



# **KURIKULUM PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

## **DOKUMEN KURIKULUM BERBASIS OBE (OUTCOME-BASED EDUCATION)**

**UNIVERSITAS BINA DARMA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
2020**



# DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Program Studi Sistem Informasi

Palembang, 15 Oktober 2020

**Nama Ketua Tim** : Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.  
**NIDN** : 0204018601  
**Program Studi** : Sistem Informasi  
**Fakultas** : Ilmu Komputer  
**Universitas** : Bina Darma

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
Tahun 2020**



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	III
KATA PENGANTAR.....	V
I. IDENTITAS PROGRAM STUDI .....	VI
<b>1 LANDASAN KURIKULUM.....</b>	<b>1</b>
1.1 LANDASAN FILOSOFI.....	1
1.2 LANDASAN SOSIOLOGIS .....	1
1.3 LANDASAN PSIKOLOGIS .....	
1.4 LANDASAN HISTORIS .....	1
1.5 LANDASAN YURIDIS.....	2
<b>2 VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI PROGRAM STUDI .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 VISI.....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 MISI.....</b>	<b>3</b>
<b>2.3 TUJUAN .....</b>	<b>4</b>
<b>2.4 STRATEGI.....</b>	<b>4</b>
<b>2.5 UNIVERSITAS VALUE .....</b>	<b>5</b>
<b>3 HASIL EVALUASI KURIKULUM &amp; TRACER STUDY .....</b>	<b>6</b>
3.1 EVALUASI KURIKULUM .....	6
3.2 TRACER STUDY .....	15
<b>4 PROFIL LULUSAN &amp; RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) .....</b>	<b>48</b>
<b>4.1 PROFIL LULUSAN.....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 PERUMUSAN CPL.....</b>	<b>49</b>
<b>4.3 MATRIK HUBUNGAN CPL DENAGN PROFIL LULUSAN .....</b>	<b>53</b>
<b>5 PENENTUAN BAHAN KAJIAN.....</b>	<b>55</b>
<b>5.1 GAMBARAN BODY OF KNOWLEDGE (BOK).....</b>	<b>55</b>
<b>5.2 DESKRIPSI BAHAN KAJIAN.....</b>	<b>60</b>
<b>6 PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....</b>	<b>64</b>
<b>7 STRUKTUR MATAKULIAH DALAM KURIKULUM PROGRAM STUDI.....</b>	<b>154</b>
<b>7.1 MATRIK KURIKULUM.....</b>	<b>154</b>
<b>7.2 PETA KURIKULUM BERDASARKAN CPL PRODI.....</b>	<b>156</b>
<b>8 DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER .....</b>	<b>157</b>
<b>9 RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) .....</b>	<b>161</b>
<b>10 PENILAIAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>206</b>
<b>10.1 RUBRIK .....</b>	<b>207</b>
<b>10.2 PORTOFOLIO PENILAIAN HASIL BELAJAR .....</b>	<b>211</b>



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya, penyusunan Dokumen Kurikulum Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma yang mengacu pada Standar Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dan OBE (*Outcome-Based Education*) telah dapat diselesaikan dengan baik sebagaimana mestinya sesuai waktu yang telah ditetapkan. Berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, serta kebutuhan stakeholder terkini maka terhadap kurikulum mendatang perlu dilakukan beberapa perubahan, penggabungan maupun penggantian nomenklatur mata kuliah yang dianggap kurang relevan, jumlah sks atas kurikulum terdahulu dan mata kuliah praktikum terintegrasi. Mudah-mudahan dengan penyusunan dokumen kurikulum di Program Studi Sistem Informasi akan menjadikan acuan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa sehingga kualitas lulusan meningkat dalam segi pengetahuan, dan keterampilan.

Dokumen Pengembangan Kurikulum dimaksudkan untuk menetapkan capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma yang mengadopsi Kurikulum Berbasis OBE (*Outcome-Based Education*) dan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Keberhasilan dalam pembuatan dokumen kurikulum untuk Program Studi Sistem Informasi adalah berkat kerja keras semua pihak. Diucapkan terimakasih kepada Tim penyusun dokumen kurikulum, dan kepada semua pihak yang telah memberikan petunjuk dan arahan hingga tersusunnya Dokumen Kurikulum Program Studi Sistem Informasi. Saran dan kritik sangat diharapkan guna penyempurnaan dokumen kurikulum. Semoga dapat dimanfaatkan demi kemajuan dan peningkatan kinerja Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Darma.

Palembang, Oktober 2020

Tim Penyusun  
Prodi Sistem Informasi



## I. IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Bina Darma
		<input type="checkbox"/> <del>PTN</del> <input checked="" type="checkbox"/> <b>PTS</b>
2	Fakultas	Ilmu Komputer
3	Jurusan/Departemen	Sistem Informasi
4	Program Studi	Sistem Informasi
5	Jenjang Pendidikan	S1
6	Gelar Lulusan	S.Kom
7	Status Akreditasi	A
8	Jumlah Mahasiswa	1603 (Genap 2020/2021)
9	Jumlah Dosen	31
10	Alamat Prodi	Jl. A. Yani No 3 Palembang
11	Telp	0711-515679
12	Web PRODI/PT	<a href="https://si.binadarma.ac.id/">https://si.binadarma.ac.id/</a>



## 1 Landasan Kurikulum

### 1.1 Landasan Filosofi

Pengembangan kurikulum Prodi Sistem Informasi didasarkan atas berbagai filosofi seperti humanisme, esensialisme, parenialisme, idealisme, dan rekonstruktivisme sosial dengan pemikiran sebagai berikut:

1. Manusia Indonesia sebagai makhluk Tuhan memiliki fitrah ilahi yang baik, mampu untuk belajar dan berlatih untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap cerdas, cendekia, dan mandiri.
2. Pendidikan membangun manusia Indonesia seutuhnya yang Pancasila; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperikemanusiaan, bermartabat, berkeadilan, demokratis, dan menjunjung tinggi nilai-nilai sosial.
3. Pendidikan membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang progresif agar dapat eksis dan berjaya dalam kehidupannya.
4. Pendidikan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa, kebutuhan masyarakat, kemajuan IPTEKS, dan kultur budaya bangsa Indonesia.
5. Pendidik memiliki kompetensi profesional yang meliputi kompetensi kepribadian, sosial, pedagogis, dan keahlian yang sesuai dengan bidang keilmuannya dan bekerja secara profesional dengan prinsip ibadah.
6. Lembaga pendidikan merupakan suatu sistem yang mandiri, berwibawa, bermartabat dan penuh tanggungjawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

### 1.2 Landasan Sosiologis

Kurikulum dikembangkan atas dasar adanya kebutuhan akan perubahan rancangan dan proses pendidikan dalam rangka memenuhi dinamika kehidupan masyarakat, bangsa dan negara sebagaimana termaktub dalam tujuan pendidikan nasional. Dewasa ini perkembangan pendidikan di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Perubahan ini dimungkinkan karena berkembangnya tuntutan baru dalam masyarakat, dunia kerja dan dunia ilmu pengetahuan yang berimplikasi pada tuntutan perubahan kurikulum secara terus menerus. Hal itu di maksudkan agar pendidikan selalu dapat menjawab tuntutan perubahan sesuai dengan zamannya. Dengan demikian keluaran pendidikan akan mampu memberikan kontribusi secara optimal dalam upaya membangun masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*).

### 1.3 Landasan Psikologis

Landasan psikologis yang menjadi landasan bagi pengembangan kurikulum di Prodi Sistem Informasi UBD adalah kurikulum yang mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat (*Lifelong Learning*); kurikulum Prodi Sistem Informasi dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungan keilmuan sistem informasi. Landasan psikologi ini dapat membekali mahasiswa untuk berpikir kritis, dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*).



Landasan psikologis ini membentuk kurikulum Prodi Sistem Informasi yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan (Zais, 1976, p. 200) dan mampu memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlak mulia, mampu berkolaborasi, toleran, dan menjadi manusia yang terdidik penuh determinasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

#### **1.4 Landasan Historis**

Kurikulum 2013-2017 berbasis kompetensi. Pada kurikulum berbasis kompetensi ini diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat peserta didik agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketetapan, dan keberhasilan dengan tanggungjawab. Pada kurikulum 2017-2021, kurikulum yang dikembangkan di UBD adalah kurikulum berbasis KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) yang menggunakan parameter berupa empat



kemampuan yang harus dimiliki yaitu kemampuan tentang pengetahuan yang dikuasai, kemampuan kerja, kemampuan manajerial dan sikap dan tata nilai. Pada kurikulum 2013, proses belajar mengajar berorientasi *Teacher Centered Learning* (TCL), sedangkan pada kurikulum 2017 orientasinya dipertajam dengan konsep KKNI, dimana proses belajar mengajarnya *Student Centered Learning* (SCL). Untuk kurikulum 2020 berorientasi menggunakan kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan MBKM.

## 1.5 Landasan Yuridis

Landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum antara lain sebagai berikut:

1. 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. 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);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
6. 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;
7. 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.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
12. Buku Panduan Penyusunan KPT di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti-Kemendikbud, 2020.



13. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti-Kemendikbud, 2020.
14. STATUTA UBD
15. Renstra dan Renop, Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Universitas Bina Darma 2010-2025.
16. Surat Keputusan Rektor Nomor: 0099/SK/Univ-BD/IX/2012, tentang kurikulum berbasis KKNI dan TIK
17. Kebijakan pengembangan dan pemutakhiran kurikulum ditetapkan dalam Panduan Penyusunan Perubahan Kurikulum Program Studi di Lingkungan PT dengan SK Rektor Nomor: 0112/Sk/Univ\_BD/III/2011, yang merujuk pada Kepmendiknas RI No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa serta Kepmendiknas RI No. 045/U/2000 Tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi dan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
18. Surat Keputusan Rektor Nomor: 0073/SK/Univ-BD/XI/2013, tentang Mata kuliah institusi
19. Perencanaan, pengembangan, pemuktahiran kurikulum UBD mengacu pada prosedur mutu perancangan dan pengembangan Nomor:PM/KRK1/01, Nomor Revisi:03, Klausula ISO: 7.3.
20. Surat Keputusan Rektor Nomor: 0088/SK/Univ-BD/IX/2002, tentang Perkuliahan Sistem Paket.
21. Surat Keputusan Rektor Nomor: 0110/SK/Univ-BD/III/2011, tentang Standar Mutu, Sasaran Mutu, Capaian Mutu Jenjang Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Lingkungan Universitas Bina Darma.
22. Peraturan Universitas Tentang Pedoman Perancangan Kurikulum Program Studi Pasal 13.
23. Peraturan Universitas Tentang Pedoman Monitoring Dan Evaluasi Implementasi Kurikulum Pasal 13.

## **2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi**

### **2.1 Visi Keilmuan Program Studi**

“Menjadi program studi yang unggul dalam bidang Sistem Informasi dan berstandar internasional pada tahun 2025”.

### **2.2 Misi**

Misi Program Studi Sistem Informasi adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan dibidang Sistem Informasi dengan menggunakan Kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) untuk menciptakan proses belajar mengajar dengan pelayanan pendidikan yang berkualitas internasional melalui pemanfaatan teknologi informasi.

2. Menyelenggarakan penelitian dibidang Sistem Informasi yang berkualitas internasional.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan hasil penelitian dan kajian bidang rekayasa Sistem Informasi.

### 2.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai Program Studi Sistem Informasi adalah:

1. Menghasilkan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan sistem informasi di berbagai bidang yang relevan.
2. Menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri/berwiraswasta.
3. Menghasilkan lulusan yang berpotensi dan berkualitas yang cerdas dan berkarakter.
4. Menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan lulusan lain baik secara regional, nasional, maupun internasional.
5. Menghasilkan penelitian yang berkualitas di bidang sistem informasi.
6. Melakukan berbagai wujud pengabdian yang berguna bagi masyarakat.

### 2.4 Strategi

Menetapkan lima bidang unggulan Program Studi Sistem Informasi yaitu: *Data Science*, *IT Governance*, *Enterprise System*, *Application Development*, dan *Multimedia* sebagai payung tugas akhir mahasiswa. Adapun Strategi pencapaian yang dilakukan adalah:

1. Meningkatkan profesionalisme dan kualitas dosen program Studi Sistem Informasi melalui pelatihan kompetensi profesi dan keilmuan, meningkatkan jumlah dosen bersertifikat nasional dan internasional, dan meningkatkan jumlah dosen jenjang Doktor(S3) yang mengajar di Program Studi Sistem Informasi.
2. Penyempurnaan kurikulum Program Studi Sistem Inforamsi dan melakukan revisi kurikulum pada tahun 2020 yang berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan KKNI.
3. Menetapkan arah penelitian dosen dan mahasiswa ke bidang *Data Science*, *IT Governance*, *Enterprise System*, *Application Development*, dan *Multimedia*
4. Menyelenggarakan proses pendidikan/perkuliahan yang berkualitas, dengan memastikan proses perkuliahan berjalan dengan baik dan secara rutin melakukan evaluasi kinerja dosen, evaluasi proses belajar mengajar, dan mewajibkan mahasiswa lulus dengan sertifikat ujian TOEFL.
5. Terciptanya lulusan program sistem informasi yang memiliki kompetensi yang baik dalam berwirausaha di bidang sistem informasi yang didukung dengan matakuliah *IT Entrepreneur* sebagai matakuliah wajib.

6. Terciptanya lulusan yang berkualitas dengan kualifikasi dan kompetensi yang baik dalam bidang *Data Science*, *IT Governance*, *Enterprise System*, *Application Development*, dan *Multimedia*.
7. Secara rutin melakukan pengembangan kompetensi dosen melalui pelatihan berbasis kompetensi yang diselenggarakan oleh lembaga pelatihan atau organisasi profesi, meningkatkan jumlah dosen yang memiliki sertifikasi kompetensi dan sertifikasi industri dalam bidang *Data Science*, *IT Governance*, *Enterprise System*, *Application Development*, dan *Multimedia*.
8. Secara rutin melakukan kegiatan forum diskusi terkait perkembangan teknologi dan bidang keilmuan ilmu komputer dengan mengundang pakar sebagai narasumber.
9. Secara rutin mewajibkan dosen untuk mengikuti seminar nasional dan seminar internasional yang berbasiskan keilmuan untuk senantiasa menambah pemahaman dan pengalaman dosen terkait bidang keilmuan yang ditekuninya.
10. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat memilih bidang minat sesuai dengan arah penelitian program studi dan menyediakan materi- materi pembelajaran yang tersedia di <http://elearning.binadarma.ac.id>, <http://eprints.binadarma.ac.id/>, <http://digilib.binadarma.ac.id>, dan <http://otomatis.binadarma.ac.id/geulis/>

## 2.5 Universitas Value

Universitas Bina Darma Program Studi Sistem Informasi dalam penyelenggaraan pendidikan berpedoman pada visi dan misi program studi. Budaya mutu yang terus ditingkatkan (*continous improvement*) tercermin dalam nilai PRIDE (*Persistence, Responsive, Innovative, Dicipline, Excellent*). Dalam mewujudkan misi Program Studi Sistem Informasi, disusun sasaran-sasaran sebagai target atau sasaran Program Studi Sistem Informasi dalam upaya mencapai tujuannya. Untuk menyelenggarakan pendidikan dan Tri Darma perguruan tinggi di bidang Sistem Informasi dengan memperhatikan Kurikulum berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan untuk menciptakan proses belajar mengajar dengan pelayanan pendidikan yang berkualitas internasional melalui pemanfaatan teknologi informasi, ditetapkan sasaran-sasaran kegiatan sebagai berikut:

1. Terlaksananya penelitian, seminar dan kegiatan ilmiah secara berkala sebagai wahana pengembangan keilmuan dan suasana akademik dosen dan mahasiswa.
2. Terciptanya tata kelola yang baik melalui sistem penjaminan mutu program studi secara berkala dan berkelanjutan
3. Terjaliannya komunikasi yang efektif dengan seluruh unsur rangka mengembangkan dan menjaga kualitas program studi.
4. Adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara berkala yang sesuai dengan kompetensi dibidang teknologi dan sistem informasi.
5. Terjalinnnya kerjasama dengan berbagai pihak dalam lingkup regional, nasional dan internasional.

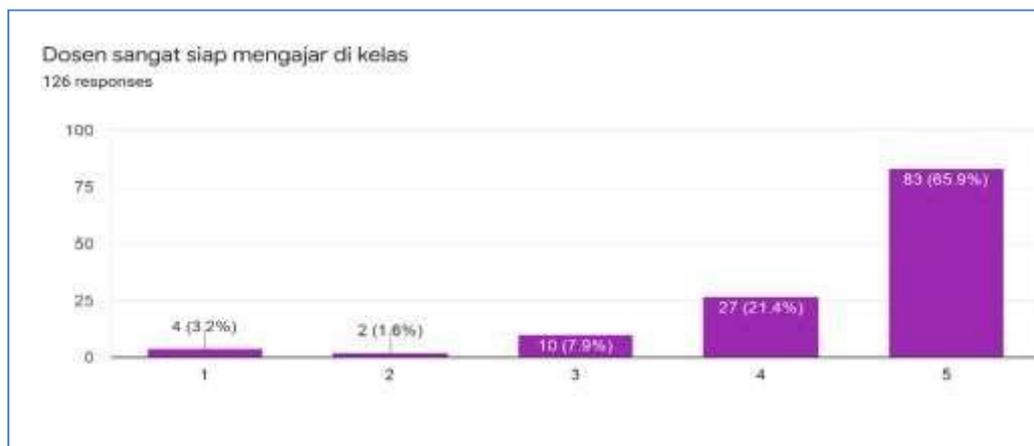
6. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dan berkualitas yang mendukung pendidikan penelitian dan pengabdian masyarakat pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.

### 3 Hasil Evaluasi Kurikulum & *Tracer Study*

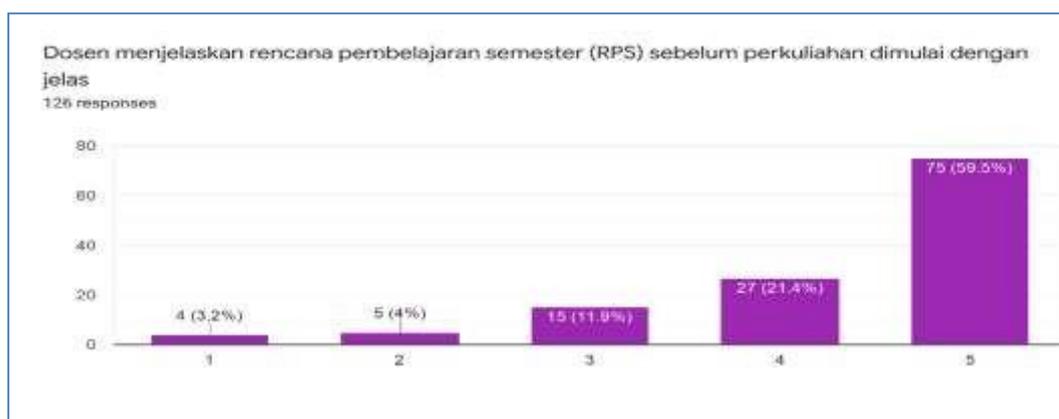
#### 3.1 Evaluasi Kurikulum

##### 1. Kesiapan Mengajar

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kesiapan mengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Hasil dari survei ini akan digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas layanan pada proses pembelajaran di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah rincian hasil survei kepuasan mahasiswa terhadap kesiapan mengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma untuk setiap butir pernyataan:



Gambar 1. Kesiapan Mengajar



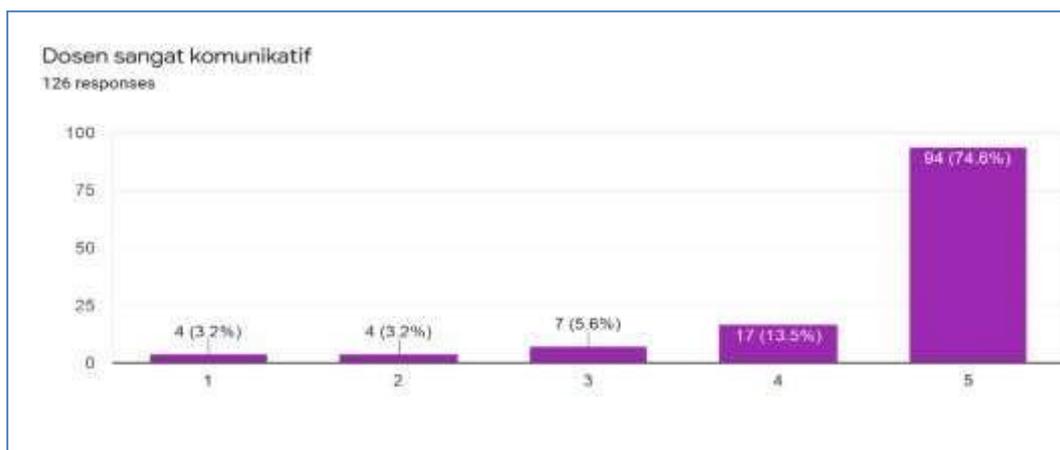
Gambar 2. Rencana Pembelajaran



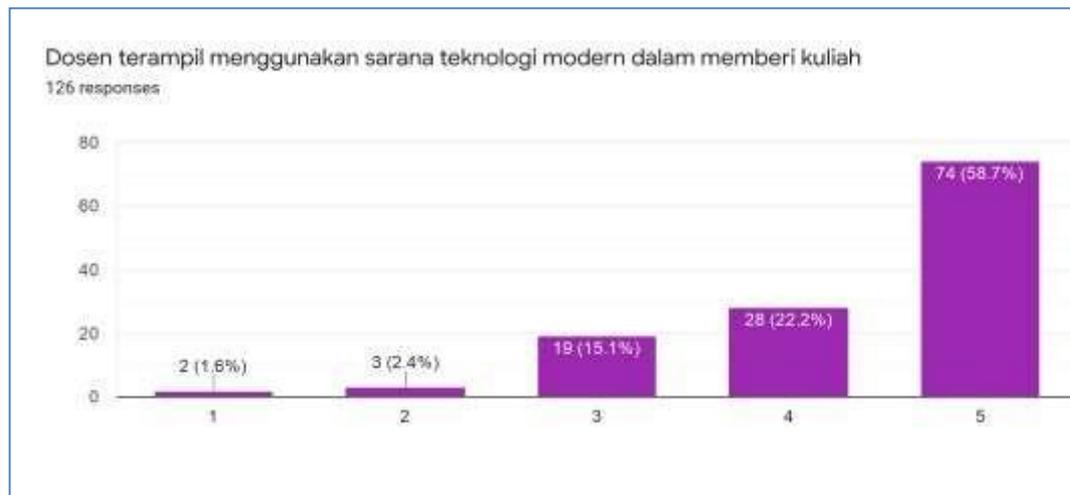
**Gambar 3.** Penguasaan Materi Dosen



**Gambar 4.** Dosen Memberikan Contoh



**Gambar 5.** Dosen Sangat Komunikatif



**Gambar 6.** Keterampilan Menggunakan Teknologi

### **Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:**

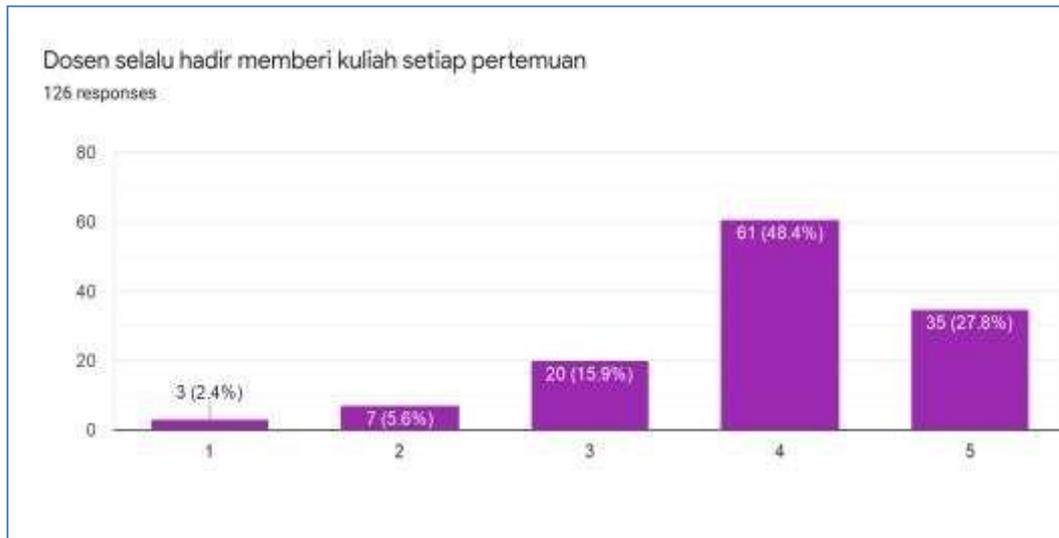
Proses pembelajaran di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma perlu terus ditingkatkan, terutama dalam hal dosen menyampaikan materi yang dapat diserap dengan baik oleh mahasiswa, dosen dapat memberikan materi yang *up to date* (Jurnal ilmiah, teks book/referensi baru saat ini), serta kemudahan ditemuinya dosen pembimbing akademik oleh mahasiswa.

### **Tindak Lanjut:**

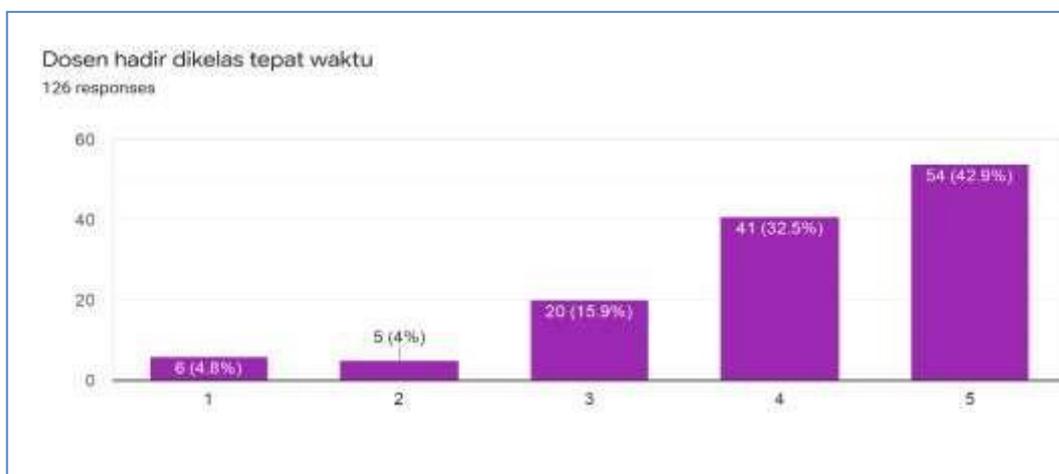
1. Program studi perlu melakukan *updating* mata kuliah secara berkesinambungan agar membantu dosen mendapatkan dan mengembangkan bahan dan materi ajar terkini untuk diberikan kepada mahasiswa.
2. Perlu dibuat dan diberlakukan aturan baku yang mengatur bahwa setiap mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma wajib melakukan tatap muka dengan dosen pembimbing akademik, minimal 3 kali tatap muka dalam satu semester dan 1 kali tatap muka sebelum melakukan registrasi akademik pada awal semester. Tujuannya agar kegiatan bimbingan akademik dapat berjalan sebagaimana mestinya.

## **2. DISIPLIN MENGAJAR**

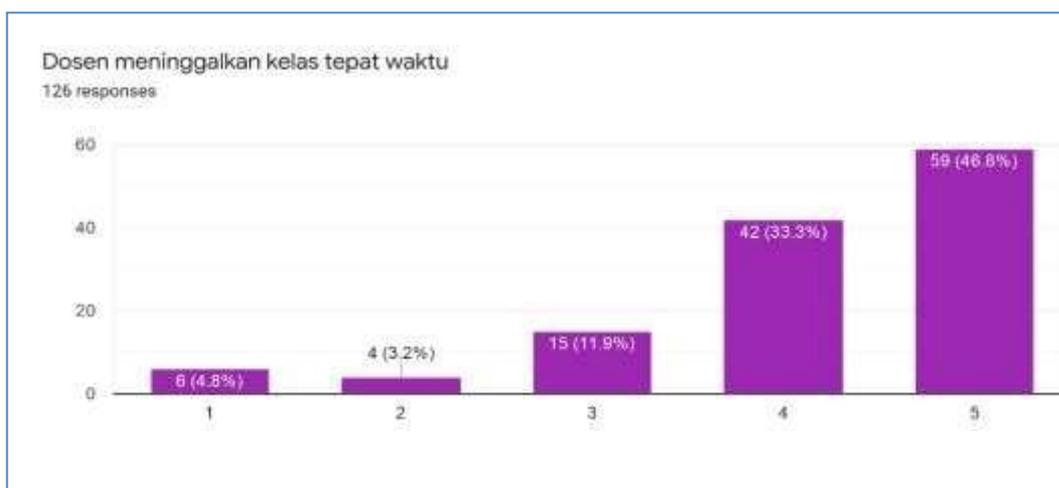
Tujuan survei ini adalah untuk mengevaluasi kepuasan mahasiswa terhadap disiplin mengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Hasil dari survei ini akan digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas layanan kemahasiswaan di Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah rincian hasil survei kepuasan mahasiswa terhadap layanan kemahasiswaan yang diberikan oleh Universitas Bina Darma untuk setiap butir pernyataan:



Gambar 7. Dosen Selalu Hadir



Gambar 8. Dosen Hadir Tepat Waktu



Gambar 9. Dosen Meninggalkan Kelas Tepat Waktu

### Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:

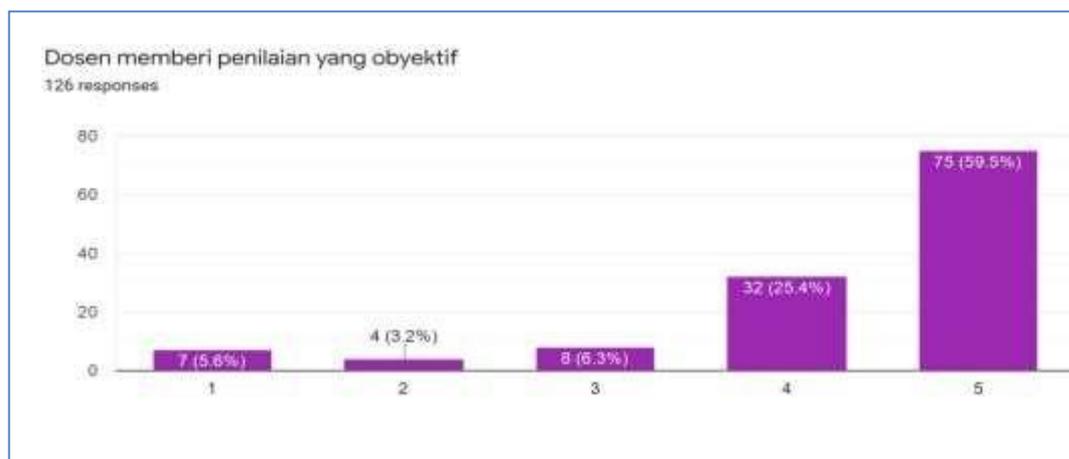
Kedisiplinan mengajar dosen di lingkungan Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma secara umum sudah baik, namun tetap perlu terus ditingkatkan, terutama dalam kehadiran dosen di kelas dengan tepat waktu.

### Tindak Lanjut:

1. Menggunakan sistem absensi otomatis.
2. Lokasi perkuliahan antar gedung yang bisa di jadwalkan dengan rentang jarak waktu yang agak lama.
3. Penggunaan sarana menuju lantai 7 harus dikhususkan untuk dosen terlebih dahulu sebelum digunakan mahasiswa.

## 3. EVALUASI MENGAJAR

Tujuan survei ini adalah untuk mengevaluasi mengajar di lingkungan Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Hasil dari survei ini akan digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas evaluasi mengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah rincian hasil survei kepuasan mahasiswa terhadap layanan perpustakaan yang diberikan oleh Universitas Bina Darma untuk setiap butir pernyataan:



Gambar 10. Dosen Memberi Penilaian Obyektif



**Gambar 11.** Dosen Menjelaskan Cara Menilai



**Gambar 12.** Kesesuaian Materi dengan RPS

### **Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:**

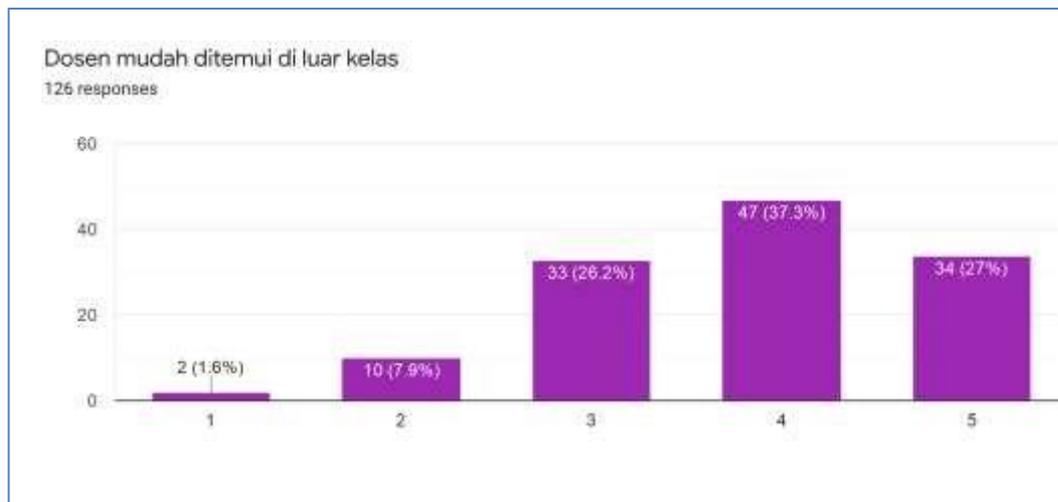
Evaluasi mengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma secara umum sudah baik, namun tetap perlu terus ditingkatkan, terutama dalam hal *Feedback* dosen terhadap mahasiswa seperti memberikan catatan atau komentar terhadap hasil tugas/ujian yang diberikan dosen yang bersangkutan.

### **Tindak Lanjut:**

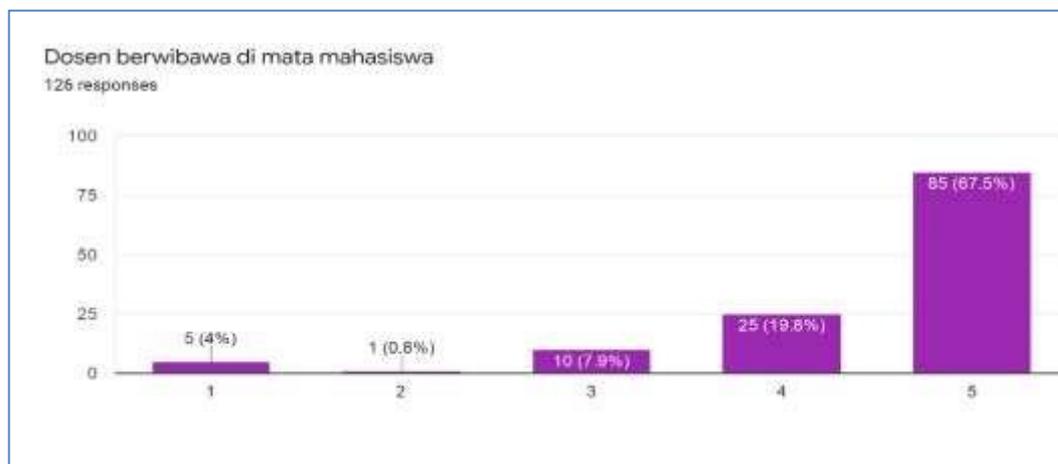
1. Memperbaiki rencana pembelajaran semester RPS di mata kuliah yang diampuh oleh dosen dengan memberikan catatan mewajibkan dosen-dosen tersebut memberikan *feedback* baik secara langsung maupun e-learning.
2. Dosen dianjurkan mengembalikan tugas atau ujian yang sudah dinilai kepada mahasiswa agar bisa dilihat hasil penilaian yang mereka dapatkan.

#### 4. KEPERIBADIAN DOSEN

Tujuan survei ini adalah untuk mengevaluasi kepuasan mahasiswa terhadap Kepribadian Dosen di Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma. Hasil dari survei ini akan digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas kepribadian dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma. Berikut ini adalah rincian hasil survei kepuasan mahasiswa terhadap layanan administrasi akademik yang diberikan oleh Universitas Bina Darma untuk setiap butir pernyataan.



Gambar 13. Dosen Mudah Ditemui



Gambar 14. Dosen Berwibawa

#### Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan:

Kepribadian dosen di Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma secara umum sudah baik, namun tetap perlu terus ditingkatkan terutama dalam hal fleksibilitas dosen untuk ditemui di luar kelas.

### Tindak Lanjut:

1. Dosen memiliki waktu khusus yang digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan pembimbingan akademik ataupun non akademik.
2. Dosen memberikan akses komunikasi secara online kepada mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam melakukan komunikasi dengan dosen tersebut.

## 5. EVALUASI PROSES (JUMLAH PERTEMUAN, PERANGKAT PERKULIAHAN)

Sistem perkuliahan yang diselenggarakan adalah perkuliahan tatap muka sebanyak 16 kali pertemuan yang terdiri dari tugas mandiri, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Dari 16 kali pertemuan, 16 kali pertemuan melalui *e-learning*. Mata kuliah Kerja Praktek dilaksanakan pada semester 6, sedangkan untuk skripsi dilakukan pada semester 8 dengan pendampingan 1 orang dosen pembimbing.

Program Studi Sistem Informasi telah memiliki fasilitas untuk mendukung pelaksanaan perkuliahan berbasis IT yang memadai misalnya buku elektronik (moco), fasilitas *e-learning* dan dukungan tersedianya fasilitas internet melalui *hotspot* di seluruh lingkungan Kampus. Media IT lebih banyak dimanfaatkan oleh dosen untuk mengelola pembelajarannya dan untuk memperkayapenguasaan mahasiswa dengan menggunakan bahan-bahan yang berasal dari internet yang berbentuk artikel, hasil penelitian, dan bentuk karya ilmiah lainnya yang bisa dijadikan referensi contoh kasus.

Penggunaan fasilitas *e-learning* diwajibkan sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Bahkan untuk 16 kali pertemuan yang direncanakan bisa dilakukan tatap muka **maksimal 16 kali dengan menggunakan fasilitas e-learning. Dengan fasilitas e-learning yang** tersedia bisa dimanfaatkan untuk pemberian materi ajar baik berupa teks maupun audio visual, tugas, ujian secara *online*, forum diskusi dan lainnya yang bisa diadakan kapan saja di luar jadwal di dalam kelas. Diharapkan dengan adanya dukungan IT yang ada membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi ajar yang diberikan.

## 6. EVALUASI OUTPUT (INDICATOR PRODUKTIFITAS, IPK, LAMA STUDI, JUMLAH YANG LULUS TEPAT WAKTU, PENINGKATAN KUALITAS DOSEN)

Penilaian kemajuan dan penyelesaian studi mahasiswa mengikuti ketentuan yang tertera dalam Peraturan Akademik Universitas Bina Darma. Penilaian akhir hasil belajar ditentukan oleh sejumlah komponen penilaian yaitu

1. Tugas dan ujian semester, terdiri dari: tugas mandiri (kuis), Ujian Tengah Semester (UTS), praktikum (untuk mata kuliah yang ada praktikumnya), dan Ujian Akhir Semester (UAS);

2. Ujian skripsi (komprehensif) yang dilaksanakan secara lisan tugas terstruktur yaitu penilaian terhadap berbagai bentuk pekerjaan yang berkaitan dengan Tugas Akhir atau Skripsi.
3. Pengamatan di kelas yaitu penilaian terhadap kemampuan untuk mengemukakan pertanyaan dan pendapat serta menjawab pertanyaan.
4. Penilaian hasil belajar dinyatakan dalam huruf mutu: A, B, C, D, dan E yang masing-masing berangka mutu: 4, 3, 2, 1, dan 0. Konversi nilai akhir dalam angka ke dalam huruf mutu dan angka dilakukan berdasarkan:

**Tabel 1.** Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Nilai Huruf	Huruf Mutu	Angka Mutu	Status
$\geq 85$	A	4	Lulus
75-84,9	B	3	Lulus
56-74,9	C	2	Lulus
45-55,9	D	1	Lulus
$<45$	E	0	Tidak Lulus

Mata kuliah yang berhuruf mutu D atau E harus diambil ulang. Mata kuliah pilihan harus agar jumlah SKS memenuhi persyaratan kurikulum program studi Sistem Informasi. Rata-rata masa studi sesuai dengan masa merupakan hasil perhitungan dari lulusan Program Studi Sistem Informasi hanya memiliki satu program studi pada tahun yang dimana dari jumlah lulusan setiap tahunnya hanya 6.50% yang merupakan mahasiswa yang selesai dengan masa studi  $> 4,5$  tahun, sisanya 78.10% masa studi 4 tahun dan 15.4% selama 4,5 tahun.

Rata-rata IPK lulusan masih sebanding dengan masa studi, dimana untuk mahasiswa yang studi 4 tahun, rata-rata ipk nya adalah 3,00 dan untuk lebih dari 4 tahun rata-rata ipk 3.02. Setiap tahun dilakukan evaluasi kemajuan rata-rata masa studi dan IPK lulusan. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk menentukan kejjakan pengembangan dan peningkatan mutu lulusan. Fakultas berusaha meningkatkan mutu lulusan dengan selalu mengevaluasi muatan kurikulum yang dilakukan setiap tahun disesuaikan dengan kebutuhan dan masukan stakeholder. Upaya yang selalu dilakukan antara lain meningkatkan kemampuan dosen-dosen pengajar melalui berbagai pelatihan internal dan eksternal, perubahan kurikulum serta pelatihan-pelatihan yang menambah skill baik mahasiswa maupun dosen, juga dengan adanya suatu system pembelajaran *elearning* sehingga memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan dan aktivitas belajar mengajar. Selain itu pengoptimalan unit penjamin mutu diberdayakan untuk melakukan proses monitoring guna mengevaluasi kemajuan yang dicapai Fakultas.

### 3.2 *Tracer Study*

*Tracer study* adalah salah satu cara yang digunakan organisasi atau perusahaan dan juga institusi untuk memperoleh data dan informasi yang dapat digunakan untuk kepentingan ilmu pengetahuan itu sendiri. Sehingga kegiatan *tracer study* ini memerlukan metode penelitian yang benar sesuai kaidah penelitian ilmiah. Kegiatan *tracer study* ini dilakukan di Palembang dan juga luar Palembang, karena pengguna lulusan S1 Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma di Palembang dan juga di luar Palembang. Kuesioner telah disebar secara online melalui sosial media. Namun dalam perjalanan hanya 118 kuesioner untuk alumni yang turut serta dalam pengisian kuesioner.

Metode pengumpulan data adalah sebagai berikut, data diperoleh dengan cara pengisian kuesioner oleh pengguna. Kuesioner dilakukan dengan menggunakan google form untuk melakukan *tracer study*. Responden pengguna lulusan yang dipilih adalah pengguna sebagai pimpinan dan staf instansi pemerintah, swasta, lembaga profesional dan pendidikan yang ada di Palembang dan di luar Palembang. Kuesioner yang telah diisi oleh pengguna lulusan, selanjutnya dilakukan rekapitulasi dalam bentuk tabulasi menggunakan fasilitas excel, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Kurikulum Program Studi Sistem Informasi (PSSI) Universitas Bina Darma dikembangkan dalam kurun waktu 5 tahun sekali, dan telah mengembangkan dan mengkaji- ulang kurikulum berdasarkan Statuta Universitas Bina Darma Tahun 2014 dan SK Rektor Nomor 0032/SK/Univ-BD/III/2019 melalui kebijakan dan prosedur yang terdokumentasi, sistematis dan efektif, yang menjamin terpenuhinya kebutuhan masyarakat, industri dan profesi.

Pengembangan tersebut melibatkan pembangku kepentingan seperti dosen, mahasiswa, pengguna alumni, alumni dan asosiasi. Dalam proses pengembangan kurikulum tersebut PSSI telah melakukan kegiatan *Tracer Study* kepada alumni dan pengguna alumni pada tanggal 01 Juni 2020 sampai dengan 15 Juni 2020 menggunakan *form online* yang beralamat di <https://bit.ly/3nD2sh0>. Setelah *Tracer Study* dilakukan, kemudian PSSI melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dihadiri oleh alumni, pengguna alumni, dosen dan mahasiswa yang dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2020.

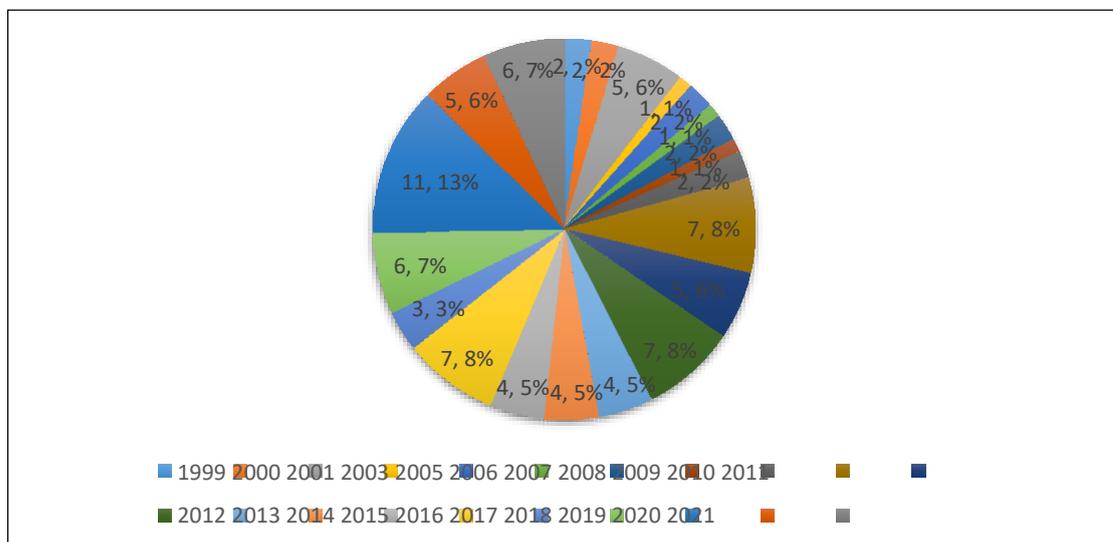
Kegiatan ini dilakukan untuk menerima masukan dan saran terkait dengan perkembangan dan perubahan teknologi dan industri pada masyarakat saat ini. Kemudian refleksi hasil dari *Tracer study* dan FGD ini menjadi dasar evaluasi yang menjadi acuan untuk membangun Profil lulusan program studi. Proses pengembangan kurikulum ini juga telah sesuai dengan misi Universitas yaitu “*menyelenggarakan program yang menuju standar internasional*”. Prodi PSSI juga telah melakukan *workshop* pengembangan kurikulum yang sudah dilakukan pada tanggal 08-10 Juli 2020.

### 3.2.1 Hasil Tracer Study Alumni

#### 3.2.1.1 Identitas Alumni

##### 1. Tahun Lulus

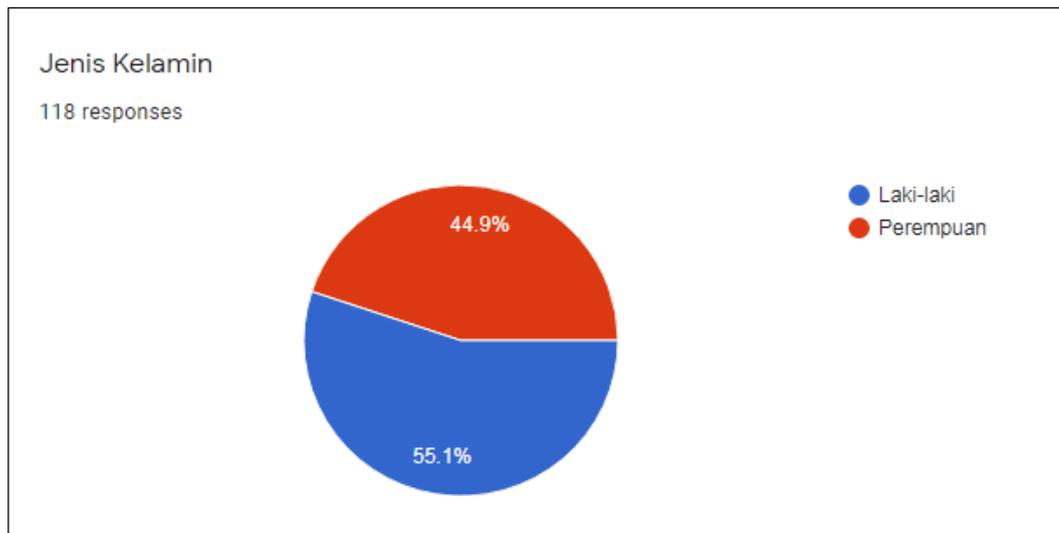
Tracer study ini menjangkau responden yang berasal dari lulusan Program Studi Sistem Informasi tahun 1999, 2000, 2001, 2003, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019 dan 2020. Dimana pada tahun 1999 ada 2 orang atau 2,3%, tahun 2000 2 orang atau 2,3%, tahun 2001 5 orang atau 5,8%, 2003 1 orang atay 1,1%, tahun 2005 2 orang atau 2,3%, 2006 1 orang atau 1,1%, tahun 2007 2 orang atau 2,3%, 2008 ada 1 orang atau 1,1%, tahun 2009 ada 2 orang atau 2.3%, tahun 2010 ada 7 orang atau 8,2%, tahun 2011 ada 5 orang atau 5,8%, tahun 2012 ada 7 orang atau 8,2%, 2013 ada 4 orang atau 4,7%, 2014 ada 4 orang atau 4,7%, tahun 2015 ada 4 orang atau 4,7%, tahun 2016 ada 7 orang atau 8,2%, tahun 2017 ada 3 orang atau 3,5%, tahun 2018 ada 6 orang atau 7%, tahun 2019 ada 11 orang atau 12,9% dan 2020 ada 5 orang 5,8% dan tahun 2021 6 orang atau 7%.



Gambar 15. Tahun Lulus

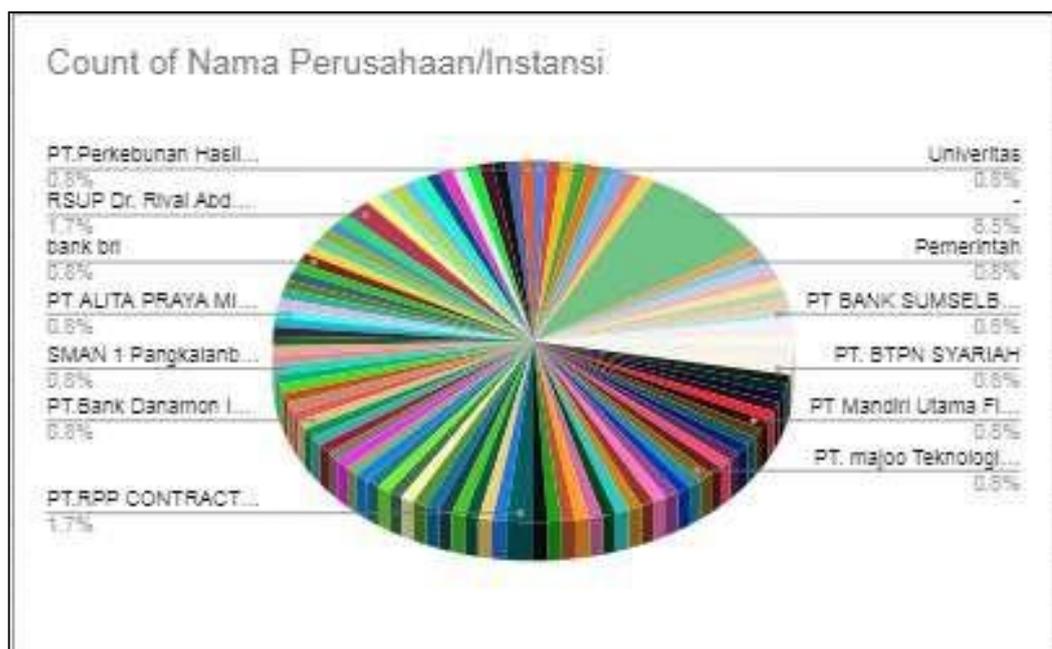
##### 2. Jenis Kelamin

Dari 118 Responden dengan jenis kelamin Laki-Laki sebanyak 65 orang atau 55,1 % dan Perempuan sebanyak 53 orang atau 44,9 %.



Gambar 16. Jenis Kelamin

### 3. Nama Perusahaan/Instansi

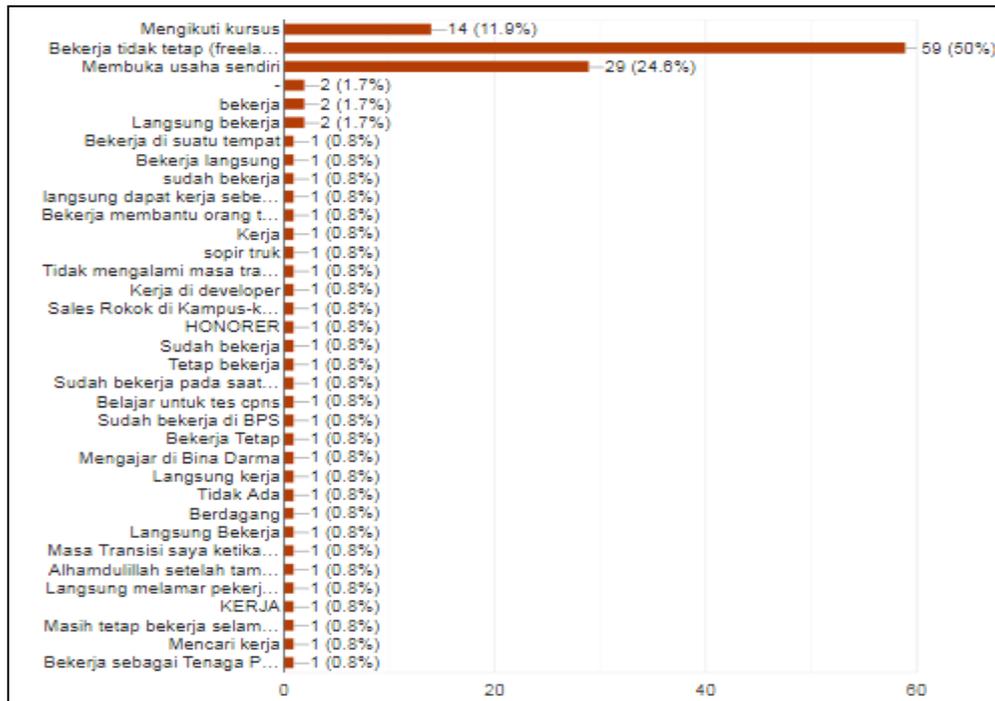


Gambar 17. Nama Perusahaan

### 4. Masa Transisi

#### 1. Kegiatan utama yang dilakukan selama masa transisi

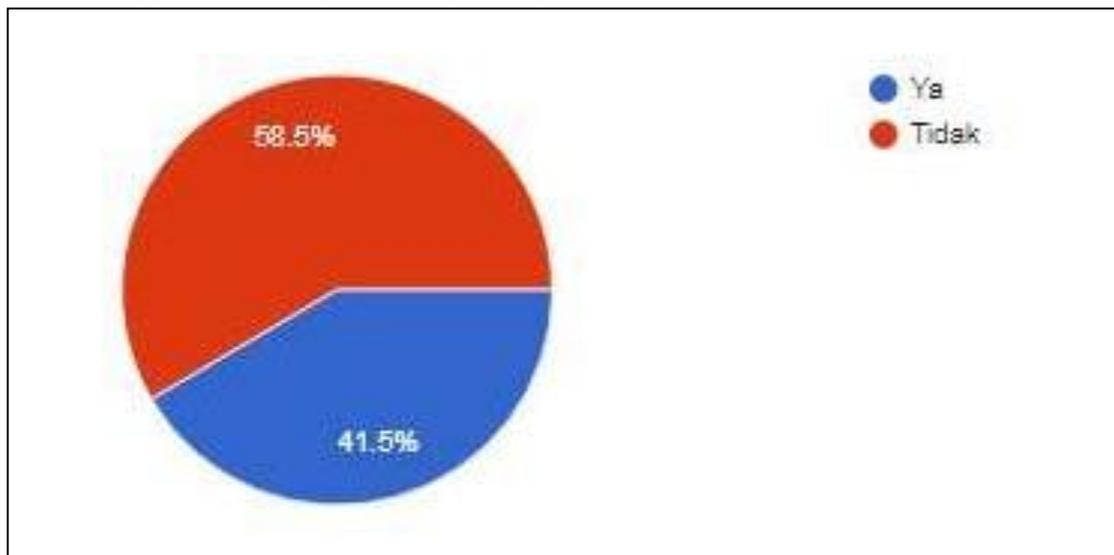
Dari 118 responden, sebanyak 14 orang atau 11,9% alumni mengikuti kursus, sebanyak 59 orang atau 50% alumni bekerja tidak tetap, sebanyak 29 orang atau 24,6% alumni membuka usaha sendiri, sisanya bekerja lainnya.



Gambar 18. Kegiatan Masa Transisi

## 2. Bidang Ilmu yang Telah Dipelajari untuk Berwiraswasta

Dari 118 responden, sebanyak 69 orang atau 58,5% pernah menggunakan bidang ilmu yang dipelajari untuk berwiraswasta. Kemudian sebanyak 49 orang atau 41,5% menyatakan pernah menggunakan bidang ilmu yang dipelajari untuk berwiraswasta.



Gambar 19. Penggunaan Bidang Ilmu Yang Dipelajari

Berikut jawaban 118 reponden terhadap bidang usaha yang menggunakan bidang ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan.



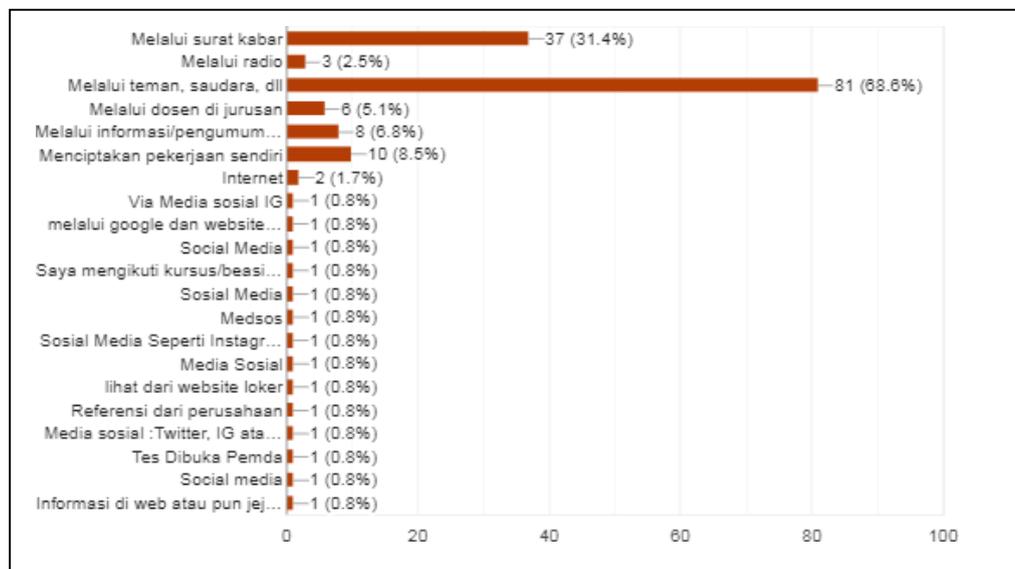
- Jasa Program
- Marketing
- Desain
- Buka Kedai Kopi
- Online shop
- Ya
- Jasa design grafis
- Management
- menjadi programmer freelancer
- member oriflame
- BEKERJA di CV. DIAN GRAFIKA BAGIAN ADMINISTRASI DAN KEUANGAN
- Berdagang Pulsa
- Mencetak foto, printing dan edit.
- Membantu pekerjaan yang berkaitan dengan pemahaman dan penerapan IT di tempat orang tua saya bekerja
- Membuat laporan Harian dan Bulanan anggota Kepolisian
- Ilmu tentang penginputan data
- Membuka usaha kursus
- Ilmu Komputer
- Desain Grafis
- membuka jasa kursus pemrograman
- Saya pernah buka usaha editing foto dan Vidio dan jadi guru kursus Microsoft office untuk para pelajar sekolah menengah pertama
- Mengajar sistem komputer
- Rental komputer
- Membangun aplikasi perizinan online (Sicantik cloud) untuk pemkab Lahat
- Menjalankan usaha warnet, serta mengerjakan website instansi pemerintah
- Admin Sistem
- Mengembangkan Pemasaran Produk yang saya jual Lewat Online (Media sosial, Toko Online Saperti Shopiee, Bukalapak Dll)
- Perdagangan
- Menerima Tugas Rentalan Komputer
- Tidak ada
- Keuangan
- Pengetahuan Bisnis, Desain Grafis, Pengetahuan yang berhubungan dengan internet
- ya
- Membuka pangkalan Gas LPG
- MEMBANGUN PROGRAM ANDROID
- Mengajar Freelance, teknisi komputer /jaringan dan jasa pembuatan web.
- Tidak

- RUMUS ARRAY
- Mencoba berbisnis by online
- Kurus Komputer dan Rental Komputer
- Saya mengajar kursus komputer dan usaha percetakan undangan, banner dll

## 5. Kondisi Tempat Kerja Pertama

### 1. Cara Mendapatkan informasi pekerjaan pertama

Dari jawaban 118 responden, yang paling tinggi mendapatkan informasi pekerjaan pertama melalui teman, saudara dll adalah sebanyak 81 orang atau 68,6%, disusul 37 orang atau 31,4% melalui surat kabar, sebanyak 10 orang atau 8,5% menciptakan pekerjaan sendiri, sebanyak 8 orang atau 6,8% melalui informasi/pengumuman, sebanyak 6 orang atau 5,1% melalui dosen di jurusan masing-masing. Kemudian sisanya dengan jawaban beragam.



Gambar 20. Cara Mendapatkan Informasi Kerja

### 2. Perusahaan/Instansi pertama kali bekerja

Berikut ini merupakan jawaban 118 responden tentang nama perusahaan pertama kali bekerja:

- Univ Bina Darma
- RSUP Dr. Rivai Abdullah Palembang
- Ubd
- Kursus Komputer
- Mahacasa living
- SD IT Insan Mulia
- Dinas Komunikasi & Informatika
- PT Pupuk Sriwidjaja Palembang
- PT Sinar Baru Wijaya Perkasa
- Gymnademics For Children
- Kopiloka



- DIM
- Disdukcapil
- Universitas Bina Darma
- PT. Mandiri Tunas Finance Tbk
- Bank BCA
- Yayasan Bukit Asam
- Badan Pendapatan Daerah Provinsi Sumatera Selatan
- PT Ruang Raya Indonesia
- Pt Indomarco prismatama
- PT Darya Varia Laboratories, Tbk
- STMIK Bina Nusantara Jaya
- SMK Muhammadiyah Belitang
- POLITEKNIK ANIKA PALEMBANG
- PT. BTPN SYARIAH
- PT. anugerah lestari Abadi Mandiri
- Freelance
- Bentoel
- CV. DIAN GRAFIKA
- PT. Serasi Auto Raya
- Pt cahaya putri selatan
- Kpu Kab. Banyuasin
- Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Mohammad Hoesin
- POLSEK Prabumulih Timur
- Distributor klip obat dan alkes
- Apotik mahkota
- Jnt express
- TEKNOGRASI
- BBWSS VIII
- LP3EB SUMSEL
- Dpmpstsp
- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Banyuasin
- PT . INDOMARCO PRISMATAMA
- Pt ik precision indonesia
- Pemerintah Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan
- PT Pratama Nusantara Sakti
- Badan Pusat Statistik
- BPS Kota Palembang
- PT. PUTRANUSA TELECOM
- PT Pertamina
- PT Raflesia sawit jaya
- PT. Bina karindo
- Sahabat Motor (showroom mobil)



- PT.BINA KARINDO
- PT. Jambi mitra sejati
- PT VARIA INTRA FINANCE
- PT. SINA KITA
- Universitas bina darma
- PT.World innovative Telecommunication
- PT.SINAR ALAM PERMAI
- UPTD Puskesmas Makarti Jaya
- Bapeda Kabupaten Musi rawas
- Pemkab Banyuasin
- PT. Grayasa real estate
- Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal Daerah
- UPT SMKN 2 Banyuasin
- PT. Agro Muara Rupit
- Direktorat Jenderal Imigrasi
- Bappeda Kab. Simeulue
- Polsek
- SSI ( Swadharna Sarana Informatika)
- RSMH Palembang
- SMK Negeri 1 Muara Enim
- PT. Bank Danamon Tbk
- SMA Negeri 1 Buay Pemuka Peliung
- Wiraswasta
- Kantor Bupati Kab. OKU
- MA Al-ikhshan Sumberjaya
- Bank Mandiri
- PT Laras Karya Kahuripan (MAKIN Group)
- PT Semen Baturaja (Persero) Tbk
- PT eflag solution
- PT Medco Palembang
- PT Geely indonesia
- Sekolah Kesehatan dan Pondok Pesantren
- Bank DBS
- Bank Rakyat indonesia
- admin dipolres tulang bawang
- Tidak ada
- SMA Negeri 1 Banyuasin III
- PT.Alam Jaya Wirasentosa
- PT. HM SAMPOERNA
- PT. Trakindo Utama
- PT KAI (persero)
- LP3I



- PT Arwana Anugerah Kramik Tbk
- Bank BNI
- PT. GUTHRIE PECCONINA INDONESIA
- PT. Indofood CBP Sukses Makmur Tbk

### 3. Divisi/Departemen/Dinas

Jawaban responden tentang divisi/departemen/divisi tempat alumni bekerja pertama kali:

- Marketing
- IT
- Telekomunikasi
- ADMINISTRASI
- Dinas Pendidikan
- Instalasi SIRS
- Ubd
- Laboratorium
- Peradangan
- Administrasi
- Sekretariat Daerah Kab. Lampung Utara
- Dept Teknologi Informasi
- IT Development
- pendidikan
- Barista
- Pemerintahan
- Unit Pelayanan Teknis
- Cabang Palembang 2 ( Div Kredit )
- Fronend
- Pusat Teknologi Informasi dan Data
- Hrd
- Pediatrica
- Sistem informasi
- Pendidikan
- Perguruan tinggi
- sumatera
- Perumahan
- Promotion Marketing
- CV. DIAN GRAFIKA
- IT
- Distributor
- Divisi
- Departemen Kelompok Staf Medik Kesehatan Anak/Divisi KSM Anak (Kardiologi Anak)



- Administrasi
- Administrasi dan penjualan
- Kelurahan plaju ulu
- Departemen
- Teknisi
- KEMENTERIAN PUPR
- Lembaga Swadaya Masyarakat
- Dpmpstsp
- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Banyuasin
- OPERASIONAL TOKO
- Molding
- Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
- Production
- Sub Bagian Umum
- IT Solution
- Perkebunan sawit
- Distributor spare part astra
- Fakultas istem Informasi
- LEASING/PEMBIAYAAN KREDIT
- PENGOLAHAN MINYAK
- Universitas
- Telemarketing
- Fak Ilmu Komputer
- OPERATIONAL
- Kesehatan
- Bidang sosbud
- SMP negeri 4 banyuasin
- Pengawasan perumahan
- Bag. Umum
- Main Office
- Bagian Pengelolaan BMN dan Layanan Pengadaan
- Bappeda Kab. Simeulue
- Pemerintah
- SSI Muara Enim Sumatera Selatan
- Instalasi gizi
- Dinas Pendidikan
- CMM
- Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
- Tidak ada
- Sekretariat KORPRI
- Kementerian Agama
- Retail Credit Center Group (RCC Group)



- Perkebunan Kelapa Sawit
- Divisi ICT
- Minyak dan gas (pertamina)
- Development
- pinjaman
- Perbankan
- kepolisian
- tidak ada
- SALES
- Sales
- Divre III pg/lrt sumsel/power system
- Tenaga Pengajar
- Gudang
- Sales Officer
- ADMINISTRASI
- Human Resource
- Dinas PU pekerja Umum Ciptakarya
- Staff Pengajar
- Kecantikan
- PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
- SMK Muhammadiyah 2 Palembang
- DINAS PENDIDIKAN
- Dinas pendidikan
- Ice maker

#### **4. Posisi/Jabatan**

Posisi atau jawaban dari 118 responden pada tempat bekerja mereka:

- Staff
- Staff IT
- Dosen
- Operator
- Guru
- Instruktur
- Staf
- Administrasi
- Tenaga Pendidik
- Marketing
- Admin
- Staf Tata Usaha
- ADM
- Tukang
- Konsultan interior



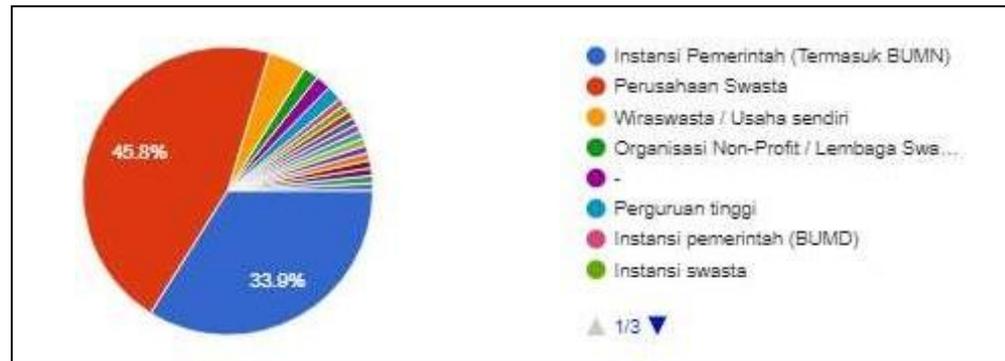
- Administrasi sekolah
- Staff Pelaksana
- IT Staff
- kepala sekolah
- head bar
- Staf perencanaan
- Kontrak
- Account Officer
- Customer service
- Tenaga Ahli Staff IT
- Education Consultant
- Trainer
- Medical Representatif
- community officer
- Administrasi Perumahan
- Software Developer
- ADMINISTRASI KEUANGAN
- Programmer
- Stafg
- Staf Hukum
- Asisten Dokter
- Admin Unit Binmas - Sabhara
- Admin joker
- Team Leader
- STAF KEPEGAWAIAN
- Pimpinan
- ASSISTEN KEPALA TOKO
- Perancang Sistem Informasi Kepegawaian
- Production Supervisor
- PPNPN
- Staff Dokumen
- Kepala lapangan panen
- EDP staff
- Accounting dan pajak
- FIELD COLLECTOR
- ADMINISTRASI
- Karyawan
- Sales
- ADMIN
- Staff Honorer
- Tata usaha dan Guru TIK
- Pengawas



- Staf IT
- Document Control
- JFU
- Staf tks
- Maintenance / Teknisi Mesin Atm
- ASM
- Pemilik
- Staf Kasubag Program dan Keuangan
- Operator/Guru
- Pelaksana
- HRD
- Specialist ICT asset management
- Engineer BTS
- Business Development
- Account officer
- tidak ada
- TEAM LEADER
- Sales Engineer
- Senior supervisor ws pws and occ
- Admin & Petugas Timbang
- ADMIN TANAMAN
- Electronic Data Proses
- Fasilitator sosial
- Sekretaris
- Frontline
- OPERATOR
- Guru Produktif
- STAFF TATA USAHA
- Pegawai tata usaha
- Qc

##### **5. Instansi Tempat Bekerja**

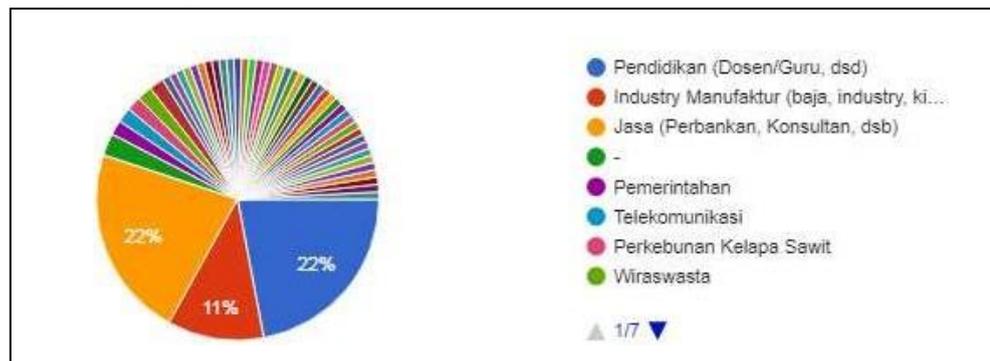
Dari 118 responden sebanyak 54 orang atau 45,8% bekerja pada instansi pemerintah (termasuk BUMN), sebanyak 40 orang atau 33,9% bekerja pada perusahaan swasta. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 21. Instansi Tempat Kerja

## 6. Bidang Pekerjaan

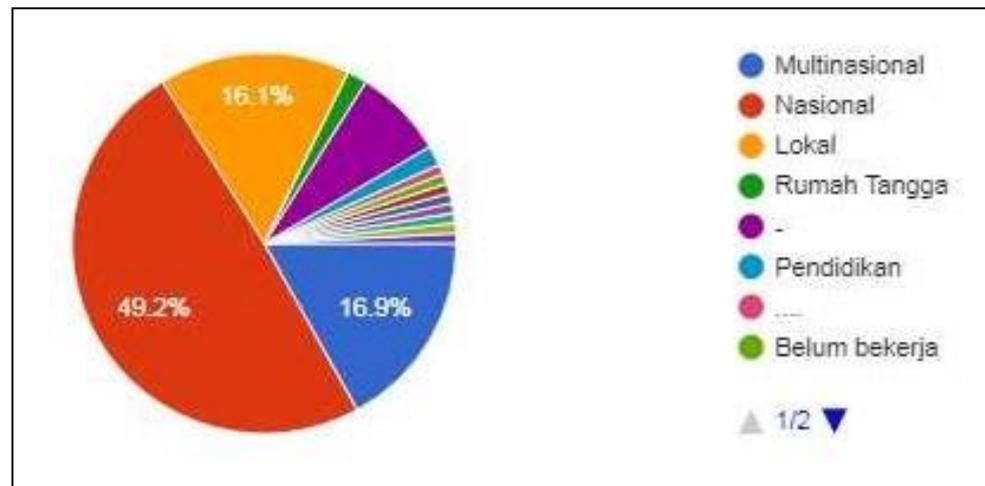
Berdasarkan 118 responden, sebanyak 26 orang atau 22% menjawab bidang pekerjaannya pendidikan (dosen/duru, dll), sebanyak 26 orang atau 22% industri manufaktur, sebanyak 13 orang atau 11% jasa (perbankan, konsultan, dll). Sisanya menjawab beragam.



Gambar 22. Bidang Pekerjaan

## 7. Skala pekerjaan pada perusahaan

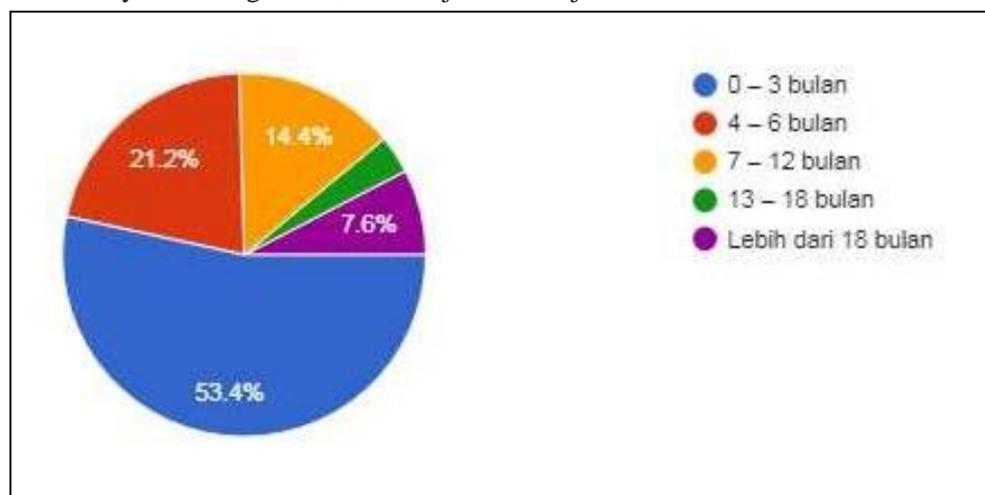
Pekerjaan pada perusahaan termasuk dalam skala multinasional sebanyak 58 orang atau 49%, skala nasional sebanyak 20 orang atau 16,9%, lokal sebanyak 19 orang atau 16,1%. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 23. Skala Perusahaan

**8. Waktu yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan pertama terhitung sejak wisuda? (untuk yang berwiraswasta : berapa lama waktu untuk memulai usaha sejak wisuda?)**

Waktu yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan pertama setelah wisuda adalah sebanyak 63 orang atau 53,4% alumni menjawab 0-3 bulan, sebanyak 25 orang atau 21,2% menjawab 4-6 bulan, sebanyak 17 orang atau 14,4% menjawab 7-12 bulan, sebanyak 4 orang atau 3,4% menjawab 13-18 bulan, dan sebanyak 9 orang atau 7,6% menjawab menjawab lebih dari 18 bulan.

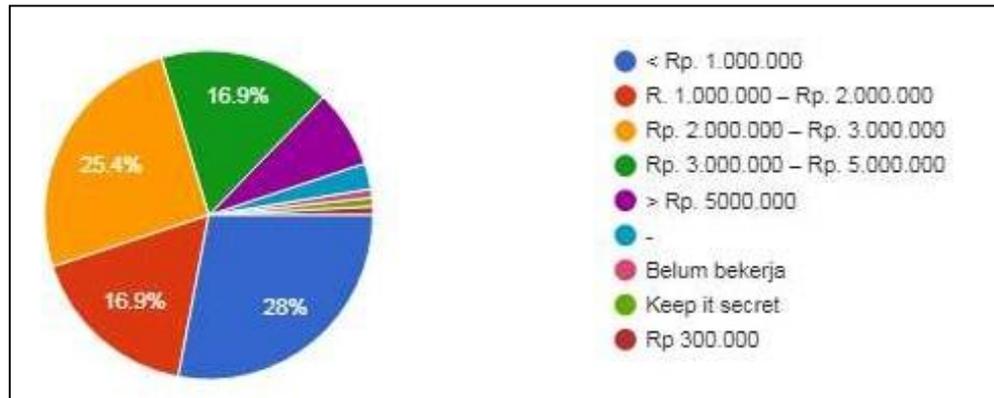


Gambar 24. Waktu Mendapatkan Pekerjaan

**9. Besaran gaji pertama (untuk yang berwiraswasta : penghasilan pertama) yang diterima**

Sebanyak 33 orang atau 28% menerima gaji sebesar < 1 juta, sebanyak 30 orang atau 25,4% menerima gaji antara 1 juta – 2 juta, sebanyak 20 orang atau 16,9% menerima gaji antara 2 juta – 3 juta, sebanyak 20 orang atau

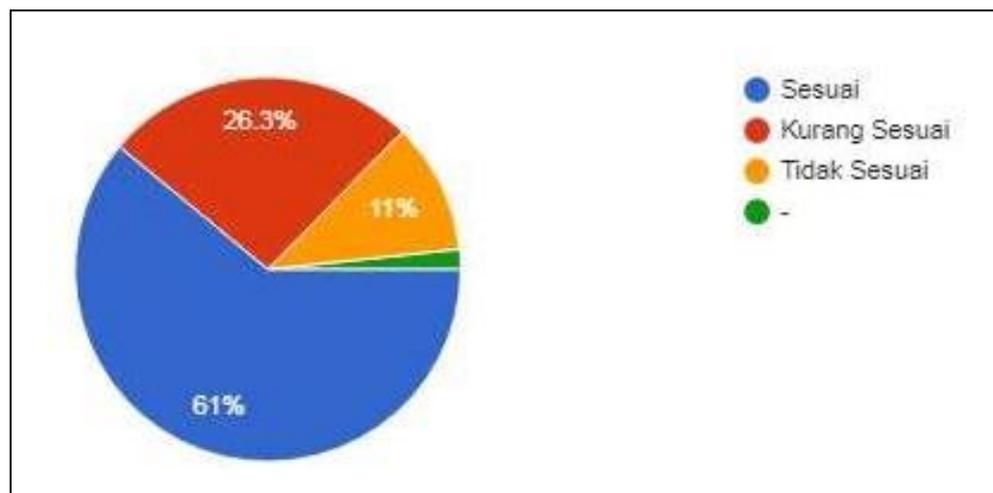
16,9% menerima gaji antara 3 juta – 5 juta, sebanyak 9 orang atau 7,6% menerima gaji > 5 juta. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 25. Besaran Gaji Pertama

#### 10. Kesesuaian antara bidang pekerjaan dengan bidang ilmu yang telah dipelajari

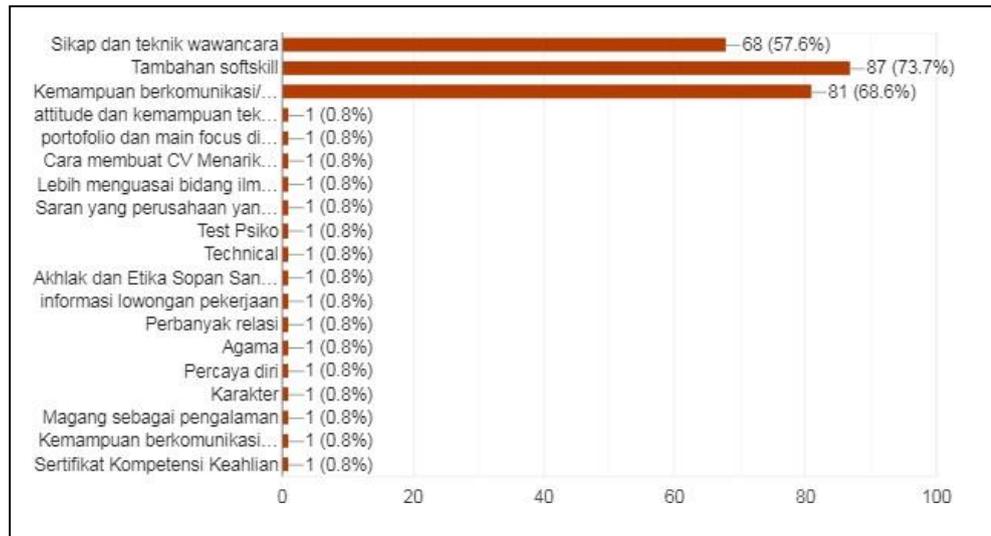
Sebanyak 72 orang atau 61% menjawab sesuai, sebanyak 31 orang atau 26,3% menjawab kurang sesuai, sebanyak 13 orang atau 11% menjawab tidak sesuai dan sisanya tidak menjawab.



Gambar 26. Kesesuaian Bidang Pekerjaan

#### 11. Bekal yang harus diberikan oleh program studi kepada Fresh Graduate untuk mendapatkan pekerjaan pertamanya

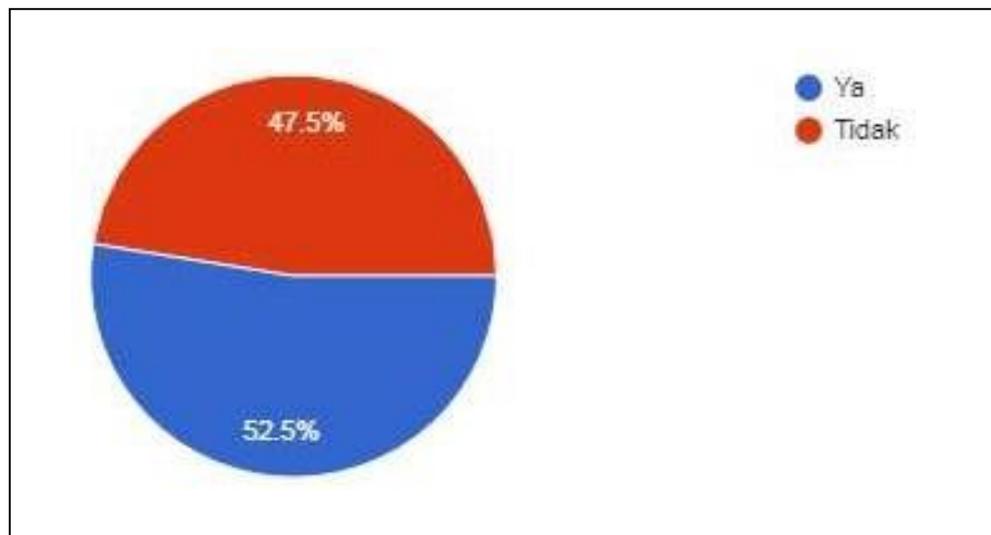
Sebanyak 87 orang atau 73,7% menjawab perlu tambahan softskill, sebanyak 81 orang atau 68,6% menjawab perlu kemampuan berkomunikasi, sebanyak 68 orang atau 57,6% menjawab perlu tambahan sikap dan teknik wawancara.



Gambar 27. Bekal Yang Harus Disiapkan Oleh Prodi

**12. Saat mendapatkan pekerjaan pertama, apakah anda harus bersaing dengan alumni perguruan tinggi lain dari jurusan yang sama.**

Sebanyak 62 orang 52,5% menjawab harus bersaing dengan alumni dari PT lain dengan jurusan yang sama dan sebanyak 56 orang 47,5% menjawab tidak perlu bersaing dengan perguruan tinggi lain dengan jurusan yang sama.



Gambar 28. Bersaing dengan PT Lain di Prodi yang Sama

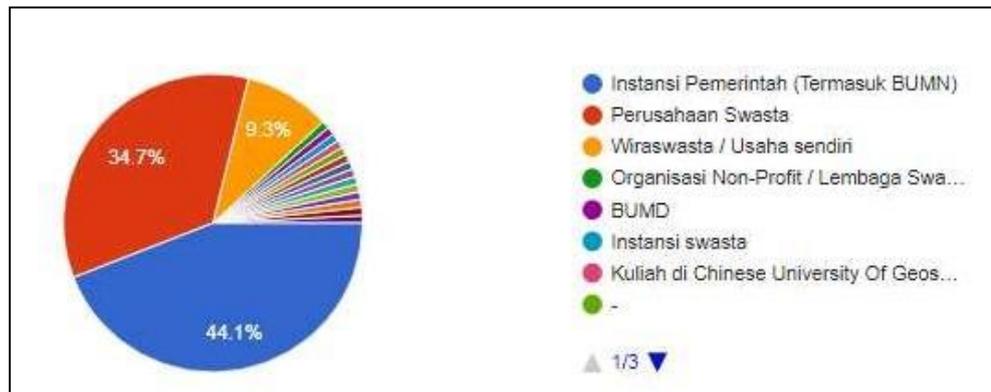
**13. Universitas yang menjadi saingan menurut responden.**

Sebanyak 57 orang atau 48,3% menjawab Universitas Sriwijaya, sebanyak 7 orang atau 5,9% menjawab Universitas IGM, sebanyak 6 orang atau 5% menjawab Univerasitas MDP, sebanyak 6 orang atau 5% menjawab POLTEK Unsri, sisanya menjawab PT beragam.

## 6. Kondisi Tempat Kerja Sekarang

### 1. Instansi tempat kerja sekarang

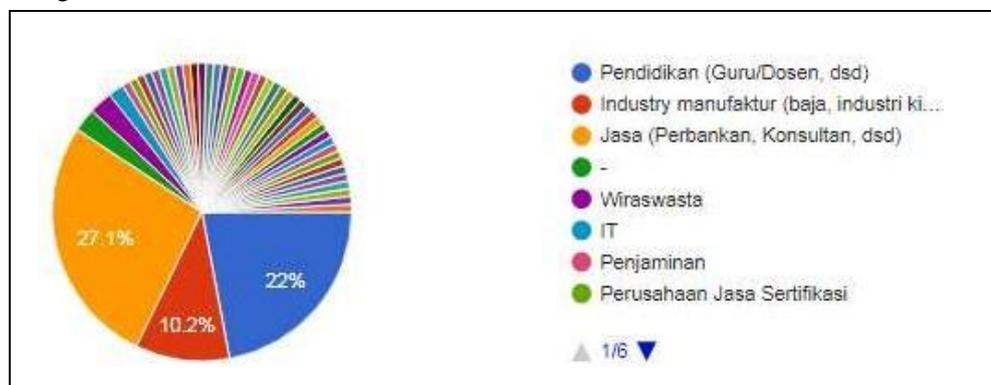
Instansi tempat kerja sekarang alumni sebanyak 52 orang atau 44,1% alumni menyatakan bekerja di instansi pemerintahan (termasuk BUMN), sebanyak 41 orang atau 34,7% menyatakan bekerja di perusahaan swasta, sebanyak 11 orang atau 9,3% menyatakan bekerja wiraswasta/usaha sendiri. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 29. Instansi Tempat Kerja Sekarang

### 2. Bidang pekerjaan sekarang

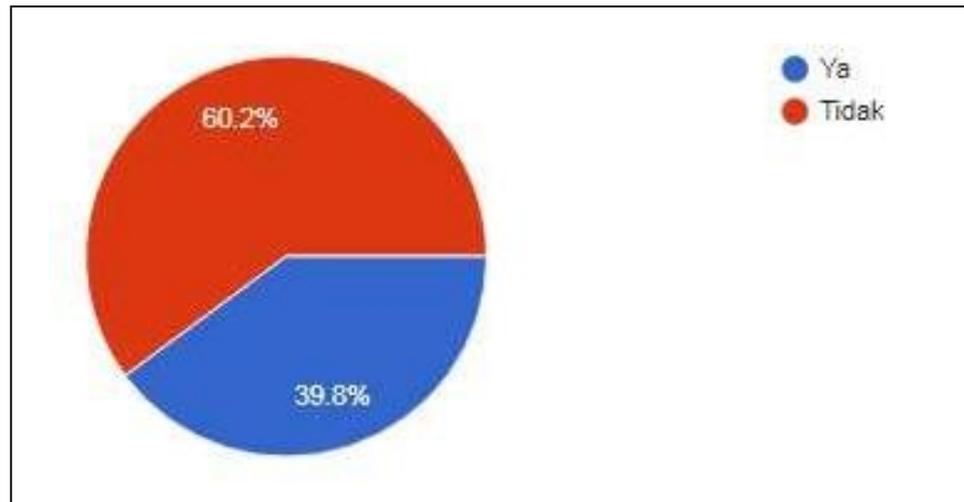
Bidang pekerjaan sekarang adalah sebanyak 32 orang atau 27,1% pendidikan (guru/dosen dll), sebanyak 26 orang atau 22% industri manufaktur (baja, industri), sebanyak 12 orang atau 10,2% jasa (perbankan, konsultan dll). Sisanya menjawab beragam.



Gambar 30. Bidang Pekerjaan Sekarang

### 3. Sejak anda bekerja pertama sampai mendapatkan tempat bekerja sekarang apakah anda pernah berpindah tempat kerja?

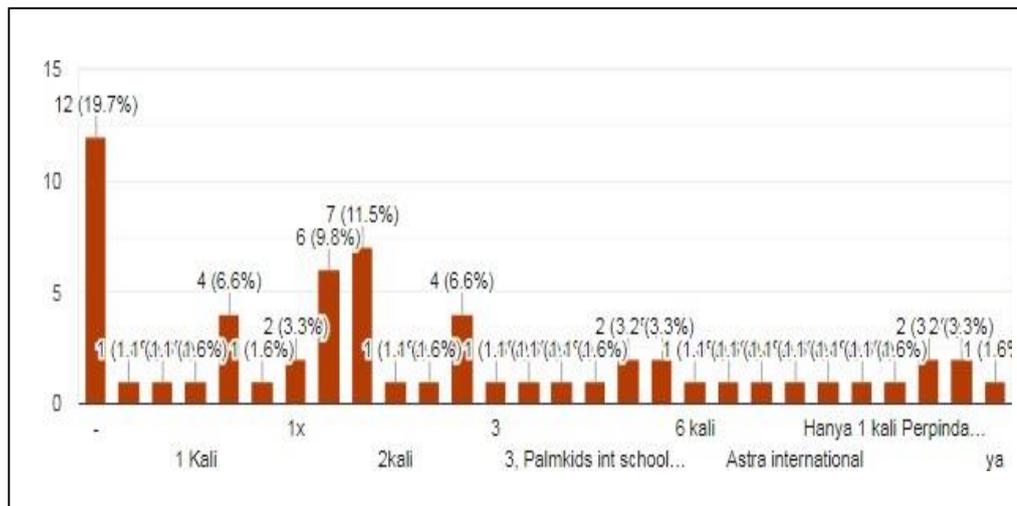
Sebanyak 71 orang atau 60,2% menjawab tidak dan sebanyak 47 orang atau 29,8% menjawab iya.



**Gambar 31.** Apakah Pernah Pindah Kerja?

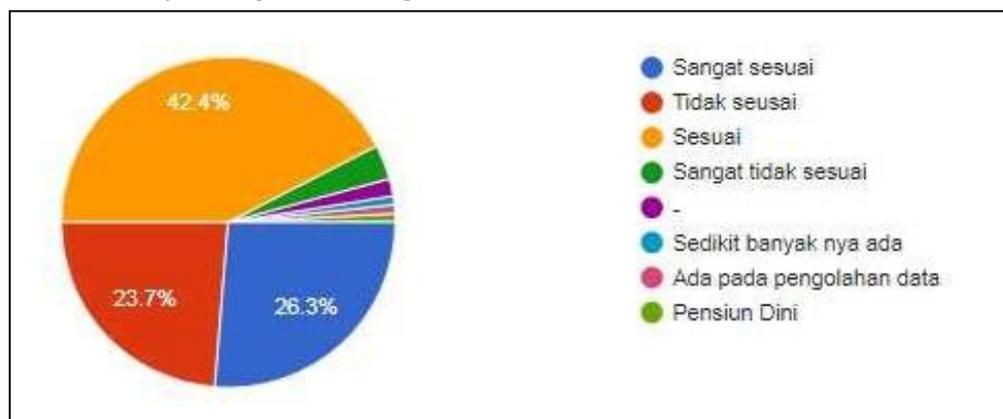
- 4. Jika Jawaban No. 3 (Ya), sebutkan berapa kali anda berpindah tempat kerja?**

Rata-rata menjawab sebanyak 1 kali.



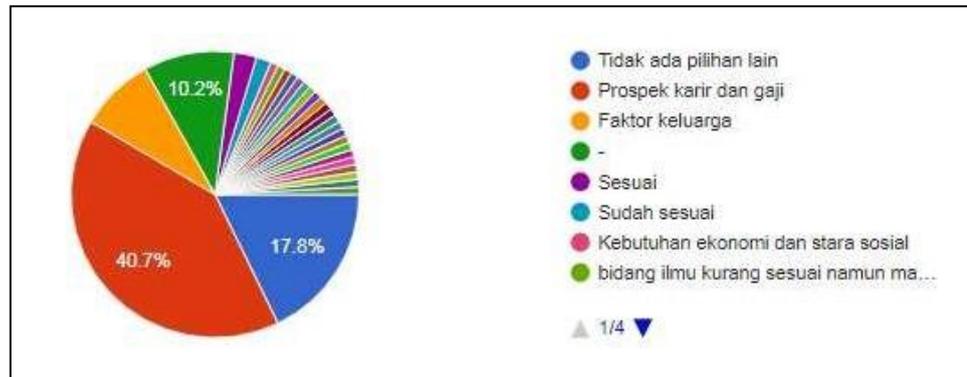
**Gambar 32.** Berapa Kali Pindah Kerja

- 5. Kesesuaian antara bidang ilmu dengan bidang pekerjaan sekarang**  
 Sebanyak 50 orang atau 42,4% merespon sesuai, sebanyak 28 orang atau 23,7% merespon tidak sesuai, sebanyak 31 orang atau 26,3% merespon sangat sesuai, sisanya menjawab beragam.



**Gambar 33.** Kesesuaian Bidang Ilmu dengan Bidang Kerja

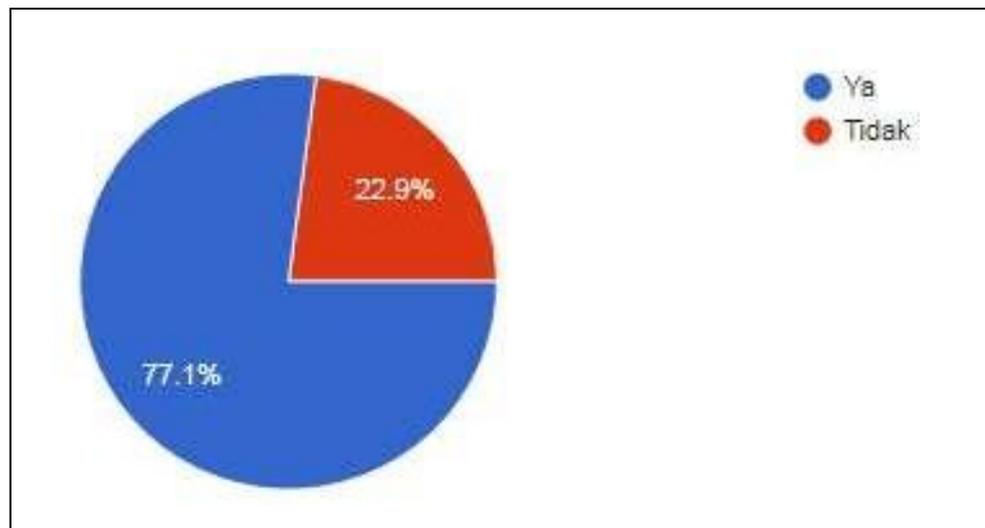
- 6. Bila jenis pekerjaan sekarang tidak sesuai dengan bidang ilmu anda, mengapa anda masih bertahan dengan pekerjaan sekarang**  
 Sebanyak 48 orang atau 40,7% menjawab tidak sesuai karena prospek karir dan gaji, sebanyak 21 orang atau 17,8% menjawab tidak ada pilihan lain, sebanyak 12 orang atau 10,2% tidak menjawab, sebanyak 10 orang atau 8,5% menjawab karena faktor keluarga. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 34. Mengapa Bertahan dengan Pekerjaan Sekarang

**7. Ditinjau dari prospek usaha dan jenjang karir kedepan, apakah kondisi tempat bekerja sekarang lebih tinggi dibandingkan saat pertama bekerja?**

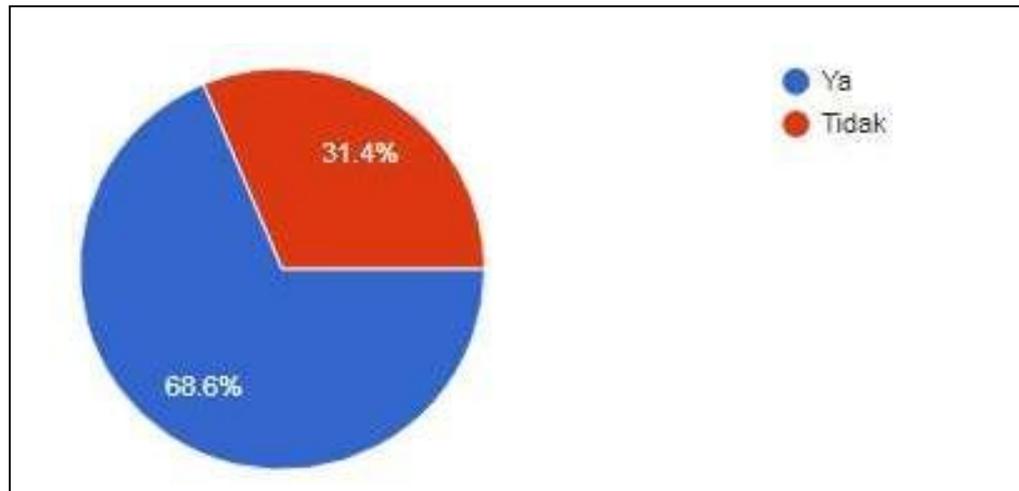
Sebanyak 91 orang atau 77,1% menjawab iya dan sebanyak 27 orang atau 22,9% menjawab tidak.



Gambar 35. Jenjang karir Sekarang lebih tinggi

**8. Ditinjau dari posisi/jabatan, apakah kedudukan anda sekarang lebih tinggi dibandingkan saat anda pertama bekerja?**

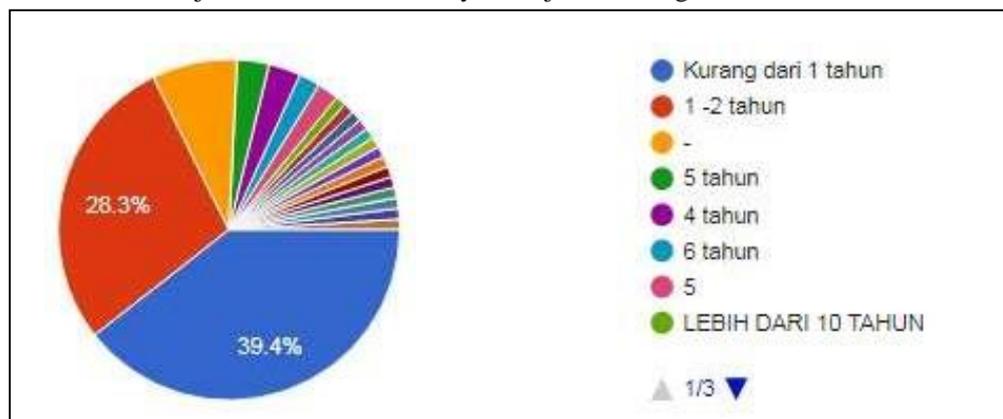
Sebanyak 81 orang atau 68,6% menjawab ya, dan sebanyak 37 orang atau 31,4% menjawab tidak.



**Gambar 36.** Kedudukan Sekarang Lebih Tinggi

**9. Jika jawaban no 7 (Ya), berapa lama waktu yang anda butuhkan untuk menduduki jabatan sekarang?**

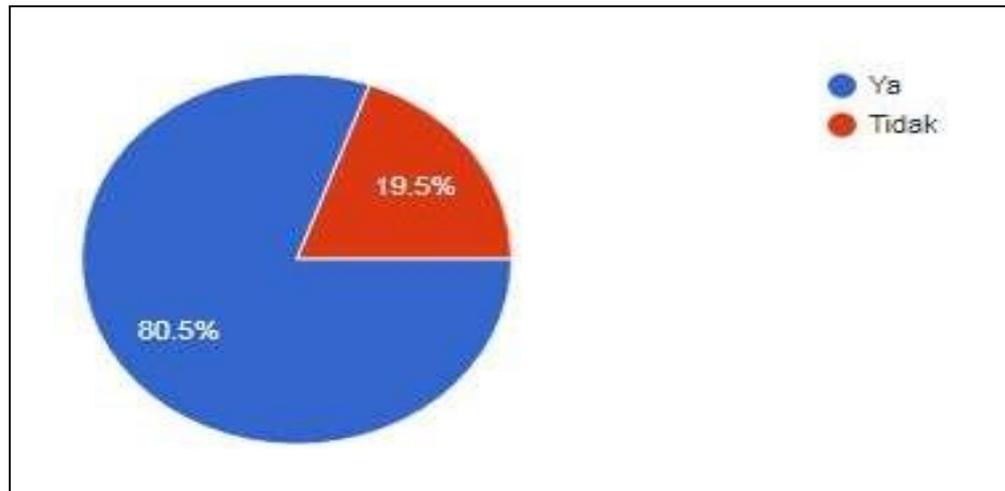
Sebanyak 39 orang atau 39,4% menjawab kurang dari 1 tahun, sebanyak 28 orang atau 28,3% menjawab 1-2 tahun, sisanya menjawab beragam.



**Gambar 37.** Lama waktu untuk menduduki jabatan sekarang

**10. Apakah anda puas dengan kondisi kerja saat ini?**

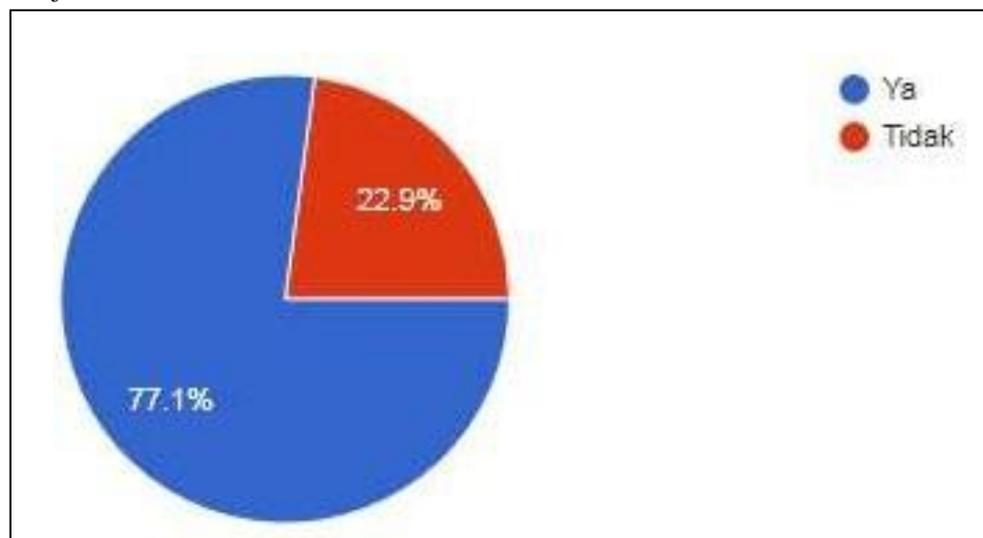
Sebanyak 95 orang atau 80,5% menjawab ya dan sebanyak 23 orang atau 19,5% menjawab tidak.



**Gambar 38.** Apakah Puan dengan Kondisi Sekarang

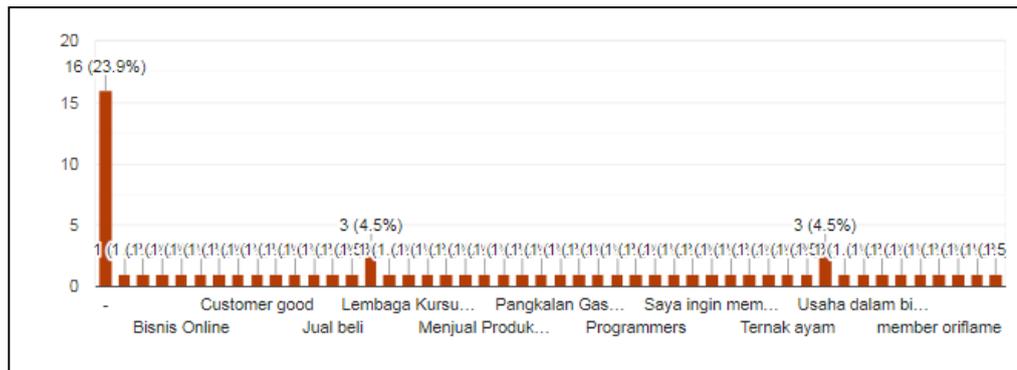
**11. Apakah anda merasa bahwa level pekerjaan yang anda kerjakan saat ini sesuai dengan tingkat pendidikan anda?**

Sebanyak 91 orang atau 77,1% menjawab ya dan sebanyak 27 orang atau 22,9% menjawab tidak.



**Gambar 39.** Level Pekerjaan Sesuai dengan Tingkat Pendidikan

12. Bila anda saat ini berwiraswasta, jenis usaha apakah yang anda jalankan?Sebutkan :

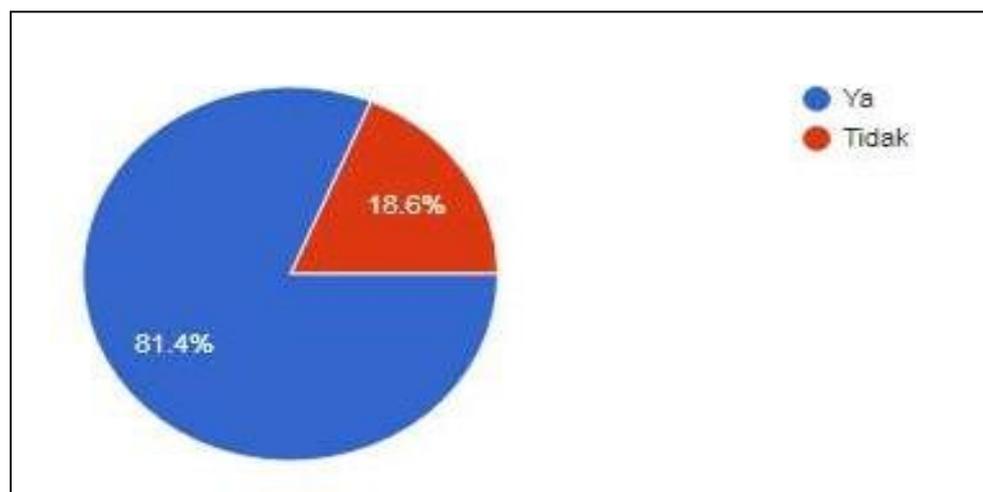


Gambar 40. Jenis Usaha yang dijalankan

## 7. Kebutuhan Promosi

1. Apakah anda membutuhkan tambahan pengetahuan untuk meningkatkan karir?

Sebanyak 96 orang atau 81,4% menjawab ya dan sebanyak 22 orang atau 18,6% menjawab tidak.



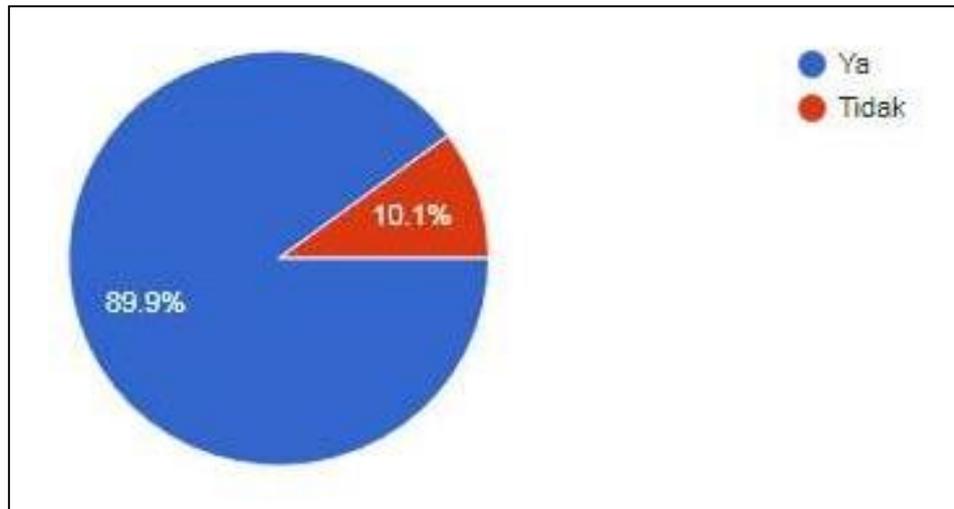
Gambar 41. Apakah Membutuhkan Tambahan Pengetahuan

2. Jika jawaban no 1 (Ya), sebutkan tambahan pengetahuan apa yang anda butuhkan?

Berdasarkan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa responden menjawab Softskill Berkomunikasi & Emotional, Cara Menata Keuangan, Membangun Kepemimpinan dalam Diri, serta Manajemen Krisis.

3. Perlukah mahasiswa mendapatkna pengetahuan yang anda sebutkan di atas?

Sebanyak 89,9% menjawab ya dan sebanyak 10,1% menjawab tidak.

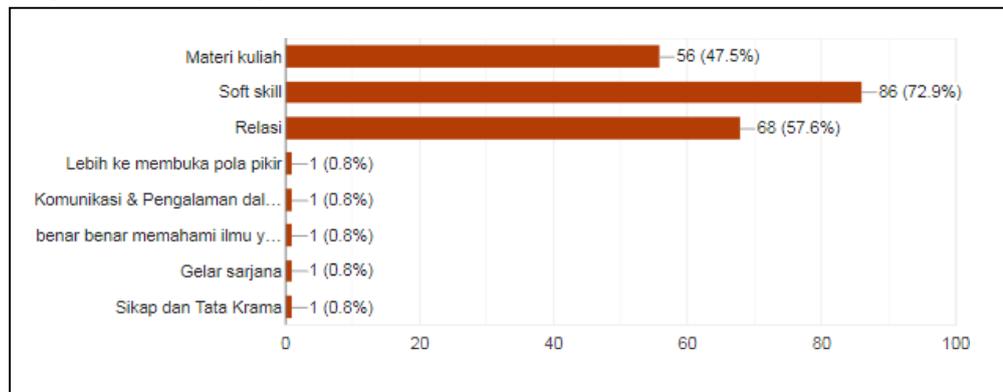


Gambar 42. Apakah Mahasiswa perlu

## 8. Relevansi Materi Mata Kuliah Atau Praktikum Terhadap Pekerjaan

### 1. Hal-hal apa yang Anda dapat selama kuliah yang memudahkan Anda mendapatkan / menciptakan pekerjaan ?

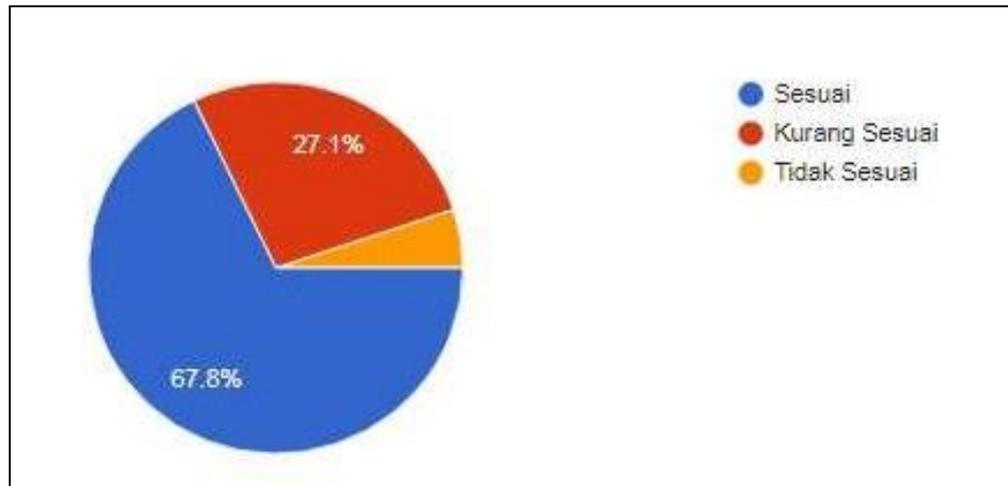
Sebanyak 86 orang atau 72,9% menjawab softskill, sebanyak 68 orang atau 47,5% menjawab materi kuliah, sebanyak 56 orang atau 47,5% menjawab relasi. Sisanya dengan jawaban beragam.



Gambar 43. Yang memudahkan dalam mendapatkan pekerjaan

### 2. Bagaimanakah menurut Anda kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan pengetahuan / ketrampilan yang Anda perlukan sewaktu bekerja ?

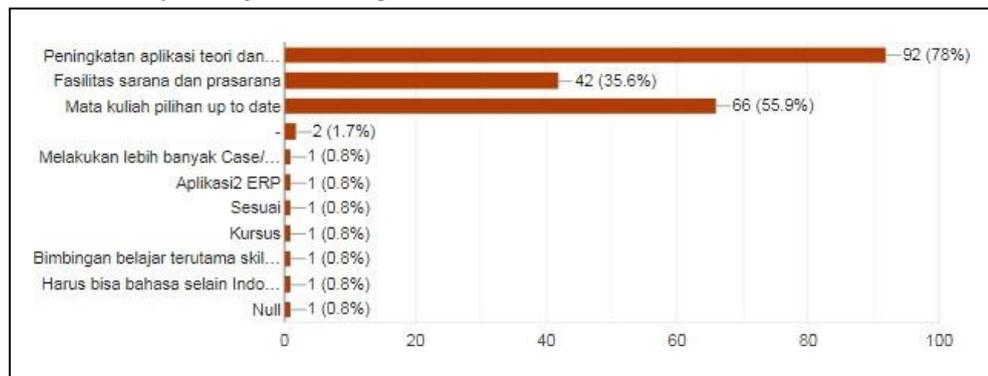
Sebanyak 80 orang atau 67,8% menjawab sesuai, sebanyak 32 orang atau 27,1% menjawab kurang sesuai, dan sebanyak 6 orang atau 5,1% menjawab tidak sesuai.



Gambar 44. Kesesuaian Kurikulum

**3. Jika Anda merasa bahwa kurikulum pengajaran kurang sesuai, tambahan atau perbaikan apa yang Anda rasa diperlukan dalam proses belajar mengajar ?**

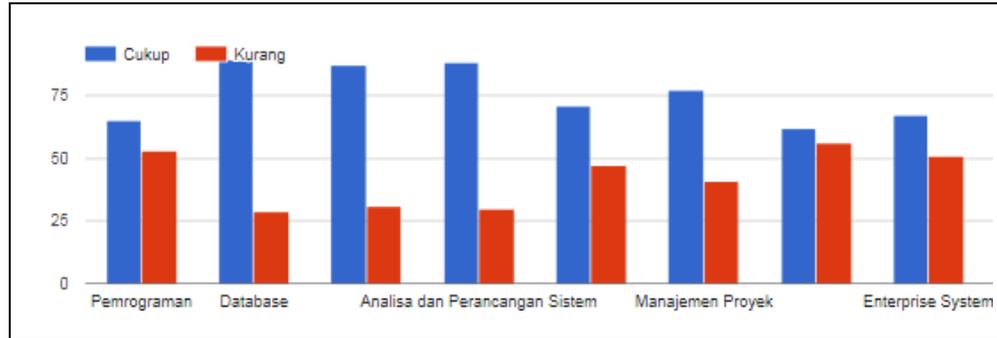
Tambahan atau perbaikan tentang kurikulum di prodi SI adalah peningkatan aplikasi teori dan praktikum sebanyak 92 orang atau 78%, mata kuliah pilihan up to date sebanyak 66 orang atau 55,9%, fasilitas sarana dan prasarana sebanyak 42 orang atau 35,6%. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 45. Perbaikan Yang Diperlukan

**4. Materi perkuliahan yang diperoleh dalam memenuhi kebutuhan pekerjaan yang anda geluti saat ini.**

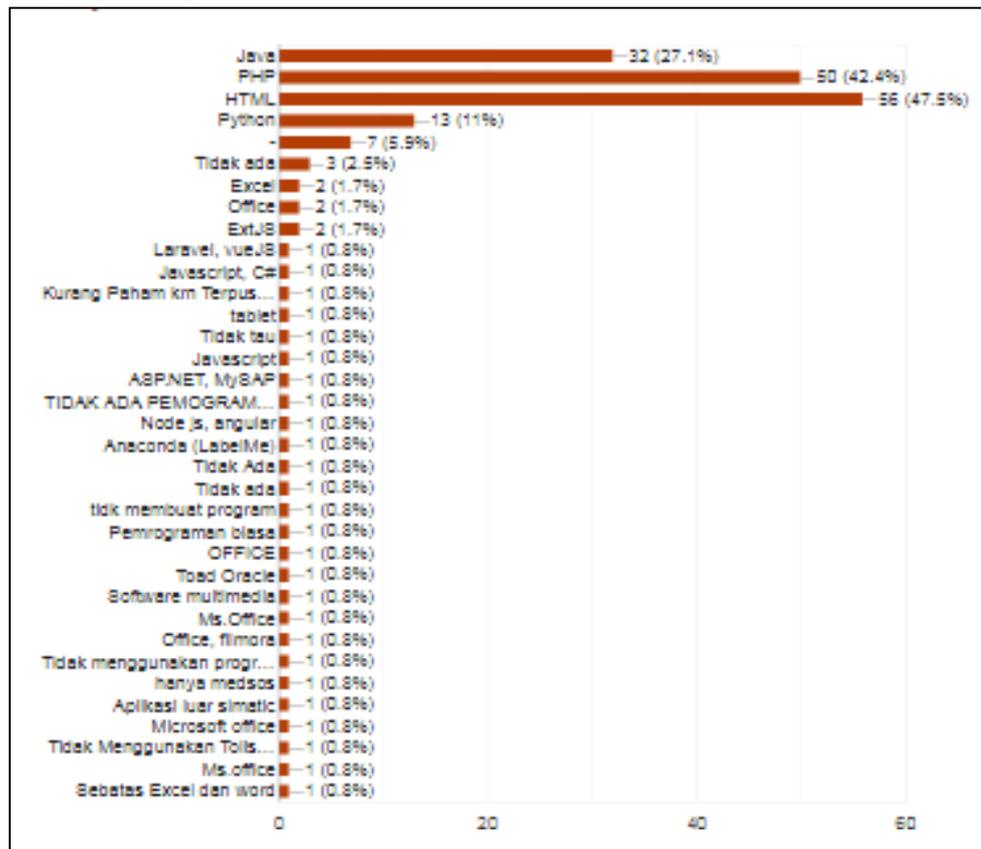
Materi perkuliahan yang diperoleh dalam memenuhi kebutuhan pekerjaan saat ini adalah untuk materi perkuliahan Pemrograman dijawab responden lebih dari 50% menjawab cukup, untuk Database lebih dari 75% menjawab cukup, untuk Analisa dan Perancangan Sistem lebih dari 75% menjawab cukup, untuk Manajemen Proyek 75% menjawab cukup, untuk Enterprise System lebih dari 50% menjawab cukup.



Gambar 46. Materi Yang Diperlukan dalam Pekerjaan

**5. Alat bantu atau tools Pemrograman yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.**

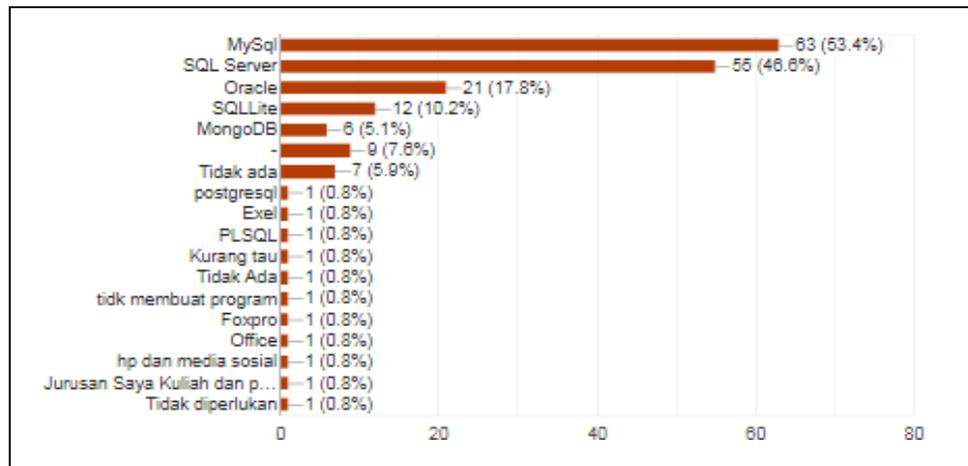
Tools atau alat bantu pemrograman yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 56 orang (47,5%) menjawab HTML, 50 orang (42,4%) menjawab PHP, 32 orang (27,1%) menjawab Java, 13 orang (11%) menjawab Python, sisanya menjawab beragam.



Gambar 47. Tools Pemrograman Yang Digunakan

**6. Alat bantu atau tools Database yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.**

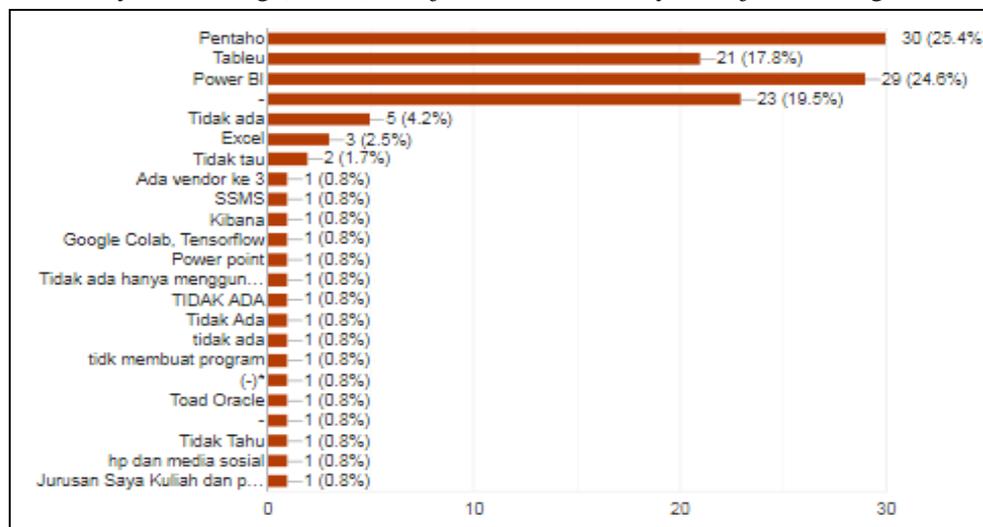
Alat bantu atau tools Database yang digunakan tempat kerja, sebanyak 63 orang (53,4%) menjawab MySql, 55 orang (46,6%) menjawab SQL Server, sebanyak 21 orang (17,8%) menjawab Oracle, sebanyak 12 orang (10,2%) menjawab SQLite, sebanyak 6 orang (5,1%) menjawab MongoDB dan sisanya menjawab beragam.



Gambar 48. Tools Database yang Digunakan

### 7. Alat bantu atau tools Analisa dan Visualisasi Data yang digunakan di tempat kerja.

Alat bantu atau tools Analisa dan Visualisasi Data yang digunakan di tempat kerja sebanyak 30 orang (25,4%) menjawab Pentaho, 29 orang (24,6%) menjawab Power BI, sebanyak 21 orang (17,8%) menjawab tableu, sisanya menjawab beragam.

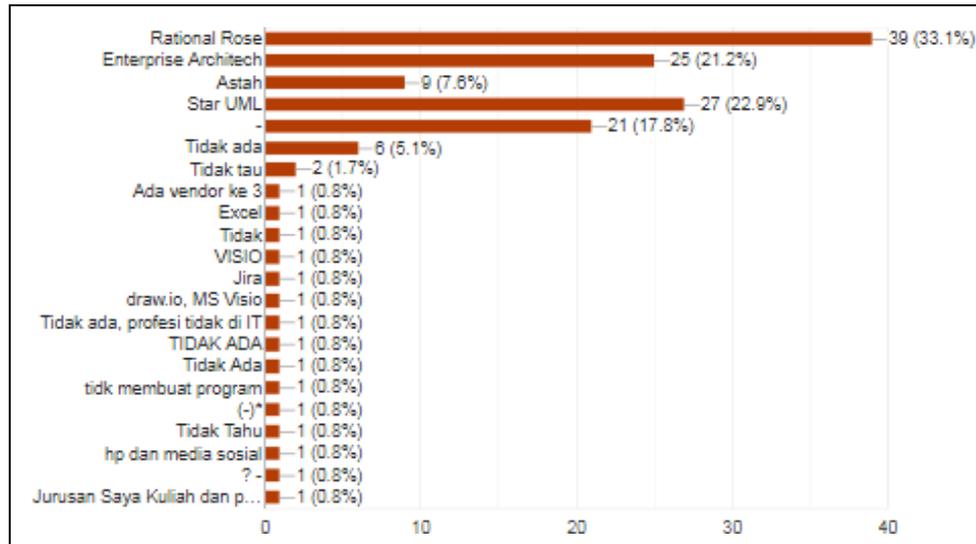


Gambar 49. Tools Analisa dan Visualisasi Data

### 8. Alat bantu atau tools Analisa dan Perancangan Sistem yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.

Alat bantu atau tools Analisa dan Perancangan Sistem yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 39 orang (33,1%) menjawab Rational Rose, 27 orang

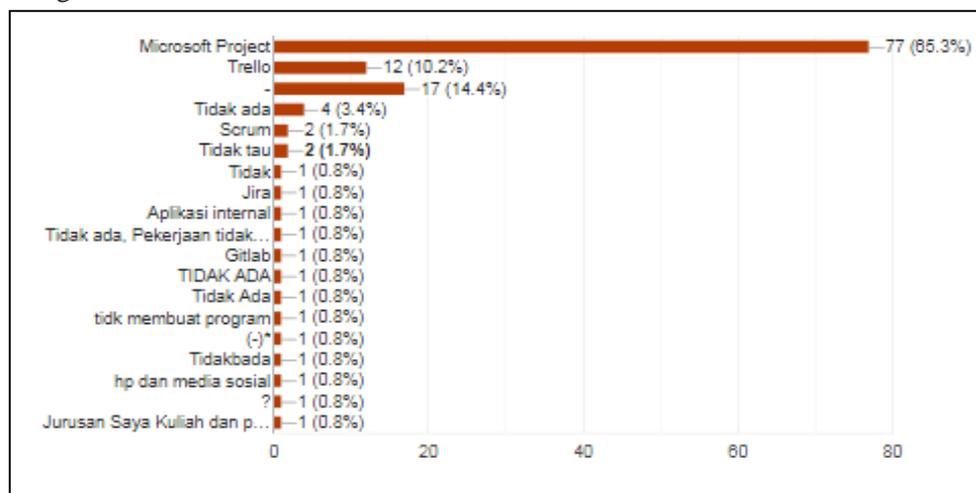
(22,9%) menjawab Star UML, 25 orang (21,2%) menjawab Enterprise Architech, 21 orang (17,8%) menjawab -, 9 orang (7,6%) menjawab Astah. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 50. Tools Analisa dan Perancangan

### 9. Alat bantu atau tools Manajemen Proyek Sistem yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.

Alat bantu atau tools Manajemen Proyek Sistem yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 77 orang (65,3%) menjawab Microsoft Project, sebanyak 17 orang (14,4%) menjawab -, sebanyak 12 orang (10,2%) menjawab Trello. Sisanya menjawab beragam.

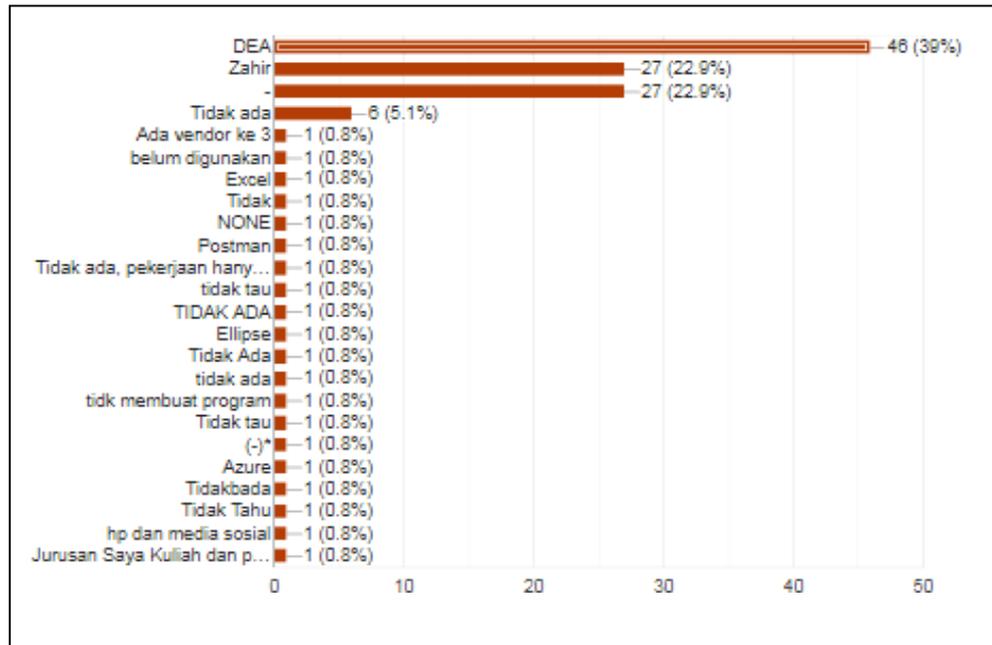


Gambar 51. Tools Manajemen Proyek

### 10. Alat bantu atau tools IT Entrepreneurship yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.

Alat bantu atau tools IT Entrepreneurship yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 46 orang (39%) menjawab DEA, sebanyak 27 orang (22,9%)

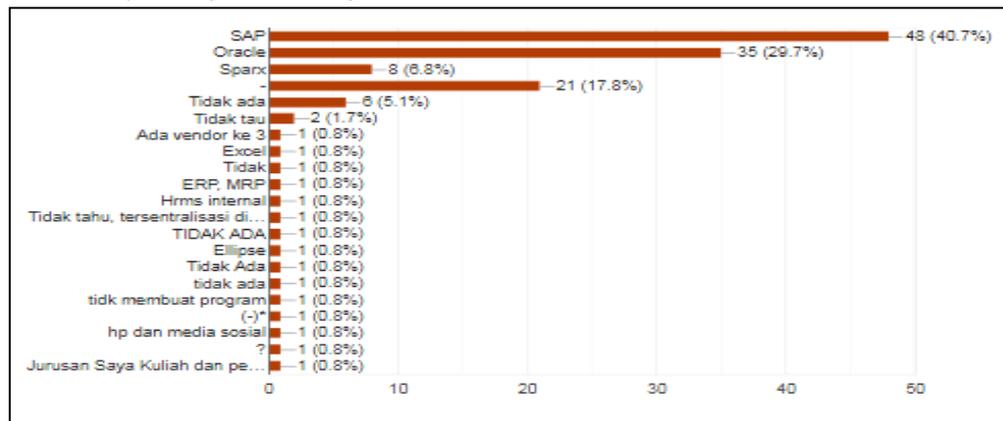
menjawab Zahir, sebanyak 27 orang (22,9%) menjawab -, sebanyak 6 orang (5,1%) menjawab tidak ada. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 52. Tools IT Entrepreneur

### 11. Alat bantu atau tools Enterprise System yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.

Alat bantu atau tools Enterprise System yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 48 orang (40,7%) menjawab SAP, sebanyak 35 orang (29,7%) menjawab Oracle, sebanyak 21 orang (17,8%) menjawab -, sebanyak 6 orang (5,1%) menjawab tidak ada. Sisanya menjawab beragam.

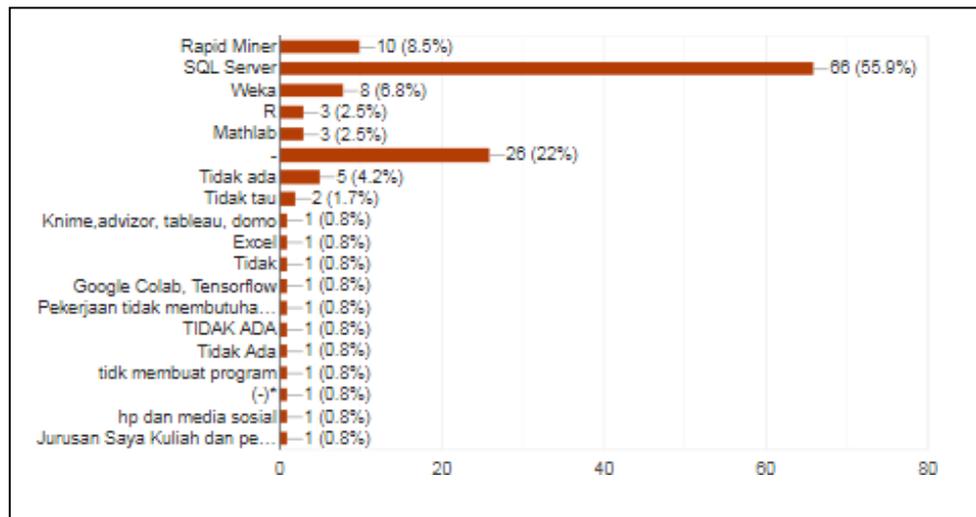


Gambar 53. Tools Enterprise System

### 12. Alat bantu atau tools Data Science yang digunakan di tempat kerja Anda saat ini.

Alat bantu atau tools Data Science yang digunakan di tempat kerja, sebanyak 66 orang (55,9%) menjawab SQL Server, sebanyak 26 orang (22%) menjawab -, sebanyak 10 orang (8,5%) menjawab Rapid Miner, sebanyak 8 orang (6,8%) menjawab Weka, sebanyak 3 orang menjawab (2,5%)

menjawab R, sebanyak 3 orang (2,5%) menjawab Matlab. Sianya menjawab beragam.

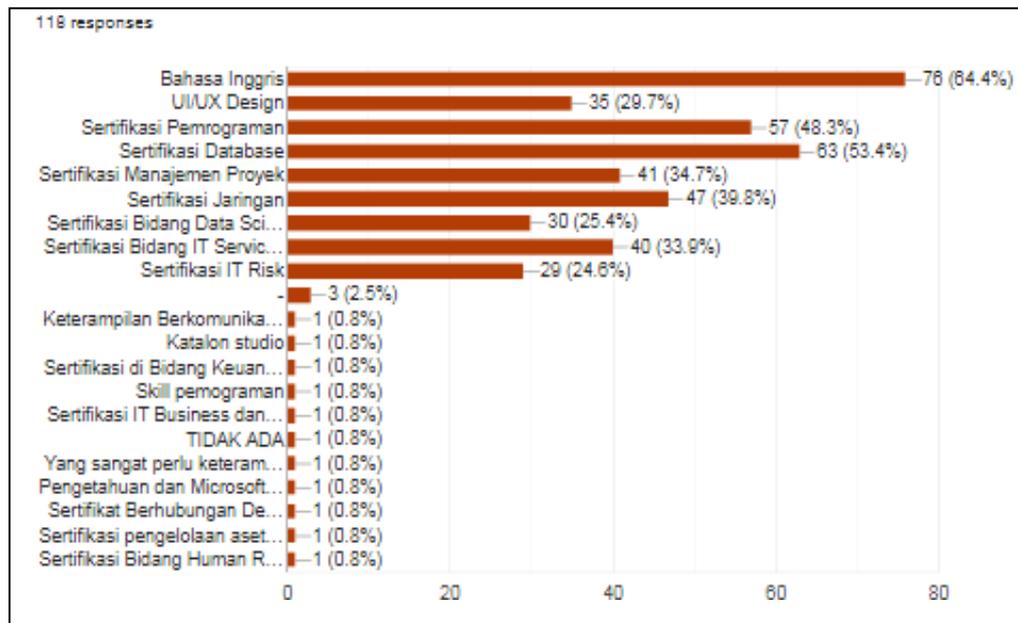


Gambar 54. Tools Data Science

## 9. Keterampilan Dasar dan/atau Sertifikasi yang Perlu Untuk Memenuhi Kualifikasi Pekerjaan Anda

Keterampilan Dasar dan/atau sertifikasi yang perlu untuk memenuhi kualifikasi pekerjaan anda.

Sebanyak 76 orang (64,4%) menjawab Bahasa Inggris, sebanyak 63 orang (53,4%) menjawab Sertifikasi Database, sebanyak 57 orang (48,3%) menjawab Sertifikasi Pemrograman, sebanyak 47 orang (39,8%) menjawab Sertifikasi Jaringan, sebanyak 41 orang (34,7%) menjawab Manajemen Proyek, sebanyak 40 orang (33,9%) menjawab Sertifikasi bidang IT Servis, sebanyak 35 orang (29,7%) menjawab UI/UX Design, sebanyak 30 orang (25,4%) menjawab Sertifikasi bidang Data Science, sebanyak 29 orang (24,6%) menjawab Sertifikasi IT Risk. Sisanya menjawab beragam.



Gambar 55. Sertifikasi Yang Diperlukan

## 10. Hasil Tracer Study Pengguna Alumni

Berikut nama perusahaan (pengguna alumni) yang mengisi kuesioner:

1. Bank Mandiri
2. PT.SINAR ALAM PWRMAI
3. Irwansah
4. Koperasi Karya Bersama MEPI
5. Nay Inay OIStore
6. CV.MELATI ASRI I
7. Politeknik Negeri Sriwijaya
8. PT Horangi Cyber Securiry Indonesia
9. CV. KARYA MULYA
10. PT. MEDIKALOKA HERMINA Tbk
11. SMAN 2 MUARA BELITI
12. PT PRIMA ARMADA RAYA
13. Rumah Sakit Pelabuhan Palembang
14. STISIPOL Candradimuka
15. PT EKA MAS REPUBLIC
16. PT. EKKA BANGKIT PERSADA
17. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palembang
18. PT. EKKA NUSA
19. STT Pagar Alam
20. PT. PDPDE DUABELAS
21. PT Koppel Mandiri Bersama
22. Institut Teknologi dan Bisnis (ITBis) Lembah Dempo
23. Sekolah tinggi teknologi Pagaralam
24. Universitas Bina Darma



25. Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
26. Politeknik Sekayu
27. STISIPOL CANDRADIMUKA
28. PT FMC Agricultural Manufacturing Indonesia

### **Masukan/Saran Alumni**

Berikut masukan/saran yang diberikan pengguna alumni untuk mahasiswa Universitas Bina Darma:

1. Tingkatkan sertifikasi
2. Semoga prodi Sistem Informasi kedepannya lebih baik, dan dapat menciptakan SDM yang unggul.
3. Memberikan matakuliah yg flexible sesuai kemajuan zaman saat ini
4. Berikan tempat/ruangan sebagai sekret untuk organisasi internal universitas khususnya HIMSIF supaya mereka bisa saling berbagi ilmu/belajar yang lain saat sedang tidak belajar di kelas.
5. Semoga UBD semakin meningkatkan kualitas Teknologi Informasinya
6. Sesekali pihak Universitas atau Prodi menjadi panitia atau fasilitator reuni akbar masing-masing prodi agar terjalin tali silaturahmi alumnus sehingga membuka peluang bagi mahasiswa penerus dalam mencari pekerjaan.
7. Memperbanyak relasi dengan perusahaan sehingga dapat menyalurkan lulusan sebagai tenaga kerja di perusahaan tersebut
8. perbanyak kerjasama dengan perusahaan dan instansi pemerintahan
9. Sangat Baik
10. Pertahankan dan Tingkatkan Mutu & Kualitas
11. Ok
12. Kalo sdh sukses jgn lupa dg teman kuliah mu
13. Selalu menjadi yg terbaik
14. Kedepannya makin inovatif dan selaras dg perkembangan zaman..
15. Perbanyak fasilitas, SDM yang sangat bermutu
16. Peningkatan mutu dan peningkatan karakter
17. Tingkatkan dan kembangkan lagi berbagai aspek untuk menghadapi era digital 5.0
18. Diharapkan mahasiswa prodi Sistem Informasi bisa berkontribusi langsung dalam membangun desa/daerah, dengan mengimplementasikan IT pada desa/daerah yang membutuhkan.
19. Penambahan skill calon Alumni sesuai bidang ilmu
20. semoga semakin baik dalam memberikan kontribusi terhadap perusahaan.



## 4 Profil Lulusan dan Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

### 4.1 Profil Lulusan

Profil lulusan atau Profil Profesional Mandiri merupakan peranan yang diharapkan dapat dilakukan oleh mahasiswa di dunia kerja atau di lingkungan masyarakat setelah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran (lulus) sesuai dengan jenjang KKNI. Untuk mencetak lulusan berkualitas, Program Studi Sistem Informasi menetapkan profil lulusan yang nantinya diharapkan dapat menjadi profesional mandiri, dengan harapan lulusan yang dihasilkan dapat memiliki daya saing di dunia kerja. Lulusan Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma memiliki kualifikasi Sarjana Komputer yang mampu mengimplementasikan keahliannya teknologi informasi untuk memecahkan permasalahan yang didasari dengan pemikiran yang *logic* sesuai dengan kebutuhan industri. Profil lulusan Program Studi Sistem Informasi memenuhi aspek sikap dan tata nilai, kompetensi umum sebagai penciri program studi, dan kompetensi khusus sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan mengacu pada AIS Job Index 2019.

Dalam menentukan Profil Profesional Mandiri, prodi menentukan berdasarkan melalui beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Berdasarkan kearifan lokal provinsi Sumatera Selatan yang mempunyai visi untuk mewujudkan Sumsel sebagai Smart Province, maka diperlukan sinergitas pengembangan ekosistem TIK, oleh karena itu Universitas harus mendukung terwujudnya visi tersebut.
2. Berdasarkan data statistik provinsi Sumatera Selatan tahun 2020 yang berisikan kebutuhan tenaga kerja industri di bidang informasi dan komunikasi adalah sebanyak 18.843 orang.
3. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dalam naskah publikasi yang berjudul Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) dalam Sektor Bisnis menyatakan bahwa sebanyak 69.53% Perusahaan di Indonesia telah menggunakan layanan berbasis internet, sebesar 24.49% melakukan pembelian barang/jasa melalui internet, dan sebanyak 28.87 % melakukan penjualan barang/jasa melalui internet.
4. Berdasarkan misi institusi pengolah prodi yang telah ditetapkan yaitu;
  - a. Menyelenggarakan pendidikan dibidang Sistem Informasi dengan menggunakan Kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan *Outcome-Based Education* (OBE) untuk menciptakan proses belajar mengajar dengan pelayanan pendidikan yang berkualitas internasional melalui pemanfaatan teknologi informasi
  - b. Penyelenggaran penelitian dibidang sistem informasi yang berkualitas internasional
  - c. Penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan hasil penelitian dan kajian bidang sistem informasi.
5. Berdasarkan hasil *Tracer Study* dan Focus Group Discussion (FGD) pada tahun 2020
6. Mempertimbangkan sumber daya prodi yaitu kompetensi dosen dalam *bidang IT Governance, Data Science, Enterprise Information System, Application Development* dan Multimedia.



Proses penyusunan Profil Profesional Mandiri diawali dengan kegiatan *Tracer Study*, untuk mengumpulkan kebutuhan pengguna lulusan dan industri terhadap lulusan prodi. Kemudian dilanjutkan dengan *Focus Group Discussion* (FGD) yang mengundang perwakilan alumni, pengguna lulusan, pemangku kepentingan, mahasiswa dan dosen prodi untuk mendapatkan kesimpulan tentang profil lulusan prodi. Kemudian diadakan *workshop* pengembangan kurikulum dan penyusunan kurikulum yang kemudian akan dievaluasi dan diverifikasi oleh Biro Penjaminan Mutu (BPM) lalu disahkan menjadi dokumen kurikulum. Pemangku kepentingan yang memberikan masukan adalah Bank Mandiri, PT. Medikaloka Hermina Tbk, SMAN 2 Muara Beliti, Rumah Sakit Pelabuhan Palembang, PT. Eka Mas Republic, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palembang, Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, PT. FMC Agricultural Manufacturing Indonesia. Proses pengumpulan data Tracer study dilakukan dengan metode survei online pada alamat <https://bit.ly/3nD2sh0> pada tanggal 19 Juni 2020.

Dalam proses komunikasi kepada masyarakat luas, prodi PSSI menyampaikan profil program studi ke dosen, mahasiswa dan masyarakat melalui berbagai macam cara yaitu melalui media website dilaman [https://si.binadarma.ac.id/profile\\_lulusan](https://si.binadarma.ac.id/profile_lulusan). Selain itu, disetiap kegiatan penyambutan mahasiswa baru yang dilakukan oleh fakultas ilmu komputer selalu diberikan sosialisasi mengenai profil program studi baik yang berada di buku panduan dan website program studi. Universitas juga menyampaikan profil program studi melalui acara *open house*, *roadshow* terhadap beberapa sekolah menengah atas dan kejuruan di Sumatera Selatan. Selain itu di awal semester perkuliahan, setiap dosen menyebarluaskan Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah ditetapkan oleh Biro Penjaminan Mutu (BPM) Universitas Bina Darma.



Berikut rumusan Profil Lulusan Program Studi Informasi yang telah ditetapkan:

**Tabel 2.** Profil Lulusan Program Studi Informasi

No	Profil Lulusan	Profesi
PL01	Lulusan memiliki sikap religius, menjunjung tinggi nilai PRIDE ( <i>Persistence, Responsive, Innovative, Dicipline, Excellent</i> ) berjiwa <i>enterpreneurship</i> dan mampu berkolaborasi dalam pengembangan keilmuan Sistem Informasi (SI)	Konsultan Sistem Informasi
PL02	Lulusan memiliki kemampuan merancang, menganalisis, mengimplementasikan konsep dan proses bisnis untuk pengembangan proyek SI melalui metode dan alat ukur yang mutakhir	<i>Data Analytics</i> Pengembang Sistem Informasi
PL03	Lulusan memiliki kemampuan manajemen layanan teknologi SI dalam memenuhi kebutuhan dan tantangan industri, dan organisasi pemerintah dengan menjamin reliabilitas dan kualitas layanan	Akademisi Sistem Informasi
PL04	Lulusan memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang SI dengan pendekatan yang humanis	



## 4.2 Perumusan CPL

Merujuk UU PT No. 12 Tahun 2012, Perpres RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), lulusan memiliki standar kompetensi lulusan yang dinyatakan dalam rumusan **Capaian Pembelajaran**. Setiap lulusan harus memiliki Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mencakup **Sikap (CPLS), Pengetahuan (CPLP), Keterampilan Umum (CPLKU), Keterampilan Khusus (CPLKK)**. Dalam Pasal 5, Permendikbud No 3 tahun 2020, ayat 1 disampaikan bahwa: Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian Pembelajaran lulusan. Kemudian dalam ayat 3 disampaikan:

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib:

- a. Mengacu pada deskripsi capaian Pembelajaran lulusan KKNI; dan
- b. Memiliki kesetaraan dengan jenjang kualifikasi pada KKNI.

Selanjutnya, panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi menjelaskan dalam tahapan perancangan kurikulum, proses pertama yang perlu dilakukan adalah profil lulusan dan capaian pembelajaran lulusan. Profil lulusan adalah peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya. Selanjutnya, CPL dirumuskan dengan mengacu pada jenjang kualifikasi KKNI dan SN-Dikti. CPL terdiri dari unsur sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Unsur sikap dan keterampilan umum mengacu pada SN-Dikti sebagai standar minimal, yang memungkinkan ditambah oleh program studi untuk memberi ciri lulusan perguruan tingginya. Sedangkan unsur keterampilan khusus dan pengetahuan dirumuskan dengan mengacu pada deskriptor KKNI. Profil lulusan akan sangat spesifik bergantung pada analisa dan kajian yang dilakukan oleh masing-masing Program Studi. Untuk itu setiap Program Studi Penyelenggara Pendidikan Sarjana Sistem Informasi perlu melakukan analisa dan kajian ini disesuaikan dengan karakteristik masing-masing Program Studi. Selanjutnya, dalam menyusun CPL, acuan yang perlu diperhatikan adalah mengacu pada Deskripsi Jenjang Kualifikasi KKNI sebagai berikut:

### 1. Deskripsi Umum:

- a. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya.
- c. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia.
- d. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain.
- f. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.

### 2. Deskripsi Level 6 - Sarjana:

- a. Mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang keahliannya, dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah.
- b. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- c. Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi.



- d. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Selanjutnya SN-Dikti mendefinisikan rumusan sikap dan keterampilan umum sebagai berikut:

### 3. Rumusan Sikap:

Setiap lulusan program pendidikan akademik, vokasi, dan profesi harus memiliki sikap sebagai berikut:

- a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
- c. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- d. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- f. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- g. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- h. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- i. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
- j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

### 4. Keterampilan Umum:

Lulusan Program Sarjana wajib memiliki keterampilan umum sebagai berikut:

- a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- c. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- d. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- e. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- f. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- g. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
- h. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
- i. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.



Selain acuan regulasi di atas, salah satu acuan CPL pendidikan tinggi *computing* yang dapat digunakan adalah kompetensi lulusan yang didefinisikan oleh IABEE. Sebagai lembaga akreditasi internasional yang mengacu pada *Washington Accord* (WA) dan *International Engineering Alliance* (IEA), IABEE memiliki rujukan kompetensi lulusan yang sama dengan lembaga-lembaga akreditasi internasional lain yang terafiliasi dalam WA. Beberapa kriteria *computing* yang menjadi acuan dalam PSSI yang juga menggunakan prinsip pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) diantaranya harus memenuhi kriteria *Learning outcomes* diantaranya adalah:

- a. Menganalisis masalah komputasi yang kompleks dan menerapkan prinsip-prinsip komputasi dan disiplin lain yang relevan untuk mengidentifikasi solusi,
- b. Merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi untuk memenuhi serangkaian persyaratan komputasi tertentu dalam konteks disiplin program,
- c. Berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional,
- d. Mampu bertanggung jawab secara profesional dan membuat penilaian yang tepat dalam praktik komputasi berdasarkan prinsip-prinsip hukum dan etika,
- e. Berfungsi secara efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam kegiatan sesuai dengan disiplin program,

Dalam memenuhi kriteria secara spesifik pada lingkungan bidang ilmu Sistem Informasi, lulusan juga harus memiliki kriteria 1.(3).f yaitu:

- f. Kemampuan untuk mendukung pengiriman, penggunaan, dan pengelolaan sistem informasi dalam lingkungan sistem informasi.

#### 4.2.1 Rumusan CPL SN-Dikti

Tabel 3. CPL SN-Dikti

No	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	
1	CPL Sikap (S)	
	S1	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	S2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
	S3	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 tanggungjawab pada negara dan bangsa;
S5	menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	bekerjasama 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 bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	menunjukkan perilaku berdasarkan nilai moral luhur, bersikap empatik dan menghargai adanya perbedaan baik suku, agama, ras, tingkat usia, jenis kelamin, dan status sosial-ekonomi-budaya;
S12	mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik;
S13	memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis;
<b>2</b>	<b>CPL Pengetahuan (P)</b>
P1	menguasai konsep-konsep dasar logika, struktur diskrit dan statistika untuk memecahkan berbagai masalah komputasi;
P2	menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman;
P3	menguasai konsep dan metode analisis, perancangan, implementasi, pengujian atau evaluasi, integrasi dan pengembangan perangkat lunak SI sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design dan keberlanjutan;
P4	menguasai konsep basis data, metode analisis, perancangan, pembangunan, manajemen dan administrasi basis data;



	P5	memahami konsep pengelolaan proyek pengembangan dan pengadaan SI / TI dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat;
	P6	memahami konsep arsitektur dan infrastruktur SI/TI organisasi/ bisnis;
	P7	memahami konsep proses, fungsi, model, strategi dan manajemen organisasi/bisnis;
	P8	memahami konsep enterprise, pengembangan strategi dan perencanaan sumber daya enterprise;
	P9	memahami konsep dan metode penyelarasan strategi TI dan strategi organisasi;
	P10	memahami konsep dan metode evaluasi, manajemen, dan tata kelola SI/TI;
	P11	memahami potensi ancaman, alternatif solusi dan manajemen resiko berkaitan dengan data dan infrastruktur SI/TI;
<b>3</b>	<b>CPL Keterampilan Umum (KU)</b>	
	KU1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
	KU2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	KU3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
	KU4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
	KU5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	KU6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar perguruan tinggi;



	KU7	mampu 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;
	KU8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
	KU9	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
	KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
	KU11	mampu menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.
<b>4</b>	<b>CPL Keterampilan Khusus (KK)</b>	
	KK1	mampu menganalisis masalah organisasi/ bisnis dan merancang alternatif alternatif solusi SI/ TI untuk memenuhi kebutuhan organisasi/ bisnis;
	KK2	mampu mengembangkan dan menguji perangkat lunak SI sesuai dengan kebutuhan organisasi/ bisnis dengan menggunakan bahasa pemrograman yang tepat, serta mendokumentasikannya;
	KK3	mampu melakukan analisis dan simulasi proses bisnis organisasi/ bisnis;
	KK4	mampu mengelola proyek pengembangan dan pengadaan SI/TI;
	KK5	mampu merancang dan mengelola basis data untuk organisasi/ bisnis;
	KK6	mampu menggunakan metode yang tepat untuk mengidentifikasi data dan informasi dalam jumlah yang besar yang penting bagi organisasi/ bisnis;

	KK7	mampu mengelola resiko keamanan dan integritas data dan infrastruktur SI/TI;
	KK8	Mampu mengevaluasi unjuk kerja SI dan layanan SI/TI;
	KK9	mampu mengkonfigurasi dan mengoperasikan perangkat lunak ERP dalam rangka mengintegrasikan proses dan fungsi organisasi/ bisnis;
	KK10	mampu merancang arsitektur, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;
	KK11	Mampu menemukan pola, melihat tren, memvisualisasikan data sesuai kebutuhan organisasi

#### 4.2.2 Rumusan CPL Program Studi Sistem Informasi

Tabel 4. CPL Program Studi Sistem Informasi

KODE CPL	DESKRIPSI CPL
CPL-01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
CPL-02	Menjunjung tinggi nilai PRIDE ( <i>Persistence, Responsive, Innovative, Dicipline, Excellent</i> ) berjiwa <i>enterpreneurship</i> , bermoral dan beretika
CPL-03	Memiliki semangat kemandirian, serta mampu bekerja sama dan bertanggung jawab atas pekerjaan sesuai bidang keahliannya.
CPL-04	Memahami dan mampu membuat model data dan model proses organisasi, mendefinisikan solusi dan proses secara teknis
CPL-05	Mampu memahami teknik-teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas
CPL-06	Mampu melakukan supervisi, evaluasi dan konsultasi sistem informasi, serta integrasi berbagai proses bisnis berbasis sistem informasi dan teknologi untuk enterprise
CPL-07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menerapkan nilai humaniora sesuai dengan kaidah, tata cara dan etika ilmiah
CPL-08	Mampu mengambil keputusan secara tepat, mengembangkan jaringan, melakukan supervisi serta evaluasi dengan mendokumentasikan, menyimpan serta menemukan kembali data
CPL-09	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, terukur dan bermutu untuk menjadi tenaga profesional dalam mengelola sistem informasi
CPL-10	Mampu menganalisis, menemukan pola, melakukan simulasi masalah organisasi/ bisnis dan merancang alternatif alternatif solusi SI/ TI untuk memenuhi kebutuhan organisasi/ bisnis;
CPL-11	Mampu merancang arsitektur enterprise, basis data, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;
CPL-12	Mampu mengelola dan mengevaluasi proyek pengembangan SI menggunakan metode yang tepat untuk mengidentifikasi data dan informasi dalam jumlah yang besar



### 4.2.3 Pemetaan CPL Prodi terhadap CPL SN-DIKTI

Tabel 5 menunjukkan pemetaan antara CPL Prodi dengan CPL SN-DIKTI. CPL Prodi yang berjumlah 12 dapat memenuhi semua butir CPL SNDIKTI. Sebagai contoh CPL-01 dapat memenuhi tuntutan CPL SN-DIKTI yaitu CPL-S1, CPL-S2, CPL-S5, dan CPL-S11.

**Tabel 5.** Pemetaan CPL Prodi terhadap CPL SN-DIKTI

Kode	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12
<b>SIKAP</b>												
CPL-S1	V											
CPL-S2	V	V										
CPL-S3									V			
CPL-S4			V									
CPL-S5	V					V						V
CPL-S6				V		V	V	V		V	V	V
CPL-S7					V	V						
CPL-S8		V										
CPL-S9		V	V	V		V				V	V	V
CPL-S10			V									
CPL-S11	V											
CPL-S12		V										
CPL-S13							V		V		V	
<b>PENGETAH UAN</b>	<b>CPL 01</b>	<b>CPL 02</b>	<b>CPL 03</b>	<b>CPL 04</b>	<b>CPL 05</b>	<b>CPL 06</b>	<b>CPL 07</b>	<b>CPL 08</b>	<b>CPL 09</b>	<b>CPL 10</b>	<b>CPL 11</b>	<b>CPL 12</b>
CPL-P01				V								
CPL-P02												
CPL-P03					V	V			V			
CPL-P04												V
CPL-P05			V		V		V	V				V
CPL-P06												
CPL-P07		V	V	V			V				V	
CPL-P08						V				V	V	V
CPL-P09			V				V		V		V	V
CPL-P10						V			V	V		V
CPL-P11				V								
<b>KETERAMPI LAN UMUM</b>	<b>CPL 01</b>	<b>CPL 02</b>	<b>CPL 03</b>	<b>CPL 04</b>	<b>CPL 05</b>	<b>CPL 06</b>	<b>CPL 07</b>	<b>CPL 08</b>	<b>CPL 09</b>	<b>CPL 10</b>	<b>CPL 11</b>	<b>CPL 12</b>
CPL-KU01		V		V			V					
CPL-KU02		V	V					V				
CPL-KU03					V		V			V		
CPL-KU04								V				
CPL-KU05				V				V	V			
CPL-KU06									V			V
CPL-KU07		V	V			V					V	V
CPL-KU08			V			V						
CPL-KU09					V							
CPL-KU10										V		
CPL-KU11											V	
<b>KETERAMPI LAN KHUSUS</b>	<b>CPL 01</b>	<b>CPL 02</b>	<b>CPL 03</b>	<b>CPL 04</b>	<b>CPL 05</b>	<b>CPL 06</b>	<b>CPL 07</b>	<b>CPL 08</b>	<b>CPL 09</b>	<b>CPL 10</b>	<b>CPL 11</b>	<b>CPL 12</b>
CPL-KK01				V						V		
CPL-KK02								V				
CPL-KK03										V		
CPL-KK04		V	V						V			V
CPL-KK05											V	
CPL-KK06					V	V	V					
CPL-KK07			V									
CPL-KK08			V					V	V			V



CPL-KK09												
CPL-KK10					V	V	V					V
CPL-KK11												

#### 4.2.4 Pemetaan CPL Prodi terhadap Profil Lulusan (PL)

Tabel 6 menunjukkan hubungan CPL Prodi dengan Profil Lulusan. Sebagai contoh PL-01 dipenuhi melalui ketercapaian CPL-01, CPL-02 dan CPL-03.

**Tabel 6.** CPL Prodi terhadap Profil Lulusan (PL)

CPL	PL01	PL02	PL03	PL04
CPL-01	V			
CPL-02	V			
CPL-03	V			
CPL-04		V		
CPL-05		V	V	
CPL-06		V		
CPL-07				V
CPL-08			V	V
CPL-09		V	V	V
CPL-10		V	V	
CPL-11		V	V	
CPL-12		V	V	

## 5 Penetapan Bahan Kajian

### 5.1 Gambaran *Body of Knowledge* (BoK)

#### 5.1.1 Gambaran Rumpun Ilmu Pengetahuan

Secara umum ilmu komputer diartikan sebagai ilmu yang mempelajari baik tentang komputasi, perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Ilmu komputer mencakup beragam topik yang berkaitan dengan komputer, mulai dari analisis abstrak algoritma sampai subyek yang lebih konkret seperti bahasa pemrograman, perangkat lunak, termasuk perangkat keras. Sebagai suatu disiplin ilmu, Ilmu Komputer lebih menekankan pada pemrograman komputer, dan rekayasa perangkat lunak (*software*), sementara teknik komputer lebih cenderung berkaitan dengan hal-hal seperti perangkat keras komputer (*hardware*).

Sistem Informasi adalah bidang yang menggabungkan ilmu komputer dengan bisnis dan manajemen. Di jurusan ini akan dipelajari bagaimana mengidentifikasi kebutuhan dan proses bisnis perusahaan berdasarkan data-data yang dimiliki perusahaan, kemudian merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Sehingga, selain belajar teknik pemrograman, juga dituntut untuk mempelajari proses bisnis yang ada di perusahaan.

Dalam upaya menghasilkan sarjana komputer yang mampu berperan sebagai ilmuwan, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma, beban belajar mahasiswa pada prodi Sistem Informasi minimal 144 Sks. 84 Sks untuk mata kuliah wajib dari kementerian, mata kuliah wajib universitas dan mata kuliah keprodian. 20 Sks untuk mata kuliah di prodi yang berbeda pada perguruan tinggi yang sama. 40 sks dapat berupa, pembelajaran pada prodi yang sama di perguruan tinggi berbeda, pembelajaran pada prodi yang berbeda di perguruan tinggi berbeda dan pembelajaran di luar perguruan tinggi dapat berupa magang/praktek industri, proyek di desa, pertukaran pelajar, penelitian/riset, wirausaha, studi/proyek independen, dan proyek kemanusiaan. Bahan kajian yang mendukung tercapainya profil lulusan di prodi Sistem Informasi jenjang sarjana dapat diselenggarakan universitas, prodi yang sama di perguruan tinggi berbeda, pembelajaran di luar perguruan tinggi dapat berupa mengajar disekolah, wirausaha, studi proyek independen, proyek kemanusiaan. Dosen pembimbing akademik wajib mengarahkan mahasiswanya agar bahan kajian yang mendukung tercapainya profil lulusan prodi Sistem Informasi jenjang sarjana komputer dapat terambil seluruhnya. Melalui penyelenggaraan kerjasama antar perguruan tinggi dan kerjasama dengan pihak eksternal non perguruan tinggi atau perguruan tinggi.

Bahan Kajian (BK) yang perlu diajarkan agar semua LO dapat tercapai mengacu pada:

- Foundations of IS Competency Area from Association for Computing Machinery (ACM 2020)
- Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)
- Bahan Kajian Rekomendasi Asosiasi Profesi APTIKOM
- Mata Kuliah Nasional
- Mata Kuliah Universitas
- Pengalaman

**Tabel 7.** Deskripsi Bahan Kajian

<b>Kode</b>	<b>Bahan Kajian (BK)</b>	<b>Deskripsi Bahan Kajian</b>
BK1	Statistika	Untuk Memahami tentang perapan konsep probabilitas dan statistik serta cara untuk menganalisis data guna pemecahan masalah dalam pengambilan keputusan dalam disiplin ilmu yang berbeda-beda
BK2	Struktur Diskrit	Untuk Memahami tentang konsep dan teori dasar logika untuk mendukung pemodelan dan penganalisa masalah agar dapat memiliki kemampuan dalam berpikir logis, analitis dan sistematis
BK3	Dasar-dasar Matematika	Untuk Memahami dan meningkatkan konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta penerapannya agar mampu berpikir logis dan komputasional dalam memecahkan permasalahan
BK4	Algoritma dan Kompleksitas	Untuk Memahami dalam penerapan konsep dan keahlian/kecakapan utama yang diperlukan untuk mendesain, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah
BK5	Bahasa Pemrograman	Untuk Memahami konsep terkait dengan media yang digunakan programmer untuk menjabarkan konsep, memformulasikan algoritma yang digunakan dan deskripsi pemecahan masalah
BK6	Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak	Terkait dengan konsep dan kecakapan dasar yang berkaitan dengan proses pengembangan perangkat lunak



<b>Kode</b>	<b>Bahan Kajian (BK)</b>	<b>Deskripsi Bahan Kajian</b>
BK7	Arsitektur dan Organisasi	Terkait dengan kemampuan dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai lingkungan perangkat keras yang menjadi dasar seluruh proses komputasi yang digunakan untuk membangun anatarmuka dalam lapisan perangkat lunak yang lebih kompleks
BK8	Sistem Operasi	Untuk Memahami dalam system operasi yang berkaitan dengan antarmuka system dengan jaringan juga pengembangan desain dan implementasi system operasi tersebut
BK9	Jaringan dan Komunikasi	Untuk meningkatkan pengetahuan mengenai jejaring komputer dan komponen didalamnya serta mekanisme protokol komunikasi secara mendetail
BK10	Manajemen	Untuk meningkatkan dan menguasai konsep teoritis manajemen dalam bidang sumber daya manusia, keuangan dan pemasaran secara mendalam dalam menganalisa informasi dan data dan dapat memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok untuk dapat mengambil keputusan yang tepat berdasarkan Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi
BK11	Proses bisnis	Terkait untuk Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis dan Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis serta untuk dapat mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis
BK12	Pengelolaan Data dan Informasi	Terkait untuk Mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi. Serta dapat Memetakan kebutuhan data ke dalam model relational
BK13	Analisis Data	Untuk Meningkatkan dan memahami teknik analisis data dan menyajikan hasilnya untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan.
BK14	Penjaminan dan Keamanan Informasi	Untuk Meningkatkan pengetahuan terkait dengan kendali serta prosesm baik secara teori maupun teknik serta kebijakan yang digunakan untuk melindungi serta mempertahankan informasi serta untuk memastikan kerahasiaan, integritas dan ketersediaan dalam menverifikasi dan penerimaan data.
BK15	Sistem Informasi	Terkait untuk memahami teknologi dan manusia dari system informasi untuk meningkatkan kepentingan kompetitif dan dapat menunjang efisiensi dan efektivitas dari system tersebut.
BK16	Manajemen Proyek	Terkait untuk memahami tentang pengaturan proses dan teknik untuk perencanaan program manajemen proyek dan menyusunnya dalam roadman dan komponen manajemen yang telah ditetapkan
BK17	Manajemen Risiko	Untuk Meningkatkan dari hasil identifikasi resiko yang diimplementasikan dan strategi yang ditetapkan untuk mengatasi resiko tersebut sehingga ruang lingkup dapat diaudit dan solusi SI dapat menjadi keunggulan kompetitif yang bermanfaat bagi masyarakat
BK18	Sistem Enterprise	Untuk meningkatkan dan memahami dasar dasar system enterpirse dan isu dalam penerapan system tersebut sehingga dapat mengintegreasi area bisnis sehingga kebutuhan infrastruktur dari sebuah ecommerce dapan sesuai dengan strategi bisnis yang diterapkan
BK19	Komputer dan Masyarakat	Untuk Meningkatkan terkait dengan pengetahuan bagaimana merancang dan membangun interaksi system antarmuka antara masyarakat (manusia) dan komputer
BK20	Kerja Praktik/Magang	Terkait dengan kecakapan dalam praktik kerja lapangan dan kecakapan hidup dalam ruang lingkup kehidupan bermasyarakat



---

<b>Kode</b>	<b>Bahan Kajian (BK)</b>	<b>Deskripsi Bahan Kajian</b>
BK21	Karya Akhir	Terkait dengan kecakapan dalam menyelesaikan tugas akhir penelitian dan karya tulis
BK 22	Pembentukan Karakter	Terkait dengan proses yang dilakukan dalam pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai dasar karakter untuk membangun kepribadian, baik itu nilai karakter antara manusia dengan Tuhannya, nilai karakter yang harus ada terhadap sesama manusia, lingkungannya maupun nilai karakter diri pribadi.







### 5.1.3 Pemetaan BK-MK

Tabel 9 menunjukkan Mata kuliah yang diturunkan dari Bahan Kajian. Sebagai contoh, Mata kuliah Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen diturunkan dari BK10, dan BK11

**Tabel 9.** Pemetaan BK-MK

Nomor	MK/BK	BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22
01	Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen										V	V											
02	Konsep Dasar Teknologi Informasi							V	V														
03	Konsep Dasar Pemrograman				V																		
04	Bahasa Indonesia : Tata Tulis Ilmiah																						
05	Pendidikan Agama																						V
06	Bahasa Inggris (English Basic Skills)																						V
07	Pendidikan Kewarganegaraan																						V
08	Interpersonal																			V	V		V











### 5.1.4 Pemetaan CPL-MK

Tabel 10 menunjukkan pemenuhan CPL Prodi yang dicapai melalui Mata Kuliah. Sebagai contoh pemenuhan CPL-01 dicapai melalui Mata Kuliah Pendidikan Agama, dan Kewarganegaraan.

**Tabel 10.** Pemetaan CPL-MK

No MK	Semester	Nama Mata Kuliah	CPL-01	CPL-02	CPL-03	CPL-04	CPL-05	CPL-06	CPL-07	CPL-08	CPL-09	CPL-10	CPL-11	CPL-12	
01	I	Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen				V		V							
02		Konsep Dasar Teknologi Informasi				V		V							
03		Konsep Dasar Pemrograman								V			V		
04		Bahasa Indonesia : Tata Tulis Ilmiah		V	V										
05		Pendidikan Agama	V	V											
06		Bahasa Inggris (English Basic Skills)			V										
07		Pendidikan Kewarganegaraan	V	V											
08		Interpersonal Skill			V										
09	II	Analisa Proses Bisnis				V		V							
10		Matematika Diskrit					V					V			
11		Basis Data				V							V		
12		Bahasa Inggris (English for Information Technology)			V										
13		Sistem Informasi Manajemen				V		V							
14		Interaksi Manusia dan Komputer								V					



15		Algoritma dan Struktur Data					V						V		
16	III	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data								V					
17		Statistika dan Probabilitas										V			
18		UI / UX Design					V							V	
19		Dasar Pemrograman 1				V								V	
20		IT Entrepreneurship			V						V				
21		Teknologi Multimedia										V			
22	IV	Pemrograman Lanjut				V								V	
23		Analisa dan Perancangan Sistem					V	V							
24		Manajemen Layanan IT				V								V	
25		Analisis dan Visualisasi Data									V	V			
26		Metodologi Penelitian												V	V
27		Sistem Cerdas												V	
28	Pengenalan Industri				V	V									
29	V	Rekayasa Perangkat Lunak					V	V							
30		Manajemen Proyek				V	V								
31		Etika dan Hukum TI (Teknologi Informasi)			V	V									
32		Keamanan Sistem Informasi						V					V		
33		Tata Kelola TI (Teknologi Informasi)													V
34		Inteligensi Bisnis Dasar						V						V	









### 5.1.6 Susunan Mata Kuliah

Tabel 12 menunjukkan daftar mata kuliah berikut bobot SKS nya dari Semester 1 – Semester 8

**Tabel 12. Susunan Mata Kuliah**

No	NAMA MK	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen	2	V							
2	Konsep Dasar Teknologi Informasi	2	V							
3	Konsep Dasar Pemrograman	4	V							
4	Bahasa Indonesia : Tata Tulis Ilmiah	2	V							
5	Pendidikan Agama	2	V							
6	Bahasa Inggris (English Basic Skills)	2	V							
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2	V							
8	Interpersonal Skill	2	V							
9	Analisa Proses Bisnis	2		V						
10	Matematika Diskrit	4		V						
11	Basis Data	4		V						
12	Bahasa Inggris (English for Information Technology)	2		V						
13	Sistem Informasi Manajemen	4		V						
14	Interaksi Manusia dan Komputer	2		V						
15	Algoritma dan Struktur Data	4		V						



No	NAMA MK	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
16	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data	4			V					
17	Statistika dan Probabilitas	4			V					
18	UI / UX Design	4			V					
19	Dasar Pemrograman1	4			V					
20	IT Enterpreneurship	2			V					
21	Teknologi Multimedia	2			V					
22	Pemrograman Lanjut	4				V				
23	Analisa dan Perancangan Sistem	4				V				
24	Manajemen Layanan IT	2				V				
25	Analisis dan Visualisasi Data	4				V				
26	Metodologi Penelitian	2				V				
27	Sistem Cerdas	4				V				
28	Pengenalan Industri	0				V				
29	Rekayasa Perangkat Lunak	4					V			
30	Manajemen Proyek	4					V			
31	Etika dan Hukum TI (Teknologi Informasi)	2					V			
32	Keamanan Sistem Informasi	2					V			
33	Tata Kelola TI (Teknologi Informasi)	4					V			
34	Inteligensi Bisnis Dasar	4					V			
35	Sistem Manajemen Pengetahuan	4					V			
36	Perancangan & Pengembangan SI berbasis web	4					V			







V	20	9	MK2 9	MK3 2	MK34	MK3 5	MK3 6	MK3 3	MK3 4	MK3 5					
IV	20	7	MK2 3	MK2 5	MKK2 7										
III	20	6	MK1 7	MK1 8	MK21										
II	22	7	MK0 9	MK1 0	MK13	MK1 5					MK1 2				
I	18	8	MK0 3								MK0 4	MK0 4	MK0 5	MK0 6	MK0 7

### 5.1.8 Pemetaan CPL-CPMK-MK

Tabel 14 menunjukkan pemenuhan suatu CPL melalui ketercapaian satu atau lebih CPMK yang dilaksanakan pada satu atau lebih Mata Kuliah. Sebagai contoh CPL-01 dipenuhi melalui ketercapaian CPMK-1 dan CPMK-2 yang dilaksanakan pada MK Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan.

**Tabel 14 Pemetaan CPL-CPMK-MK**

NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
1	CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	CPMK-1	Mampu menunjukkan sikap bertakwa kepada Tuhan YME dan menunjukkan sikap religius dan mampu bekerja sama dengan individu lainnya	Pendidikan Agama
			CPMK-2	Mampu menunjukkan sikap mandiri dan bertanggungjawab berdasarkan aturan hukum yang berlaku atas pekerjaannya di bidang Sistem Informasi	Pendidikan Kewarganegaraan
2	CPL02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, bermoral dan beretika	CPMK-3	Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan kehidupan beragama dan pancasila	Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Etika dan Hukum TI



NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
			CPMK-4	Mampu menginternalisasi nilai Kemanusiaan, norma dan etika di kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam menjalani profesinya di bidang Sistem Informasi	Pendidikan Kewarganegaraan, Etika dan Hukum TI
			CPMK-5	Menguasai konsep dan ruang lingkup komunikasi sistem informasi sebagai bagian dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila	Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan,
3	CPL03	Memiliki semangat kemandirian, serta mampu bekerja sama dan bertanggung jawab atas pekerjaan sesuai bidang keahliannya.	CPMK-6	Mampu menunjukkan sikap mandiri dan berjiwa kewirausahaan dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan baik	Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris 1, Bahasa Inggris 2, Interpersonal Skill, It Entrepreneurship
			CPMK-7	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan/tugas yang diberikan secara mandiri, bermutu dan terukur dengan menguasai dan memanfaatkan prinsip dan prosedur teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk mendukung pengembangan mutu pembelajaran	Etika dan Hukum TI, Pengenalan Industri, Manajemen Proyek, Kerja Praktek, penjaminan mutu SI
			CPMK-8	Mahasiswa mampu mengembangkan kerjasama dalam tim untuk dapat bertanggung jawab sesuai bidang keahliannya.	Interpersonal Skill, Bahasa Inggris 1, Bahasa Inggris 2
4	CPL04	Memahami dan mampu membuat model data dan model proses organisasi, mendefinisikan solusi dan proses secara teknis	CPMK-9	Mampu merancang dan menjalankan perencanaan, pengorganisasian, penyusunan staf, pengarahan dan pengendalian dalam mengelola suatu organisasi bisnis dan non bisnis serta pengembangnya	Kosep Dasar Bisnis dan Manajemen, Manajemen Proyek, IT Risk Manajemen, Analisa Proses Bisnis, Sistem Informasi Manajemen, Skripsi
			CPMK-10	Mampu menjelaskan dan mendefinisikan solusi dan proses secara teknis dari teknologi informasi sesuai dengan kebutuhan organisasi	Pengenalan Industri, Kerja Praktek, IT Risk Manajemen, Enterprise information System, Konsep Dasar Teknologi Informasi, Sistem Informasi Manajemen, it service management
			CPMK-11	Mengetahui dan memahami lingkup basis data, arsitektur basis data, bahasa basis data, memahami pengertian model data relational dan obyek.	Pemrograman Berorientasi Objek, basis Data, Pemrograman 1, Pemrograman 2, Knowledge Management System, Data Mining dan Data Warehouse, Data Science, Mobile Technology, Distributed Programming



NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
5	CPL05	Mampu memahami teknik-teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas	CPMK-12	Mampu menguasai konsep teknik teknik untuk memperoleh data dan informasi secara berkualitas terkait dengan komputasi data	Business Inteliigent 2, Business Inteliigent 1, Skripsi
			CPMK-13	Mampu menguasai teknik-teknik untuk melakukan transmisi dan informasi secara berkualitas dengan cara mempelajari konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis komputer	Enterprise Architecture, Algoritma dan Struktur Data, UI/ UX Design, Analisa dan Perancangan Sistem, Matematika Diskrit, pemodelan bisnis
			CPMK-14	Mampu menyimpan data dengan cara mengidentifikasi, merumuskan dan memberikan solusi alternatif dalam bentuk implementasi desain atau gagasan secara tepat sesuai bidang keahlian	IT Risk Manajemen, UI/ UX Design, Analisa dan Perancangan Sistem, Jaringan Komputer dan komunikasi data, Rekayasa Perangkat Lunak
6	CPL06	Mampu melakukan supervisi, evaluasi dan konsultasi sistem informasi, serta integrasi berbagai proses bisnis berbasis sistem informasi dan teknologi untuk enterprise	CPMK-15	mampu melakukan supervisi, evaluasi terhadap teknologi informasi dari berbagai proses bisnis	Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen, Konsep Dasar Teknologi Informasi, Analisa Proses Bisnis, Sistem Informasi Manajemen, Skripsi, IT audit
			CPMK-16	Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna	Konsep Dasar Bisnis dan Manajemen, E-Commerce, Analisa dan Perancangan Sistem, Rekayasa Perangkat Lunak, IT Governance, Smart Government, Costumer Relationship Manajemen, E-Business
7	CPL07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menerapkan nilai humaniora sesuai dengan kaidah, tata cara dan etika ilmiah	CPMK-17	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis serta inovatif dalam konsep pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tata cara, kaidah dan etika dalam bidang keahliannya	Interaksi Manusia dan Komputer, skripsi
			CPMK-18	Mampu menerapkan berbagai strategi, pendekatan, dan teknik dalam praktik mandiri maupun kelompok	Perencanaan Strategi SI, Interaksi Manusia dan Komputer, customer relationship management



NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
8	CPL08	Mampu mengambil keputusan secara tepat, mengembangkan jaringan, melakukan supervisi serta evaluasi dengan mendokumentasikan, menyimpan serta menemukan kembali data	CPMK-19	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, merancang dan mengimplementasikan sistem jaringan berdasarkan konsep jaringan, manajemen jaringan dan keamanan jaringan	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data, Analisis dan Visualisasi Data, IT Security, Skripsi, pemrograman animasi
			CPMK-20	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian tugas mandiri/kelompok berdasarkan hasil analisis informasi dan data serta mengkomunikasikan hasilnya baik secara lisan maupun tulisan secara efektif.	Konsep Dasar Pemrograman, Analisis dan Visualisasi Data, IT Governance
			CPMK-21	Mahasiswa mampu menginternalisasi nilai dan sikap yang terkandung dalam entrepreneurship, seperti etos bekerja, motif berprestasi, kemandirian, kreativitas, keterampilan pengambilan keputusan, dan sebagainya	IT Entrepreneurship
9	CPL09	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, terukur dan bermutu untuk menjadi tenaga profesional yang mampu berkomunikasi dalam mengelola sistem informasi dan multimedia	CPMK-22	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, terukur dan bermutu untuk menjadi tenaga profesional yang mampu berkomunikasi pada penerapan teknologi informasi disemua bidang sehingga dapat mengelola sistem informasi	Teknologi Multimedia, Pemrograman Multimedia, Proyek Multimedia, Skripsi
			CPMK-23	mampu menunjukkan dan memanfaatkan secara tepat metode komunikasi yang efektif berbasis multimedia	Teknologi Multimedia, Pemrograman Multimedia, Proyek Multimedia
10	CPL10	Mampu menganalisis, menemukan pola, melakukan simulasi masalah organisasi/ bisnis dan merancang alternatif alternatif solusi SI/ TI untuk memenuhi kebutuhan organisasi/ bisnis;	CPMK-24	Mampu mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya	Manajemen Project, KKL
			CPMK-25	Mampu menganalisis, menemukan pola, melakukan simulasi yang berkaitan dengan ilmu matematika terkait dan komputasi nya yang berkaitan dengan sistem cerdas	Matematika Diskrit, Statistika dan Probabilitas, Intelligen System, e-business, Business Intelligent 1, Business Intelligent 2, Pemodelan Bisnis, Skripsi
			CPMK-26	menerapkan ilmu statistik yang diperoleh mahasiswa mampu menganalisis , membuat laporan secara ilmiah dan terstruktur dengan menggunakan berbagai metode analisa statistic	Statistika dan Probabilitas, Analisis dan Visualisasi Data, Visualisasi dan Animasi, Pemrograman Animasi



NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
			CPMK-27	Mampu membuat proposal dan mempresentasikan di hadapan stakeholder/customer/client dengan menerapkan metode-metode statistik yang dipelajari di perkuliahan	Statistika dan Probabilitas
11	CPL11	Mampu merancang arsitektur enterprise, basis data, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;	CPMK-28	Mampu merancang arsitektur model basis data dan melakukan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;	Enterprise information System, Enterprise Architecture , Basis data, Algoritma dan Struktur Data, Perencanaan Strategi SI, Pemodelan Bisnis, Data Mining dan Data Warehouse, Data Science, Skripsi
			CPMK-29	Mampu memanfaatkan pengetahuan dibidang sistem cerdas yang dimiliki terkait dengan pengembangan sistem cerdas yang dapat mempelajari pola data, mengekstrak informasi, kemampuan belajar, dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang dapat diterima secara optimal	Intelligen System, Business Intelligent 1, Business Intelligent 2,
			CPMK-30	Mampu membuat perencanaan sistem Informasi untuk menyelesaikan masalah dalam organisasi/bisnis	Konsep Dasar Pemrograman, UI/ UX Design, Pemrograman 1, Pemrograman 2, Metodologi Penelitian, Perancangan dan Pengembangan SI Berbasis Web, IS Application Project, Sistem Informasi Geografis 1, Sistem Informasi Geografis 2, Mobile Technology, Distributed Programming
			CPMK-31	Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman untuk menyelesaikan masalah.	Pemrograman Berorientasi Objek, Pemrograman 1, Pemrograman 2, Metodologi Penelitian, IS Application Project, Proposal, Skripsi



NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	KODE CPPMK	CPMK	MATA KULIAH
12	CPL12	Mampu mengelola dan mengevaluasi proyek pengembangan SI menggunakan metode yang tepat untuk mengidentifikasi data dan informasi dalam jumlah yang besar	CPMK-32	Mampu mengelola pengembangan SI dengan menggunakan metode Pengembangan Sistem	Metodologi Penelitian, Perancangan dan Pengembangan SI Berbasis Web, Sistem Informasi Geografis 1, Sistem Informasi Geografis 2, Proposal, Customer Relationship Manajemen, Smart Government, Costumer Relationship Manajemen, E-Commerce, Skripsi
			CPMK-33	Mampu mengevaluasi proyek pengembangan SI	IT Audit, IT Service Manajemen, Penjamin Mutu Sitem Informasi



## PETA JALAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MELALUI STRUKTUR PERKULIAHAN

Berikut struktur peta jalan (*road map*) pencapaian tiap-tiap Capaian Pembelajaran program studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma melalui perkuliahan sebagaimana dirancang di dalam kurikulum yang digunakan.

**Tabel 23.** Peta Jalan Capaian Pembelajaran Melalui Struktur Perkuliahan

Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah/Blok Kuliah/Semi Blok Kuliah							
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4	
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 2	Semester 1	Semester 2
CP 1	Pendidikan Agama							
CP 2	Pendidikan Agama	Interaksi manusia dan komputer			Etika dan hukum TI			
	pendidikan kewarganegaran							
	Interpersonal skill							



Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah/Blok Kuliah/Semi Blok Kuliah							
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4	
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8
CP 3	<p>Pengantar Teknologi Informasi</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>Bahasa Inggris 1</p> <p>Pengantar Pemrograman</p>	<p>Bahasa Inggris 2</p> <p>Analisa proses bisnis</p>	<p>IT Entrepreneur</p>	<p>Analisa perancangan sistem</p> <p>Metode penelitian</p> <p>Pengenalan industri</p>	<p>Rekayasa perangkat lunak</p>	<p>IS Application Project</p> <p>Kerja praktek</p>	<p>Penjamin mutu SI</p> <p>Proposal</p>	<p>SKRIPSI</p>
CPL 04	<p>Pengantar bisnis dan manajemen</p>	<p>Analisis Proses Bisnis</p> <p>Sistem Informasi Manajemen</p>	<p>IT Entrepreneur</p>	<p>Analisis dan Perancangan Sistem</p>			<p>Pemodelan Bisnis</p>	



Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah/Blok Kuliah/Semi Blok Kuliah							
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4	
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8
CPL 5	Pengantar Pemrograman	Algoritma dan Struktur data Basis Data	Pemrograman 1 UI/UX Design	Pemrograman 2 Analisis dan Visualisasi		Sistem Informasi Geografis 1	Sistem Informasi Geografis 2 Data Science	
CPL 6		Analisa Proses Bisnis				Enterprises Information System Enterprise Architecture IT Audit		



Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah/Blok Kuliah/Semi Blok Kuliah											
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4					
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8				
CPL 7		Matematika Diskrit	Statistika Probabilitas	Metodologi Penelitian	Kerja Praktek		Penjaminan Mutu SI	Proposal	Skripsi			
CPL 8		Basis Data	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data	Intelligent System	IT Security							
CPL 9			Teknologi Multimedia	Analisa dan Perancangan Sistem	Visualisasi dan Animasi	E-Commerce	E-Business	Penrograman Multimedia	Penrograman Animasi	Proyek Multimedia	Perancangan dan Pengembangan SI	IS Application Project



Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah/Blok Kuliah/Semi Blok Kuliah							
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4	
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8
CPL 10		<p>Analisa Proses Bisnis</p> <p>Sistem Informasi Manajemen</p>		<p>Analisa dan Perancangan Sistem</p>	<p>IT Security</p> <p>Manajemen Proyek</p> <p>Knowledge Management System</p>	<p>Perencanaan Strategi SI</p> <p>IT Risk Manajemen</p> <p>E-Commerce</p>	<p>Pemodelan Bisnis</p> <p>Customer Relationship Management</p> <p>E-Business</p>	
CPL 11		<p>Basis Data</p>			<p>Business Intelligent 1</p>	<p>Business Intelligent 2</p> <p>Perencanaan Strategi SI</p> <p>Enterprise Architecture</p> <p>Enterprise Information System</p>	<p>Data Mining dan Data Warehouse</p> <p>Mobile Technology</p>	



Capaian Pembelajaran / Sub Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kullah/Blok Kullah/Semi Blok Kullah							
	Tahun ke-1		Tahun ke-2		Tahun ke-3		Tahun ke-4	
	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8
CPL 12	<p>The diagram illustrates the components of CPL 12, which is a project-based learning outcome. It is structured as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>Semester 5:</b> Rekayasa Perangkat Lunak (Software Engineering)</li><li><b>Semester 6:</b> Manajemen Proyek (Project Management)</li><li><b>Semester 7:</b> IS Application Project (Information Systems Application Project) and Smart Government (Smart Government)</li><li><b>Semester 8:</b> Proposal (Proposal) and Skripsi (Thesis)</li></ul> <p>Arrows indicate the flow of the project: from the Proposal in Semester 8 to the Skripsi in Semester 8. The other components are listed as separate boxes, suggesting they are related but not necessarily in a linear sequence.</p>							



## **7. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)**



	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)</b>	Nomor Dok	: FRM/KUL/01/02
		Nomor Revisi	: 03
		Tgl. Berlaku	: 21 September 2020
		Klausa ISO	: 7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh ( <i>Prepared by</i> )	Diperiksa oleh ( <i>Checked by</i> )	Disetujui oleh ( <i>Approved by</i> )	Tanggal Validasi ( <i>Valid date</i> )
<b>Suyanto, M.M., M.Kom</b>	<b>Zaid Amin, M.Kom., Ph.D</b>	<b>Dedy Syamsuar, P.hD</b>	

penjabaran bahan kajian

- |  |                                 |                                       |   |
|--|---------------------------------|---------------------------------------|---|
| 1. Fakultas ( <i>Faculty</i> )                       | : Ilmu Komputer                 | Jenjang ( <i>Grade</i> )              | : S1  |
| 2. Program Studi ( <i>Study Program</i> )            | : Sistem Informasi              | SKS ( <i>Credit</i> )                 | : 4 sks Semester ( <i>Semester</i> ): 2                 |
| 3. Mata Kuliah ( <i>Course</i> )                     | : Pengantar Teknologi Informasi | Sertifikasi ( <i>Certification</i> ): | Y <input type="checkbox"/> Yes    ✓ Tidak ( <i>No</i> ) |
| 4. Kode Mata Kuliah ( <i>Code</i> )                  | :                               |                                       |   |
| 5. Mata Kuliah Prasyarat ( <i>Prerequisite</i> )     | : -                             |                                       |   |
| 6. Dosen Koordinator ( <i>Coordinator</i> )          | : Suyanto, S.Kom., M.M., M.Kom  |                                       |   |
| 7. Dosen Pengampuh ( <i>Lecturer</i> )               | : Fitri Purwaningtias, M.Kom.   | ✓ Tim ( <i>Team</i> )                 | - Mandiri ( <i>Personal</i> )                           |
| 8. Capaian Pembelajaran ( <i>Learning Outcomes</i> ) | :                               |                                       |   |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) <i>(Programme Learning Outcomes)</i>	CPL 04	Memahami dan mampu membuat model data dan model proses organisasi, mendefinisikan solusi dan proses secara teknis
	CPL 11	Mampu merancang arsitektur enterprise, basis data, mengembangkan strategi, dan perencanaan sistem informasi untuk organisasi/ bisnis;



Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (Course Learning Outcomes)	CPMK-11	Mengetahui dan memahami lingkup basis data, arsitektur basis data, bahasa basis data, memahami pengertian model data relational dan obyek.		
	CPMK-30	Mampu membuat perencanaan sistem Informasi untuk menyelesaikan masalah dalam organisasi/bisnis		
	CPMK-31	Mampu merancang dan membangun suatu sistem dengan menggunakan pemrograman untuk menyelesaikan masalah.		
SUBCPMK 1 SUBCPMK 2 SUBCPMK 3 SUBCPMK 4 SUBCPMK 5 SUBCPMK 6 SUBCPMK 7 SUBCPMK 8 SUBCPMK 9 SUBCPMK 10 SUBCPMK 11 SUBCPMK 12 SUBCPMK 13	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep pemrograman python</p> <p>Mahasiswa mampu melakukan instalasi bahasa python dan IDE pycharm</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan cara mengkonesikan Python ke database mysql dengan menggunakan mysql_connector</p> <p>Mahasiswa mampu membuat coding bahasa python untuk membuat tabel dan database mysql</p> <p>Mahasiswa mampu membuat coding untuk melakukan Input data table database mysql lewat python</p> <p>Mahasiswa mampu menampilkan data yang ada didalam table databse mysql menggunakan bahasa python</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan clausa where untuk melakukan konsisi pencarian data</p> <p>Mahasiswa mampu membuat bahasa python untuk mengubah data dalam tabel database mysql</p> <p>Mahasiswa mampu membuat program python untuk menghapus data yang ada dalam tabel</p> <p>Mahasiswa mampu membuat user input dengan bahasa python untuk memasukkan data kedalam tabel database mysql</p> <p>Mahasiswa mampu melakukan sort data dalam tabel databse mysql menggunakan bahsa python</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan perintah limit dalam mysql untuk menampilkan data tertentu menggunakan bahasa python</p> <p>Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi database dengan bahasa pemrograman python</p>			
Matriks Sub-CPMK terhadap CPL dan CPMK	SUB-CPMK	CPL 04 CPMK-11	CPL 11 CPMK-30	CPMK-31
	SUB-CPMK-1	√		
	SUB-CPMK-2	√		
	SUB-CPMK-3	√		
	SUB-CPMK-4		√	
	SUB-CPMK-5		√	
	SUB-CPMK-6		√	
	SUB-CPMK-7		√	
	SUB-CPMK-8		√	
	SUB-CPMK-9		√	
	SUB-CPMK-10		√	
	SUB-CPMK-11		√	
	SUB-CPMK-12		√	
	SUB-CPMK-13			√



--	--	--	--	--

9. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah ini diajarkan untuk mencapai kompetensi pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis desktop melalui pemahaman bahasa pemrograman python dan berbagai kolaborasi teknologi sehingga mahasiswa akan mampu menciptakan/membuat dan mengembangkan aplikasi bahasa python yang bermanfaat di berbagai bidang dengan teknologi terkini.

Bobot (SKS)	Komponen*	Persentase	Bobot Kredit (SKS)	Konversi Kredit ke Jam (dalam 14 pertemuan)**
	Kuliah	85 %	3,4	19,83 jam
	Presentasi Kelompok	15 %	0,6	3,5 jam
	Praktikum	-	-	0 jam
	<b>Total</b>	100%	4	23,33 jam

\*Tidak termasuk tugas terstruktur dan tugas mandiri  
\*\*[(Bobot SKS x 50 menit) x 14 pertemuan]/60

10. Bahan Kajian (*Main Study Material*)

1. Konsep pemrograman Python
2. Install bahasa python dan IDE Pycharm
3. Koneksi ke database mysql
4. Membuat Database Mysql menggunakan bahasa python
5. Input data table database mysql lewat python
6. Menampilkan data
7. Pencarian data dengan Clausa Where
8. Mengubah data
9. Hapus data
10. User input
11. Sort data
12. MySQL Limit
13. Studi kasus

11. Implementasi Pembelajaran Mingguan (*Implementation Process of weekly learning time*)



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1-2-3	Mahasiswa mampu memahami konsep pemrograman python	Konsep Pemrograman Python	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami konsep dasar dari struktur data dan terbiasa dengan bahasa pemrograman python	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 1  Kriteria : Rubrik	1,5
4-5-6	Mahasiswa mampu melakukan instalasi bahasa python dan IDE pycharm	Instal bahasa python dan IDE pycharm	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menerapkan dan memahami tipe data bentuk dan mampu menerapkannya pada program.	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 2  Kriteria : Rubrik	1,5



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
7-8-9	Mahasiswa mampu menggunakan cara mengkonesikan Python ke database mysql dengan menggunakan mysql_connector	Koneksi ke database mysql	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan memahami penggunaan seleksi kondisi dan perulangan serta mampu menerapkannya pada program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 3  Kriteria : Rubrik	1,5
10	Mahasiswa mampu mengerjakan soal yang diberikan berkaitan dengan materi dari SUBCMK 1 s.d SUBCPMK 3  QUIS	Quis untuk materi pada pertemuan minggu 1 s/d 10	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50";  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam mengerjakan soal yang diberikan berkaitan dengan materi dari SUBCMK 1 s.d SUBCPMK 3	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan Quis  Kriteria : Rubrik	15



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
11-12-13	Mahasiswa mampu membuat coding bahasa python untuk membuat tabel dan database mysql	Membuat Database Mysql menggunakan bahasa python	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menjelaskan memahami penggunaan Array 1 dan Array 2 dimensi serta mampu menerapkannya pada program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 4  Kriteria : Rubrik	1,5
14-15-16	Mahasiswa mampu membuat coding untuk melakukan Input data table database mysql lewat python	Input data table database mysql lewat python	Bentuk Pembelajaran: Quis virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam konsep dari sebuah rekursif serta menerapkannya ke dalam program  Ketepatan dalam menerapkan menerapkan teknik <i>search</i> ke dalam program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 5  Kriteria : Rubrik	1,5



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			Terstruktur: 4 x 120''				
17-18-19	Mahasiswa mampu menampilkan data yang ada didalam table databse mysql menggunakan bahasa python	Perintah select untuk menampilkan data dan menggunakan perulangan for serta fungsi fetchall, fetchone, fetchmany	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 2 x 50''  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menerapkan teknik <i>sort</i>	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 6  Kriteria : Rubrik	2
20	UTS		Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50''  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam menerapkan teknik <i>sort</i> lanjut ke dalam program  Dan Ketepatan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi SUB CPMK 4 s.d SUBCPMK 9	Bentuk : Ujian Tengah Semester  Kriteria : Rubrik	25



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			Terstruktur: 4x 120''				
21-22	Mahasiswa mampu menggunakan clausa where untuk melakukan konsisi pencarian data	Where dalam queri mysq	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50''  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan menerapkan dan memahami konsep Linked List non circular dan mampu menerapkannya dalam program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan latihan  Kriteria : Rubrik	
23-24	Mahasiswa mampu membuat bahasa python untuk mengubah data dalam tabel database mysql	Menggunakan update untuk mengubah data dalam tabel melalui perintah bahasa	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50''  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan menerapkan dan memahami konsep dan penerapan <i>Stack</i> (tumpukan ) dalam mengorganisir data dalam program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 7  Kriteria : Rubrik	2



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
25-26	Mahasiswa mampu membuat program python untuk menghapus data yang ada dalam tabel	Menggunakan update untuk mengubah data dalam tabel melalui perintah bahasa	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"	Idem Buku Sumber kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok  Ketepatan dalam menjelaskan dan memahami konsep <i>Queue</i> (Antrian) dalam mengorganisir data dalam program  Ketepatan dalam memahami tugas kelompok yang diberikan	Bentuk : Presentasi, Diskusi, dan Tanya Jawab  Kriteria Rubrik	15
27-28	Mahasiswa mampu membuat user input dengan bahasa python untuk memasukkan data kedalam tabel database mysql	Menggunakan perintah input untuk memasukan data ke tabel	Bentuk Pembelajaran: Kuliah virtual via zoom atau di elearning UBD (Daring): 4 x 50"  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur:	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan konsep <i>Tree</i>	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 8  Kriteria : Rubrik	1,5



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
			4 x 120''				
29	Mahasiswa mampu melakukan sort data dalam tabel database mysql menggunakan bahasa python	Fungsi sort ascending dan descending orde by)	Bentuk Pembelajaran: Kuliah Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50''  Metode Pembelajaran: Contextual Learning dan discovery learning  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan konsep graph	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, latihan dan tugas 9  Kriteria : Rubrik	2
30	Mahasiswa mampu menggunakan perintah limit dalam mysql untuk menampilkan data tertentu menggunakan bahasa python	Fungsi limit dalam mysql	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tengah Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50''  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120''	Idem Buku Sumber	Ketepatan menerapkan dan memahami konsep Linked List non circular dan mampu menerapkannya dalam program	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan latihan  Kriteria : Rubrik	
31	Mahasiswa mampu membuat proyek aplikasi	Proyek database mysql dan python	Bentuk Pembelajaran: Ujian Tengah	Idem Buku Sumber	Ketepatan menerapkan dan memahami	Bentuk : Diskusi, Tanya Jawab, dan	



Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
	database dengan bahasa pemrograman python		Semester Tatap Muka di kelas (Luring): 4 x 50"  Belajar Mandiri dan Tugas Terstruktur: 4 x 120"		konsep Linked List non circular dan mampu menerapkannya dalam program	latihan  Kriteria : Rubrik	
16	UAS						

12. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*) :

13. Kriteria dan Rubrik Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tgs Kel)
						Kuis	UTS	UAS	
CPL 04	CPMK-11				√	√			
CPL 11	CPMK-30				√		√		√
	CPMK-31							√	

CPL	CPMK	Tahap Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen	Kriteria	Bobot
CPL 04	CPMK-11	Perkuliahan Sebelum UTS	Tugas Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	7,5%
		Quis	Ujian Tertulis			15%
CPL 11	CPMK-30	UTS	Ujian Tertulis	Rubrik	Kelengkapan Berkas dan Kelengkapan Jawaban	25%
		Perkuliahan Setelah UTS	Tugas Tertulis			7,5%
		Tugas Kelompok	Tes Lisan			15%
		UAS	Ujian Tertulis			30%



Rubrik Penilaian MK Kalkulus Dasar.

No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tugas	CPMK11	<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menyebutkan dan menjelaskan tentang Bahasa pemrograman python, menginstalasi Bahasa python dan IDE pycharm, dan melakukan koneksi python ke database mysql dengan menggunakan mysql conector</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa tidak Mampu menyebutkan tentang Bahasa pemrograman python, menginstalasi Bahasa python dan IDE pycharm, dan melakukan koneksi python ke database mysql dengan menggunakan mysql conector</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa cukup Mampu menyebutkan tentang Bahasa pemrograman python, menginstalasi Bahasa python dan IDE pycharm, dan melakukan koneksi python ke database mysql dengan menggunakan mysql conector</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa dapat Mampu dengan baik menyebutkan tentang Bahasa pemrograman python, menginstalasi Bahasa python dan IDE pycharm, dan melakukan koneksi python ke database mysql dengan menggunakan mysql conector</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa dengan sangat baik dapat Mampu menyebutkan tentang Bahasa pemrograman python, menginstalasi Bahasa python dan IDE pycharm, dan melakukan koneksi python ke database mysql dengan menggunakan mysql conector</li></ul>
		CPMK30	<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu menjelaskan tentang coding sederhana untuk membuat table dan database, serta input data table database lewat python, dan menampilkan table database mysql, mampu melakukan user input dan sort data</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa tidak mampu menjelaskan tentang coding sederhana untuk membuat table dan database, serta input data table database lewat python, dan menampilkan table database</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa cukup Mampu menjelaskan tentang coding sederhana untuk membuat table dan database, serta input data table database lewat python, dan menampilkan table database</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa dapat Mampu menjelaskan tentang coding sederhana untuk membuat table dan database, serta input data table database lewat python, dan menampilkan table database</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa dengan sangat baik dapat Mampu menjelaskan tentang coding sederhana untuk membuat table dan database, serta input data table database lewat python, dan menampilkan table database mysql, mampu melakukan</li></ul>



No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
				mysql, mampu melakukan user input dan sort data	mysql, mampu melakukan user input dan sort data	mysql, mampu melakukan user input dan sort data	user input dan sort data
2	Quiz	CPMK11	Mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengantar bahasa pyhton pada subcpmk 1 s.d subcpmk 3	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengantar bahasa pyhton pada subcpmk 1 s.d subcpmk 3	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengantar bahasa pyhton pada subcpmk 1 s.d subcpmk 3	Mahasiswa dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengantar bahasa pyhton pada subcpmk 1 s.d subcpmk 3	Mahasiswa dapat dengan sangat baik menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengantar bahasa pyhton pada subcpmk 1 s.d subcpmk 3
3	UTS	CPMK09	Mampu menyelesaikan soal untuk membuat table dan database mysql, input data table dan menampilkan data table database	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan soal untuk membuat table dan database mysql, input data table dan menampilkan data table database	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan soal untuk membuat table dan database mysql, input data table dan menampilkan data table database	Mahasiswa dapat menyelesaikan soal untuk membuat table dan database mysql, input data table dan menampilkan data table database	Mahasiswa dapat dengan sangat baik menyelesaikan soal untuk membuat table dan database mysql, input data table dan menampilkan data table database
4	Tugas Kelompok	CPMK15	Mampu menjelaskan dan merancang dan Membuat program sederhana pyhton : <ul style="list-style-type: none"><li>- Menampilkan hello world</li><li>- Menjumlahkan dua angka</li><li>- Menghitung akar kuadrat</li><li>- Menghitung luas segitiga</li></ul>	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok	Rubrik Penilaian Tugas Kelompok



No	Kategori / Metode Evaluasi	CPMK	Model Soal	Indikator Penilaian			
				Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghitung volume kubus</li> <li>- Menyelesaikan persamaan kuadrat</li> <li>- Menukar nilai variable</li> <li>- Menghasilkan angka acak</li> <li>- Mengubah kilometer jadi mill</li> <li>- Mengubah celcius jadi Fahrenheit dll</li> </ul>				
5	UAS	CPMK15	Mampu menyelesaikan membuat program sederhana yang lengkap dengan Bahasa pemrograman pyhton	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan membuat program sederhana yang lengkap dengan Bahasa pemrograman pyhton	Mahasiswa cukup mampu menyelesaikan membuat program sederhana yang lengkap dengan Bahasa pemrograman pyhton	Mahasiswa dapat menyelesaikan membuat program sederhana yang lengkap dengan Bahasa pemrograman pyhton	Mahasiswa dapat dengan sangat baik menyelesaikan membuat program sederhana yang lengkap dengan Bahasa pemrograman pyhton

#### Rubrik Penilaian Tugas Kelompok

Aspek	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	<40	41-60	61-75	76-85	>86
<b>Presentasi</b>					
Gaya Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara.</li> <li>• Pendengar sering diabaikan.</li> </ul>	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar.</li> </ul>	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar.



	• Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar.		• Kadang kala kontak mata dengan pendengar diabaikan.	• Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	
Isi Presentasi	Isi menesatkan pendengar.	Isi yang disampaikan terlalu umum sehingga tidak menambah wawasan bagi pendengar.	Isi disampaikan dengan akurat tapi tidak lengkap.	Isi disampaikan dengan akurat dan lengkap, sehingga pendengar mendapat wawasan baru.	Isi disampaikan dengan sangat akurat dan lengkap, sehingga dapat menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.
<b>Laporan</b>					
Komponen yang harus ada: • Modul dan Listing program	Menuliskan sebagian komponen yang diminta dan banyak yang kurang tepat.	Menuliskan sebagian komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi banyak yang kurang tepat.	Menuliskan semua komponen yang diminta tapi sebagian kurang benar.	Menuliskan semua komponen yang diminta dengan baik dan benar.
<b>Total</b>					

#### 14. RENCANA ASSESMENT DAN EVALUASI

Minggu Ke	SUB-CPMK-	ASESMEN	BOBOT
1-2-3	SUBCPMK 1	Tugas 1 : Jelaskan python dan fungsinya	1,5 %
4-5-6	SUBCPMK 2	Tugas 2 : melakukan instalasi bahasa python dan IDE pycharm	1,5 %
		<b>Quis 1</b>	<b>2,5 %</b>
7-8-9	SUBCPMK 3	Tugas 3 : melakukan mengkonesikan Python ke database mysql dengan menggunakan mysql connector	1,5 %
		Quis 2	2,5 %
		Quis 3	5 %
10	SUBCPMK 1, SUBCPMK 2, SUBCPMK 3	QUIS	5 %



11-12-13	SUBCPMK 4	Tugas 4: membuat coding bahasa python untuk membuat tabel dan database mysql	1,5 %
		UTS 1	5 %
14-15-16	SUBCPMK 5	Tugas 5: membuat coding untuk melakukan Input data table database mysql lewat python	1,5 %
17-18-19	SUBCPMK 6	Tugas 6: menampilkan data yang ada didalam table databse mysql menggunakan bahasa python	2 %
		UTS 2	5 %
20	Evaluasi Tengah Semester : Evaluasi CPMK 11 : SUB-CPMK 1,2,3,4,5,6	UTS	10 %
23-24	SUBCPMK 7	Tugas 7: membuat bahasa python untuk mengubah data dalam tabel database mysql	2 %
		UAS	5 %
25-26	SUBCPMK 9	Tugas Kelompok : membuat dan merancang program sederhana pyhton : <ul style="list-style-type: none"><li>- Menampilkan hello world</li><li>- Menjumlahkan dua angka</li><li>- Menghitung akar kuadrat</li><li>- Menghitung luas segitiga</li><li>- Menghitung volume kubus</li><li>- Menyelesaikan persamaan kuadrat</li><li>- Menukar nilai variable</li><li>- Menghasilkan angka acak</li><li>- Mengubah kilometer jadi mill</li></ul> Mengubah celcius jadi Fahrenheit dll	5 %
27-28	SUBCPMK 10	Tugas 8 : membuat user input dengan bahasa python untuk memasukkan data kedalam tabel database mysql	1,5 %
29	SUBCPMK 14	Tugas 9 : melakukan sort data dalam tabel databse mysql menggunakan bahsa python	2 %
	CPMK 11 dan CPMK 30	UAS	15 %
32	Evaluasi Akhir Semester : SUBCPMK 1 S.D SUBCPMK 13	UAS	7,5 %
1-32	Evaluasi CPMK 11 dan CPMK 30 .		
<b>Total Bobot CPMK</b>			<b>100%</b>



<b>Total Bobot CPL</b>	<b>100%</b>
------------------------	-------------

15. Pembobotan Asesmen Terhadap CPL dan CPMK

CPL	CPMK	MBKM	Observasi (Praktek)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tugas	Tes Tertulis			Tes Lisan (Tes Kelompok)	Total
						Kuis	UTS	UAS		
CPL 11	CPMK-11				4,5	15				19,5
	CPMK-30				10,5		25		15	50,5
	CPMK-31							30		30
<b>Jumlah Total MK Algoritma dan Struktur Data :</b>										<b>100</b>

Distribusi Pembobotan Asesmen Tugas

No.	Bentuk Asesmen	CPL 11			Total
		CPMK 13	CPMK 28	CPMK 31	
1	Tugas 1	1,5 %			1,5 %
2	Tugas 2	1,5 %			1,5 %
3	Tugas 3	1,5 %			1,5 %
4	Tugas 4	1,5 %			1,5 %
5	Tugas 5	1,5 %			1,5 %
6	Tugas 6	2 %			2 %
7	Tugas 7		2 %		2 %
8	Tugas 8		1,5 %		1,5 %
9	Tugas 9		2 %		2 %
10	Tugas Kelompok		15 %		15 %
<b>Total Bobot Tugas</b>		<b>9,5 %</b>	<b>20,5 %</b>	<b>0%</b>	<b>30 %</b>



Bobot penilaian (Ketentuan Bina Darma)

- $\geq 85$  = A
- $\geq 70$  s.d  $< 85$  = B
- $\geq 60$  s.d  $< 70$  = C
- $\geq 50$  s.d  $< 60$  = D
- $< 50$  = E

**Daftar Pustaka**

- Liem, Inggriani, Diktat Kuliah Algoritma dan Pemrograman Prosedural, Jurusan Teknik Informatika ITB, 1996.*
- Kernighan, Brian W. & Ritchie, Dennis M., The Ansi C Programming Language, Prentice Hall, 1988.*
- Knuth, Donald E., The Art of Computer Programming Volume 1, AddisonWesley Company, Inc, 1973.*
- Kusuma, Markus Robijanto, Belajar Turbo C dengan Cepat dan Mudah, PT Elex Media Komputindo, 1991.*
- Goldschlager, Les & Lister, Anfrew, Computer Science, A Modern Introduction, Edisi kedua, Prentice Hall, 1988.*
- Parsons, Thomas W., Introduction to Algorithms in Pascal, Johns Wiley and Sons, Inc, 1995.*
- Munir, Rinaldi, Diktat Kuliah Pemrograman I, Program D3 Informatika Pos – ITB, 1999.*
- Rosen, Kenneth H., Discrete Mathematics and Its Application, Edisi Keempat, McGraw-Hill, 1999.*

## 8. Rubrik

**Rubrik** merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

### Tujuan penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa;
- Dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya.

**Rubrik dapat bersifat** menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu. Rubrik Penilaian Proses Pembelajaran di Kelas sebagai berikut:

### a. Kriteria Penilaian

**Tabel 24.** Kriteria Penilaian

Komponen	Prosentase	Keterangan
Kuis (Quis)	15%	Evaluasi dari materi sebelumnya
Ujian Tengah Semester (UTS)	20%	Menggunakan materi setelah quis, termasuk dengan ujian lisan/presentasi, jika ada.
Ujian Akhir Semester (UAS)	30%	Menggunakan materi setelah UTS, termasuk dengan ujian lisan/ presentasi, jika ada.
Tugas Individu (Latihan, Absensi)	35%	Dikerjakan secara individu. Keterlambatan dalam pengumpulan tugas individu akan mengurangi poin penilaian perhari (-10 point). Penilaian berdasarkan penerapan materi yang disampaikan oleh dosen.



b. Bobot Penilaian

Tabel 25. Bobot Penilaian

Kriteria	Huruf Mutu	Bobot Nilai	Angka Mutu	Deskripsi Penilaian
Sangat Baik	A	$NA \geq 85$	4	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan <b>sangat baik</b> serta mampu memaparkan materi kelompok dan tugas individu sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan sangat baik
Baik	B	$75 \leq NA < 85$	3	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan <b>baik</b>

				serta mampu memaparkan materi kelompok dan tugas individu sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan <b>baik</b>
Cukup	C	$56 \leq NA < 75$	2	Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas <b>sedikit di atas standar minimal</b> dan memaparkan materi kelompok dan tugas individu sedikit di atas kriteria dari standar minimal yang ditentukan.
Kurang	D	$45 \leq NA < 56$	1	Mahasiswa tidak memenuhi banyak komponen penilaian dan tidak menyelesaikan tugas dengan cukup baik serta tidak dapat memaparkan materi kelompok dan tugas individu sesuai dengan topik yang telah ditentukan.
Tidak Lulus	E	$Na < 45$	0	Mahasiswa tidak memenuhi semua komponen penilaian tidak dapat memaparkan materi kelompok dan tugas individu sesuai dengan topik yang telah ditentukan.

### c. Rubrik Penilaian

**Tabel 26.** Rubrik Penilaian

Kisaran Nilai	Isi Tulisan (55%) (dalam topik yang ditentukan)	Tata Bahasa Tulisan (20%)	Presentasi (25%)
4 (85 – 100)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemikiran / ide jelas dan mendukung solusi/ide atau menumbuhkan pertanyaan kritis</li> <li>Menunjukkan kemampuan berpikir kritis pada seluruh pokok pikiran</li> <li>Deskripsi tujuan jelas dan terkait erat dengan topik</li> <li>Menggunakan berbagai rujukan yang sumbernya jelas, relevan dan mutakhir</li> <li>Isi akurat dan benar</li> <li>Informasi jelas, terfokus, tersusun dengan baik, dan menumbuhkan ide, pemikiran dan pertanyaan menarik</li> <li>Hampir semua informasi berdasarkan data, dan disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesalahan pengejaan, huruf besar dan tanda baca: kurang dari tiga kesalahan</li> <li>Menggunakan kosakata/ istilah/terminologi yang sangat tepat, kalimat jelas, efektif, efisien dan sesuai kaidah bahasa indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan multimedia beragam, memperjelas dan mengilustrasikan pokok pikiran</li> <li>Format yang digunakan memperkuat isi pesan/ informasi</li> <li>Presentasi dilakukan dengan baik, lancar, tidak membaca naskah, menarik perhatian</li> <li>pendengar/pemirsa</li> <li>Presentasi disusun dengan urutan pokok pikiran runut, huruf terbaca dan dan</li> </ul>



Kisaran Nilai	Isi Tulisan (55%) (dalam topik yang ditentukan)	Tata Bahasa Tulisan (20%)	Presentasi (25%)
	dengan logika berpikir yang runut untuk mendukung solusi yang diusulkan.		informasi yang disampaikan memadai dengan waktu yang tersedia <ul style="list-style-type: none"><li>Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan santun</li></ul>
3 (71-84,9)	<ul style="list-style-type: none"><li>Isi diformulasikan baik dan mendukung solusi/ide yang disampaikan</li><li>Menunjukkan kemampuan berpikir kritis, pada sebagian besar pokok pikiran</li><li>Deskripsi tujuan jelas dan terkait cukup erat dengan topik</li><li>Menggunakan berbagai rujukan dengan dua karakteristik berikut (sumbernya jelas, relevan, dan mutakhir)</li><li>Isi tulisan sebagian besar benar</li><li>Sebagian besar informasi berdasarkan data, mendukung solusi/ide dan menumbuhkan ide /pemikiran/pertanyaan menarik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kesalahan pengejaan, huruf besar, dan tanda baca antara tiga hingga enam kesalahan</li><li>Menggunakan kosakata resmi, kalimat cukup jelas, efektif dan sesuai kaidah bahasa indonesia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Penggunaan multimedia mempejelas dan mengilustrasikan pokok pikiran</li><li>Format sesuai dengan isi</li><li>Presentasi dilakukan dengan lancar, menarik perhatian pendengar/pemirsa, namun masih cukup banyak membaca naskah</li><li>Presentasi disusun dengan pokok pikiran runut</li><li>Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan santun</li></ul>
2 (56-70,9)	<ul style="list-style-type: none"><li>Isi relevan dengan solusi /ide yang disampaikan</li><li>Menunjukkan kemampuan berpikir kritis pada beberapa pokok pikiran</li><li>Tujuan tidak jelas</li><li>Rujukan cukup relevan, dalam keragaman dan kebaruan yang terbatas</li><li>Ada beberapa kekeliruan fakta/informasi</li><li>Proyek/tugas ada fokusnya namun ada beberapa hal yang kurang relevan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kesalahan pengejaan, huruf besar dan tanda baca antara tujuh hingga 10 kesalahan</li><li>Menggunakan kosakata terbatas, kalimat cukup jelas, dan sebagian besar tidak sesuai dengan kaidah bahasa indonesia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Multimedia kurang mendukung penjelasan pokok pikiran</li><li>Format tidak sesuai dengan topik /isi</li><li>Presentasi membosankan, tidak menarik perhatian pendengar/pemirsa</li><li>Presentasi kurang runut</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>Informasi dan data memiliki pola namun dalam pola yang tidak konsisten dalam keseluruhan tugas</li><li>Sebagian informasi dan data tidak relevan untuk mendukung ide/ solusi yang disampaikan</li></ul>		

Kisaran Nilai	Isi Tulisan (55%) (dalam topik yang ditentukan)	Tata Bahasa Tulisan (20%)	Presentasi (25%)
1 (<55,9)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi tidak berkaitan dengan solusi/ide yang disampaikan</li> <li>• Tidak menunjukkan kemampuan berpikir kritis</li> <li>• Tujuan tidak jelas</li> <li>• Rujukan terbatas bahkan tidak ada sama sekali</li> <li>• Banyak kekeliruan konsepsi, fakta/informasi dan kekeliruan pemahaman</li> <li>• Isi tidak fokus</li> <li>• Informasi/fakta tidak mendukung solusi/ide, tidak relevan, tidak benar dan /tidak menarik</li> <li>• Informasi/data/fakta tidak berpola, tidak runtut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesalahan pengejaan, huruf besar dan tanda baca lebih dari 10 kesalahan</li> <li>• Menggunakan kosakata tidak baku, tata kalimat tidak jelas, dan sebagian besar tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi tidak disiapkan dengan baik, presentasi belum selesai</li> <li>• Penggunaan multimedia sangat banyak atau sangat terbatas</li> <li>• Format tidak mendukung isi</li> <li>• Presentasi tidak runtut.</li> </ul>

### Portofolio Penilaian Hasil belajar

**Portofolio** merupakan instrument/dokumen penilaian hasil belajar yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan pencapaian CPL mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran. Tabel berikut merupakan contoh Portofolio Penilaian Hasil Belajar:

**Tabel 27.** Portofolio Penilaian Hasil Belajar

Mg ke	CPL	CPMK	Bentuk Penilaian (Bobot%)*		Bobot (%) CPMK	Nilai Mhs (0-100)	$\Sigma((\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Sub-Bobot\%}))$	Ketercapaian CPL pd MK (%)	Diskripsi Evaluasi & Tindak lanjut perbaikan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
14	CPL-4	CPMK-3	Small project	15	15	80	12	(nilai ini tergantung pada bobot CPL pada MK – contoh Bobot CPL = 15%) = 15% x 12 (kolom 8)	“Lulus CPMK-3”



## 9. Pengelolaan & mekanisme pelaksanaan kurikulum

Kurikulum Program Studi Sistem Informasi dirancang untuk dapat memenuhi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 untuk program sarjana sesuai Perpres no. 8 tahun 2012 dan Permendikbud no. 73 tahun 2013. Sesuai dengan KKNI level 6, kurikulum program sarjana harus mencakup kompetensi pengetahuan khusus yang dikuasai, kemampuan kerja yang sesuai dengan pengetahuan khusus yang dimilikinya, serta kemampuan manajerial yang sesuai dengan wewenang dan tanggung jawabnya.

Deskripsi kompetensi dari lulusan program sarjana sesuai dengan KKNI level 6 adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
2. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Dengan mengacu pada deskripsi umum KKNI jenjang enam (6) dan petunjuk yang diberikan Universitas dan Fakultas dengan mengacu pada Kepmendiknas No.045/2002 tersebut, maka kompetensi lulusan Program Sarjana Sistem Informasi Universitas Bina Darma dirancang dengan memuat standar kompetensi lulusan yang terstruktur dalam kompetensi utama, pendukung dan lainnya serta diorientasikan pada tercapainya tujuan, terlaksananya misi, dan terwujudnya visi program studi. Hal ini dapat dilihat dari struktur kurikulum berbasis kompetensi Sistem Informasi UBD yang memuat matakuliah yang mendukung pencapaian setiap kompetensi dan memberikan keleluasaan pada mahasiswa untuk memperluas wawasan dan memperdalam keahlian sesuai dengan minatnya, serta dilengkapi dengan deskripsi matakuliah, silabus, rencana pembelajaran dan evaluasi.

Dalam menjaga kualitas pendidikan keilmuan, prodi Sistem Informasi melakukan pembaruan kurikulum setiap empat tahun. Pembaruan dilakukan dengan mengakomodasi kebutuhan dunia industri. Konsep ini menitikberatkan pada penguatan kompetensi dasar lulusan Sistem Informasi dalam merancang, meningkatkan, dan menginstalasi serta memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan secara terus menerus (*life-long learning*).

Untuk memberikan kompetensi yang diharapkan kepada mahasiswa secara bertahap, maka beban sebesar 144 sks dirancang dengan komposisi mata kuliah:

1. Mata Kuliah Wajib Universitas (6 sks) : Mata Kuliah Wajib Universitas bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai aspek kehidupan dan pembentukan kepribadian yang menyangkut sosial budaya, kebangsaan, agama dan seni yang dapat dipertimbangkan dalam penerapan ilmu sistem informasi.
2. Mata Kuliah Wajib Program Studi (98 sks): Mata Kuliah Wajib Program Studi dirancang untuk memberikan kompetensi lanjut dalam keilmuan sistem informasi
3. Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat (32 sks tersedia 80 sks): Mata Kuliah Pilihan dirancang sebagai mata kuliah yang memberikan pendalaman lebih lanjut dari keilmuan sistem informasi seperti IT Government, Data Science, Enterprise System, Application Development dan Multimedia
4. Kerja Praktek (2 sks). Kerja Praktek diberikan sebagai sarana mahasiswa untuk mengetahui dan mengaplikasikan pengetahuan teoritis dan praktis di industri secara langsung.
5. Tugas Akhir (4 sks) merupakan kegiatan mahasiswa untuk dapat membuat penulisan ilmiah dan melakukan integrasi semua pengetahuan sesuai permasalahan yang telah dirumuskan bersama dengan dosen pembimbingnya.