



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI SAMPAS

Jl. Raya Sejangkung, Sambas, 79462 Kalimantan Barat

Telp. 0562-6303123; Sel. 08115636111 Laman : www.poltesa.ac.id; email: info@poltesa.ac.id

KEPUTUSAN DIREKTUR
POLITEKNIK NEGERI SAMPAS
NOMOR: 486/KR/2025

TENTANG
KURIKULUM PROGRAM STUDI
DIPLOMA TIGA MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SAMPAS
TAHUN 2025

- Menimbang : a. Bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi;
- b. Bahwa Sidang Senat Politeknik Negeri Sambas pada hari Rabu tanggal 24 September 2025 telah memutuskan bahwa revisi kurikulum pada Program Studi Diploma Tiga Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas berdasarkan Permenristekdikti RI nomor 53 tahun 2023;
- c. Sehubungan dengan butir (a) dan (b) maka perlu ditetapkan Keputusan Direktur tentang Kurikulum Program Studi Diploma Tiga Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas Tahun 2025;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, dan Teknologi;
5. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi;
7. Permenristekdikti RI Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
8. Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Nomor 27 Tahun 2022 tentang Panduan Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Pada Perguruan Tinggi Penyelenggara Pendidikan Vokasi;

9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2023 Tentang Organisasi, dan Tata Kerja Politeknik Negeri Sambas.
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Statuta Politeknik Negeri Sambas.
11. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi 210/M/2023 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
12. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 64121/MPK.A/KP.07.00/2021 Tentang Pengangkatan Direktur Politeknik Negeri Sambas Periode Tahun 2021-2025.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN DIREKTUR TENTANG KURIKULUM PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA MANAJEMEN INFORMATIKA JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI SAMBAS TAHUN 2025.
- Pertama : Mensahkan Kurikulum Program Studi Diploma Tiga Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas Tahun 2025, sebagaimana terlampir dalam Surat Keputusan ini;
- Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan akan diperbaiki sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di Sambas
Pada tanggal 25 September 2025



Dr. YULIANSYAH, S.E., M.E
NIP. 198207032014041001

Tembusan:

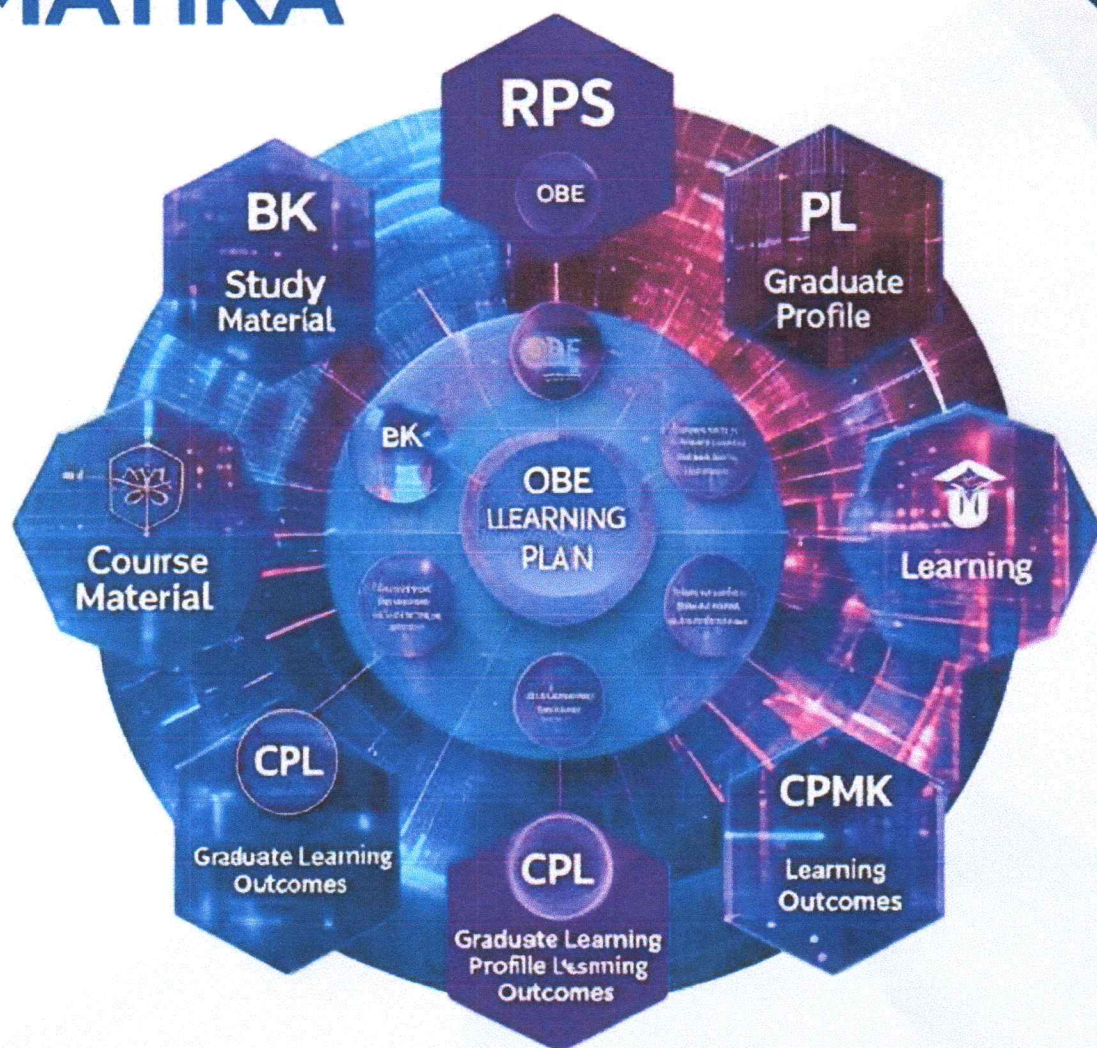
1. Wakil Dirketur I Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Koordinator Program Studi Manajemen Informatika
4. Kepala AKPK
5. Peringgal



**Politeknik
Negeri Sambas**



KURIKULUM PRODI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA



2025

HALAMAN PENGESAHAN
DOKUMEN KURIKULUM 2025

PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SAMBAS

Dokumen Ini Telah Disahkan Di Sambas, 2 Desember 2025

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika



Vanie Wijaya, S.Kom., M.Cs
NIP. 198309162015041002

Pengusul,
Ketua Program Studi Manajemen
Informatika



Fiqih Akbari, S.Kom., M.Kom
NIP. 199009162019031023

Menyetujui

Wakil Direktur 1



Budi Setiawan, S.T., M.Sc
NIP. 197912112014041001

Direktur



Dr. Yuliansyah, SE, ME
NIP. 1982070320140410001

**BUKU KURIKULUM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SAMBAS**

TIM PENYUSUN

PENANGGUNG JAWAB

Fiqih Akbari, S.Kom., M.Kom.

PENYUSUN KONTEN

Sri Wahyuni, S.Kom., M.Cs.

Andri Hidayat, S.T., M.Kom.

Erifa Syahnaz, S.Kom., M.M.

Theresia Widji Astuti, S.Kom., M.Kom

Muhammad Usman, S.T., M.Kom.

Heldi Hastriyandi, S.T., M.Kom.

Fathushahib, S.Kom., M.Kom.

KATA PENGANTAR

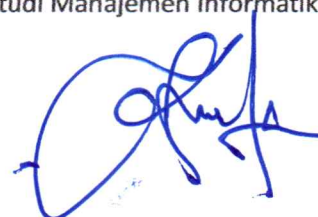
Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatNya, sehingga Buku Kurikulum 2025 Prodi Manajemen Informatika ini dapat terselesaikan.

Buku kurikulum ini merupakan panduan bagi mahasiswa angkatan 2025 dalam mengikuti perkuliahan di Prodi Manajemen Informatika sejak semester 1 sampai semester 6. Pada buku ini Terdapat penjabaran mengenai identitas Prodi, evaluasi kurikulum dan *tracer study*, visi misi dan university value, profil lulusan dan rincian kurikulum Prodi, sinkronisasi mata kuliah dengan program dari Kementerian Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi yaitu program berdampak, asesmen pembelajaran serta gambaran manajemen dan evaluasi kurikulum.

Demi kesempurnaan buku kurikulum ini, terutama implementasi kurikulum, maka kami sangat berharap saran dan masukan positif untuk dapat diperbaiki di kemudian hari. Akhirnya, kami berharap agar buku ini benar-benar bisa bermanfaat bagi mahasiswa Prodi Manajemen Informatika Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas.

Sambas, 21 November 2025

Ketua Program Studi Manajemen Informatika



Fiqih Akbari, S.Kom., M.Kom.

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	5
I. IDENTITAS PROGRAM STUDI	6
II. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study	6
III. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM.....	9
IV. RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN UNIVERSITY VALUE.....	16
V. RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN.....	19
VI. PENETAPAN BAHAN KAJIAN.....	24
VII. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS	27
VIII. MATRIK DAN PETA KURIKULUM	29
IX. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	35
X. IMPLEMENTASI MBKM	53
XI. Evaluasi Kurikulum	53

I. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi (PT)	: Politeknik Negeri Sambas
Jurusan	: Manajemen Informatika
Program Studi (PS)	: Manajemen Informatika
Peringkat (Nilai) Akreditasi	: Baik Sekali
Terakhir	
Jenjang Pendidikan	: D3
Gelar Lulusan	: A.Md. Kom
Visi Keilmuan Prodi	: Menjadi pusat pendidikan vokasi yang unggul di bidang Manajemen Informatika berbasis Web maupun Desktop di tingkat Internasional pada tahun 2034
Website	: https://poltesa.ac.id/program-studi-d-iii-manajemen-informatika/
Email	: mif@poltesa.ac.id

Program studi Manajemen Informatika telah merumuskan Buku pedoman Kurikulum Manajemen Informatika yang disesuaikan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dengan menggunakan serangkaian tahapan diantaranya :

1. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study
2. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum
3. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value
4. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan
5. Penetapan Bahan Kajian
6. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS
7. Matriks dan Peta Kurikulum
8. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)
9. Implementasi MBKM

II. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study Sebelumnya

Pendekatan terstruktur dan partisipatif dibutuhkan untuk evaluasi kurikulum. Tracer study digunakan untuk menilai kesesuaian antara hasil pembelajaran dan kebutuhan dari dunia kerja.

1. Focus Group Discussion (FGD)

Kegiatan FGD ini Berlangsung pada 23 Oktober 2025, Bertempat di Lantai 2 ruang Aula Gedung A Politeknik Negeri Sambas, Mengundang Narasumber yang di Tugaskan

Langsung dari APTIKOM, Yaitu Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom Sebagai Pengurus Pusat Indeks Kematangan OBE (PIKOB) APTIKOM Bidang Prosedur & Proses Evaluasi. Beliau Menyampaikan perlunya pembaharuan terkait Kurikulum D3 Manajemen Informatika Terutama terkait dengan permendikbudristek no. 53 tahun 2023.



2. Tracer Study

Tracer studi merupakan survei lulusan atau pelacakan lulusan yang dilakukan oleh Lembaga penyelenggaraan pendidikan tinggi untuk kepentingan evaluasi hasil pendidikan tinggi. Rincian tracer study dijabarkan sebagai berikut, Tracer Study dilakukan oleh program studi dengan dibantu oleh bagian Alumni. Tracer study dilakukan untuk mengukur apakah lulusan sudah/belum sesuai dengan kebutuhan industri dan untuk mengetahui kesesuaian kurikulum.

Kesesuaian kompetensi lulusan dengan capaian sikap (CPL01 dan CPL02) secara umum sesuai. Kesesuaian kompetensi lulusan dengan capaian keterampilan umum (CPL03, CPL04, dan CPL05) secara umum baik. Kesesuaian kompetensi lulusan dengan capaian keterampilan khusus secara umum baik. Kesesuaian kompetensi lulusan dengan capaian pengetahuan secara umum baik.

Program Studi Manajemen Informatika telah menetapkan standar keberhasilan lulusan yang mencakup masa tunggu untuk mendapatkan pekerjaan, di mana lulusan diharapkan memperoleh pekerjaan dalam waktu kurang dari 6 bulan setelah kelulusan. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat proses penempatan kerja, tetapi juga memberikan pengalaman praktis yang berharga melalui magang dan pekerjaan paruh waktu. Keberhasilan lulusan Program Studi Manajemen Informatika dalam mendapatkan pekerjaan mencerminkan kualitas pendidikan dan relevansi kurikulum yang ditawarkan, menjadi indikator positif bagi institusi dalam meningkatkan reputasi dan daya saing di pasar pendidikan tinggi.

Data mengenai rata-rata masa tunggu lulusan Program Studi Manajemen Informatika untuk mendapatkan pekerjaan pertama mereka selama tiga tahun terakhir. Pada tahun lulus 2022, terdapat 46 lulusan, dengan 28 di antaranya yang berhasil terlacak,

menghasilkan persentase sekitar 60.87%. Rata-rata waktu tunggu untuk bekerja pada tahun ini adalah 3 bulan. Untuk tahun lulus 2023, jumlah lulusan meningkat menjadi 53, tetapi hanya 25 yang terlacak, sehingga persentasenya menurun menjadi sekitar 47.17% dengan rata-rata waktu tunggu 4 bulan. Sementara itu, tahun lulus 2024 mencatat 75 lulusan, di mana 41 lulusan terlacak, memberikan persentase 54.67% juga dengan rata-rata waktu tunggu 4 bulan. Secara keseluruhan, dari total 174 lulusan, 94 lulusan dapat terlacak, yang berarti sekitar 54.02% lulusan berhasil diidentifikasi, menunjukkan bahwa meskipun terdapat variasi dalam jumlah lulusan yang terlacak setiap tahun, Program Studi Manajemen Informatika telah berhasil menyiapkan lulusan untuk memasuki dunia kerja dengan rata-rata waktu tunggu yang relatif singkat.

III. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

A. PENINGKATAN MUTU DAN RELEVANSI PROGRAM AKADEMIK

1. PROGRAM PENGEMBANGAN BIDANG PENDIDIKAN

a. Peningkatan kinerja program studi

Sasaran yang ingin dicapai :

- [1] Terselenggaranya proses pembelajaran yang mendukung tujuan dan sasaran kompetensi lulusan;
- [2] Terselenggaranya proses pembimbingan tugas akhir mahasiswa yang mampu meningkatkan jumlah lulusan yang dapat selesai tepat waktu dengan hasil *Tugas Akhir* yang bermutu;
- [3] Terselenggaranya program studi sesuai standar mutu nasional dan siap menyongsong standar mutu internasional untuk 10 tahun ke depan.

2. Peningkatan mutu mahasiswa baru

Sasaran yang ingin dicapai :

- [1] Terselenggaranya sistem penerimaan mahasiswa baru yang berkualitas, dengan alokasi yang proporsional bagi calon mahasiswa dari keluarga kurang mampu;
- [2] Terselenggaranya kegiatan peningkatan kemampuan mahasiswa baru khusus untuk bahasa Inggris, matematika, dasar sains dan teknologi.

3. Peningkatan mutu proses pembelajaran

Sasaran yang ingin dicapai :

- [1] Terselenggaranya *Quality Assurance* program studi,
- [2] Terselenggaranya program pengembangan sistem pembelajaran yang berbasis mahasiswa secara berkelanjutan dan berorientasi mutu,
- [3] Terselenggaranya kegiatan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, proses administrasi dan manajemen akademik,
- [4] Terselenggaranya program hibah sebagai *Inovasi Pembelajaran* untuk dosen,
- [5] Tersedianya unit kerja terpadu pusat program pengembangan aktivitas instruksional, yang juga mampu berfungsi sebagai unit layanan konsultasi bagi dosen dan mahasiswa.

4. Peningkatan mutu lulusan

Sasaran yang ingin dicapai :

- [1] Terselenggaranya program pembinaan para lulusan secara berkelanjutan,
- [2] Terselenggaranya program pelatihan dan sertifikasi kompetensi teknis tertentu untuk membantu mahasiswa meningkatkan keahlian profesionalnya serta meningkatkan daya saing lulusan,
- [3] Terselenggaranya sistem pengelolaan program *magang* mahasiswa tingkat akhir,
- [4] Terselenggaranya sistem penjaminan kemampuan berbahasa Inggris.

II. PROGRAM PENGEMBANGAN BIDANG KEMAHASISWAAN

1. Pengembangan iklim akademik

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya layanan akademik yang relevan dan mampu memfasilitasi minat dan bakat mahasiswa dalam proses pembelajaran
- 2) Terselenggaranya program pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa, khususnya dalam bidang teknologi tepat guna
- 3) Terselenggaranya program pembinaan organisasi kemahasiswaan untuk memfasilitasi minat dan bakat mahasiswa dalam berbagai bidang
- 4) Terselenggaranya program hibah beasiswa prestasi bagi mahasiswa, dengan alokasi proporsional bagi mahasiswa dari keluarga kurang mampu

2. Peningkatan kesejahteraan mahasiswa

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya program yang mampu memfasilitasi mahasiswa memperoleh penghasilan tambahan sesuai bakat dan keahliannya,
- 2) Terselenggaranya unit usaha bersama mahasiswa

III. PROGRAM PENGEMBANGAN BIDANG PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

1. Peningkatan mutu dan relevansi program penelitian

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya penerapan standar mutu penelitian,

- 2) Terselenggaranya peningkatan mutu penelitian yang berkelanjutan melalui berbagai program hibah kompetisi penelitian,
- 3) Terselenggaranya kerja sama dengan pusat-pusat penelitian perguruan tinggi sejawat serta lembaga penelitian lainnya.
- 4) Terselenggaranya media *Jurnal Penelitian IPTEK khususnya Manajemen Informatika* secara berkelanjutan,
- 5) Terselenggaranya *IT development center*,
- 6) Terselenggaranya sinergi dan kordinasi di antara pusat-pusat penelitian yang ada untuk mencapai *sustainability* dan efisiensi.

2. Peningkatan mutu dan relevansi program pengabdian masyarakat

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya program penerapan hasil penelitian yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat, melalui pemanfaatan sumber daya setempat.
- 2) Terselenggaranya kemitraan dengan pemerintah daerah dalam berbagai program pemberdayaan masyarakat untuk meningkatkan mutu pusat-pusat pengabdian masyarakat.
- 3) Terselenggaranya kegiatan pemberdayaan masyarakat dan UKM melalui program pembinaan dan pendampingan yang berkelanjutan.

B. PENGEMBANGAN MANAJEMEN ORGANISASI YANG BERTATA KELOLA BAIK (*Good University Governance*)

I. PROGRAM PENGEMBANGAN ORGANISASI YANG EFISIEN DAN PRODUKTIF

1. Pengembangan Struktur dan Fungsi-fungsi Kelembagaan

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya program pengembangan struktur organisasi dan tata kelola Politeknik sesuai dengan tuntutan kebutuhan layanan berbasis mutu dan sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku
- 2) Terselenggaranya program rasionalisasi terhadap efektifitas dan efisiensi peran, serta fungsi dan tugas seluruh unsur organisasi sesuai dengan dinamika perkembangan layanan berbasis mutu

- 3) Terselenggaranya sistem pengelolaan akuntansi dan keuangan sesuai dengan pedoman standar
- 4) Terselenggaranya unit kerja strategis yang dikhususkan untuk mengelola sistem penjaminan mutu
- 5) Terselenggaranya program pengembangan standar mutu manajemen layanan pada semua unsur organisasi
- 6) Terselenggaranya unit kerja strategis yang dikhususkan untuk mengelola sistem pengembangan kurikulum sekaligus sebagai unit layanan untuk pengembangan aktivitas instruksional.

2. Pengembangan Sumber daya Manusia

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya penerapan sistem manajemen sumber daya manusia yang lebih profesional dan bermutu;
- 2) Terselenggaranya peningkatan produktivitas dan motivasi kerja melalui penerapan sistem pengelolaan berbasis kinerja (*merit system*);
- 3) Tercapainya jumlah dan kualifikasi dosen sesuai kebutuhan kompetensi serta tercukupinya rasio dosen mahasiswa yang mampu mendukung peningkatan mutu layanan akademik.;
- 4) Terselenggaranya program peningkatan profesionalitas dosen melalui tahapan pembenahan, pemberdayaan dan pengembangan, yang berorientasi pada kemampuan pengelolaan kegiatan instruksional serta kegiatan penelitian;
- 5) Terselenggaranya program pengembangan ketrampilan teknis administratif staf penunjang untuk meningkatkan mutu dan kinerja layanan yang terintegrasi ;
- 6) Terselenggaranya program pengembangan pedoman kepegawaian berkelanjutan dari Yayasan, sebagai rujukan pelaksanaan sistem manajemen SDM.

3. Peningkatan Pemanfaatan Sistem dan Teknologi Informasi dalam

Pelayanan Manajemen Organisasi

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya program pengembangan aplikasi Sistem Informasi dan manajemen organisasi untuk menjamin efektifitas dan efisiensi operasional sarana dan prasarana,

- 2) Terselenggaranya layanan yang lebih cepat, efisien dan efektif bagi seluruh civitas akademik melalui penyediaan perpustakaan 'Digital'.
- 3) Tersedianya *Sistem Knowledge Based Management* (KBM) yang handal sebagai sumber pembelajaran dan database operasi organisasi untuk kemudahan *maintenance* dan peningkatan *utilisasi* seluruh sumber daya.

4. Program Pengembangan Jaringan Kerja Sama Dan Pencitraan Lembaga

a. Peningkatan kapasitas jaringan kerja sama di tingkat wilayah dan nasional

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya kerja sama dengan berbagai Perguruan Tinggi di Kal-bar sebagai upaya pemanfaatan sumber daya bersama dalam rangka mencapai efisiensi dan efektivitas layanan
- 2) Terselenggaranya kerja sama dengan pemerintah daerah untuk membangun Sistem Informasi Pemerintahan dan *e-Government* yang dapat mendukung pengembangan mutu Politeknik Negeri Sambas.

b. Pengembangan Usaha Pendanaan

Sasaran yang ingin dicapai :

Terselenggaranya kontrak kerja sama dengan industri dan Instansi pemerintah baik pemerintah pusat, maupun daerah untuk pengembangan lembaga Politeknik Negeri Sambas.

c. Peningkatan Citra Lembaga

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terciptanya citra sebagai perguruan tinggi yang menghasilkan lulusan sebagai pemikir (*inisiator* dan *inovator*) handal, berdaya juang tinggi, berjiwa pengabdian dan berwawasan luas
- 2) Terciptanya citra sebagai kampus *IPTEK* dan *IMTAQ* yang dapat menjadi percontohan menyatunya pendidikan dengan dakwah Islam melalui SDM yang bermutu dan jaringan kerja sama yang luas dan kuat.

C. PENGEMBANGAN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN

a. Pengembangan Sarana dan Prasarana Fisik

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Tersedianya '*Master Plan*' pengembangan Kampus baru untuk Politeknik Negeri Sambas di Jl. Sejangkung seluas 10 hektar.
- 2) Tersedianya ruang kerja dengan standar fasilitas yang memadai bagi dosen, peneliti, manajemen dan staf pendukung
- 3) Tersedianya ruang kuliah dan fasilitas penunjang akademik yang mampu mengakomodasi aktivitas pembinaan minat, bakat dan kreativitas mahasiswa
- 4) Terselenggaranya sistem perencanaan, pengadaan, pengoperasian, pemeliharaan dan pemanfaatan fasilitas fisik secara optimal
- 5) Terwujudnya lingkungan kampus yang mencukupi, aman, nyaman, tertib dan asri.

b. Pengembangan Sarana dan Prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sasaran yang ingin dicapai :

- 1) Terselenggaranya pembangunan sistem jaringan komunikasi data di kampus dengan menggunakan *basis* teknologi dengan spesifikasi teknis yang layak untuk memenuhi kebutuhan layanan operasional paling tidak sampai dengan tahun ke depan
- 2) Tersedianya *website* Program Studi Manajemen Informatika dengan rancangan dan akses yang lebih baik (menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris), sebagai upaya untuk menjalin komunikasi intensif dan terbuka dengan komunitas akademik nasional maupun global,
- 3) Terselenggaranya akses informasi global sesuai dengan perkembangan teknologi terkini untuk seluruh civitas akademik melalui jaringan internet yang dapat melayani secara on-line selama 24 jam penuh dengan rasio pengguna.

1.1.2.1 Strategi Pencapaian

Untuk mencapai visi, misi, tujuan dan sasaran tersebut di atas, Program Studi Manajemen Informatika menerapkan lima strategi umum berikut:

1. **Re-Structuring.** Menyelaraskan struktur organisasi Program Studi Manajemen Informatika sesuai dengan tuntutan pengelolaan perguruan tinggi yang efisien dan

efektif. Strategi ini adalah langkah awal untuk mewujudkan tata kelola perguruan tinggi yang baik (*good university governance*).

2. **Re-Engineering.** Menerapkan prinsip kerja *good university governance* ke dalam sistem manajemen perguruan tinggi. Mekanisme kerja dan *standard operating procedure (SOP)* seluruh unit satuan kerja (USK) dalam rangka pelaksanaan tridharma perguruan tinggi perlu dirumuskan kembali. Tujuannya adalah agar setiap USK yang ada di Program Studi Manajemen Informatika secara sinergis mampu menjadi wadah dan instrumen pengembangan institusi yang efisien, efektif, transparan dan akuntabel.
3. **Re-Training.** Menyelenggarakan pelatihan bagi dosen (pendidik) dan pegawai (tenaga kependidikan) untuk meningkatkan kompetensi dan mengubah pola pikir (*mindset*) mereka dalam mengelola program-program kegiatan akademik dan non akademik. Fokus utama pelatihan dan perubahan *mindset* tersebut adalah dalam hal kepemimpinan, keterampilan manajerial, dan prinsip-prinsip kewirausahaan dalam mengelola Program Studi Manajemen Informatika sebagai institusi pendidikan.
4. **Re-Positioning.** Memosisikan tenaga pendidik dan kependidikan yang memiliki kompetensi di bidangnya untuk memangku jabatan di berbagai unit satuan kerja di lingkungan Program Studi Manajemen Informatika, dengan prinsip "*orang yang tepat harus berada pada posisi yang tepat*". Dengan demikian, tenaga pendidik dan kependidikan diharapkan mampu menjadi penggerak utama (*prime mover*) dalam pengembangan unit satuan kerja yang dipimpinnya.
5. **Re-Modeling.** Mendorong munculnya budaya kerja Program Studi Manajemen Informatika yang kondusif menuju *world class university*. Kepemimpinan institusional harus bisa diteladani oleh semua tenaga pendidik dan kependidikan di unit satuan kerjanya masing-masing sehingga berkembang budaya dan etos kerja akademik yang profesional, jujur, cepat, dan berkualitas dalam berkarya, serta mampu bekerja dalam satu tim (*team work*) yang solid. Model kepemimpinan seperti ini diharapkan akan menumbuhkan budaya.

IV. RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN UNIVERSITY VALUE

A. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran

Visi Program Studi Manajemen Informatika, konsisten dengan visi Perguruan Tinggi. Berdasarkan visi Perguruan Tinggi politeknik Negeri Sambas, yaitu:

Menjadi Institusi Pendidikan Tinggi Vokasi Unggulan di Tingkat Nasional dan Global Pada Tahun 2034

Diturunkanlah visi Program studi berikut ini:

Menjadi pusat pendidikan vokasi yang unggul di bidang Sistem Informasi berbasis Web maupun Desktop di tingkat Internasional pada tahun 2034.

Misi program studi

1. Misi program studi yang diturunkan dari misi lembaga.

Misi PT adalah:

- a. Mengembangkan Pendidikan Tinggi Vokasi (PTV) Berkelanjutan Melalui Peningkatan Mutu Tri Dharma Perguruan Tinggi serta Kerjasama Pendidikan.
- b. Menciptakan Suasana Akademik yang Kondusif dalam Rangka Menghasilkan Lulusan yang Profesional, Intelektual, Religius, Visioner, Kreatif, Inovatif, Adaptif, Berjiwa Wirausaha dan Memiliki Kepedulian Lingkungan.
- c. Mengembangkan Budaya Mutu dan Etos Kerja Berdasarkan Prinsip *Good Corporate (Transparency, Accountability, Responsibility, Independence, Fairness)*

Sedangkan misi Program Studi Manajemen Informatika adalah:

1. Mengembangkan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran *Practical Base dan Teaching Industry*.
3. Meningkatkan kompetensi tenaga pengajar melalui pelatihan, seminar, workshop dan sertifikasi keahlian Sistem informasi.
4. Menciptakan suasana akademik yang kondusif untuk mendukung proses belajar mengajar.
5. Menjalinkan kerjasama secara berkelanjutan dengan berbagai lembaga baik dalam maupun luar negeri di bidang Sistem Informasi.

Melaksanakan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang inovatif, bermutu dan bermanfaat.

Tujuan program studi

Adapun tujuan dari Program Studi Manajemen Informatika adalah:

1. Menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, inovatif, kreatif dan aktual sehingga mahasiswa memiliki ketaqwaan, wawasan keilmuan yang tinggi dan mampu menyelesaikan masalah-masalah masyarakat di bidang Sistem Informasi.
2. Meningkatkan mutu staf pengajar melalui penelitian dan pengembangan ilmu yang berkaitan dengan bidang kependidikan / pengajaran.
3. Mengembangkan Manajemen Informatika dalam upaya peningkatan dan pemberdayaan sumber daya alam Kalimantan Barat melalui pendidikan demi peningkatan kesejahteraan masyarakat Kalimantan Barat pada khususnya dan Indonesia pada umumnya.
4. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah dan berkomunikasi terutama dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris secara lisan dan tertulis.
5. Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkompetensi dibidang MANAJEMEN INFORMATIKA dengan IPK $\geq 3,00$ minimal mencapai 55% yang mampu bekerja pada instansi pemerintah, swasta, dan /atau berwirausaha.
6. Menghasilkan SDM dengan waktu tunggu untuk mendapatkan pekerjaan minimal ≤ 3 bulan setelah menyelesaikan studi.
7. Menghasilkan lulusan yang mampu berbahasa Inggris dengan skor TOEFL minimal 400 point mencapai 50 %.

B. Sasaran dan strategi pencapaian.

Sasaran pendidikan Program Studi Manajemen Informatika sebagai berikut:

Sasaran pendidikan Program Studi Manajemen Informatika berdasarkan Renstra Program Studi Nomor 013.b/Poltesa/ 2020 tentang Sasaran dan strategi Program Studi Manajemen Informatika dalam periode tahun 2025 – 2030.

C. UNIVERSITY VALUE

Dalam melaksanakan kegiatan sivitas akademika dan tenaga kependidikan wajib menjunjung tinggi dan mengamalkan nilai-nilai budaya sebagai berikut:

1. *Caring culture* adalah budaya yang dibangun dengan dasar kepercayaan dan saling mengasihi dengan pedoman hadist Nabi “Tidak beriman salah seorang dari kamu sekalian, sehingga ia mencintai untuk saudaranya apa yang ia cintai untuk dirinya” Intinya adalah seorang yang lainnya bagaikan satu jiwa, jika dia mencintai saudaranya maka seakan-akan dia mencintai dirinya sendiri dan harus menjauhkan diri dari perbuatan hasad (dengki).
2. *Learning culture* adalah budaya yang dibangun berdasarkan hasrat untuk menjelajahi dan mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dengan penuh daya kreasi dan inovasi. “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.
3. *Purposing culture* adalah budaya yang dibangun berdasarkan pada tujuan hidup yang mulia, berkarya dan berprestasi yang paripurna bukan untuk memperoleh materi semata tetapi dilakukan karena bentuk kecintaannya kepada Tuhan. Tujuan hidup manusia meliputi tiga hal yaitu: menyembah kepada Allah (beriman), memanfaatkan alam semesta (beramal) dan membentuk sejarah dan peradaban (berilmu).
4. *Enjoyment culture* adalah budaya yang dibangun berdasarkan keinginan untuk membahagiakan orang lain, menciptakan suasana yang membahagiakan dan menyenangkan.

V. RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

Profil lulusan adalah penciri atau peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu sesuai level SKKNI program Diploma Terapan setelah menyelesaikan studinya.

A. Profil Lulusan Program Studi

Profil lulusan Program studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas (Poltesa) adalah:

No	Kode PL	PL	Referensi	Aspek
1	PL01	Lulusan memiliki pemahaman maupun kemampuan menganalisis, merancang, mengembangkan, dan menjamin kualitas sistem informasi atau aplikasi interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna serta standar industri	a. IS2020 b. Permendikbudristek No. 53/2023 c. SKKNI level 6 bidang TIK	Pengetahuan, Keterampilan
2	PL02	Lulusan memiliki kemampuan memahami, menerapkan dan mengintegrasikan model sistem, menggunakan metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi	a. IS2020 b. Permendikbudristek No. 53/2023 c. SKKNI level 6 bidang TIK	Pengetahuan, Keterampilan
3	PL03	Lulusan memiliki kemampuan memahami maupun mengelola data dan menerapkan teknologi kecerdasan buatan dalam mengembangkan sistem informasi atau aplikasi interaktif	a. IS2020 b. Permendikbudristek No. 53/2023 c. SKKNI level 6 bidang TIK	Pengetahuan, Keterampilan
4	PL04	Lulusan memiliki pemahaman maupun kemampuan memimpin, sikap mental positif, berintegritas, berkolaborasi, komunikasi profesional, serta entrepreneur berbasis ekonomi kreatif dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	a. IABEE b. University Value	Sikap, Pengetahuan, Keterampilan

Profil lulusan ditentukan dari peta Okupasi dan SKKNI dengan memperhatikan level dari KKNi. Program Studi D3 Manajemen Informatika menentukan pilihan profesi sesuai dengan peta okupasi SKKNI level 5 dan *University value* seperti pada tabel Dibawah ini:

No	Profesi	Refrensi
1	Mobile/ Web Developer/ Programmer	SKKNI Level 5
2	System Analyst	SKKNI Level 5

No	Profesi	Refrensi
3	Database Administrator	SKKNI Level 5
4	Network Administrator	SKKNI Level 5
5	Developer Information System	University Value
6	Business Analyst	University Value

B. Kompetensi Lulusan

Kompetensi lulusan program Studi Manajemen Informatika terdiri atas :

a. Kompetensi Utama

- 1) Kemampuan membuat aplikasi dengan beberapa bahasa pemrograman
- 2) Kemampuan memahami analisis dan desain sistem berbasis web
- 3) Kemampuan melakukan analisis dan desain basis data
- 4) Kemampuan melakukan Analisis dan Konfigurasi Perangkat Jaringan
- 5) Kemampuan Membuat Sistem Informasi
- 6) Kemampuan melakukan Analisis Bisnis Bidang Informatika.

b. Kompetensi Pendukung

- 1) Kemampuan menerapkan karakter pribadi yang memiliki etika profesi dan sikap profesional yang tinggi, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan cinta tanah air.
- 2) Kemampuan menerapkan ilmu dasar sains dan keteknikan
- 3) Kemampuan melakukan kerjasama dalam tim dan berkomunikasi secara efektif
- 4) Kemampuan untuk melakukan kegiatan kreatif dan inovatif

c. Kompetensi Lainnya

- 1) Kemampuan untuk berwirausaha/
- 2) Kemampuan dengan kesadaran diri untuk menjaga kualitas dan kepedulian terhadap lingkungan.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

a. CPL TAHAP 1 (Rumusan Umum):

Lulusan D3 Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas memiliki kemampuan:

- 1) Beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- 2) Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas di bidang manajemen informatika.
- 3) Mampu memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan berdasarkan analisis data.

b. CPL TAHAP 2 (Rincian 4 Aspek KKNI)

Berikut CPL Tahap 2 meliputi Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus dan Pengetahuan, dapat dilihat Pada Tabel dibawah ini:

1. SIKAP	
Kode	Rumusan CPL
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan nilai-nilai Pancasila
S2	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan
S3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab secara mandiri dan etis sesuai kode etik profesi TI
S4	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, kewirausahaan, dan kepedulian sosial serta lingkungan
2. KETERAMPILAN UMUM	
Kode	Rumusan CPL
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan teknologi informasi
KU2	Mampu bekerja sama dalam tim dan berkomunikasi secara efektif
KU3	Mampu mengelola pembelajaran secara mandiri dan melakukan evaluasi diri
KU4	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan
3. KETERAMPILAN KHUSUS	
Kode	Rumusan CPL
KK1	Mampu mengembangkan aplikasi berbasis web dan mobile menggunakan berbagai bahasa pemrograman dan framework

KK2	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengelola sistem basis data relasional
KK3	Mampu mengonfigurasi, mengelola, dan mengamankan infrastruktur jaringan komputer
KK4	Mampu menganalisis kebutuhan dan merancang sistem informasi untuk mendukung proses bisnis
KK5	Mampu menerapkan prinsip keamanan informasi dan etika profesi dalam pengembangan sistem
KK6	Mampu mengembangkan rencana bisnis dan berwirausaha di bidang teknologi informasi

4. PENGETAHUAN

Kode	Rumusan CPL
P1	Menguasai konsep matematika diskrit, algoritma, dan struktur data sebagai dasar komputasi
P2	Menguasai prinsip pemrograman terstruktur dan berorientasi objek
P3	Menguasai konsep sistem basis data, model data, dan bahasa SQL
P4	Menguasai arsitektur jaringan komputer, protokol komunikasi, dan keamanan jaringan
P5	Menguasai metodologi analisis dan perancangan sistem informasi
P6	Menguasai prinsip manajemen proyek TI, kewirausahaan, dan etika profesi

c. Pemetaan CPL Terhadap Profil Lulusan

No	Kode CPL	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5	PL6
		Web/Mobile Developer	System Analyst	Database Admin	Network Admin	Dev Info System	Business Analyst
1	2	3	4	5	6	7	8
1	S1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	S2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	S3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	S4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	KU1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	KU2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	KU3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	KU4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	KK1	M	R	I	I	M	I
10	KK2	R	M	M	I	M	R
11	KK3	I	I	R	M	R	I
12	KK4	R	M	R	I	M	M
13	KK5	R	R	R	M	R	R
14	KK6	I	I	I	I	R	M
15	P1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	P2	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No	Kode CPL	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5	PL6
		Web/Mobile Developer	System Analyst	Database Admin	Network Admin	Dev Info System	Business Analyst
1	2	3	4	5	6	7	8
17	P3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	P4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	P5	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	P6	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

✓ = Harus dimiliki oleh semua profil

M = Mastery (Dikuasai)

D = Development (Dikembangkan)

I = Introduced (Diperkenalkan)

VI. PENETAPAN BAHAN KAJIAN

a. Struktur dan Isi Kurikulum

Pembentukan Mata Kuliah

Pembentukan mata kuliah yang menjadi bagian dari struktur dan isi kurikulum diperoleh dengan memperhatikan rumusan kompetensi.

Total SKS: 112 SKS (Teori: 36 SKS, Praktik: 76 SKS)

Format: MIT ABCDEF

MIT = Singkatan Program Studi Manajemen Informatika

AB = Kode Kelompok Bahan Kajian (01-06)

C = Jenis MK (1=Teori, 2=Praktik, 3=Campuran

D = Semester (1-6)

EF = Nomor Urut (01-99)

KELOMPOK BAHAN KAJIAN:

BK-01: Pendidikan Umum (MPK)

BK-02: Informatika & Pemrograman (MKK)

BK-03: Manajemen & Bisnis (MPB)

BK-04: Sistem & Infrastruktur TI (MKB)

BK-05: Keterampilan Terapan & Spesialisasi (MKB)

BK-06: Karya Ilmiah (MKB)

Tabel berikut ini memperlihatkan proses pembentukan mata kuliah sesuai dengan Bahan Kajian.

SEMESTER 1 (20 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 053101	Pendidikan Agama	1-1	BK-01	Membentuk karakter religius dan etika berdasarkan agama yang dianut
MIT 013102	Bahasa Inggris	2-1	BK-01	Penguasaan bahasa Inggris untuk komunikasi teknis dan bisnis
MIT 011104	Pendidikan Pancasila	2-0	BK-01	Pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan
MIT 023102	Dasar Manajemen dan Bisnis	1-1	BK-03	Konsep dasar manajemen dan bisnis dalam konteks teknologi informasi
MIT 023103	Matematika Diskrit	1-2	BK-02	Konsep matematika diskrit sebagai dasar ilmu komputer
MIT 023105	Akuntansi	1-2	BK-03	Dasar-dasar akuntansi untuk pengelolaan keuangan bisnis TI
MIT 033101	Algoritma dan Struktur Data	1-2	BK-02	Fundamental algoritma dan struktur data untuk pemrograman
MIT 033103	Aplikasi Perkantoran	1-2	BK-02	Penggunaan aplikasi perkantoran untuk produktivitas kerja

SEMESTER 2 (20 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 035201	Statistika	1-1	BK-05	Analisis data statistik untuk pengambilan keputusan
MIT 033202	Sistem Informasi Manajemen	1-2	BK-03	Konsep sistem informasi untuk mendukung manajemen bisnis
MIT 033203	Pengantar Teknologi Informasi	1-2	BK-04	Pengenalan teknologi informasi dan perkembangannya
MIT 033204	Dasar Pemrograman Web	1-2	BK-02	Fundamental pemrograman web dengan HTML, CSS, JavaScript
MIT 033205	Jaringan Komputer	1-2	BK-04	Konsep dasar jaringan komputer dan komunikasi data
MIT 033206	Pemrograman Terstruktur	1-2	BK-02	Pemrograman terstruktur menggunakan bahasa pemrograman
MIT 033207	Sistem Basis Data I	1-2	BK-04	Konsep dasar sistem basis data dan SQL

SEMESTER 3 (22 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 013301	Bahasa Indonesia	2-0	BK-01	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar
MIT 033302	Sistem Operasi	1-2	BK-04	Konsep dan administrasi sistem operasi
MIT 033303	Pemrograman Visual	1-2	BK-02	Pemrograman aplikasi desktop dengan bahasa visual

MIT 033304	Web Desain	1-2	BK-02	Perancangan dan implementasi antarmuka web
MIT 033305	Administrasi Jaringan	1-2	BK-04	Administrasi dan konfigurasi perangkat jaringan
MIT 033306	Sistem Informasi Geografis	1-2	BK-05	Konsep dan aplikasi sistem informasi geografis
MIT 033307	Sistem Basis Data II	1-2	BK-04	Desain basis data lanjutan dan optimasi
MIT 013308	Pendidikan Kewarganegaraan	2-0	BK-01	Wawasan kebangsaan dan kecintaan tanah air

SEMESTER 4 (24 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 035401	Manajemen Proyek Sistem Informasi	1-2	BK-05	Perencanaan dan pengelolaan proyek TI
MIT 033402	Pemrograman Berorientasi Objek	1-2	BK-02	Konsep dan implementasi pemrograman OOP
MIT 033403	Keamanan Komputer	1-2	BK-04	Prinsip dan implementasi keamanan sistem komputer
MIT 033404	Kecerdasan Buatan	1-2	BK-05	Dasar-dasar kecerdasan buatan dan machine learning
MIT 033405	Kewirausahaan	1-2	BK-03	Konsep dan praktik kewirausahaan di bidang TI
MIT 035406	Etika Profesi	1-2	BK-05	Etika dan tanggung jawab profesional di bidang TI
MIT 035407	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi	1-2	BK-05	Metodologi analisis dan perancangan sistem informasi
MIT 033408	E-Commerce	1-2	BK-03	Konsep dan implementasi perdagangan elektronik

SEMESTER 5 (20 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 062501	Magang Industri	0-20	BK-06	Praktik kerja di industri untuk pengalaman nyata

SEMESTER 6 (6 SKS)

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS (T-P)	Kelompok BK	Deskripsi Singkat
MIT 062601	Tugas Akhir	0-6	BK-06	Pengembangan proyek akhir sebagai bukti kompetensi

VII. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

NO	Kelompok Bahan Kajian		Kode MK	Nama Mata Kuliah	Semester	SKS Teori	SKS Praktik	Jumlah SKS
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Pendidikan Umum	1	MIT 053101	Pendidikan Agama	1	1	1	2
		2	MIT 013102	Bahasa Inggris	1	2	1	3
		3	MIT 011104	Pendidikan Pancasila	1	2	0	2
		4	MIT 013305	Bahasa Indonesia	3	2	0	2
		5	MIT 011105	Pendidikan Kewarganegaraan	3	2	0	2
		TOTAL					9	2
2	Informatika & Pemrograman	1	MIT 023103	Matematika Diskrit	1	1	1	2
		2	MIT 033101	Algoritma dan Struktur Data	1	1	2	3
		3	MIT 033206	Pemrograman Terstruktur	2	1	2	3
		4	MIT 033315	Pemrograman Berorientasi Objek	4	1	2	3
		5	MIT 033307	Pemrograman Visual	3	1	2	3
		6	MIT 033103	Dasar Pemrograman Web	2	1	2	3
		7	MIT 033308	Web Desain	3	1	2	3
		TOTAL					7	13
3	Manajemen & Bisnis	1	MIT 023102	Dasar Manajemen dan Bisnis	1	1	1	2
		2	MIT 023105	Akuntansi	1	1	2	3
		3	MIT 023206	Sistem Informasi Manajemen	2	1	2	3
		4	MIT 033418	Kewirausahaan	4	1	2	3
		5	MIT 033202	E-commerce	4	1	2	3
		TOTAL					5	9
4	Sistem & Infrastruktur TI	1	MIT 023101	Pengantar Teknologi Informasi	2	1	2	3
		2	MIT 033213	Sistem Basis Data I	2	1	2	3
		3	MIT 033314	Sistem Basis Data II	3	2	1	3

		4	MIT 023307	Sistem Operasi	3	1	2	3
		5	MIT 033205	Jaringan Komputer	2	1	2	3
		6	MIT 033309	Administrasi Jaringan	3	1	2	3
		7	MIT 033419	Keamanan Komputer	4	1	2	3
			TOTAL			8	13	21
5	Keterampilan Terapan & Spesialisasi	1	MIT 033103	Aplikasi Perkantoran	1	1	2	3
		2	MIT 021204	Statistika	2	1	1	2
		3	MIT 033310	Sistem Informasi Geografis	3	1	2	3
		4	MIT 033420	Kecerdasan Buatan	4	1	2	3
		5	MIT 033411	Analisa dan Perancangan SI	4	1	2	3
		6	MIT 033416	Manajemen Proyek Sistem Informasi	4	1	2	3
		7	MIT 053301	Etika Profesi	4	1	2	3
			TOTAL			7	13	20
6	Karya Ilmiah	1	MIT 042501	Magang Industri	5	0	20	20
		2	MIT 042603	Tugas Akhir	6	0	6	6
			TOTAL			0	26	26
			TOTAL			36	76	112

VIII. MATRIK DAN PETA KURIKULUM

1. Matrik antara Rumusan Kompetensi dengan elemen Kompetensi

Kelompok √Kompetensi	No	Rumusan Kompetensi	Elemen Kompetensi				
			A	B	C	D	E
1	2	3	4	5	6	7	8
Kompetensi Utama	1	Kemampuan membuat aplikasi dengan beberapa bahasa pemrograman		√	√		
	2	Kemampuan memahami analisis dan desain sistem berbasis web			√		
	3	Kemampuan melakukan analisis dan desain basis data			√		
	4	Kemampuan melakukan Analisis dan Konfigurasi Perangkat Jaringan			√		
	5	Kemampuan Membuat Sistem Informasi			√		
	6	Kemampuan melakukan Analisis Bisnis Bidang Infomatika.			√		
Kompetensi pendukung	1	Karakter pribadi yang memiliki etika profesi dan sikap profesional yang tinggi, beriman kepada Tuhan yang Maha Esa dan cinta tanah air	√				√
	2	Kemampuan menerapkan ilmu dasar sains dan keteknikan		√			
	3	Kemampuan melakukan kerjasama dalam tim dan berkomunikasi secara efektif			√	√	
	4	Kemampuan untuk melakukan kegiatan kreatif dan inovatif	√			√	
Kompetensi lainnya	1	Kemampuan untuk berwirausaha				√	
	2	Kemampuan dengan kesadaran diri untuk menjaga kualitas dan kepedulian terhadap lingkungan				√	

Ket : A(MPK), B(MKK), C(MKB), D(MPB), E(MBB)

Matakuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)

Matakuliah keilmuan dan keterampilan (MKK)

Matakuliah Keahlian Berkarya (MKB)

Matakuliah Perilaku Berkarya (MPB)

Matakuliah Berkehidupan Bersama (MBB)

Mata Kuliah Pilihan (MKP)

2. Matrik Hubungan Profil Dengan Kompetensi Lulusan

SRUKTUR MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

SEMESTER 1

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 053101	PENDIDIKAN AGAMA	EDUCATION ON RELIGION	1	1	2
2	MIT 013102	BAHASA INGGRIS	ENGLISH LANGUAGE	2	1	3
3	MIT 011104	PENDIDIKAN PANCASILA	PANCASILA EDUCATION	2	0	2
4	MIT 023102	DASAR MANAJEMEN DAN BISNIS	FUNDAMENTALS OF MANAGEMENT AND BUSINESS	1	1	2
5	MIT 023103	MATEMATIKA DISKRIT	DISCRETE MATHEMATICS	1	1	2
6	MIT 023105	AKUNTANSI	ACCOUNTING	1	2	3
7	MIT 033101	ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA	ALGORITHMS AND DATA STRUCTURES	1	2	3
8	MIT 033103	APLIKASI PERKANTORAN	OFFICE APPLICATIONS	1	2	3
JUMLAH SKS				10	10	20

SEMESTER 2

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 021204	STATISTIKA	STATISTICS	1	1	2
2	MIT 023206	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	MANAGEMENT INFORMATION SYSTEMS	1	2	3
3	MIT 023101	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	INTRODUCTION TO INFORMATION TECHNOLOGY	1	2	3
4	MIT 033103	DASAR PEMROGRAMAN WEB	BASICS WEB PROGRAMMING	1	2	3
5	MIT 033205	JARINGAN KOMPUTER	COMPUTER NETWORKS	1	2	3
6	MIT 033206	PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR	STRUCTURED PROGRAMMING	1	2	3
7	MIT 033213	SISTEM BASIS DATA I	DATABASE SYSTEMS I	1	2	3
JUMLAH SKS				7	13	20

SEMESTER 3

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 013305	BAHASA INDONESIA	INDONESIAN LANGUAGE	2	0	2
2	MIT 023307	SISTEM OPERASI	OPERATING SYSTEMS	1	2	3
3	MIT 033307	PEMROGRAMAN VISUAL	VISUAL PROGRAMMING	1	2	3
4	MIT 033308	WEB DESAIN	WEB DESIGN	1	2	3
5	MIT 033309	ADMINISTRASI JARINGAN	NETWORK ADMINISTRATION	1	2	3
6	MIT 033310	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS	GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEMS	1	2	3
7	MIT 033314	SISTEM BASIS DATA II	DATABASE SYSTEMS II	2	1	3
8	MIT 011105	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	CIVIC EDUCATION	2	0	2
JUMLAH SKS				11	11	22

SEMESTER 4

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 033416	MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI	INFORMATION SYSTEMS PROJECT MANAGEMENT	1	2	3
2	MIT 033315	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING	1	2	3
3	MIT 033419	KEAMANAN KOMPUTER	COMPUTER SECURITY	1	2	3
4	MIT 033420	KECERDASAN BUATAN	ARTIFICIAL INTELLIGENCE	1	2	3
5	MIT 033418	KEWIRAUSAHAAN	ENTREPRENEURSHIP	1	2	3
6	MIT 053301	ETIKA PROFESI	PROFESSIONAL ETHICS	1	2	3
7	MIT 033411	ANALISA DAN PERANCANGAN SI	INFORMATION SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN	1	2	3
8	MIT 033202	E-COMMERCE	E-COMMERCE	1	2	3
JUMLAH SKS				8	16	24

SEMESTER 5

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 042501	MAGANG INDUSTRI	INDUSTRIAL INTERNSHIP	0	20	20
JUMLAH SKS				0	20	20

SEMESTER 6

NO	MATA KULIAH			SKS		
	KODE	NAMA MATA KULIAH	COURSE NAME	TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	MIT 042603	TUGAS AKHIR	FINAL PROJECT	0	6	6
JUMLAH SKS				0	6	6

Peta Kurikulum

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	S1	S2	S3	S4	KU1	KU2	KU3	KU4	KK1	KK2	KK3	KK4	KK5	KK6	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	MIT 013101	Pendidikan Agama	M	M	M	M	I	I	I	I					I							I
2	MIT 013102	Bahasa Inggris	I	I	I	I	R	R	R	I												
3	MIT 011104	Pendidikan Pancasila	M	M	M	M	I	I	I	I												I
4	MIT 023102	Dasar Manajemen dan Bisnis	I	I	I	I	R	R	I	I						I	I					
5	MIT 023103	Matematika Diskrit					R	I	R	I	I						M	I				
6	MIT 033106	Akuntansi					I	I	I	I						I	I					
7	MIT 033107	Algoritma dan Struktur Data					R	I	R	I	I						M	M				
8	MIT 033108	Aplikasi Perkantoran					I	I	I	I	I						I	I				
9	MIT 035201	Statistika					I	I	I	I							R	I				
10	MIT 033202	Sistem Informasi Manajemen					I	I	I	I				I			R		I			
11	MIT 033203	Pengantar Teknologi Informasi					I	I	I	I			I				I		I	I		
12	MIT 033204	Dasar Pemrograman Web					I	I	I	I	I						I	M				
13	MIT 033205	Jaringan Komputer					I	I	I	I			I				I			M		
14	MIT 033206	Pemrograman Terstruktur					I	I	I	I	I						R	M				
15	MIT 033207	Sistem Basis Data I					I	I	I	I		I					R		M			
16	MIT 013301	Bahasa Indonesia	I	I	I	I	R	R	R	I												
17	MIT 033302	Sistem Operasi					I	I	I	I			I				R			M		
18	MIT 033303	Pemrograman Visual					R	I	R	I	I						R	M				
19	MIT 033304	Web Desain					I	I	I	I	I						I	M				
20	MIT 033305	Administrasi Jaringan					I	I	I	I			R		I		R			M		
21	MIT 033306	Sistem Informasi Geografis					I	I	I	I				I			R		I			
22	MIT 033307	Sistem Basis Data II					R	I	R	I		R					M		M			
23	MIT 013308	Pendidikan Kewarganegaraan	M	M	M	M	I	I	I	I												I
24	MIT 035401	Manajemen Proyek Sistem Informasi					R	R	R	I							M				M	
25	MIT 033402	Pemrograman Berorientasi Objek					R	I	R	I	I						M	M				
26	MIT 033403	Keamanan Komputer	I	I	I	I	I	I	I	I			R		M		R			M		I
27	MIT 033404	Kecerdasan Buatan					I	I	I	I				I			R					
28	MIT 033405	Kewirausahaan	I	I	I	I	R	R	R	I						M	I					M
29	MIT 035406	Etika Profesi	M	M	M	M	I	I	I	I					M		I					M
30	MIT 035407	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi					R	R	R	I		R		I			M		M		M	
31	MIT 033408	E-Commerce	I	I	I	I	R	R	R	I						I	I		I			I
32	MIT 062501	Magang Industri	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
33	MIT 062601	Tugas Akhir	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Ket :

Simbol	Keterangan	Deskripsi
M	Mastered (Dikuasai)	Kemampuan menunjukkan kecukupan kemampuan praktik dalam pemenuhan CPL pada level akhir
R	Reinforced (Diperkuat)	Keterampilan yang terkait dengan CPL dilaksanakan untuk membentuk kemampuan yang lebih mendalam
I	Introduced (Diperkenalkan)	Keterampilan terkait CPL disajikan dan diperkenalkan dalam mata kuliah
A	Assessed (Dinilai)	Keterampilan dinilai sebagai bukti kompetensi akhir pada mata kuliah capstone
(kosong)	Tidak Berkontribusi	Mata kuliah tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian CPL tersebut

Catatan Penting:

Mata kuliah Magang Industri (No. 32) dan Tugas Akhir (No. 33) merupakan mata kuliah capstone yang mengintegrasikan seluruh CPL dan dinilai secara komprehensif.

Mata kuliah dengan kode awal 01 adalah MK Wajib Nasional (Pendidikan Umum).

Mata kuliah dengan kode awal 03 adalah MK Keahlian Berkarya (MKB).

Mata kuliah dengan kode awal 05 adalah MK Keterampilan Terapan.

Mata kuliah dengan kode awal 06 adalah MK Karya Ilmiah.

IX. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

SILABUS PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA

SEMESTER 1

1. Pendidikan Agama

Mata Kuliah: Pendidikan Agama

Kode: MIT 013101

SKS: 2 SKS (1 Teori - 1 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Membentuk karakter religius dan etika berdasarkan agama yang dianut.
2. Menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan kerja.
3. Mengembangkan sikap toleransi dan penghormatan terhadap keberagaman agama.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Ketuhanan dan Keimanan
2. Etika Beragama dalam Kehidupan Sosial
3. Nilai-Nilai Universal dalam Agama
4. Agama dan Tantangan Kontemporer
5. Studi Kasus: Penerapan Nilai Agama di Dunia Kerja Teknologi

Daftar Pustaka:

Departemen Agama RI. (2021). Modul Pendidikan Agama untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Kementerian Agama.

Muhaimin. (2020). Paradigma Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nata, A. (2019). Akhlak Tasawuf. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Artikel jurnal terkait agama dan teknologi (2019-2024).

2. Bahasa Inggris

Mata Kuliah: Bahasa Inggris

Kode: MIT 013102

SKS: 3 SKS (2 Teori - 1 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Menguasai kosakata dan tata bahasa Inggris untuk komunikasi teknis.
2. Mampu memahami dan menulis dokumen teknis dalam bahasa Inggris.
3. Mampu berkomunikasi lisan dalam konteks profesional TI.

Pokok Bahasan:

1. Grammar for Technical Communication
2. Technical Vocabulary in IT
3. Reading Technical Documentation
4. Writing Emails and Reports
5. Presentation Skills in English
6. Listening Comprehension in Professional Contexts

Daftar Pustaka:

Murphy, R. (2020). English Grammar in Use (5th ed.). Cambridge University Press.

Glendinning, E. H., & McEwan, J. (2019). Oxford English for Information Technology. Oxford University Press.

Paterson, K. (2021). Business English Writing. Pearson Education.

Sumber online: BBC Learning English, British Council.

3. Pendidikan Pancasila

Mata Kuliah: Pendidikan Pancasila

Kode: MIT 013103

SKS: 2 SKS (2 Teori - 0 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Memahami nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup.
2. Menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
3. Menganalisis isu kontemporer melalui lensa Pancasila.

Pokok Bahasan:

1. Sejarah dan Kedudukan Pancasila
2. Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa
3. Pancasila sebagai Etika Politik dan Sosial
4. Tantangan Implementasi Pancasila di Era Digital
5. Studi Kasus: Pancasila dalam Dunia Teknologi Informasi

Daftar Pustaka:

Kaelan. (2021). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Paradigma.

Notonagoro. (2020). Pancasila Dasar Falsafah Negara. Jakarta: Pantjuran Tudjuh.

Soeprapto, S. (2019). Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi. Yogyakarta: LP3 UGM.

UUD 1945 dan Amandemen.

4. Dasar Manajemen dan Bisnis

Mata Kuliah: Dasar Manajemen dan Bisnis

Kode: MIT 033104

SKS: 2 SKS (1 Teori - 1 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Memahami konsep dasar manajemen dan bisnis dalam konteks TI.
2. Mampu menganalisis lingkungan bisnis dan strategi perusahaan.
3. Mengembangkan rencana bisnis sederhana berbasis teknologi.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Dasar Manajemen (POAC)
2. Lingkungan Bisnis dan Analisis SWOT
3. Fungsi-Fungsi Manajemen: Perencanaan, Pengorganisasian, Pengarahan, Pengendalian
4. Dasar-Dasar Kewirausahaan
5. Studi Kasus: Model Bisnis Startup Digital

Daftar Pustaka:

- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2021). Management (15th ed.). Pearson.
- Drucker, P. F. (2019). The Practice of Management. Routledge.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2020). Business Model Generation. Wiley.
- Artikel Harvard Business Review (2019-2024).

5. Matematika Diskrit

Mata Kuliah: Matematika Diskrit

Kode: MIT 033105

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Menguasai konsep matematika diskrit sebagai dasar ilmu komputer.
2. Mampu menerapkan teori himpunan, logika, dan graf dalam pemecahan masalah TI.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis.

Pokok Bahasan:

1. Teori Himpunan dan Relasi
2. Logika Matematika dan Penalaran
3. Aljabar Boolean

4. Teori Graf dan Pohon
5. Kombinatorik dan Probabilitas Dasar
6. Aplikasi dalam Ilmu Komputer

Daftar Pustaka:

Rosen, K. H. (2019). *Discrete Mathematics and Its Applications* (8th ed.). McGraw-Hill.

Susanna, S. E. (2020). *Discrete Mathematics with Applications*. Cengage Learning.

Grimaldi, R. P. (2021). *Discrete and Combinatorial Mathematics*. Pearson.

Sumber online: GeeksforGeeks, Brilliant.org.

6. Akuntansi

Mata Kuliah: Akuntansi

Kode: MIT 033106

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

1. Memahami dasar-dasar akuntansi dan siklus akuntansi.
2. Mampu menyusun laporan keuangan sederhana.
3. Menerapkan konsep akuntansi dalam pengelolaan keuangan bisnis TI.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Dasar Akuntansi
2. Siklus Akuntansi dan Jurnal Umum
3. Laporan Keuangan: Neraca, Laba Rugi, Arus Kas
4. Akuntansi untuk Perusahaan Jasa dan Dagang
5. Pengenalan Software Akuntansi (MYOB/Zahir)

Daftar Pustaka:

Warren, C. S., Reeve, J. M., & Duchac, J. (2023). *Financial & Managerial Accounting*. Cengage Learning.

Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2021). *Intermediate Accounting*. Wiley.

Simamora, H. (2020). *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan*. Jakarta: Salemba Empat.

7. Algoritma dan Struktur Data

Mata Kuliah: Algoritma dan Struktur Data

Kode: MIT 033107

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

Menguasai konsep algoritma dan struktur data dasar.

Mampu mengimplementasikan struktur data dalam bahasa pemrograman.

Menganalisis kompleksitas algoritma.

Pokok Bahasan:

Pengantar Algoritma dan Kompleksitas

Array, Linked List, Stack, Queue

Sorting dan Searching Algorithms

Tree dan Graph

Implementasi dalam Bahasa C/Python

Daftar Pustaka:

Cormen, T. H., et al. (2022). Introduction to Algorithms (4th ed.). MIT Press.

Goodrich, M. T., & Tamassia, R. (2021). Data Structures and Algorithms in Python. Wiley.

Sedgewick, R., & Wayne, K. (2019). Algorithms (4th ed.). Addison-Wesley.

8. Aplikasi Perkantoran

Mata Kuliah: Aplikasi Perkantoran

Kode: MIT 033108

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 1

Tujuan:

Menguasai penggunaan aplikasi perkantoran untuk produktivitas kerja.

Mampu membuat dokumen, presentasi, dan spreadsheet yang efektif.

Menerapkan otomatisasi dalam tugas perkantoran.

Pokok Bahasan:

Microsoft Word: Advanced Formatting, Mail Merge

Microsoft Excel: Formulas, Functions, Pivot Tables, Charts

Microsoft PowerPoint: Design, Animation, Presentation Skills

Google Workspace (Docs, Sheets, Slides)

Integrasi antar Aplikasi Perkantoran

Daftar Pustaka:

Lambert, J. (2023). Microsoft 365 Step by Step. Microsoft Press.

Frye, C. (2021). Microsoft Excel Bible. Wiley.

SEMESTER 2

9. Statistika

Mata Kuliah: Statistika

Kode: MIT 035201

SKS: 2 SKS (1 Teori - 1 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Memahami konsep statistika untuk analisis data.
2. Mampu menerapkan metode statistika dalam pengambilan keputusan.
3. Menggunakan software statistika (SPSS/R) untuk analisis data.

Pokok Bahasan:

1. Statistik Deskriptif dan Visualisasi Data
2. Probabilitas dan Distribusi
3. Uji Hipotesis dan Analisis Varians
4. Regresi dan Korelasi
5. Aplikasi Statistika dalam Riset TI

Daftar Pustaka:

- Anderson, D. R., et al. (2020). Statistics for Business & Economics. Cengage Learning.
- Field, A. (2021). Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics. Sage Publications.
- Montgomery, D. C., & Runger, G. C. (2019). Applied Statistics and Probability for Engineers. Wiley.

10. Sistem Informasi Manajemen

Mata Kuliah: Sistem Informasi Manajemen

Kode: MIT 033202

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Memahami peran SIM dalam organisasi.
2. Mampu menganalisis kebutuhan informasi untuk pengambilan keputusan.
3. Merancang sistem informasi sederhana untuk mendukung bisnis.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Dasar SIM
2. Arsitektur dan Infrastruktur SIM
3. Sistem Pendukung Keputusan (DSS)
4. Business Intelligence dan Analytics

5. Studi Kasus: Implementasi SIM di Perusahaan

Daftar Pustaka:

- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2023). *Management Information Systems*. Pearson.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2021). *Introduction to Information Systems*. McGraw-Hill.
- Sharda, R., et al. (2020). *Business Intelligence and Analytics*. Pearson.

11. Pengantar Teknologi Informasi

Mata Kuliah: Pengantar Teknologi Informasi

Kode: MIT 033203

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Memahami evolusi dan tren teknologi informasi.
2. Mengenal komponen hardware, software, dan jaringan komputer.
3. Menganalisis dampak TI terhadap masyarakat dan bisnis.

Pokok Bahasan:

1. Sejarah dan Perkembangan TI
2. Hardware, Software, dan Sistem Operasi
3. Jaringan dan Internet of Things (IoT)
4. Keamanan Informasi dan Etika TI
5. Tren TI: Cloud Computing, AI, Blockchain

Daftar Pustaka:

1. Evans, A., Martin, K., & Poatsy, M. A. (2022). *Technology in Action*. Pearson.
2. Brookshear, J. G., & Brylow, D. (2021). *Computer Science: An Overview*. Pearson.
3. Turner, R. (2020). *Digital Transformation*. Wiley.

12. Dasar Pemrograman Web

Mata Kuliah: Dasar Pemrograman Web

Kode: MIT 033204

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Menguasai teknologi front-end (HTML, CSS, JavaScript).
2. Mampu membuat website statis dan dinamis sederhana.
3. Memahami prinsip responsive web design.

Pokok Bahasan:

1. HTML5 dan Semantic Markup
2. CSS3, Flexbox, Grid
3. JavaScript Dasar (DOM, Events)
4. Responsive Design dan Frameworks (Bootstrap)
5. Pengenalan Version Control (Git)

Daftar Pustaka:

- Duckett, J. (2021). HTML & CSS: Design and Build Websites. Wiley.
- Flanagan, D. (2020). JavaScript: The Definitive Guide. O'Reilly.
- Otto, M., & Thornton, J. (2021). Bootstrap 5 Documentation.

13. Jaringan Komputer

Mata Kuliah: Jaringan Komputer

Kode: MIT 033205

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Memahami konsep jaringan komputer dan protokol komunikasi.
2. Mampu mengkonfigurasi jaringan sederhana.
3. Menganalisis masalah keamanan jaringan.

Pokok Bahasan:

1. Model OSI dan TCP/IP
2. Perangkat Jaringan (Router, Switch, Access Point)
3. Protokol Jaringan (IP, TCP, UDP, HTTP)
4. Jaringan Nirkabel dan Keamanan
5. Praktikum Konfigurasi Jaringan

Daftar Pustaka:

- Kurose, J. F., & Ross, K. W. (2022). Computer Networking: A Top-Down Approach. Pearson.
- Tanenbaum, A. S., & Wetherall, D. J. (2021). Computer Networks. Pearson.
- Odom, W. (2020). *CCNA 200-301 Official Cert Guide*. Cisco Press.

14. Pemrograman Terstruktur

Mata Kuliah: Pemrograman Terstruktur

Kode: MIT 033206

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Menguasai konsep pemrograman terstruktur.
2. Mampu membuat program dengan bahasa C/Pascal.
3. Menerapkan teknik debugging dan testing.

Pokok Bahasan:

1. Sintaks Dasar Bahasa C
2. Control Structures (Sequence, Selection, Iteration)
3. Fungsi dan Prosedur
4. Array dan String
5. File Handling

Daftar Pustaka:

- King, K. N. (2022). C Programming: A Modern Approach. Norton.
- Deitel, P., & Deitel, H. (2021). C How to Program. Pearson.
- Prata, S. (2019). C Primer Plus. Addison-Wesley.

15. Sistem Basis Data I

Mata Kuliah: Sistem Basis Data I

Kode: MIT 033207

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 2

Tujuan:

1. Memahami konsep basis data relasional.
2. Mampu merancang ERD dan normalisasi.
3. Menggunakan SQL untuk manipulasi data.

Pokok Bahasan:

1. Konsep DBMS dan RDBMS
2. Entity Relationship Diagram (ERD)
3. Normalisasi (1NF, 2NF, 3NF)
4. SQL: DDL, DML, DQL
5. Pengenalan MySQL/PostgreSQL

Daftar Pustaka:

- Elmasri, R., & Navathe, S. B. (2022). Fundamentals of Database Systems. Pearson.
- Connolly, T., & Begg, C. (2020). Database Systems: A Practical Approach. Pearson.
- DeBarros, A. (2021). Practical SQL. No Starch Press.

SEMESTER 3

16. Bahasa Indonesia

Mata Kuliah: Bahasa Indonesia

Kode: MIT 013301

SKS: 2 SKS (2 Teori - 0 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Mampu berkomunikasi efektif dalam bahasa Indonesia.
2. Menulis karya ilmiah sesuai kaidah bahasa Indonesia.
3. Menerapkan etika komunikasi dalam konteks profesional.

Pokok Bahasan:

1. Ejaan dan Tata Bahasa Baku
2. Keterampilan Menulis Ilmiah
3. Presentasi Efektif
4. Teknik Parafrasa dan Kutipan
5. Etika Komunikasi di Dunia Kerja

Daftar Pustaka:

- Alwi, H., et al. (2020). Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.
- Keraf, G. (2021). Komposisi. Nusa Indah.
- Suparno, M. (2019). Menulis Karya Ilmiah. Gramedia.

17. Sistem Operasi

Mata Kuliah: Sistem Operasi

Kode: MIT 033302

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Memahami arsitektur dan fungsi sistem operasi.
2. Mampu mengelola proses, memori, dan file system.
3. Menggunakan command line interface (Linux/Windows).

Pokok Bahasan:

1. Konsep Dasar Sistem Operasi
2. Manajemen Proses dan Thread
3. Manajemen Memori dan Virtual Memory
4. File Systems dan I/O Management
5. Administrasi Dasar Linux

Daftar Pustaka:

- Silberschatz, A., Galvin, P. B., & Gagne, G. (2021). Operating System Concepts. Wiley.
- Tanenbaum, A. S., & Bos, H. (2022). Modern Operating Systems. Pearson.
- Shotts, W. E. (2019). The Linux Command Line. No Starch Press.

18. Pemrograman Visual

Mata Kuliah: Pemrograman Visual

Kode: MIT 033303

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Menguasai pemrograman berbasis GUI.
2. Mampu mengembangkan aplikasi desktop sederhana.
3. Mengintegrasikan database dengan aplikasi visual.

Pokok Bahasan:

1. Pengenalan IDE Visual (Visual Studio/NetBeans)
2. Pemrograman Berbasis Event
3. Komponen GUI (Form, Control, Menu)
4. Koneksi Database (JDBC/ADO.NET)
5. Membuat Aplikasi CRUD Sederhana

Daftar Pustaka:

- Deitel, P., & Deitel, H. (2022). Visual C# How to Program. Pearson.
- Liang, Y. D. (2021). Introduction to Java Programming. Pearson.
- Oracle Documentation (2020-2024).

19. Web Desain

Mata Kuliah: Web Desain

Kode: MIT 033304

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Menguasai prinsip desain antarmuka web.
2. Mampu membuat mockup dan prototipe web.
3. Menerapkan UI/UX best practices.

Pokok Bahasan:

1. Prinsip Desain Visual (Color, Typography, Layout)
2. Wireframing dan Prototyping (Figma/Adobe XD)
3. User Experience (UX) Design
4. Responsive Design dan Accessibility
5. Testing Usability

Daftar Pustaka:

- Krug, S. (2020). Don't Make Me Think. New Riders.
- Norman, D. A. (2021). The Design of Everyday Things. Basic Books.
- Clark, J. (2019). Designing for Interaction. New Riders.

20. Administrasi Jaringan

Mata Kuliah: Administrasi Jaringan

Kode: MIT 033305

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Mampu mengkonfigurasi dan mengelola jaringan.
2. Memahami sistem monitoring dan troubleshooting jaringan.
3. Menerapkan keamanan jaringan dasar.

Pokok Bahasan:

1. IP Addressing dan Subnetting
2. Konfigurasi Router dan Switch
3. Network Monitoring Tools (Wireshark, Nagios)
4. Keamanan Jaringan (Firewall, VPN)
5. Troubleshooting Jaringan

Daftar Pustaka:

- Lammle, T. (2021). CCNA Study Guide. Sybex.
- Orebaugh, A., et al. (2020). Wireshark Network Analysis. Laura Chappell.
- Stallings, W. (2022). Network Security Essentials. Pearson.

21. Sistem Informasi Geografis

Mata Kuliah: Sistem Informasi Geografis

Kode: MIT 033306

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Memahami konsep SIG dan komponennya.
2. Mampu menggunakan software SIG (QGIS/ArcGIS).
3. Menerapkan SIG untuk analisis spasial.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Dasar SIG
2. Data Spasial dan Atribut
3. Analisis Spasial dan Query
4. Pembuatan Peta Digital
5. Studi Kasus: Aplikasi SIG untuk Perencanaan

Daftar Pustaka:

- Chang, K. T. (2021). Introduction to Geographic Information Systems. McGraw-Hill.
- QGIS Documentation (2020-2024).
- Longley, P. A., et al. (2020). Geographic Information Science and Systems. Wiley.

22. Sistem Basis Data II

Mata Kuliah: Sistem Basis Data II

Kode: MIT 033307

SKS: 3 SKS (2 Teori - 1 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

1. Menguasai konsep basis data lanjutan.
2. Mampu mengoptimalkan query dan desain database.
3. Memahami transaksi dan concurrency control.

Pokok Bahasan:

1. Advanced SQL (Join, Subquery, Indexing)
2. Database Optimization
3. Transaction Management (ACID)
4. NoSQL Database (MongoDB)
5. Database Security

Daftar Pustaka:

- Garcia-Molina, H., et al. (2022). Database Systems: The Complete Book. Pearson.
- Redmond, E., & Wilson, J. R. (2020). Seven Databases in Seven Weeks. Pragmatic Bookshelf.
- Churcher, C. (2021). Beginning SQL Queries. Apress.

23. Pendidikan Kewarganegaraan

Mata Kuliah: Pendidikan Kewarganegaraan

Kode: MIT 013308

SKS: 2 SKS (2 Teori - 0 Praktik)

Semester: 3

Tujuan:

- Memahami hak dan kewajiban warga negara.
- Menganalisis sistem politik dan hukum Indonesia.
- Mengembangkan sikap cinta tanah air dan bela negara.

Pokok Bahasan:

1. Konsep Negara dan Konstitusi
2. Sistem Politik dan Pemerintahan Indonesia
3. Hak Asasi Manusia dan Demokrasi
4. Bela Negara di Era Digital
5. Studi Kasus: Isu Kontemporer Kebangsaan

Daftar Pustaka:

- Winarno. (2021). Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Bumi Aksara.
- Asshiddiqie, J. (2020). Pengantar Ilmu Hukum Tata Negara. Rajawali Pers.
- UUD 1945 dan Amandemen.

SEMESTER 4

24. Manajemen Proyek Sistem Informasi

Mata Kuliah: Manajemen Proyek Sistem Informasi

Kode: MIT 035401

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Memahami siklus hidup pengembangan sistem.
2. Mampu membuat rencana proyek TI.
3. Menggunakan tools manajemen proyek (MS Project/Jira).

Pokok Bahasan:

1. Software Development Life Cycle (SDLC)
2. Perencanaan Proyek (Scope, Time, Cost)
3. Risk Management
4. Agile Methodology (Scrum)
5. Tools: MS Project, Jira, Trello

Daftar Pustaka:

- Schwalbe, K. (2023). Information Technology Project Management. Cengage Learning.
- Sutherland, J. (2020). Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Crown Business.
- Project Management Institute. (2021). PMBOK Guide. PMI.

25. Pemrograman Berorientasi Objek

Mata Kuliah: Pemrograman Berorientasi Objek

Kode: MIT 033402

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Menguasai konsep pemrograman berorientasi objek.
2. Mampu mengimplementasikan OOP dalam Java/C#.
3. Menerapkan design patterns dasar.

Pokok Bahasan:

1. Konsep OOP (Encapsulation, Inheritance, Polymorphism)
2. Class dan Object
3. Exception Handling
4. Collection Framework
5. Design Patterns (Singleton, Factory)

Daftar Pustaka:

- Horstmann, C. S. (2022). Core Java Volume I. Pearson.
- Freeman, E., & Freeman, E. (2020). Head First Design Patterns. O'Reilly.
- Bloch, J. (2019). Effective Java. Addison-Wesley.

26. Keamanan Komputer

Mata Kuliah: Keamanan Komputer

Kode: MIT 033403

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Memahami ancaman keamanan komputer.
2. Mampu mengimplementasikan teknik pengamanan.
3. Menganalisis kerentanan sistem.

Pokok Bahasan:

1. Kriptografi dan Steganografi
2. Malware Analysis
3. Network Security (Firewall, IDS/IPS)
4. Ethical Hacking dan Penetration Testing
5. Keamanan Aplikasi Web

Daftar Pustaka:

Stallings, W. (2023). *Cryptography and Network Security*. Pearson.

Kim, P. (2021). *The Hacker Playbook*. Secure Planet.

OWASP Foundation. (2020-2024). *OWASP Top Ten*.

27. Kecerdasan Buatan

Mata Kuliah: Kecerdasan Buatan

Kode: MIT 033404

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Memahami konsep dasar kecerdasan buatan.
2. Mampu mengimplementasikan algoritma AI sederhana.
3. Menganalisis aplikasi AI dalam berbagai domain.

Pokok Bahasan:

1. Search Algorithms (BFS, DFS, A*)
2. Machine Learning: Supervised dan Unsupervised
3. Neural Networks Dasar
4. Natural Language Processing
5. Computer Vision Dasar

Daftar Pustaka:

Russell, S., & Norvig, P. (2022). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson.

Géron, A. (2022). *Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow*. O'Reilly.

Chollet, F. (2021). *Deep Learning with Python*. Manning.

28. Kewirausahaan

Mata Kuliah: Kewirausahaan

Kode: MIT 033405

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4**Tujuan:**

1. Mengembangkan mindset kewirausahaan.
2. Mampu membuat business plan untuk startup digital.
3. Menganalisis peluang bisnis di bidang TI.

Pokok Bahasan:

1. Entrepreneurial Mindset
2. Business Model Canvas
3. Market Research dan Validation
4. Pitching dan Presentasi Bisnis
5. Studi Kasus Startup Digital

Daftar Pustaka:

- Ries, E. (2021). *The Lean Startup*. Crown Business.
- Osterwalder, A., et al. (2020). *Value Proposition Design*. Wiley.
- Blank, S., & Dorf, B. (2020). *The Startup Owner's Manual*. K&S Ranch.

29. Etika Profesi

Mata Kuliah: Etika Profesi

Kode: MIT 035406

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Memahami kode etik profesi TI.
2. Mampu menganalisis dilema etika dalam teknologi.
3. Mengembangkan integritas profesional.

Pokok Bahasan:

1. Kode Etik Profesi (ACM, IEEE)
2. Cyber Law dan Regulasi TI
3. Privacy dan Data Protection
4. Studi Kasus: Etika dalam AI, Big Data
5. Profesionalisme di Dunia Kerja

Daftar Pustaka:

- Quinn, M. J. (2021). *Ethics for the Information Age*. Pearson.
- Tavani, H. T. (2020). *Ethics and Technology*. Wiley.
- Reynolds, G. W. (2022). *Ethics in Information Technology*. Cengage Learning.

30. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi

Mata Kuliah: Analisa dan Perancangan Sistem Informasi

Kode: MIT 035407

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Menguasai metodologi analisis dan perancangan sistem.
2. Mampu membuat dokumen requirement dan specification.
3. Menerapkan UML untuk pemodelan sistem.

Pokok Bahasan:

1. Requirement Engineering
2. Use Case Diagram dan Activity Diagram
3. Class Diagram dan Sequence Diagram
4. System Architecture Design
5. Prototyping dan Testing

Daftar Pustaka:

- Dennis, A., Wixom, B. H., & Tegarden, D. (2022). Systems Analysis and Design. Wiley.
- Larman, C. (2021). Applying UML and Patterns. Pearson.
- Fowler, M. (2020). UML Distilled. Addison-Wesley.

31. E-Commerce

Mata Kuliah: E-Commerce

Kode: MIT 033408

SKS: 3 SKS (1 Teori - 2 Praktik)

Semester: 4

Tujuan:

1. Memahami model bisnis e-commerce.
2. Mampu mengembangkan platform e-commerce sederhana.
3. Menganalisis strategi pemasaran digital.

Pokok Bahasan:

1. Business Models (B2B, B2C, C2C)
2. E-Commerce Platform (Shopify, WooCommerce)
3. Digital Marketing (SEO, SEM, Social Media)
4. Payment Gateway dan Security
5. Logistics dan Supply Chain

Daftar Pustaka:

- Chaffey, D. (2023). Digital Marketing. Pearson.
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2022). E-commerce. Pearson.
- Ryan, D. (2021). Understanding Digital Marketing. Kogan Page.

IX. IMPLEMENTASI MBKM

Program Studi D3 Manajemen Informatika mengimplementasikan Hak Belajar 3 Semester di Luar Program Studi dengan mekanisme:

- 1) Magang/Praktik Kerja (1 semester - 20 SKS)
- 2) Pertukaran Pelajar (1 semester - maksimal 20 SKS)
- 3) Proyek Independen/Wirausaha (1 semester - maksimal 20 SKS)
- 4) Asistensi Mengajar (1 semester - maksimal 16 SKS)

Skema Konversi: Hasil pembelajaran dari kegiatan MBKM dikonversi ke dalam mata kuliah yang setara dengan persetujuan **tim kurikulum program studi**.

X. Evaluasi Kurikulum

1. KONSEP DAN LANDASAN EVALUASI KURIKULUM

Evaluasi kurikulum merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi guna menentukan sejauh mana tujuan kurikulum telah tercapai. Pendekatan evaluasi kurikulum di Program Studi D3 Manajemen Informatika mengacu pada **siklus PPEPP (Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, Peningkatan)** dan dilakukan secara **terstruktur, partisipatif, dan berkelanjutan**.

2. TUJUAN EVALUASI KURIKULUM

1. **Menilai Relevansi:** Menjamin kesesuaian kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan dunia kerja.
2. **Mengukur Efektivitas:** Mengevaluasi pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan kesesuaiannya dengan profil lulusan.
3. **Mengidentifikasi Kesenjangan:** Menemukan gap antara kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri.
4. **Meningkatkan Kualitas:** Menyediakan dasar untuk perbaikan dan pengembangan kurikulum berkelanjutan.

5. **Memvalidasi Implementasi:** Memastikan implementasi kurikulum berjalan sesuai dengan desain dan standar.

3. MEKANISME DAN TAHAPAN EVALUASI KURIKULUM

A. Evaluasi Formatif (On-Going Evaluation)

Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk perbaikan berkelanjutan:

Aktivitas	Pelaksana	Frekuensi	Indikator
Review RPS	Tim Kurikulum Prodi	Setiap Semester	Kesesuaian CPMK dengan CPL, kelengkapan komponen RPS
Monitoring Pembelajaran	Koordinator Mata Kuliah	Setiap Pertemuan	Ketercapaian KAD, partisipasi mahasiswa, metode pembelajaran
Umpan Balik Dosen	Seluruh Dosen	Tengah & Akhir Semester	Kendala pembelajaran, efektivitas metode, pencapaian mahasiswa
Assesment Proses	Dosen Pengampu	Setiap Tugas/Ujian	Kemajuan mahasiswa terhadap CPL

B. Evaluasi Sumatif (Periodic Evaluation)

Dilakukan pada akhir siklus untuk penilaian komprehensif:

Aktivitas	Pelaksana	Frekuensi	Indikator
Evaluasi Akhir Semester	Program Studi	Setiap Semester	IPK, tingkat kelulusan, distribusi nilai
Analisis CPL Achievement	Tim Kurikulum	Setiap Tahun	Pencapaian CPL per mata kuliah, gap analysis
Review Kurikulum Komprehensif	Tim Kurikulum & Stakeholder	3 Tahun Sekali	Relevansi kurikulum, perkembangan industri, benchmark nasional/internasional
Akreditasi Program Studi	LAM INFOKOM/ BAN-PT	5 Tahun Sekali	Pemenuhan standar nasional pendidikan tinggi

4. TRACER STUDY DAN ALUMNI TRACKING

A. Definisi dan Tujuan Tracer Study

Tracer study adalah studi penelusuran alumni yang bertujuan untuk:

1. Mengetahui masa tunggu kerja lulusan
2. Mengidentifikasi kesesuaian pekerjaan dengan bidang studi
3. Mengumpulkan umpan balik tentang relevansi kurikulum dengan dunia kerja
4. Memetakan perkembangan karir alumni
5. Mengukur kepuasan pengguna (*employer satisfaction*)

B. Metodologi Tracer Study

Komponen	Deskripsi	Instrument
Populasi dan Sampel	Alumni 1, 3, dan 5 tahun setelah lulus	Database alumni, kontak informasi
Teknik Pengumpulan Data	Survey online, wawancara, FGD	Kuesioner terstruktur, panduan wawancara
Variabel yang Diukur	Waktu tunggu kerja, kesesuaian bidang, tingkat kepuasan, kompetensi yang dibutuhkan	Skala Likert, data kuantitatif & kualitatif
Analisis Data	Statistik deskriptif, korelasi, trend analysis	Software SPSS/Excel, analisis tematik

C. Indikator Kinerja Tracer Study

No	Indikator	Target	Metode Pengukuran
1	Waktu tunggu kerja (≤ 3 bulan)	$\geq 75\%$	Survei alumni 6 bulan pasca wisuda
2	Tingkat kesesuaian bidang kerja	$\geq 80\%$	Analisis job description vs kompetensi
3	Kepuasan pengguna (employer satisfaction)	≥ 4.0 (skala 5)	Survei kepuasan pengguna
4	Continous education (studi lanjut)	$\geq 20\%$	Tracking pendidikan lanjutan
5	Pengembangan karir (promosi/peningkatan jabatan)	$\geq 30\%$ dalam 3 tahun	Wawancara alumni

5. TAHAPAN EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY

TAHAP 1: PERENCANAAN (Januari - Februari)

1. **Pembentukan Tim Evaluasi:** Dosen, tenaga kependidikan, perwakilan mahasiswa
2. **Penyusunan Instrumen:** Kuesioner tracer study, panduan FGD, format evaluasi
3. **Penetapan Jadwal:** Timeline pelaksanaan evaluasi dan tracer study
4. **Identifikasi Stakeholder:** Alumni, pengguna lulusan, industri mitra

TAHAP 2: PENGUMPULAN DATA (Maret - Agustus)

1. **Survei Online:** Pengiriman kuesioner kepada alumni via email/media sosial
2. **Wawancara Mendalam:** Dengan alumni dan pengguna lulusan terpilih
3. **Fokus Group Discussion:** Dengan dosen, mahasiswa, dan perwakilan industri
4. **Analisis Dokumen:** Review RPS, nilai mahasiswa, laporan magang

TAHAP 3: ANALISIS DATA (September)

1. **Pengolahan Data Kuantitatif:** Statistik deskriptif, analisis korelasi
2. **Analisis Data Kualitatif:** Tematik analysis dari wawancara dan FGD
3. **Benchmarking:** Perbandingan dengan program studi sejenis
4. **Gap Analysis:** Identifikasi kesenjangan kompetensi

TAHAP 4: PELAPORAN DAN DISEMINASI (Oktober)

1. **Penyusunan Laporan:** Executive summary, temuan utama, rekomendasi
2. **Presentasi Hasil:** Kepada pimpinan, dosen, dan stakeholder
3. **Publikasi Terbatas:** Distribusi laporan kepada pihak terkait
4. **Arsip Digital:** Penyimpanan untuk akses berkelanjutan

TAHAP 5: IMPLEMENTASI REKOMENDASI (November - Desember)

1. **Rapat Tim Kurikulum:** Membahas rekomendasi perbaikan
2. **Revisi Kurikulum:** Penyesuaian CPL, mata kuliah, atau metode pembelajaran
3. **Pengembangan Dosen:** Pelatihan berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi
4. **Monitoring Implementasi:** Evaluasi dampak perbaikan yang dilakukan

6. INSTRUMEN EVALUASI DAN TRACER STUDY

A. Kuesioner Tracer Study Alumni

1. **Data Demografis:** Nama, tahun lulus, kontak
2. **Status Pekerjaan:** Bekerja, wiraswasta, melanjutkan studi, mencari kerja
3. **Informasi Pekerjaan:** Posisi, perusahaan, gaji, kesesuaian bidang
4. **Relevansi Kompetensi:** Tingkat kesiapan saat memasuki dunia kerja
5. **Umpan Balik Kurikulum:** Mata kuliah paling bermanfaat, saran perbaikan
6. **Kebutuhan Pengembangan:** Kompetensi tambahan yang diperlukan

B. Kuesioner Kepuasan Pengguna (*Employer*)

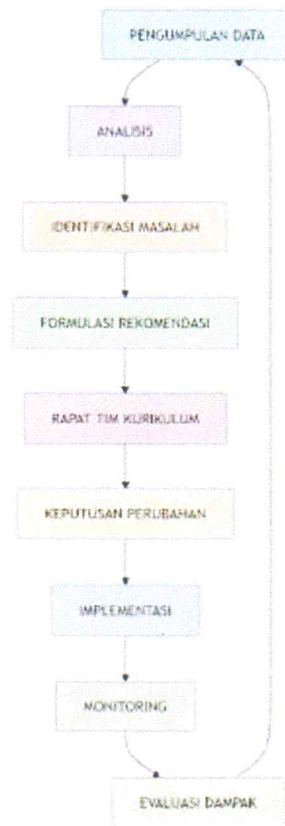
1. **Profil Perusahaan:** Bidang usaha, jumlah karyawan, sistem TI
2. **Penilaian Kompetensi:** Technical skills, soft skills, adaptabilitas
3. **Kinerja Lulusan:** Produktivitas, inisiatif, kerja tim, etika kerja
4. **Harapan dan Kebutuhan:** Kompetensi masa depan, perkembangan teknologi
5. **Rekomendasi:** Saran untuk peningkatan kualitas lulusan

C. Format Evaluasi Internal

1. **Evaluasi Pencapaian CPL:** Matriks ketercapaian per mata kuliah
2. **Analisis Nilai Mahasiswa:** Distribusi, trend, area perbaikan
3. **Review Metode Pembelajaran:** Efektivitas, inovasi, tantangan
4. **Assesment Sarana Prasarana:** Kecukupan, kondisi, pemanfaatan

7. MEKANISME PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Flowchart Proses Evaluasi Kurikulum:



Struktur Pengambilan Keputusan:

1. **Tim Kurikulum Prodi:** Analisis awal dan rekomendasi teknis
2. **Rapat Dosen:** Diskusi dan validasi rekomendasi
3. **Jurusan/Program Studi:** Keputusan implementasi perubahan
4. **Pusat Penjaminan Mutu:** Monitoring dan evaluasi proses
5. **Senat Akademik:** Persetujuan perubahan kurikulum signifikan

8. INDIKATOR KEBERHASILAN EVALUASI KURIKULUM

Aspek	Indikator Keberhasilan	Target
Partisipasi Stakeholder	Tingkat respons tracer study	≥ 60%
Ketepatan Waktu	Penyelesaian siklus evaluasi	Sesuai timeline
Implementasi Rekomendasi	Persentase rekomendasi yang diimplementasikan	≥ 80%
Dampak Perbaikan	Peningkatan indikator kinerja	10% peningkatan/tahun
Kepuasan Pengguna	Nilai employer satisfaction survey	≥ 4.2 (skala 5)

9. DOKUMENTASI DAN PELAPORAN

Dokumen yang Dihasilkan:

1. Laporan Tahunan Evaluasi Kurikulum
2. Laporan Tracer Study Alumni
3. Laporan Employer Satisfaction Survey
4. Minutes of Meeting Rapat Evaluasi
5. Action Plan Perbaikan Kurikulum
6. Arsip Data Mentah dan Analisis

Sistem Dokumentasi:

- **Format Digital:** PDF, spreadsheet, database
- **Repository:** Server pusat, cloud storage
- **Aksesibilitas:** Terbatas untuk pihak berwenang
- **Retensi:** Minimal 5 tahun untuk data tracer study

10. SIKLUS BERKELANJUTAN DAN PENINGKATAN MUTU

Evaluasi kurikulum dan tracer study merupakan proses **siklus berkelanjutan** yang terintegrasi dengan sistem penjaminan mutu internal Poltesa. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk:

3. **Perbaikan kurikulum** secara incremental setiap tahun
4. **Revisi signifikan** kurikulum setiap 3-5 tahun
5. **Pengembangan kapasitas dosen** melalui pelatihan dan workshop
6. **Peningkatan fasilitas pembelajaran** berdasarkan kebutuhan riil

Penguatan kerjasama dengan industri untuk magang dan penyerapan lulusan

Lampiran 2.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SAMBAS
S E N A T

Jl. Raya Sejangkung, Sambas, 79462 Kalimantan Barat
Tel. 0562-600123, Sel. 0815666111, Laman: www.politekniksambas.ac.id, email: info@politekniksambas.ac.id

Acara Rapat

Tempat

Hari

Jam dibuka

Jam ditutup

Pimpinan Rapat

Nama-nama anggota yang hadir

NUTULEN

- Pertimbangan revisi kurikulum Prodi MIF, TMM, dan MBP

- Ruang Rapat Senat

- Rabu, 24 September 2025

- 09.00

- 18.00

Sri Mulyati (Ketua senat)

1. Iman Syahrizal (Sekretaris senat)

2. Harmoko

3. Yuliansyah

4. Lang Jagat

5. Jurnadi (Ketua komisi 2)

6. Uray Heri Mulyanto (Ketua komisi 1)

7. Suharman

8. Sumardi

9. Ellys Mei Sundari

1. Nur Astri Fatmahan

2. Iena Fahrizal Butsi Ningsih (Ketua komisi 3)

3. Buch Setiawan

4. Ari Rianto

5. Vany Wijaya

Nama-nama anggota yang tidak hadir

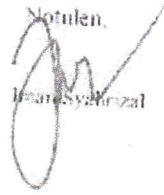
Kegiatan rapat :

1. Sekretaris senat menyampaikan agenda rapat sesuai dengan undangan yang telah disampaikan dan sekaligus membuka serta memimpin jalannya rapat
2. Ketua senat membuka dan memimpin rapat sebagaimana yang telah diagendakan.
3. Ketua senat mempersilahkan bapak Salahudin (Koordinator Prodi TMM) untuk memaparkan hasil revisi draft kurikulum Prodi TMM
4. Sebaran mata kuliah Prodi TMM 30% - 70%
5. Ketua senat mempersilahkan bapak Fiqih (Koordinator Prodi TMM) untuk memaparkan hasil revisi draft kurikulum Prodi MIF
6. Ketua senat mempersilahkan bapak Salahudin (Koordinator Prodi TMM) untuk memaparkan hasil revisi draft kurikulum Prodi MIF

Kesepakatan rapat :

1. Senat memberikan masukan kepada para Koordinator Prodi untuk menyusun kurikulum berdasarkan Permennistekdikti No. 53 Tahun 2023
2. Maksimal sks mata kuliah semester I adalah 20 sks
3. Sebaran mata kuliah untuk masing-masing semester disesuaikan dengan kode mata kuliah
4. Penulisan kode mata kuliah disesuaikan dengan panduan penyusunan kurikulum Poltesa tahun 2025
5. Kurikulum disusun berbasis capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang mengacu pada KKNI, kebutuhan kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
6. Hasil revisi kurikulum prodi MIF, TMM, dan MBP akan ditetapkan pada rapat senat berikutnya setelah dilakukan revisi (perbaikan) sesuai kesepakatan rapat hari ini

Notulen,


Imam Syahrizal