relevan dan berskala nasional; serta (c) memberikan kesempatan mahasiswa berkolaborasi dengan program studi lain untuk mencapai target mata kuliah berbasis proyek (project based learning).
2. Mahasiswa didorong untuk berkompetisi dan menyusun portofolio profesional sejak semester 1 hingga semester 6, dengan jadwal yang disusun secara terstruktur.
3. Pengembangan soft skill memerlukan program yang riil, apabila perlu diangkat bersama di level universitas, misalnya melalui Career and Competency Development Center (CCDC).
4. Konsep pendorong wirausaha harus memiliki program yang nyata, dapat berupa pelatihan dan sertifikasi, dengan target pemateri dan target program yang telah terjadwal.

##### **Rekomendasi Alumni — Mattohar, A.Md.Kom.**

1. Lulusan diharapkan dapat berperan aktif dalam praktik lapangan; mahasiswa perlu lebih aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut.
2. Generasi mahasiswa saat ini perlu dibekali lebih banyak, mengingat dunia pendidikan berbeda dengan dunia kerja.
3. Lulusan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bangsa dan negara.
4. Kegiatan praktik lapangan perlu diperbanyak.

#### **3.2 Program Studi Teknologi Informasi (D3)**

##### **Rekomendasi Mitra/Stakeholder — Erfan Zaenuddin, S.P. (PT Tiga Serangkai / TSSO)**

Masukan disampaikan dengan penekanan bahwa Praktik Kerja Lapangan (PPL) dan sebaran mata kuliah perlu didetailkan secara operasional:

1. Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi perlu diberikan jadwal yang terstruktur untuk mendekatkan pada realitas dunia industri, melalui: (a) membuat proyek-proyek mahasiswa secara terjadwal; (b) magang mahasiswa yang terjadwal di industri TI yang relevan dan berskala nasional; serta (c) memberikan kesempatan mahasiswa berkolaborasi dengan program studi lain untuk mencapai target mata kuliah berbasis proyek (project based learning).

2. Mahasiswa didorong untuk berkompetisi dan menyusun portofolio profesional sejak semester 1 hingga semester 6, dengan jadwal yang disusun secara terstruktur.
3. Pengembangan soft skill memerlukan program yang riil, apabila perlu diangkat bersama di level universitas, misalnya melalui Career and Competency Development Center (CCDC).
4. Konsep pendorong wirausaha harus memiliki program yang nyata, dapat berupa pelatihan dan sertifikasi, dengan target pemateri dan target program yang telah terjadwal.

**Rekomendasi Alumni — Mattohar, A.Md.Kom.**

1. Lulusan diharapkan dapat berperan aktif dalam praktik lapangan; mahasiswa perlu lebih aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut.
2. Generasi mahasiswa saat ini perlu dibekali lebih banyak, mengingat dunia pendidikan berbeda dengan dunia kerja.
3. Lulusan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bangsa dan negara.
4. Kegiatan praktik lapangan perlu diperbanyak.

**Catatan** Masukan dari Erfan Zaenuddin, S.P. dan Mattohar, A.Md.Kom. pada Program Studi Sistem Informasi dan Teknologi Informasi tercatat dengan substansi yang sejalan, mengingat kedua narasumber memberikan pandangan lintas rumpun program studi berbasis Teknologi Informasi.

### 3.3 Program Studi Desain Komunikasi Visual (D3)

**Rekomendasi Alumni / Mitra Universitas Sebelas Maret Surakarta — Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn.**

1. Kurikulum vokasi wajib mengadaptasi kebutuhan industri yang dinamis (contextual, tailored, sustainable).
2. Kualifikasi lulusan berada pada Level 5 KKN (KKN Level 5).
3. Penguasaan kompetensi mencakup pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) maupun teknik manual, serta kemampuan presentasi karya secara digital.
4. Visi program studi perlu mencerminkan orientasi internasional (Visi Internasional 2.0) yang tercermin dalam kurikulum.
5. Sebaran mata kuliah perlu ditinjau kesesuaiannya dengan pendekatan Kampus Berdampak (magang dan riset).
6. Pada semester 5, mata kuliah dasar Audio Visual/proyek perlu disesuaikan karena mahasiswa dinilai sudah lebih dekat dengan industri sehingga materi dasar tidak lagi relevan pada tahap tersebut.
7. Perlu dipertimbangkan penambahan mata kuliah yang mendukung kemandirian berkarya dan kewirausahaan kreatif.
8. Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu bidang yang paling terdisrupsi oleh AI — bidang Desain, Animasi, Ilustrasi, dan Videografi perlu disikapi secara khusus dalam kurikulum, termasuk penempatan mata kuliah Etika Profesi pada semester 4 dan Storyboard pada semester 2.

9. Skema pembelajaran diusulkan mengikuti pola 3-2-1, yaitu 3 semester kelas, 2 semester magang industri, dan 1 semester Tugas Akhir.
10. Kurikulum perlu merumuskan pencapaian lulusan yang mampu menghasilkan karya dengan kekhasan yang membedakan dari perguruan tinggi lain pada jenjang D3.
11. Pendidikan vokasi perlu mengunggulkan pendekatan Teaching Factory.

**Catatan** Formulir Rekomendasi tertulis dari unsur Mitra Universitas Sebelas Maret Surakarta pada dokumentasi Berita Acara kedua Program Studi Desain Komunikasi Visual (ditandatangani Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn.) tidak terisi (kosong). Seluruh masukan pada bagian ini bersumber dari Formulir Rekomendasi Alumni yang ditandatangani oleh narasumber yang sama.

### 3.4 Program Studi Desain Produk Tekstil (D3)

#### Rekomendasi Alumni — Hanif Mufasiroh, A.Md.

1. Dengan adanya Universitas Tiga Serangkai untuk bidang desain fashion, diharapkan dapat memberi warna tersendiri di dunia fashion.
2. Praktik di luar kampus perlu diperbanyak, baik untuk dunia fashion maupun industri fashion/UMKM.
3. Keikutsertaan dalam kompetisi perlu diperbanyak agar mental mahasiswa terbentuk.
4. Perlu tersedia wadah pengembangan diri bagi mahasiswa.

#### Rekomendasi Mitra/Stakeholder — Zulfa Rahmawati, S.Sn., M.Sn. (Visa Cotton Batik)

Inti rekomendasi: penguatan kompetensi individu mahasiswa.

1. Kebutuhan industri saat ini bergeser dari isu digitalisasi pasar (tahun 2024) menuju isu sustainable dan modest fashion (tahun 2025 dan seterusnya); direkomendasikan penguatan aspek sustainable (bertanggung jawab) pada tiga sub-aspek: bahan, proses produksi, dan masyarakat sekitar.
2. Penguatan kompetensi mencakup pemahaman dasar bahan tekstil lokal Indonesia serta pengembangan produk pada ranah fesyen, kraft, dan homedekor.
3. Implementasi magang perlu menerapkan konsep “wirausaha muda” dalam sistem magang kampus.
4. Perlu diperbanyak riset pasar dan produk, dengan keaktifan mengikuti tren pasar baik lokal (Solo dan sekitarnya), nasional, maupun internasional.
5. Peningkatan daya saing dilakukan melalui pengembangan kualitas produksi/produk dan konten lokal.
6. Perlu dicoba pengenalan perangkat lunak desain digital tekstil, seperti 3D Clo.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN SINTESIS KEBUTUHAN KURIKULUM**

#### **4.1 Isu Strategis Lintas Program Studi**

Meskipun keempat program studi memiliki karakteristik keilmuan yang berbeda, hasil lokakarya menunjukkan sejumlah isu strategis yang muncul secara konsisten lintas program studi:

1. Penyelarasan dengan kebutuhan riil DUDI. Seluruh program studi menerima masukan agar kurikulum secara eksplisit merespons kebutuhan industri terkini, baik pada rumpun Teknologi Informasi (relevansi skala nasional), Desain Komunikasi Visual (disrupsi AI, orientasi internasional), maupun Desain Produk Tekstil (tren sustainable dan modest fashion).
2. Penguatan praktik lapangan dan magang yang terjadwal. Baik Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Komunikasi Visual, maupun Desain Produk Tekstil merekomendasikan agar magang/praktik industri dilaksanakan secara terstruktur dan terjadwal, tidak lagi bersifat insidental.
3. Penguatan portofolio dan daya saing individu mahasiswa. Rekomendasi Sistem Informasi dan Teknologi Informasi menekankan portofolio profesional sejak semester awal; Desain Produk Tekstil menekankan keikutsertaan kompetisi; Desain Komunikasi Visual menekankan kekhasan karya lulusan.
4. Dorongan kewirausahaan yang terprogram. Keempat program studi menerima masukan agar kewirausahaan tidak hanya menjadi materi teori, melainkan program riil dengan pelatihan, sertifikasi, dan pendampingan (termasuk konsep “wirausaha muda” pada Desain Produk Tekstil dan Teknologi Informasi).
5. Kolaborasi lintas program studi berbasis proyek. Sistem Informasi dan Teknologi Informasi secara eksplisit merekomendasikan kolaborasi project based learning lintas program studi.
6. Adaptasi terhadap teknologi mutakhir. Desain Komunikasi Visual menyoroti disrupsi AI pada bidang desain, animasi, ilustrasi, dan videografi; Desain Produk Tekstil menyoroti kebutuhan penguasaan perangkat lunak desain digital tekstil (3D Clo).

#### **4.2 Implikasi terhadap Struktur dan Model Pembelajaran**

Sintesis rekomendasi lokakarya mengarah pada beberapa implikasi struktural yang perlu ditindaklanjuti dalam penyusunan kurikulum masing-masing program studi:

1. Penerapan skema pembelajaran berbasis proyek dan magang terjadwal pada seluruh program studi, dengan Desain Komunikasi Visual secara spesifik mengusulkan pola 3 (kelas) - 2 (magang industri) - 1 (Tugas Akhir) semester.
2. Penambahan atau penguatan mata kuliah/kegiatan pendukung portofolio, kompetisi, dan sertifikasi kompetensi yang terjadwal sejak semester awal.
3. Penguatan model Teaching Factory sebagai ciri pembelajaran vokasi, khususnya pada Desain Komunikasi Visual dan Desain Produk Tekstil.

4. Peninjauan penempatan mata kuliah tertentu pada peta kurikulum (contoh: Etika Profesi pada semester 4 dan Storyboard pada semester 2 di Program Studi Desain Komunikasi Visual).
5. Integrasi program pengembangan soft skill dan kewirausahaan pada level fakultas/universitas (contoh: Career and Competency Development Center/CCDC).

**Catatan** Butir 4.1 dan 4.2 merupakan hasil sintesis Tim Penyusun terhadap rekomendasi tertulis pada Bab III, dan menjadi dasar perumusan Profil Lulusan serta Capaian Pembelajaran Lulusan pada Bab V.

## BAB V

### HASIL AKHIR: RUMUSAN PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

#### 5.1 Kerangka dan Dasar Rumusan

Sebagai hasil akhir lokakarya, disusun rumusan awal Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) bagi keempat program studi, mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Level 5 untuk jenjang Diploma Tiga dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020. CPL dirumuskan dalam empat unsur baku: Sikap (S), Keterampilan Umum (KU), Pengetahuan (P), dan Keterampilan Khusus (KK).

Unsur Sikap dan Keterampilan Umum bersifat baku secara nasional dan berlaku sama bagi seluruh program studi jenjang Diploma Tiga (disajikan pada Sub-bab 5.2). Unsur Pengetahuan dan Keterampilan Khusus dirumuskan secara spesifik untuk masing-masing program studi, disusun oleh Tim Penyusun berdasarkan sintesis rekomendasi lokakarya pada Bab III dan Bab IV.

**Catatan** Rumusan Profil Lulusan dan CPL pada bab ini merupakan rancangan awal (draft) hasil sintesis lokakarya. Rumusan ini memerlukan verifikasi dan finalisasi lebih lanjut oleh Ketua Program Studi, Tim Pengembang Kurikulum Fakultas, dan Lembaga Penjaminan Mutu, sebelum ditetapkan secara resmi melalui Keputusan Dekan Sekolah Vokasi.

#### 5.2 CPL Sikap dan Keterampilan Umum (Berlaku bagi Seluruh Program Studi)

Mengacu pada Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

##### Sikap (S)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                           |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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   | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.      |
| S4   | Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa. |
| S5   | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.                   |

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                   |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S6   | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| S7   | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.                           |
| S8   | Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.                                            |
| S9   | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.       |
| S10  | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.                          |

#### Keterampilan Umum (KU)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                             |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KU1  | Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur.                                      |
| KU2  | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.                                                                                                                                                                                                 |
| KU3  | Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah, dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni. |
| KU4  | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, dan sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya.                                                                                                                       |
| KU5  | Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.                                                     |
| KU6  | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, serta mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.                                                                                                  |
| KU7  | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.                                                                                                                              |

### 5.3 Program Studi Sistem Informasi (D3)

#### Profil Lulusan

1. Junior Software/RPL Developer — mampu mengembangkan aplikasi berbasis kebutuhan bisnis dengan menerapkan praktik rekayasa perangkat lunak (RPL) sebagai kekhasan program studi.
2. Business Process & Data Analyst (Junior) — mampu menganalisis proses bisnis dan data untuk mendukung pengambilan keputusan organisasi.

3. Technopreneur/Wirausahawan Digital — mampu merintis dan mengelola usaha berbasis teknologi informasi.

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Pengetahuan (P)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1   | Menguasai konsep dasar rekayasa perangkat lunak (RPL) dan siklus pengembangan sistem informasi berbasis kebutuhan industri. |
| P2   | Menguasai konsep basis data, analisis, dan perancangan sistem informasi untuk mendukung proses bisnis organisasi.           |
| P3   | Menguasai prinsip dasar kewirausahaan digital dan pengelolaan proyek teknologi informasi lintas disiplin.                   |

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Keterampilan Khusus (KK)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                                                           |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KK1  | Mampu merancang, membangun, dan mendokumentasikan aplikasi/sistem informasi sesuai kebutuhan pengguna secara terstruktur dan berbasis proyek (project based learning). |
| KK2  | Mampu bekerja dan berkolaborasi dalam tim proyek lintas program studi untuk mencapai target pembelajaran berbasis proyek.                                              |
| KK3  | Mampu melaksanakan magang di industri TI yang relevan secara terjadwal dan terstruktur.                                                                                |
| KK4  | Mampu menyusun portofolio profesional dan mengikuti kompetisi/sertifikasi bidang RPL dan sistem informasi sejak semester awal.                                         |
| KK5  | Mampu merancang rencana usaha berbasis teknologi informasi yang didukung pelatihan dan sertifikasi kewirausahaan.                                                      |

**Catatan** Dirumuskan berdasarkan rekomendasi Mitra/Stakeholder (Erfan Zaenuddin, S.P. — PT Tiga Serangkai/TSSO) dan Alumni (Mattohar, A.Md.Kom.) pada Sub-bab 3.1.

## 5.4 Program Studi Teknologi Informasi (D3)

### Profil Lulusan

1. Junior IT Support/Network & Infrastructure Technician — mampu mengelola infrastruktur jaringan dan sistem komputer sesuai standar industri.
2. Junior Programmer/Game & Multimedia Developer — mampu mengembangkan aplikasi/perangkat lunak, termasuk pengembangan game dan multimedia interaktif.

3. Junior Cybersecurity/Digital Forensic Analyst — mampu menerapkan prinsip dasar keamanan siber dan forensik digital dalam pengelolaan sistem TI.
4. Technopreneur TI — mampu merintis usaha berbasis teknologi informasi.

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Pengetahuan (P)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                  |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1   | Menguasai konsep dasar jaringan komputer, infrastruktur TI, dan pengelolaan sistem sesuai kebutuhan industri. |
| P2   | Menguasai konsep pemrograman, pengembangan game/multimedia, dan pengolahan citra (image processing).          |
| P3   | Menguasai prinsip dasar keamanan siber dan forensik digital.                                                  |

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Keterampilan Khusus (KK)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                               |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KK1  | Mampu merancang dan mengimplementasikan proyek TI secara terjadwal berbasis kebutuhan industri berskala nasional (project based learning). |
| KK2  | Mampu melaksanakan magang industri TI yang relevan secara terstruktur dan terjadwal.                                                       |
| KK3  | Mampu berkolaborasi lintas program studi dalam proyek berbasis capaian mata kuliah.                                                        |
| KK4  | Mampu menyusun portofolio profesional dan berkompetisi di bidang teknologi informasi sejak semester awal.                                  |
| KK5  | Mampu merintis usaha berbasis teknologi informasi melalui pelatihan dan sertifikasi yang terjadwal.                                        |

**Catatan** Dirumuskan berdasarkan rekomendasi Mitra/Stakeholder (Erfan Zaenuddin, S.P. — PT Tiga Serangkai/TSSO) dan Alumni (Mattohar, A.Md.Kom.) pada Sub-bab 3.2, serta bidang kepakaran dosen program studi (jaringan, image processing, forensik digital dan keamanan siber, teknologi permainan).

## 5.5 Program Studi Desain Komunikasi Visual (D3)

### Profil Lulusan

1. Junior Visual/Graphic Designer — mampu merancang karya desain grafis dan komunikasi visual berbasis kebutuhan klien dan industri kreatif, termasuk pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) secara etis.

2. Junior Animator & Ilustrator — mampu memproduksi karya animasi dan ilustrasi digital dengan mengintegrasikan teknik manual dan berbasis AI.
3. Junior Videographer/Content Creator — mampu memproduksi konten videografi dan audio visual untuk kebutuhan promosi dan media digital.
4. Wirausahawan Kreatif — mampu merintis usaha di bidang industri kreatif berbasis karya desain.

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Pengetahuan (P)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                   |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1   | Menguasai konsep dasar desain komunikasi visual, termasuk prinsip visual, tipografi, dan storyboard.                           |
| P2   | Menguasai konsep dan etika pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses kreatif desain, animasi, ilustrasi, dan videografi. |
| P3   | Menguasai etika profesi di bidang industri kreatif.                                                                            |

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Keterampilan Khusus (KK)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                                                   |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KK1  | Mampu merancang karya desain, animasi, ilustrasi, dan videografi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif yang dinamis.     |
| KK2  | Mampu memanfaatkan teknologi AI dan teknik manual secara terintegrasi dalam proses kreatif, disertai sikap kerja yang etis dan bertanggung jawab.              |
| KK3  | Mampu menyelesaikan proyek berbasis Teaching Factory dan magang industri sesuai skema pembelajaran 3 (kelas) - 2 (magang industri) - 1 (Tugas Akhir) semester. |
| KK4  | Mampu mempresentasikan karya secara digital dengan standar profesional dan berwawasan internasional.                                                           |
| KK5  | Mampu merintis usaha kreatif berbasis karya desain komunikasi visual.                                                                                          |

**Catatan** Dirumuskan berdasarkan rekomendasi Alumni/Mitra Universitas Sebelas Maret Surakarta (Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn.) pada Sub-bab 3.3. Kualifikasi lulusan mengacu pada KKNI Level 5 sebagaimana secara eksplisit direkomendasikan oleh narasumber.

## 5.6 Program Studi Desain Produk Tekstil (D3)

### Profil Lulusan

1. Junior Fashion Designer — mampu merancang dan memproduksi busana berbasis tren sustainable dan modest fashion dengan memanfaatkan bahan tekstil lokal Indonesia.

2. Junior Product Developer (Kraft & Homedekor) — mampu mengembangkan produk tekstil kreatif di luar busana, pada ranah kraft dan dekorasi rumah (homedekor).
3. Wirausahawan Muda Fashion/Tekstil — mampu merintis dan mengelola usaha produk tekstil secara mandiri dan bertanggung jawab.

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Pengetahuan (P)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                            |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1   | Menguasai konsep dasar bahan tekstil lokal Indonesia dan prinsip keberlanjutan (sustainable fashion) dalam pemilihan bahan, proses produksi, dan dampaknya terhadap masyarakat sekitar. |
| P2   | Menguasai konsep dan tren modest fashion serta pengembangan produk tekstil pada ranah fesyen, kraft, dan homedekor.                                                                     |
| P3   | Menguasai penggunaan perangkat lunak desain digital tekstil (seperti 3D Clo) dalam proses perancangan produk.                                                                           |

#### Capaian Pembelajaran Lulusan — Keterampilan Khusus (KK)

| Kode | Rumusan Capaian Pembelajaran                                                                                                   |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KK1  | Mampu merancang dan memproduksi busana serta produk tekstil kreatif yang mengedepankan prinsip sustainable dan modest fashion. |
| KK2  | Mampu melaksanakan riset pasar dan tren produk tekstil pada skala lokal (Solo dan sekitarnya), nasional, maupun internasional. |
| KK3  | Mampu melaksanakan praktik dan magang pada industri fashion/UMKM dengan pendekatan wirausaha muda.                             |
| KK4  | Mampu mengikuti kompetisi bidang fashion/tekstil untuk membangun kesiapan mental profesional.                                  |
| KK5  | Mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui wadah pengembangan potensi individu yang disediakan program studi.       |

**Catatan** Dirumuskan berdasarkan rekomendasi Alumni (Hanif Mufasiroh, A.Md.) dan Mitra/Stakeholder (Zulfa Rahmawati, S.Sn., M.Sn. — Visa Cotton Batik) pada Sub-bab 3.4.

## **BAB VI**

### **RENCANA TINDAK LANJUT**

Sebagai kelanjutan dari hasil lokakarya dan rumusan awal Profil Lulusan serta CPL pada Bab V, disusun rencana tindak lanjut sebagai berikut:

1. Verifikasi dan finalisasi rumusan Profil Lulusan dan CPL oleh Ketua Program Studi bersama Tim Pengembang Kurikulum Fakultas dan Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Tiga Serangkai.
2. Penyusunan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang diturunkan dari CPL pada masing-masing program studi.
3. Penyesuaian peta dan sebaran mata kuliah, termasuk penempatan mata kuliah berbasis proyek, magang terjadwal, dan mata kuliah pendukung kewirausahaan sesuai rekomendasi Bab III dan Bab IV.
4. Penetapan dokumen kurikulum, Profil Lulusan, dan CPL secara resmi melalui Keputusan Dekan Sekolah Vokasi.
5. Sosialisasi dokumen kurikulum kepada dosen, mahasiswa, dan mitra DUDI pada masing-masing program studi.
6. Evaluasi berkala pelaksanaan kurikulum baru bekerja sama dengan mitra DUDI dan alumni, sejalan dengan semangat lokakarya ini.

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

Lokakarya Kurikulum Program Studi Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai yang dilaksanakan pada 21 Oktober 2025 telah menghasilkan masukan konkret dari unsur alumni dan mitra DUDI bagi keempat program studi Diploma Tiga: Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Produk Tekstil. Hasil sintesis masukan tersebut dituangkan dalam rumusan awal Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) pada Bab V laporan ini, sebagai dasar tindak lanjut penyusunan dan penetapan kurikulum secara resmi.

Laporan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi Ketua Program Studi, Tim Pengembang Kurikulum Fakultas, dan pimpinan Sekolah Vokasi dalam menyempurnakan kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, sekaligus memperkuat kekhasan dan daya saing lulusan Sekolah Vokasi Universitas Tiga Serangkai.

## LAMPIRAN

### Daftar Peserta dan Penanda Tangan Berita Acara

Daftar berikut merekapitulasi penanda tangan resmi Berita Acara dan Formulir Rekomendasi pada setiap program studi, sebagaimana dokumentasi yang diterima.

| Program Studi                 | Peran               | Nama                                  | Instansi/Keterangan                 |
|-------------------------------|---------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Sistem Informasi (D3)         | Ketua Program Studi | Sri Harjanto, S.Kom., M.Kom.          | Sekolah Vokasi UTS                  |
| Sistem Informasi (D3)         | Alumni              | Mattohar, A.Md.Kom.                   | -                                   |
| Sistem Informasi (D3)         | Mitra/Stakeholder   | Erfan Zaenuddin, S.P.                 | PT Tiga Serangkai (TSSO)            |
| Teknologi Informasi (D3)      | Ketua Program Studi | Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.      | Sekolah Vokasi UTS                  |
| Teknologi Informasi (D3)      | Alumni              | Mattohar, A.Md.Kom.                   | -                                   |
| Teknologi Informasi (D3)      | Mitra/Stakeholder   | Erfan Zaenuddin, S.P.                 | PT Tiga Serangkai (TSSO)            |
| Desain Komunikasi Visual (D3) | Ketua Program Studi | Ninggar Mayang Ningrum, S.Sn., M.Hum. | Sekolah Vokasi UTS                  |
| Desain Komunikasi Visual (D3) | Alumni              | Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn.     | -                                   |
| Desain Komunikasi Visual (D3) | Mitra               | Dr. Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn.     | Universitas Sebelas Maret Surakarta |
| Desain Produk Tekstil (D3)    | Ketua Program Studi | Amin Sulistiyowati, S.Sn., M.Sn.      | Sekolah Vokasi UTS                  |
| Desain Produk Tekstil (D3)    | Alumni              | Hanif Mufasiroh, A.Md.                | -                                   |
| Desain Produk Tekstil (D3)    | Mitra/Stakeholder   | Zulfa Rahmawati, S.Sn., M.Sn.         | Visa Cotton Batik                   |

Dokumen Berita Acara dan Formulir Rekomendasi asli terlampir sebagai bukti dokumentasi resmi dan menjadi rujukan utama penyusunan laporan ini.