



DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI CILACAP

 Jalan Dr. Sutomo No.1 Sidakaya - Cilacap

 www.pnc.ac.id

 (0282) – 537992

 sekretariat@pnc.ac.id

TIM PENYUSUN

Ketua

Nama : **Nur Wahyu Rahadi, S.Kom., M.Eng.**

NIP/NIDN : **0609058102**

Anggota

Nama : **Dwi Novia Prasetyanti, S.Kom., M.Cs.**

NIP/NIDN : **0619118002**

Nama : **Prih Diantono Abda'u, S.Kom., M.Kom.**

NIP/NIDN : **0008089002**

Nama : **Nurwachid Adi Prasetya, S.Kom., M.Kom.**

NIP/NIDN : **0015118803**




**POLITEKNIK NEGERI CILACAP**

Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya, Cilacap
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992
Laman: www.pnc.ac.id

Nomor:
KPT.2.TI.D3

DOKUMEN KURIKULUM

Revisi : 02
Halaman : 46

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
Perumus	Cahya Vikasari	Koordinator Program Studi		29 Mei 2023
Pemeriksa	Cahyo Trileksono	Pengelola P4MP		29/5-23
Persetujuan	Bayu Aji Girawan	Wakil Direktur I		12/6-23
Penetapan	Riyadi Purwanto	Direktur		13/6-23
Pengendalian	Artdhita Fajar Pratiwi	Kepala P4MP		20/7-23

DAFTAR ISI

Tim Penyusun.....	1
Daftar Isi.....	3
Kata Pengantar.....	4
I. Identitas Program Studi.....	6
II. Landasan Kurikulum.....	6
2.1 Universitas Value	6
2.2 Landasan Filosofi	7
2.3 Landasan Historis	7
2.4 Landasan Hukum	9
III. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan	10
3.1 Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan PNC	10
3.2 Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan Jurusan.....	12
3.3 Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan Program Studi	12
IV. Evaluasi Kurikulum dan Penelusuran Lulusan	13
4.1 Evaluasi Lulusan	13
4.2 Penelusuran Lulusan	14
V. Profil Lulusan dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	14
5.1 Profil Lulusan	14
5.2 Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	14
5.3 Matrik Hubungan Profil Lulusan dengan CPL dan Mata Kuliah.....	19
VI. Penetapan Bahan Kajian	23
6.1 Bahan Kajian.....	23
6.2 Matrik Hubungan CPL dan Bahan Kajian.....	24
VII. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS	30
7.1 Pembentukan Mata Kuliah.....	30
7.2 Penentuan Bobot SKS	34
7.3 Matrik Hubungan Profil Lulusan dengan Mata Kuliah dengan Mata Kuliah.....	36
VIII. Organisasi Mata Kuliah	37
IX. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester	41
X. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	44

KATA PENGANTAR

Perguruan tinggi dan program studi sebagai lini terdepan perubahan merespon tuntutan perubahan zaman dengan melakukan perubahan kurikulum. Kurikulum merupakan cetak biru proses pembelajaran yang didasarkan pada profil dan capaian lulusan dengan membekali dan menyiapkan generasi yang memiliki kreativitas, inovatif, unggul, ulet serta tangguh dalam segala kondisi.

Perubahan atau evaluasi kurikulum merupakan sebuah aktivitas rutin yang harus dilakukan sebagai tanggapan terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi yang membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Aktivitas dan kerja manusia mengalami perubahan. Bidang-bidang pekerjaan lama hilang digantikan dengan bidang pekerjaan yang baru dengan kebutuhan sumber daya manusia yang kompeten dan terlatih. Menyikapi kondisi tersebut, adaptasi mutlak diperlukan. Perkembangan dan tantangan zaman menjadi pintu masuk perubahan.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasa 35 ayat 2 mengamanatkan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh Setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 1, menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk men capai tujuan Pendidikan Tinggi. Kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan IPTEKS yang dituangkan dalam Capaian Pembelajaran. Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki 'kemampuan' setara dengan 'kemampuan' (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI.

Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan kompetensi baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran di luar program studinya. Kurikulum ini berisi latar belakang, landasan dan tahapan penyusunan kurikulum, profil lulusan, capaian pembelajaran, bahan kajian, struktur kurikulum,

sebaran mata kuliah, proses pembelajaran, dan penilaian. Kurikulum MBKM Program Studi Diploma III Teknik Informatika juga dilengkapi dengan deskripsi mata kuliah berikut rancangan pembelajaran semester mata kuliah.

Melalui kurikulum MBKM ini semoga dapat menjadi titik tolak untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mencetak lulusan yang unggul, kreatif, inovatif berlandaskan ketakwaan, kemandirian, dan kecendekiaan serta dapat berkontribusi positif terhadap kesejahteraan bangsa.

Cilacap, 24 Agustus 2022

Tim Penyusun

I. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Nama Perguruan Tinggi (PT) : POLITEKNIK NEGERI CILACAP
Jurusan : TEKNIK INFORMATIKA
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Status Akreditasi : B
Jenjang Pendidikan : DIPLOMA III
Gelar Lulusan : A.Md.

II. LANDASAN KURIKULUM

2.1. Universitas Value

PNC merupakan lembaga pendidikan yang menjadi sarana bagi bangsa Indonesia dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga memiliki peran sangat penting dalam mewujudkan bangsa yang maju dan mandiri, sejahtera lahir dan batin. Oleh karena itu PNC harus menyelenggarakan pendidikan yang makin bermutu, tanggap terhadap kebutuhan pembangunan serta pemerataan pendidikan dan memiliki rasa penuh tanggung jawab terhadap masa depan bangsa dan negara.

Dalam menjalankan fungsi dan misinya PNC selalu:

- 1) Memegang teguh pada pengembangan, pengkajian dan penerapan Ilmu Pengetahuan, Teknologi (IPTEK) dan Seni ke dalam kehidupan bermasyarakat.
- 2) Aspirasi untuk meningkatkan berfungsinya IPTEK dalam kehidupan industri dan masyarakat,
- 3) Bersikap untuk selalu mengabdikan diri kepada masyarakat dan memelopori pembangunan.

Dalam menjalankan fungsi, misi dan jati diri PNC berpedoman pada wawasan berikut :

- 1) PNC mempunyai jiwa kepeloporan dalam perkembangan teknologi dan perkembangan pendidikan vokasi di tanah air.
- 2) PNC menjunjung tinggi azas profesionalisme dan mengandalkan mutu dan efisiensi sebagai modal keberhasilan.
- 3) PNC berupaya untuk mengelola kegiatan secara melembaga dan terpadu sehingga didapat hasil yang optimal.

- 4) PNC bersikap konsisten terhadap tujuan pendidikan yang telah digariskan, tetapi peka dan luwes terhadap dinamika perubahan tuntutan jaman dan lingkungannya.
- 5) PNC berwawasan kewirausahaan dalam mengelola potensi yang dimiliki sehingga menghasilkan manfaat yang maksimal bagi pertumbuhan institusi khususnya dan pembangunan nasional umumnya.
- 6) PNC menentukan arah pengembangan yang berorientasi kepada tuntutan masyarakat (*Link*) dan menerapkannya melalui pengembangan teknologi yang relevan (*Match*).

Berdasarkan misi, jati diri dan wawasan tersebut, PNC harus dapat melaksanakan kewajiban sebagai lembaga pendidikan tinggi vokasi dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Selanjutnya PNC harus selalu menanamkan tekad untuk memberikan pengabdian yang terbaik bagi pertumbuhan bangsa. Seiring dengan itu fungsi pendidikan yang hingga sekarang diselenggarakan secara melembaga harus dikembangkan dalam rangka menegakan kemandirian PNC agar pelaksanaan kewajiban dan pengabdian terbaik diatas dapat diselenggarakan dengan lebih efektif dan terukur.

2.2. Landasan filosofi

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586).

2.3. Landasan Historis

Politeknik Negeri Cilacap (PNC) lahir dan tumbuh sebagai Perguruan Tinggi Negeri Vokasi Pertama di kabupaten Cilacap, Politeknik Negeri Cilacap yang sebelumnya bernama Politeknik Cilacap merupakan salah satu dari 14 (empat belas) politeknik baru kerjasama antara Pemerintah Daerah Kabupaten Cilacap dengan Direktorat Pendidikan Tinggi (Dikti). Politeknik Cilacap didirikan pada tanggal 08 Juli 2008 melalui Surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional No 125/D/O/2008. Sumber pendanaan pada saat pendirian berasal dari pemerintah daerah kabupaten Cilacap sebesar ±30% dan pemerintah pusat (APBN) sebesar 70% melalui Program Hibah Pendirian Politeknik Baru yang diprakarsai oleh Tim Satuan Pelaksana Program

Pendirian dan Pengembangan Politeknik (SP4) Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Pada saat pendirian Politeknik Cilacap memiliki 3 (tiga) Program Studi yaitu Diploma III Teknik Elektronika, Diploma III Teknik Mesin dan Diploma III Teknik Informatika. Gagasan mula pendirian Politeknik Cilacap berasal dari Bupati Cilacap pada tahun 2006 agar kabupaten Cilacap dapat memiliki Perguruan Tinggi, yang selanjutnya gagasan tersebut diwujudkan dengan mengikuti hibah kompetisi pendirian politeknik baru milik pemerintah daerah yang dilaksanakan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Olah Raga pada saat itu yang diikuti dengan pendirian yayasan dharmaning kawula cilacap dan tim *Task Force* Satuan Pelaksana Kegiatan Pendirian Politeknik Cilacap. Politeknik Cilacap mulai menerima mahasiswa pada tahun akademik 2008/2009 dengan jumlah mahasiswa untuk 3 (tiga) program studi tersebut sebanyak 51 orang.

Awal dasawarsa pertama tahun 2008 sd 2011, PNC telah menyelenggarakan pendidikan berbasis kepraktikan "*Practical Base Education*". Setelah itu dilandasi atas semangat membangun secara berkesinambungan untuk selalu meningkatkan kualitas, relevansi pendidikan, sustainabilitas institusi. PNC telah menerapkan metode Pendidikan Berbasis Produksi (*Production Base Education*). Dalam kurun waktu itu pula telah mendirikan Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat, Pusat Rekayasa, UPT Bahasa, untuk mendekatkan diri dengan dunia industri melalui kemitraan kerja atau *Link* yang melembaga dengan dunia usaha dalam pengembangan teknologi yang relevan atau *Match*. Dalam upaya tersebut, PNC telah mendapat kepercayaan dari Pemerintah Daerah, lembaga dan Industri. Pemerintah Kabupaten Cilacap telah mempercayakan untuk membuat sistem peringatan dini tsunami yang dipasang di pesisir pantai selatan Kabupaten Cilacap, melatih guru – guru SD dalam penguasaan komputer dan membuat alat pengolahan limbah B3 (*Incenerator*) yang dipasang di beberapa rumah sakit. Industri di sekitar Cilacap telah mempercayakan untuk membuat peralatan pabrik yang dipergunakan di industrinya masing-masing, dan melatih pelaku usaha kecil.

Kurun akhir dasawarsa pertama, pada tanggal 06 Oktober 2014 PNC mendapat kepercayaan dari Pemerintah Indonesia untuk alih status menjadi Politeknik Negeri Cilacap. Pengembangan Politeknik Cilacap menjadi Perguruan Tinggi Negeri merupakan salah satu komponen dalam pengembangan rencana strategis pemerintah daerah Kabupaten Cilacap sebagai upaya dalam pemerataan pembangunan satuan Pendidikan Vokasi. Pembangunan dan pengembangan dibidang pendidikan merupakan upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Semakin tinggi tingkat pendidikan penduduk, diharapkan semakin baik kualitas Sumber Daya Manusia. Hal ini diperlukan

untuk mendukung pengembangan Potensi Daerah Kabupaten Cilacap yang mendesak untuk direalisasikan. Salah satu tujuan dikembangkannya Politeknik Cilacap adalah untuk meningkatkan jumlah dan kualitas SDM yang dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja industri, mengingat Kabupaten Cilacap adalah daerah industri.

Disamping itu upaya pengembangan Pendidikan Tinggi Vokasi di wilayah Selatan Jawa, Politeknik Negeri Cilacap berupaya dan bertekad untuk :

- 1) Memperkuat kerangka pendidikan nasional dalam bidang Teknik dalam menghadapi persaingan pasar global yang semakin kompetitif.
- 2) Memberi dukungan nyata terhadap kebijakan nasional dalam pengkajian, penerapan, penguasaan dan pengembangan Teknologi bagi :
 - a) Pengembangan dan pematapan industri nasional umumnya, dan Kabupaten Cilacap khususnya, yang mengarah pada peningkatan mutu produk nasional,
 - b) Pendalaman struktur, keterkaitan yang kukuh dan harmonis antara industri besar, menengah dan kecil di Kabupaten Cilacap khususnya, dan Nasional umumnya.
- 3) Peningkatan kualitas SDM untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja baik daerah, nasional maupun internasional.
- 4) Menjaga stabilitas dan keberlanjutan kampus dalam menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan tinggi,
- 5) Perluasan akses pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat melalui lembaga Pemerintah baik dalam maupun luar negeri.
- 6) Meningkatkan kepercayaan dan kebanggaan Masyarakat Kabupaten Cilacap atas keberadaan Politeknik Negeri Cilacap di Kabupaten Cilacap.

2.4. Landasan Hukum

Landasan hukum di dalam penyusunan kurikulum merdeka kampus merdeka program studi pengembangan produk agroindustri sebagai berikut :

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- 2) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);

- 3) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- 4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- 5) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
- 6) Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
- 7) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
- 9) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 10) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 102 Tahun 2014 tentang Pendirian Organisasi dan Tata Kerja Politeknik Negeri Cilacap
- 11) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2017 tentang Statuta Politeknik Negeri Cilacap;
- 12) Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 206/M/2020 tentang Izin Pembukaan Program Studi Pengembangan Produk Agroindustri Program Sarjana Terapan Pada Politeknik Negeri Cilacap di Kabupaten Cilacap.
- 13) Keputusan Direktur Politeknik Negeri Cilacap No. 195/PL43/HK.02/2022 Tentang Penetapan Rencana Strategis (RENSTRA) 2020 – 2024 Politeknik Negeri Cilacap Edisi Revisi 2.

III. VISI, MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN

3.1. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan PNC

Visi, Misi dan Tujuan PNC tertuang dalam peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi nomor 7 tahun 2017 tentang Statuta Politeknik Negeri Cilacap.

Visi, Misi dan Tujuan sesuai dengan arah, pengembangan dan penguatan pendidikan tinggi vokasi pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi serta kondisi, aspirasi masyarakat dan perkembangan industri. Rumusan visi, misi, tujuan dan sasaran strategis PNC adalah sebagai berikut

a) Visi

Dalam menjalankan program pendidikan sebagai sebuah perguruan tinggi vokasi, PNC memiliki visi :

“Menjadi perguruan tinggi vokasi yang unggul dan berkontribusi bagi masyarakat”

b) Misi

Sebagai upaya untuk mewujudkan visi di atas, maka PNC menetapkan beberapa misi sebagai berikut:

- 1) menyelenggarakan Pendidikan Vokasi berbasis teknologi yang bermutu, bermoral dan berkeadilan sosial;
- 2) menyelenggarakan penelitian dasar dan/atau terapan, serta menyebarluaskan hasil penelitian;
- 3) menyelenggarakan kegiatan pengabdian untuk membantu meningkatkan taraf hidup masyarakat; dan
- 4) membentuk jiwa kewirausahaan berbasis teknologi (*technopeneurship*).

c) Tujuan

Semangat mewujudkan visi dan misi memerlukan kejelasan arah tujuan. Tujuan ini akan menjadi *outcome* dari pelaksanaan tugas dan fungsi tridharma perguruan tinggi oleh PNC, yang dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi sesuai dengan standar nasional pendidikan tinggi;
- 2) Menghasilkan penelitian yang dapat diterapkan dan bermanfaat bagi masyarakat;
- 3) Menghasilkan kegiatan yang bermanfaat bagi peningkatan taraf hidup masyarakat; dan
- 4) Menghasilkan lulusan yang berjiwa kewirausahaan

3.2. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan Jurusan

a) Visi :

Dalam rangka pengelolaan terhadap pelaksanaan program studi, Jurusan Teknik Informatika menetapkan visi:

“menjadi Jurusan yang unggul dalam pengkajian dan penerapan IPTEK pada bidang Informatika dan mampu berkontribusi bagi masyarakat di tingkat nasional”

b) Misi :

- 1) Menyelenggarakan Pendidikan Vokasi berbasis teknologi pada bidang informatika yang bermutu, bermoral dan berkeadilan sosial;
- 2) Menyelenggarakan penelitian dasar dan/atau terapan bidang informatika, serta menyebarluaskan hasil penelitian;
- 3) Menyelenggarakan kegiatan pengabdian untuk membantu meningkatkan taraf hidup masyarakat; dan
- 4) Membentuk jiwa kewirausahaan berbasis teknologi (technopeneurship).

c) Tujuan :

- 1) Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi sesuai dengan standar nasional pendidikan tinggi;
- 2) Menghasilkan penelitian bidang informatika yang dapat diterapkan dan bermanfaat bagi masyarakat;
- 3) Menghasilkan kegiatan yang bermanfaat bagi peningkatan taraf hidup masyarakat; dan
- 4) Menghasilkan lulusan yang berjiwa kewirausahaan.

3.3. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan Program Studi

a) Visi:

Dalam melaksanakan pengembangan keilmuan program studi Diploma III Teknik Informatika menetapkan visi:

“menjadi program studi unggulan dalam pengkajian dan penerapan IPTEK pada bidang Informatika dan mampu berkontribusi bagi masyarakat ditingkat nasional”

b) Misi

Menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam pengkajian dan penerapan IPTEK dibidang Informatika dengan cara:

- 1) Pelaksanaan pendidikan di bidang informatika untuk menghasilkan tenaga-tenaga profesional yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.
- 2) Pelaksanaan rekayasa dan penelitian dasar dan/atau terapan bidang informatika.
- 3) Pelayanan masyarakat di bidang produksi dan jasa serta pelaksanaan kegiatan pengabdian pada bidang informatika untuk membantu meningkatkan taraf hidup masyarakat
- 4) Membentuk jiwa kewirausahaan berbasis teknologi (*technopeneurship*).

c) Tujuan

Program Studi Teknik Informatika dalam penyelenggaraan pendidikannya bertujuan :

- 1) Menghasilkan lulusan yang ahli dalam bidang informatika yang berkarakter, adaptif dan mampu berkarya dengan menerapkan teknologi informasi.
- 2) Menghasilkan penelitian bidang informatika yang aplikatif dan inovatif serta bermanfaat bagi masyarakat.
- 3) Menjadi mitra industri/masyarakat dalam kegiatan konsultasi dan produksi bidang informatika yang bermanfaat bagi peningkatan taraf hidup masyarakat.
- 4) Menghasilkan lulusan yang berjiwa kewirausahaan

IV. EVALUASI KURIKULUM DAN PENELUSURAN LULUSAN

4.1. Evaluasi Kurikulum

Menjelaskan hasil evaluasi pelaksanaan kurikulum yang telah dan sedang berjalan, dengan menyajikan mekanisme hasil evaluasi kurikulum. Analisis kebutuhan berdasarkan kebutuhan pemangku kepentingan dari hasil penelusuran lulusan (*tracer study*).

Evaluasi ada 2: yaitu evaluasi Formatif dan evaluasi summatif.

Evaluasi Formatif tidak selalu berdampak pada perubahan kurikulum, tetapi bisa merubah strategi di dalam operasional kurikulum, sebagai contoh: dalam metode pembelajaran, penambahan/ perubahan pada sub bab/ sub topik/ topik – materi di dalam MK, mengikuti perkembangan IPTEK saat ini.

Evaluasi summatif: adalah evaluasi yang menyebabkan dirubahnya/ dikembangkannya kurikulum, dan berdampak pada implementasi kurikulum baru.

4.2. Penelusuran Lulusan

Program Studi Teknik Informatika mulai menerima peserta didik pada tahun ajaran 2008/2009, untuk penelusuran lulusan program studi teknik informatika dilakukan dengan kegiatan tracer studi yang dilakukan oleh program studi teknik informatika dan bagian akademik PNC.

4.3. Penelusuran Lulusan

Program Studi Teknik Informatika mulai menerima peserta didik pada tahun ajaran 2008/2009, untuk penelusuran lulusan program studi teknik informatika dilakukan dengan kegiatan tracer studi yang dilakukan oleh program studi teknik informatika dan bagian akademik PNC.

V. PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

5.1. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Teknik Informatika disusun sebagai jembatan utama bagi terwujudnya visi misi Program Studi yang tercermin dalam profil lulusan. Sesuai capaian pembelajaran dan disesuaikan dengan level KKNi setidaknya memiliki kualifikasi setara dengan jenjang/level 5. Maka dari itu, profil lulusan dari Program Studi Teknik Informatika adalah menghasilkan lulusan yang memiliki 3 kemampuan. Profil lulusan dicantumkan pada Tabel 1:

Tabel 5.1. Profil lulusan dan deskripsinya

Profil Lulusan		Deskripsi Profil Lulusan
PL1	Supervisor Database Programmer	Mampu membangun, mengembangkan dan menganalisis basis data secara profesional
PL2	Junior Web Programmer	Menjadi SDM yang memiliki kompetensi teknis dalam melaksanakan pemrograman web tingkat junior secara profesional
PL3	Junior Network Administrator	Mampu meningkatkan kompetensi teknis dalam mengkonfigurasi perangkat jaringan dan mengelola jaringan komputer sesuai dengan kebutuhan

5.2. Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sesuai ketentuan yang tercantum dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI) Nomor 3 tahun 2020, setiap Program Studi wajib dilengkapi dengan target capaian pembelajaran sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan program terhadap para pemangku kepentingan. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi selain merupakan rumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan harus dimiliki oleh semua lulusannya, juga merupakan pernyataan mutu lulusan. Oleh karena itu, Program Studi berkewajiban untuk memiliki rumusan CPL yang dapat dipertanggungjawabkan baik isi, kelengkapan deskripsi sesuai dengan ketentuan dalam SN DIKTI, serta kesetaraan level kualifikasinya dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Karena merupakan rumusan tujuan pendidikan dan pernyataan mutu lulusan, perumusan CPL merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan kurikulum Program Studi. Manfaat CPL selain untuk mengarahkan pengelola Program Studi agar mencapai target mutu lulusan, juga memberikan informasi kepada masyarakat tentang pernyataan mutu lulusan Program Studi di perguruan tinggi. Dasar hukum CPL dinyatakan di dalam Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yaitu kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor (pasal 1 ayat 1). Selanjutnya di dalam pasal 1 ayat 2 peraturan tersebut, CPL dinyatakan sebagai kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.

SN DIKTI yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 adalah satuan standar yang meliputi Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan Standar Nasional Penelitian, dan Standar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat. Peraturan tersebut merupakan landasan hukum untuk merumuskan CPL, terutama ketentuan yang tercantum dalam salah satu standar yakni Standar Kompetensi Lulusan (SKL). SKL merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran. Adapun CP Lulusan Program Studi Teknik Informatika diuraikan pada Tabel 2

Tabel 5.2. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

No. CPL	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
ASPEK SIKAP	
CPL47	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
CPL48	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
CPL49	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
CPL50	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
CPL51	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
CPL52	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
CPL53	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
CPL54	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
CPL55	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
CPL56	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
ASPEK KETRAMPILAN UMUM	
CPL38	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
CPL39	Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.
CPL40	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.
CPL41	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning).
CPL42	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.
CPL43	Bekerja sama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam.
CPL44	Mencari, merunut, menyarikan informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis.
CPL45	Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.
CPL46	Menguasai perancangan desain antarmuka yang berfokus pada pengguna
CPL57	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
CPL58	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
CPL59	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;

CPL60	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
CPL61	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
CPL62	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
CPL63	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
CPL64	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
ASPEK KETRAMPILAN KHUSUS	
CPL6	Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.
CPL7	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan.
CPL8	Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
CPL9	Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer
CPL11	Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.
CPL12	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.
CPL13	Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.
CPL14	Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra.
CPL15	Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.
CPL16	Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi.
CPL17	Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.
CPL18	Evaluasi kinerja dari penerapan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.
CPL19	Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer.
CPL20	Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.

CPL21	Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu.
CPL22	Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya.
CPL23	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.
CPL24	Membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang robotik, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural.
CPL25	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data.
CPL26	Menganalisis dan mengembangkan sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif.
CPL27	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer.
CPL28	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform pada Mobile Computing, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area.
CPL29	Merancang sistem keamanannya serta melakukan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada.
CPL30	Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer.
CPL31	Merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.
CPL32	Memahami prinsip dasar sistem jaringan komputer.
CPL33	Menerapkan algoritma paralel yang dapat memanfaatkan sumberdaya komputasi yang tersedia dengan efisien.
CPL33	Mengembangkan aplikasi sederhana berbasis jaringan.
CPL34	Menguasai konsep pemodelan, rendering, animasi, visualisasi grafik komputer dan multimedia.
CPL35	Menjelaskan tentang grafik primitif, ruang geometri grafik dan komponen multimedia.
CPL36	Menyajikan data dalam bentuk visualisasi grafik dan multimedia.
CPL37	Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.
ASPEK PENGETAHUAN	
CPL1	Menguasai konsep-konsep matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika.
CPL2	Menguasai prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear serta metode numerik.
CPL3	Menguasai konsep dan ilmu probabilitas dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi.

CPL4	Menguasai konsep dan teori konsep-konsep struktur diskrit, yang meliputi materi dasar matematika yang digunakan untuk memodelkan dan menganalisis sistem komputasi.
CPL5	Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer.

5.3. Matrik hubungan Profil Lulusan dengan CPL dan Mata kuliah

5.3.1. Hubungan Profil Lulusan dengan CPL

Capaian pembelajaran yang mencakup empat aspek (sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan) seperti yang dideskripsikan di atas telah dirumuskan sesuai dengan profil lulusan Program Studi Teknik Informatika. Capaian pembelajaran dan kaitannya dengan profil lulusan dijabarkan secara rinci dalam Tabel 5.3.1 berikut

Tabel 5.3.1. Matrik hubungan Profil dan CPL

Deskripsi CPL Prodi		PL1	PL2	PL3
CPL1	Menguasai konsep-konsep matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika.	v	v	v
CPL2	Menguasai prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear serta metode numerik.	v	v	v
CPL3	Menguasai konsep dan ilmu probabilitas dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi.	v	v	v
CPL4	Menguasai konsep dan teori konsep-konsep struktur diskrit, yang meliputi materi dasar matematika yang digunakan untuk memodelkan dan menganalisis sistem komputasi.	v	v	v
CPL5	Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer.	v	v	v
CPL6	Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.		v	
CPL7	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan.			v
CPL8	Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.		v	
CPL9	Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.		v	

CPL10	Menguasai konsep dan prinsip pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis computer	v	v	
CPL11	Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.		v	
CPL12	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.		v	
CPL13	Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.		v	
CPL14	Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra.	v		
CPL15	Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.		v	
CPL16	Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi.		v	v
CPL17	Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.	v		v
CPL18	Evaluasi kinerja dari penerapan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.	v		v
CPL19	Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer.	v	v	
CPL20	Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.		v	v
CPL21	Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu.	v		v
CPL22	Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya.		v	
CPL23	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.	v	v	

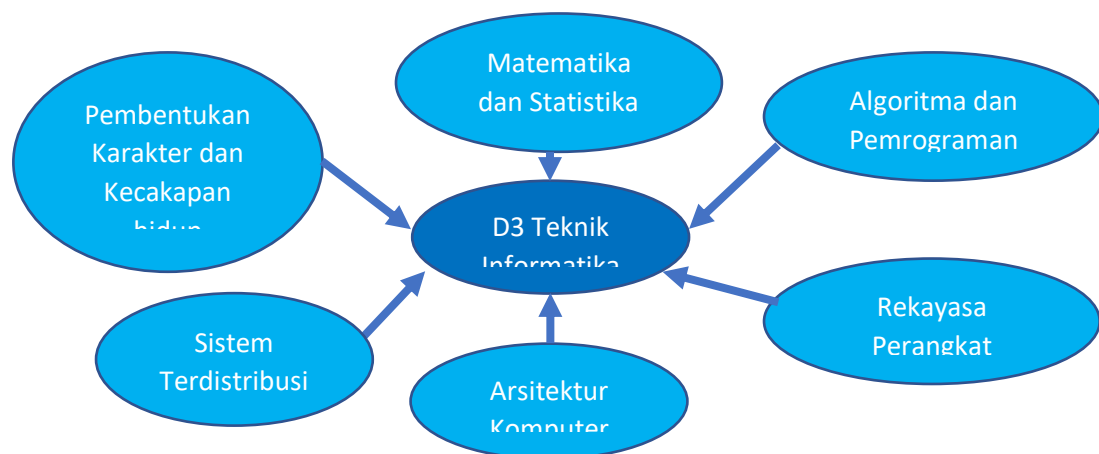
CPL24	Membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang robotik, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural.		v	v
CPL25	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data.	v		
CPL26	Menganalisis dan mengembangkan sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif.	v		
CPL27	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer.		v	
CPL28	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform pada Mobile Computing, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area.		v	
CPL29	Merancang sistem keamanannya serta melakukan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada.	v		v
CPL30	Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer.	v		
CPL31	Merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.			v
CPL32	Memahami prinsip dasar sistem jaringan komputer.			v
CPL33	Menerapkan algoritma paralel yang dapat memanfaatkan sumberdaya komputasi yang tersedia dengan efisien.	v		
CPL34	Mengembangkan aplikasi sederhana berbasis jaringan.			v
CPL35	Menguasai konsep pemodelan, rendering, animasi, visualisasi grafik komputer dan multimedia.		v	
CPL36	Menjelaskan tentang grafik primitif, ruang geometri grafik dan komponen multimedia.		v	
CPL37	Menyajikan data dalam bentuk visualisasi grafik dan multimedia.		v	
CPL38	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	v	v	v
CPL39	Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta	v	v	v

	mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.			
CPL40	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.	v	v	v
CPL41	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning).	v	v	v
CPL42	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.	v	v	v
CPL43	Bekerja sama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam.	v	v	v
CPL44	Mencari, merunut, menyarikan informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis.	v	v	v
CPL45	Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.	v	v	v
CPL46	Menguasai perancangan desain antarmuka yang berfokus pada pengguna	v	v	v
CPL47	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	v	v	v
CPL48	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	v	v	v
CPL49	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	v	v	v
CPL50	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;	v	v	v
CPL51	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	v	v	v
CPL52	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	v	v	v
CPL53	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	v	v	v
CPL54	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	v	v	v
CPL55	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	v	v	v
CPL56	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	v	v	v
CPL57	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;	v	v	v

CPL58	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;	v	v	v
CPL59	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;	v	v	v
CPL60	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;	v	v	v
CPL61	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;	v	v	v
CPL62	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	v	v	v
CPL63	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;	v	v	v
CPL64	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	v	v	v

VI. PENETAPAN BAHAN KAJIAN

Bahan kajian ditetapkan berdasarkan CPL dan/atau menggunakan *Body of Knowledge* (BOK) atau ranah keilmuan prodi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah baru, dan evaluasi serta rekonstruksi terhadap mata kuliah lama atau yang sedang berjalan. Adapun BOK yang ada pada prodi D3 Teknik Informatika terlihat seperti pada Gambar 6.1



Gambar 6.1 Body of Knowledge Prodi Diploma III Teknik Informatika

6.1. Bahan kajian

Sumber utama bahan kajian kurikulum Program Studi Diploma III Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Cilacap adalah kurikulum inti yang direkomendasikan Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM). BOK Program Studi D3 Teknik Informatika terlihat seperti pada Tabel 6.1.1

Tabel 6.1.1. Bahan Kajian

No. BK	Bahan Kajian
BK1	Matematika dan Statistika
BK2	Algoritma dan Pemrograman
BK3	Rekayasa Perangkat Lunak
BK4	Arsitektur Komputer
BK5	Sistem Terdistribusi
BK6	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup

6.2. Matrik hubungan CPL dan bahan kajian

Gambarkan hubungan CPL dengan bahan kajian, tuliskan pada Tabel 5.

Tabel 5. Matrik hubungan CPL dengan Bahan Kajian

No. CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan	BK1	BK2	BK3	BK4	BK5	BK6
ASPEK SIKAP							
CPL47	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	v	v	v	v	V	v
CPL48	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	v	v	v	v	V	v
CPL49	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	v	v	v	v	V	v
CPL50	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;	v	v	v	v	V	v
CPL51	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian	v	v	v	v	v	v

	terhadap masyarakat dan lingkungan;						
CPL52	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	v	v	v	v	V	v
CPL53	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	v	v	v	v	V	v
CPL54	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	v	v	v	v	V	v
CPL55	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	v	v	v	v	V	v
CPL56	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	v	v	v	v	V	v
ASPEK KETRAMPILAN UMUM							
CPL38	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	v	v	v	v	V	v
CPL39	Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.	v	v	v	v	V	v
CPL40	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.	v	v	v	v	V	v
CPL41	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning).	v	v	v	v	V	v
CPL42	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.	v	v	v	v	V	v
CPL43	Bekerja sama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam.	v	v	v	v	V	v
CPL44	Mencari, merunut, menyarikan informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis.	v	v	v	v	V	v
CPL45	Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.	v	v	v	v	V	v

CPL46	Menguasai perancangan desain antarmuka yang berfokus pada pengguna			v			
CPL57	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;	v	v	v	v	V	v
CPL58	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;	v	v	v	v	V	v
CPL59	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;	v	v	v	v	V	v
CPL60	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;	v	v	v	v	V	v
CPL61	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;	v	v	v	v	V	v
CPL62	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	v	v	v	v	V	v
CPL63	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;	v	v	v	v	V	v
CPL64	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	v	v	v	v	V	v
ASPEK KETRAMPILAN KHUSUS							
CPL6	Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi		v		v		

	model-model bahasa pemrograman,serta membandingkan berbagai solusi.						
CPL7	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan.			v	v		
CPL8	Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.			v	v		
CPL9	Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.			v			
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis computer			v	v		
CPL11	Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.		v		v		
CPL12	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.		v				
CPL13	Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.		v	v	v		
CPL14	Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra.	v	v				
CPL15	Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.						v

CPL16	Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi.	v	v				
CPL17	Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.		v				
CPL18	Evaluasi kinerja dari penerapan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.		v		v		v
CPL19	Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer.		v	v	v		
CPL20	Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.		v	v	v		
CPL21	Memfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu.		v	v	v		
CPL22	Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya.		v	v			
CPL23	Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.			v	v		v
CPL24	Membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang robotik, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural.		v	v			
CPL25	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data		v	v	v	v	v

	serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan pen-jaminan keamanan akses data.						
CPL26	Menganalisis dan mengembangkan sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif.				v	V	v
CPL27	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer.				v	V	
CPL28	Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform pada Mobile Com-puting, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area.		v	v	v	V	
CPL29	Merancang sistem keamanannya serta melakukan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada.		v	v	v	V	
CPL30	Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer.		v		v	V	
CPL31	Merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.				v	V	
CPL32	Memahami prinsip dasar sistem jaringan komputer.				v	V	
CPL33	Menerapkan algoritma paralel yang dapat memanfaatkan sumberdaya komputasi yang tersedia dengan efisien.		v		v		
CPL33	Mengembangkan aplikasi sederhana berbasis jaringan.		v		v	V	
CPL34	Menguasai konsep pemodelan, rendering, animasi, visualisasi grafik komputer dan multimedia.						
CPL35	Menjelaskan tentang grafik primitif, ruang geometri grafik dan komponen multimedia.						

CPL36	Menyajikan data dalam bentuk visualisasi grafik dan multimedia.	v					
CPL37	Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.		v	v		V	
ASPEK PENGETAHUAN							
CPL1	Menguasai konsep-konsep matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika.	v	v		v	V	
CPL2	Menguasai prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear serta metode numerik.	v	v		v	V	
CPL3	Menguasai konsep dan ilmu probabilitas dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi.	v					
CPL4	Menguasai konsep dan teori konsep-konsep struktur diskrit, yang meliputi materi dasar matematika yang digunakan untuk memodelkan dan menganalisis sistem komputasi.	v				V	
CPL5	Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer.	v	v		v	V	

VII. Pembentukan Mata kuliah dan Penentuan Bobot sks

7.1. Pembentukan Mata Kuliah

Mata kuliah dibentuk berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah dan bahan kajian yang sesuai dengan memperhatikan mata kuliah diupayakan mengandung unsur sikap, pengetahuan, dan keterampilan (umum dan khusus). Pada unsur sikap, lulusan diharapkan dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. Unsur pengetahuan, artinya menguasai konsep teoritis IPTEKS, serta menguasai formulasi penyelesaian masalah prosedural di industri. Mata kuliah yang ada di Prodi Teknik Informatika tercantum pada Tabel 7.1.

Tabel 7.1. Pembentukan mata kuliah

MATAKULIAH	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7	CPL8	CPL9	CPL10	CPL11	CPL12	CPL13	CPL14	CPL15	CPL16	CPL17	CPL18	CPL19	CPL20
Bahasa Inggris																				
Matematika	v	v	v	v																
Algoritma dan Pemrograman					v	v				v	v	v								
Konsep Teknologi Informasi					v															
Praktikum Internet																				
Praktikum Ketrampilan Komputer							v													
Praktikum Aplikasi Komputer																				
Praktikum Algoritma dan Pemrograman								v	v			v	v	v						
Praktek Bahasa Inggris																				
Aljabar Linier dan Matriks	v	v	v	v																
Sistem Digital	v														v					
Interaksi Manusia dan Komputer																				
Sistem Operasi					v															
Rekayasa Perangkat Lunak								v			v									
Pemrograman Berorientasi Objek						v						v	v						v	v
Konsep Basis Data																				
Praktikum Basis Data																			v	v
Praktikum Struktur Data																			v	v
Praktikum Sistem Operasi																				
Matematika Diskrit	v	v	v	v																
Sistem Informasi Manajemen																				
Jaringan Komputer							v													
MATAKULIAH	CPL21	CPL22	CPL23	CPL24	CPL25	CPL26	CPL27	CPL28	CPL29	CPL30	CPL31	CPL32	CPL33	CPL34	CPL35	CPL36	CPL37	CPL38	CPL39	
Bahasa Inggris																			v	
Matematika																				
Algoritma dan Pemrograman																				
Konsep Teknologi Informasi																				
Praktikum Internet																				
Praktikum Ketrampilan Komputer							v													
Praktikum Aplikasi Komputer																	v	v		
Praktikum Algoritma dan Pemrograman																				
Praktek Bahasa Inggris																			v	
Aljabar Linier dan Matriks																				
Sistem Digital																				
Interaksi Manusia dan Komputer			v			v													v	
Sistem Operasi												v								
Rekayasa Perangkat Lunak																				
Pemrograman Berorientasi Objek	v																			
Konsep Basis Data						v														
Praktikum Basis Data	v				v															
Praktikum Struktur Data																				
Praktikum Sistem Operasi						v	v	v	v	v	v									
Matematika Diskrit																				
Sistem Informasi Manajemen	v				v															
Jaringan Komputer											v	v		v						

MATAKULIAH	CPL40	CPL41	CPL42	CPL43	CPL44	CPL45	CPL46	CPL47	CPL48	CPL49	CPL50	CPL51	CPL52	CPL53	CPL54	CPL55	CPL56	CPL57
Bahasa Inggris			v	v	v	v												
Matematika																		
Algoritma dan Pemrograman																		
Konsep Teknologi Informasi																		
Praktikum Internet					v													
Praktikum Ketrampilan Komputer																		
Praktikum Aplikasi Komputer																		
Praktikum Algoritma dan Pemrograman																		
Praktek Bahasa Inggris			v	v	v	v												
Aljabar Linier dan Matriks																		
Sistem Digital																		
Interaksi Manusia dan Komputer							v											
Sistem Operasi																		
Rekayasa Perangkat Lunak																		
Pemrograman Berorientasi Objek																		
Konsep Basis Data																		
Praktikum Basis Data																		
Praktikum Struktur Data																		
Praktikum Sistem Operasi																		
Matematika Diskrit																		
Sistem Informasi Manajemen																		
Jaringan Komputer																		

MATAKULIAH	CPL58	CPL59	CPL60	CPL61	CPL62	CPL63	CPL64
Bahasa Inggris							
Matematika							
Algoritma dan Pemrograman							
Konsep Teknologi Informasi							
Praktikum Internet							
Praktikum Ketrampilan Komputer							
Praktikum Aplikasi Komputer							
Praktikum Algoritma dan Pemrograman							
Praktek Bahasa Inggris							
Aljabar Linier dan Matriks							
Sistem Digital							
Interaksi Manusia dan Komputer							
Sistem Operasi							
Rekayasa Perangkat Lunak							
Pemrograman Berorientasi Objek							
Konsep Basis Data						v	
Praktikum Basis Data							
Praktikum Struktur Data							
Praktikum Sistem Operasi							
Matematika Diskrit							
Sistem Informasi Manajemen							
Jaringan Komputer							

MATAKULIAH	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7	CPL8	CPL9	CPL10	CPL11	CPL12	CPL13	CPL14	CPL15	CPL16	CPL17	CPL18	CPL19	CPL20
Desain Interaksi Pengguna																				
Sistem Pendukung Keputusan															v	v	v	v		
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek						v				v	v	v	v						v	v
Praktikum Basis Data Lanjut																				
Praktikum Pemrograman Web																			v	v
Praktikum Pemrograman Mobile													v							
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak								v		v		v								
Manajemen Proyek																				
Program Profesional								v		v		v								
Praktikum Pemrograman Berbasis Framework													v							
Praktikum Jaringan Komputer							v													
Pendidikan Agama																				
Bahasa Indonesia																				
Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)																				
Magang Industri																				
Kewarganegaraan																				
Technopreneurship																				
Statistika																				
Etika Profesi																				
Praktek Teknik Supervisi																				
Pancasila																				
Tugas Akhir					v															
MATAKULIAH	CPL21	CPL22	CPL23	CPL24	CPL25	CPL26	CPL27	CPL28	CPL29	CPL30	CPL31	CPL32	CPL33	CPL34	CPL35	CPL36	CPL37	CPL38	CPL39	
Sistem Pendukung Keputusan																				
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	v							v												
Praktikum Basis Data Lanjut					v	v	v		v											
Praktikum Pemrograman Web				v																
Praktikum Pemrograman Mobile	v							v												
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	v		v																	v
Manajemen Proyek	v				v														v	v
Program Profesional	v		v																	v
Praktikum Pemrograman Berbasis Framework																				
Praktikum Jaringan Komputer											v	v		v						
Pendidikan Agama																				
Bahasa Indonesia																				
Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)																				
Magang Industri																			v	v
Kewarganegaraan																				
Technopreneurship																				
Statistika																				
Etika Profesi																				
Praktek Teknik Supervisi																				
Pancasila																			v	v
Tugas Akhir												v						v	v	

MATAKULIAH	CPL40	CPL41	CPL42	CPL43	CPL44	CPL45	CPL46	CPL47	CPL48	CPL49	CPL50	CPL51	CPL52	CPL53	CPL54	CPL55	CPL56	CPL57
Sistem Pendukung Keputusan																		
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek																		
Praktikum Basis Data Lanjut																		
Praktikum Pemrograman Web																		
Praktikum Pemrograman Mobile																		
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak			v	v														
Manajemen Proyek	v					v												
Program Profesional			v	v														
Praktikum Pemrograman Berbasis Framework																		
Praktikum Jaringan Komputer																		
Pendidikan Agama								v	v	v			v					
Bahasa Indonesia																		v
Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)												v		v	v			
Magang Industri	v	v	v	v	v	v												
Kewarganegaraan								v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	
Technopreneurship											v	v					v	
Statistika																		
Etika Profesi	v													v	v	v		
Praktek Teknik Supervisi																		v
Pancasila	v	v	v	v	v	v		v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	
Tugas Akhir		v	v	v	v	v												v

MATAKULIAH	CPL58	CPL59	CPL60	CPL61	CPL62	CPL63	CPL64
Sistem Pendukung Keputusan							
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek							
Praktikum Basis Data Lanjut							
Praktikum Pemrograman Web							
Praktikum Pemrograman Mobile							
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak							
Manajemen Proyek							
Program Profesional							
Praktikum Pemrograman Berbasis Framework							
Praktikum Jaringan Komputer							
Pendidikan Agama							
Bahasa Indonesia			v	v	v		v
Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)			v		v		
Magang Industri				v	v		v
Kewarganegaraan							
Technopreneurship							
Statistika							
Etika Profesi							
Praktek Teknik Supervisi					v	v	
Pancasila							
Tugas Akhir	v	v	v	v			v

7.2. Penentuan bobot sks

Kelompokkan mata kuliah berdasarkan bahan kajian, dan tentukan sks dari mata kuliah tersebut dalam **Tabel 7**.

Tabel 7.2.1 Bobot sks mata kuliah

Bahan Kajian	Mata Kuliah	SKS	
		Teori	Praktek/ Praktikum
Matematika dan Statistika	Matematika	2	
	Matematika Diskrit	2	
	Aljabar Linier dan Matrik	2	
	Statistika	2	
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Pemrograman	2	
	Praktikum Algoritma dan Pemrograman		2
	Praktikum Struktur Data		2
	Praktikum Aplikasi Komputer dan Internet		2
	Pemrograman Berorientasi Objek	2	
	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek		2
Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak	2	
	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak		2
	Manajemen Proyek	2	
	Pemrograman Web 1		2
	Pemrograman Web 2		2
	Pemrograman Berbasis Framework		2
	Pemrograman Mobile		2
	Konsep Basis Data	2	
	Praktikum Basis Data		2
	Praktikum Basis Data Lanjut		2
	Desain Interaksi Pengguna	2	
	Interaksi Manusia dan Komputer	2	
	Program Profesional		4
Arsitektur Komputer	Sistem Operasi	2	
	Praktikum Sistem Operasi		2
	Ketrampilan Komputer		2
Sistem Terdistribusi	Jaringan Komputer	2	
	Praktikum Jaringan Komputer		2
	Manajemen Internetworking and Security		2
Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Agama	2	
	Pancasila	2	
	Kewarganegaraan	2	
	Bahasa Indonesia	2	
	Bahsa Inggris	2	
	Paraktikum Bahsa Inggris		2
	Etika Profesi	2	
Teknik Supervisi		2	

	Magang Industri		20
	Tugas Akhir		6
	Technopreunership		2
	Sistem Informasi Manajemen	2	
	Metodologi Penelitian TI	2	
	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	2	

7.3. Matrik hubungan Profil Lulusan dengan Mata kuliah

Matrik hubungan profil lulusan dengan mata kuliah pada tabel 7.3.1.

Tabel 7.3.1. Matrik hubungan profil dan mata kuliah

Mata Kuliah	PL1	PL2	PL3
Bahasa Inggris	v	v	v
Matematika		v	
Pendidikan Agama	v	v	v
Algoritma Dan Pemrograman	v	v	v
Konsep Teknologi Informasi	v	v	v
Bahasa Indonesia	v	v	v
Pancasila	v	v	v
Praktikum Ketrampilan Komputer			v
Praktikum Aplikasi Komputer Dan Internet	v	v	
Praktikum Algoritma Dan Pemrograman	v	v	
Praktek Bahasa Inggris	v	v	v
Aljabar Linier Dan Matriks	v	v	
Konsep Basis Data	v	v	
Interaksi Manusia Dan Komputer		v	
Sistem Operasi	v	v	v
Rekayasa Perangkat Lunak	v	v	
Kewarganegaraan	v	v	v
Praktikum Pemrograman Web 1	v	v	
Praktikum Struktur Data	v		
Jaringan Komputer		v	v
Matematika Distrit	v	v	v
Sistem Informasi Manajemen	v	v	
Praktikum Jaringan Komputer			v

Pemrograman Berorientasi Objek		v	
Praktikum Basis Data			
Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)	v	v	v
Praktikum Pemrograman Web 2	v	v	
Desain Interaksi Pengguna	v	v	
Praktikum Sistem Operasi	v	v	v
Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	v	v	
Manajemen Proyek	v	v	v
Metodologi Penelitian TI	v	v	
Praktikum Basis Data Lanjut			
Etika Profesi	v	v	v
Statistika	v	v	
Praktikum Manajemen Internetworking And Security			
Program Profesional	v	v	v
Praktikum Pemrograman Berbasis Framework	v	v	
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	v	v	
Praktikum Pemrograman Mobile	v	v	
Magang Industri	v	v	v
Technopreunership	v	v	
Tugas Akhir	v	v	v

VIII. ORGANISASI MATA KULIAH

Tahapan penyusunan struktur kurikulum dalam bentuk organisasi matrik mata kuliah per semester dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Tahapan pembelajaran mata kuliah yang direncanakan dalam usaha memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
- b) Ketepatan letak mata kuliah yang disesuaikan dengan keruntutan tingkat kemampuan dan integrasi antar mata kuliah baik secara vertikal maupun horisontal;
- c) Beban belajar mahasiswa secara normal antara 8–10 jam per hari per minggu yang setara dengan beban 17-24 sks per semester.

- d) Proses penyusunannya melibatkan seluruh dosen program studi dan selanjutnya ditetapkan oleh program studi

Tabel matrik organisasi matakuliah untuk prodi D3 Teknik Informatika dapat dilihat seperti pada Tabel 8.1, sementara peta kurikulum dapat dilihat pada Tabel 8.2

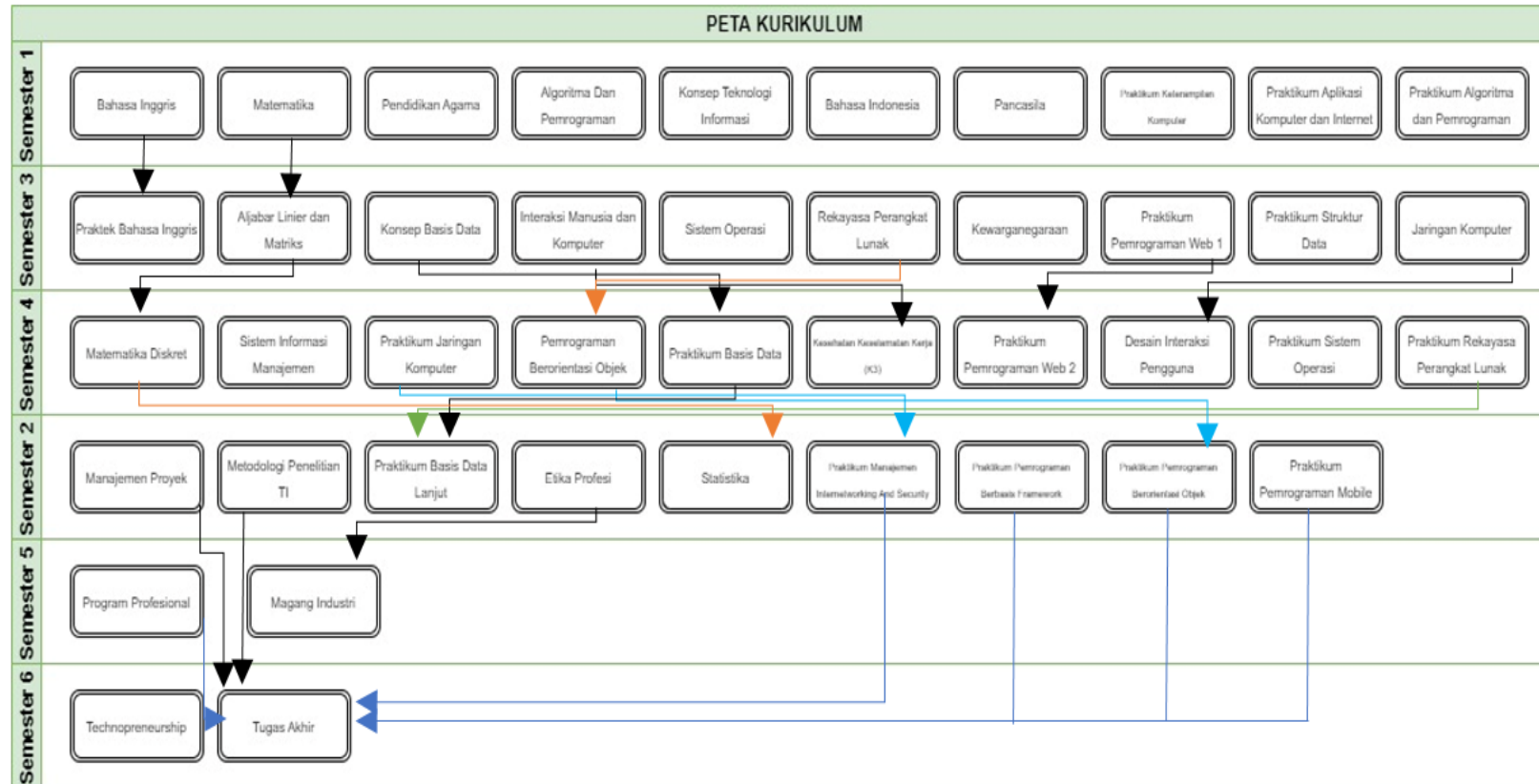
Tabel 8.1. Matrik organisasi mata kuliah prodi D3

SMT	SKS	MATA KULIAH DALAM PRODI										MK-MBKM				
												DALAM PT	PT LAIN	NON-PT		
VI	8	Tugas Akhir (6 sks)				Technopreneurship (2 sks)										
V	24												PP (4 sks)		Magang Industri (20 sks)	
IV	18	Manajemen Proyek (2 sks)	Metode Penelitian (2 sks)	P.Basis Data Ljt. (2 sks)	Statistika (2 sks)	P. MIS (2 sks)	P. Pemrog. Berbasis Framwk (2 sks)	P. Pemrog Berorientasi Objk (2 sks)	P. Pemrog. Mobile (2 sks)	Etika Profesi (2 sks)						
III	20	Matematika Diskrit (2 sks)	Sis. Informatika Manajemen (2 sks)	P. Jaringan Komp. (2 sks)	Pemrog. Berorientasi Objek (2 sks)	P. Basis Data (2 sks)	K3 (2 sks)	P. Pemrog. Web 2 (2 sks)	Desain Interaksi Pengguna (2 sks)	P. Sistem Operasi (2 sks)	P. Rek. Perangkat Lunak (2 sks)					
II	20	P. B. Ingggris (2 sks)	Aljabar Linier & Matrik (2 sks)	Konsep Bs. Data (2 sks)	Interaksi Manusia & Komp (2 sks)	Sistem Operasi (2 sks)	Rek. Perangkat Lunak (2 sks)	P. Pemrog. Web 1 (2 sks)	P. Struktur Data (2 sks)	Jaringan Komp. (2 sks)	Kewarganegaraan (2 sks)					

I	20	B. Inggris (2 sks)	Matematika (2 sks)	Algoritma & Pemrograman (2 sks)	Konsep Teknologi Informasi (2sks)	P. Ketrampilan Komputer (2 sks)	P. Aplikasi Komputer dan Internet (2 sks)	P. Algoritma & Pemrograman (2 sks)	Pend. Agama (2 sks)	B. Indonesia (2 sks)	Pancasila (2 sks)			
JML	110													

Gambarkan peta kurikulum pada prodi D3 Teknik Informatika dapat dilihat seperti pada Tabel 8.2.

Tabel 8.2. Peta Kurikulum D3 Teknik Informatika



IX. DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER

Sebaran mata kuliah tiap semester dimaksudkan untuk mendistribusikan mata kuliah yang ada di prodi kedalam tiap semester yang disesuaikan dengan beban belajar mahasiswa untuk mencapai profile lulusan yang dimiliki prodi.

Adapun sebaran mata kuliah tiap semester prodi D3 Teknik Informatika dapat dilihat seperti pada Tabel 9.1

Tabel 9.1 Sebaran mata kuliah tiap semester

SEMESTER I						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	0000052	Bahasa Inggris	2			2
2	0210012	Matematika	2			2
3	0000012	Pendidikan Agama	2			2
4	0210022	Algoritma Dan Pemrograman	2			2
5	0210032	Konsep Teknologi Informasi	2			2
6	0000022	Bahasa Indonesia	2			2
7	0000032	Pancasila	2			2
8	0211042	Praktikum Ketrampilan Komputer		2		2
9	0211052	Praktikum Aplikasi Komputer Dan Internet		2		2
10	0211062	Praktikum Algoritma Dan Pemrograman		2		2
Jumlah Beban Studi			14	6		20

SEMESTER II						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	0221622	Praktek Bahasa Inggris			2	2
2	0220062	Aljabar Linier Dan Matriks	2			2
3	0220072	Konsep Basis Data	2			2
4	0220082	Interaksi Manusia Dan Komputer	2			2
5	0220092	Sistem Operasi	2			2
6	0220102	Rekayasa Perangkat Lunak	2			2
7	0000042	Kewarganegaraan	2			2
8	0221112	Praktikum Pemrograman Web 1		2		2
9	0221122	Praktikum Struktur Data		2		2
10	0220132	Jaringan Komputer	2			2
Jumlah Beban Studi			14	4	2	20

SEMESTER III						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	0230142	Matematika Distrit	2			2
2	0230152	Sistem Informasi Manajemen	2			2
3	0231162	Praktikum Jaringan Komputer		2		2
4	0230172	Pemrograman Berorientasi Objek	2			2
5	0231182	Praktikum Basis Data		2		2
6	0230192	Kesehatan Keselamatan Kerja (K3)	2			2
7	0231202	Praktikum Pemrograman Web 2		2		2
8	0231212	Desain Interaksi Pengguna	2			2
9	0231222	Praktikum Sistem Operasi		2		2
10	0231232	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak		2		2
Jumlah Beban Studi			10	10		20

SEMESTER IV						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	0240242	Manajemen Proyek	2			2
2	0240252	Metodologi Penelitian TI	2			2
3	0241262	Praktikum Basis Data Lanjut		2		2
4	0240272	Etika Profesi	2			2
5	0240282	Statistika	2			2
6	0241292	Praktikum Manajemen Internetworking And Security		2		2
7	0241312	Praktikum Pemrograman Berbasis Framework		2		2
8	0241322	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek		2		2
9	0241332	Praktikum Pemrograman Mobile		2		2
Jumlah Beban Studi			8	10		18

SEMESTER V						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	02513420	Magang Industri			20	20
2	0241302	Program Profesional		4		4
Jumlah Beban Studi				4	20	24

SEMESTER VI						
No	Kode MK	Mata Kuliah	Bobot SKS			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	0261352	Technopreneurship			2	2
2	02613610	Tugas Akhir			6	6
Jumlah Beban Studi					8	8

X. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Penyusunan RPS dilakukan dengan memegang prinsip: 1) RPS adalah dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai CPL yang ditetapkan, sehingga harus dapat ditelusuri keterkaitan dan kesesuaian dengan konsep kurikulumnya; 2) Rancangan dititik beratkan pada bagaimana memandu mahasiswa belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CP kepentingan kegiatan dosen mengajar; 3) Pembelajaran yang dirancang adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centred learning* disingkat SCL); 4) RPS wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Rencana Pembelajaran Semester telah disusun sesuai dengan SN-Dikti Pasal 12 yang 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.

Lampiran RPS