



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



DOKUMEN KURIKULUM 2020/2025

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Tim Perumus

Prof. Prihandoko, MIT., Ph.D
Dr. Amil Ahmad Ilham, M.T
Dr. Eng. Yuyun, M.Eng
Dr. Rusli Said, M.M
Dr. Ahmad Al Yakin, M.M
Akhmad Qashlim, S.Kom.,M.Kom
UL Khairat, S.Kom.,M.Kom
Syarli, S.Kom.,M.Kom
Basri, S.Kom.,M.T
Rosmawati Tamin, S.Kom.,M.M
Muhammad Assidiq, S.E.,M.Pd
Muhammad Sarjan, SE.,M.,Si
Mawardi Lahamuddin, S.IP.,M.M
Awaluddin Munsyi, S.Pd.,M.Pd
Muhammad Syariat Tajuddin, S.H.,M.H
Syifuddin, S.Ag.,M.Ag
Rosmawati
Ahmad Naufal, ST
Andre Wirautomio
Reyske Alvionita R. B.A, Sc
Muhammad Yuns, S.Kom
Muhammad Fatur, S.Kom

Universitas Gunadarma (Narasumber / Pakar)
Universitas Hasanuddin (Narasumber / Pakar)
Universitas Handayani Makassar (Narasumber / Pakar)
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Universitas Al Asyariah Mandar
Stakeholders
Orang Tua Mahasiswa
Budayawan
Tokoh Agama
Putraduta Buanasentosa (Mitra Industri)
PT Indoarsip Buanasentosa (Mitra Industri)
Shinta Virtual Reality (Mitra Industri)
PT Tirta Fresindo Jaya (Mitra Industri)
Alumni Program Studi Sistem Informasi
Alumni Program Studi Sistem Informasi

DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi

Program Studi Sistem Informasi

Polewali, 22 November 2021

Nama Ketua Tim : Akhmad Qashlim, S.Kom.,M.Kom
NIDN : 0918078601
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Universitas : Al Asyariah Mandar

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR
Tahun 2020



**YAYASAN AL-ASYARIYAH MANDAR
UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR**

Alamat : Jl. Budi Utomo No.2 . Kel. Madatte, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat

Telp/Fax : 0428-21038 website: <https://fikom-unasman.ac.id> email : info@fikom-unasman.ac.id

SURAT KEPUTUSAN

Nomor: 219/unasman-05/IX/VII/2020

TENTANG

**PENETAPAN KURIKULUM PERIODE TAHUN 2020-2025
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR**

REKTOR UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR

- Membaca : Surat Dekan Fakultas Ilmu Komputer Nomor 098/unasman-05/IX/V/2020, tanggal 18 Mei 2020 tentang usulan penetapan kurikulum Program Studi Sistem Informasi Pada Fakultas Ilmu Komputer
- Menimbang A Bahwa untuk mendukung proses dan kelancaran kegiatan belajar mengajar periode 2020-2025 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar maka dipandang perlu menetapkan kurikulum;
B Penetapan kurikulum sebagaimana yang dimaksud pada diktum A perlu ditetapkan keputusan Rektor;
- Mengingat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3 Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;
4 Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
5 PP RI. No. 4. Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
6 AD/ART Universitas Al Asyariah Mandar;
7 Statuta Universitas AL Asyariah Mandar;
- Memperhatikan 1 Rapat Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar;
2 Usulan Ketua Program Studi dan Dosen pada Lingkup Fakultas Ilmu Komputer;

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : **MENETAPKAN KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR TENTANG PENETAPAN KURIKULUM PERIODE TAHUN 2020-2025 PADA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR**
- PERTAMA : Menetapkan Kurikulum Periode Tahun 2020-2025 Pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar sebagaimana tercantum dalam lampiran surat keputusan ini



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



YAYASAN AL-ASYARIYAH MANDAR
UNIVERSITAS AL ASYARIAH MANDAR

Alamat : Jl. Budi Utomo No.2 . Kel. Madatte, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat

Telp/Fax : 0428-21038 website: <https://fikom-unasman.ac.id> email : info@fikom-unasman.ac.id

- KEDUA : Segala hal yang belum diatur dalam surat keputusan ini akan diatur tersendiri;
- KETIGA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dan akan diperbaiki jika terdapat kekeliruan dalam penetapannya.



Ditetapkan di Polewali
Pada tanggal 18 Juli 2020

Dr. Hj. Chuduriah Sahabuddin, M.Si
NIP 1967 0307 1995 12 2003

Tembusan Dikirim kepada Yth

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Kepala Biro Akademik Universitas Al Asyariah Mandar
4. Arsip

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
KATA PENGANTAR	7
IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	8
1 LANDASAN KURIKULUM.....	10
1.1 LANDASAN FILOSOFI	10
1.2 LANDASAN SOSIOLOGIS	10
1.3 LANDASAN HISTORIS.....	10
1.4 LANDASAN HUKUM.....	13
2 VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI PROGRAM STUDI.....	14
2.1 VISI	14
2.2 MISI.....	16
2.3 TUJUAN	16
2.4 STRATEGI	17
2.5 UNIVERSITAS VALUE.....	26
3 HASIL EVALUASI KURIKULUM & TRACER STUDY.....	37
3.1 EVALUASI KURIKULUM	37
3.2 TRACER STUDY	1
4 PROFIL LULUSAN & RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	4
4.1 PROFIL LULUSAN.....	4
4.2 PERUMUSAN CPL	6
4.3 MATRIK HUBUNGAN CPL DENGAN PROFIL LULUSAN	9
5 PENENTUAN BAHAN KAJIAN	10
5.1 GAMBARAN <i>BODY OF KNOWLEDGE</i> (BoK)	12
5.2 DESKRIPSI BAHAN KAJIAN	1
6 PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	1
7 STRUKTUR MATAKULIAH DLM KURIKULUM PROGRAM STUDI.....	1
7.1 MATRIK KURIKULUM	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
7.2 PETA KURIKULUM BERDASARKAN CPL PRODI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
8 DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER.....	1
9 RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).....	1
10 PENILAIAN PEMBELAJARAN	19
10.1 RUBRIK.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
10.2 PORTOFOLIO PENILAIAN HASIL BELAJAR	19

11	IMPLEMENTASI HAK BELAJAR MAHASISWA MAKSIMUM 3 SEMESTER	21
11.1	MODEL IMPLEMENTASI MBKM (CONTOH).....	21
11.2	MATA KULIAH (MK) YANG WAJIB DITEMPUH DI DALAM PRODI SENDIRI.....	21
11.3	PEMBELAJARAN MATA KULIAH (MK) DI LUAR PROGRAM STUDI (CONTOH)	22
11.4	BENTUK KEGIATAN PEMBELAJARA DI LUAR PERGURUAN TINGGI (CONTOH).....	23
11.5	PENJAMINAN MUTU PELAKSANAAN MBKM.....	24
12	PENGELOLAAN & MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM.....	25
13	PENUTUP	25

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan kemudahanNya Pedoman Kurikulum Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar, ini dapat disusun. Dengan pedoman yang dimiliki, diharapkan kegiatan pendidikan dan pengajaran program studi Sistem Informasi dapat berjalan dengan baik, terstruktur, terencana, memiliki visi misi serta tujuan yang jelas dan terukur.

Setiap kegiatan proses akademik akan mengacu pada pedoman ini, dengan harapan setiap target yang ditentukan, langkah kerja yang direncanakan serta hasil yang didapat dapat tercapai dengan baik. Kegiatan pembelajaran disusun dengan berpedoman pada silabus dan kurikulum yang ditentukan. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Penyusunan pedoman kurikulum ini dilakukan oleh tim kurikulum Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar, dengan memperhatikan segala masukan, referensi dan analisa kebutuhan stake holder. Pedoman ini disusun untuk memenuhi standard kurikulum yang telah ditentukan oleh DIKTI dan APTIKOM. Dari tim kurikulum kemudian dievaluasi oleh Bagian Akademik dan Badan Penjaminan Mutu Universitas Al Asyariah Mandar.

Masukan dan saran kami harapkan untuk perbaikan dan pengembangan kurikulum yang lebih baik di masa mendatang baik dari internal universitas maupun dari eksternal, stake holder / pengguna, dan masyarakat. Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung penyusunan pedoman kurikulum ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Polewali, 01 Mei 2020

Ka. Prodi SistemInformasi

Akhmad Qashlim, S.Kom., M.Kom

I. IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Al Asyariah Mandar
2	Fakultas	Ilmu Komputer
3	Program Studi	Sistem Informasi
4	Peringkat Akreditasi	C/Baik No : 7225/SK/BAN-PT/Ak.KP/S/X/2022
5	Jenjang Pendidikan	S1
6	Gelar Lulusan	S.Kom (Sarjana Komputer)
7	Visi Keilmuan Program Studi	Menjadi Program Studi Sistem Informasi Terdepan dan Terpercaya dibidang Industri Digital yang terintegrasi dengan Nilai Kebudayaan yang Berkarakter di Sulawesi Barat tahun 2026
8	Misi Program Studi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis pesantren sebagai suatu cara atau tindakan untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan ahklak yang berlandaskan pada keyakinan beragama sehingga mampu mengaktualkan pengetahuannya dengan baik dan benar. 2. Menerapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan saat ini dan yang akan datang melalui metode pembelajaran problem based learning untuk membentuk insan cendekia yang mampu berbuat dan bertindak. 3. Meningkatkan kompetensi keahlian teknologi informasi melalui budaya riset khususnya bidang pengelolaan sistem informasi di berbagai bidang dengan pendekatan komputasi. 4. Melakukan implementasi keilmuan kepada masyarakat sebagai wujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat

II. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

a. Mekanisme Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum dilakukan satu kali dan 4 tahun dan melibatkan Dosen, Mahasiswa, alumni, stakeholder orang tua mahasiswa, karena berkaitan dengan agama dan budaya maka dilibatkan tokoh budaya dan tokoh agama di provinsi sulawesi barat.

Tahapan Evaluasi	Kinerja Mutu	Standar Kinerja Mutu
i. Analisis Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profil lulusan 2. Bahan Kajian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Renstra PT, Asosiasi Prodi/Profesi 2. Renstra PT, Asosiasi

		Prodi/Profesi, Konsorsium Bidang Ilmu
ii. Desain dan Pengembangan Kurikulum	1. CPL Prodi (KKNI, SN-Dikti, CC2020, IS2020); 2. Mata kuliah (sks, bahan kajian, bentuk pembelajaran, metode pembelajaran) 3. Perangkat pembelajaran 4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS), RTM, Instrumen Penilaian, bahan ajar, media pembelajaran)	1. Deskriptor KKNI & SN-Dikti, Profil Lulusan 2. Standar Isi & Proses SN-Dikti & 3. SPT, CPL Prodi & Bahan kajian 4. Standar Isi & Proses SN-Dikti & SPT, Panduan-panduan, Mata Kuliah
iii. Sumber Daya	1. Dosen & Tendik (Kualifikasi & Kecukupan) 2. Sumber belajar 3. Fasilitas belajar	1. UU No. 12/thn 2012, SN-Dikti 2. SN-Dikti, SPT 3. SN-Dikti, SPT
iv. Proses Pelaksanaan Kurikulum	1. Pelaksanaan pembelajaran 2. Kompetensi dosen 3. Kompetensi tendik 4. Sumber belajar 5. Fasilitas belajar	1. SN-Dikti, SPMI-PT, RPS-MK 2. SN-Dikti, SPT, RPS-MK 3. SN-Dikti, SPT 4. SN-Dikti, SPT 5. SN-Dikti, SPT
v. Capaian Pelaksanaan Kurikulum	1. Capaian CPL 2. Masa Studi 3. Karya Ilmiah	1. CPL Prodi, Kurikulum Prodi 2. SN-Dikti, SPT, Kurikulum Prodi 3. SN-Dikti, SPT, Kurikulum Prodi

b. Dasar Perubahan Kurikulum

1. Perkembangan Ilmu Pengetahuan
2. Kebijakan Pemerintah
3. Kebutuhan pengguna Lulusan
4. Hasil Evaluasi Kurikulum yang Sedang Berjalan

c. Analisis Hasil Evaluasi Kurikulum

Landasan Kurikulum

1.1 Landasan Filosofi

Universitas Al Asy ariah Mandar (UNASMAN) merupakan salah satu perguruan tinggi yang pertama dan tertua di Sulawesi Barat. Sebagai perguruan tinggi pertama dan terbesar, tentu telah banyak alumni/lulusan yang dihasilkan. Hal ini dapat dilihat dari sejak berdirinya PT ini sampai dengan sekarang. Dalam perkembangannya, Unasman telah mengembangkan berbagai jurusan/program studi yang dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya masyarakat Sulbar sebagai dampak dari berdirinya Sulbar sebagai provinsi.

Sebagai PT yang telah menghasilkan alumni/ lulusan yang begitu banyak, seharusnya Unasman khususnya program studi Sistem Informasi telah memiliki kontrol alumni yang terserap di lapangan pekerjaan. Persoalannya sekarang adalah program studi Sistem Informasi tidak memiliki data yang akurat tentang tingkat daya serap alumninya, sehingga apabila ada pertanyaan yang mengarah ke persoalan itu pasti dapat ditebak bahwa profesi alumni pada umumnya sebagai operator dan teknisi program baik di sekolah ataupun kantor . Program studi merupakan penataan program akademik bagi bidang studi tertentu yang didedikasikan untuk: (1) menguasai, memanfaatkan, mendiseminasikan, mentransformasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Ipteks) dalam bidang studi tertentu, (2) mempelajari, mengklarifikasikan dan melestarikan budaya yang berkaitan dengan bidang studi tertentu, serta (3) meningkatkan mutu kehidupan masyarakat dalam kaitannya dengan bidang studi tertentu.

Oleh karena itu program studi sebagai lembaga melaksanakan fungsi Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta mengelola Ipteks selaras dengan bidang studi yang dikelolanya. Untuk menopang dedikasi dan fungsi tersebut, program studi harus mampu mengatur diri sendiri dalam upaya meningkatkan dan menjamin mutu secara berkelanjutan, baik yang berkenaan dengan masukan, proses maupun keluaran program akademik dan layanan yang diberikan kepada masyarakat selaras dengan bidang studi yang dikelolanya.

1.2 Landasan Sosilogis

Berdasarkan kenyataan yang ada, maka program studi Sistem Informasi harus memiliki data daya serap alumni/lulusan. Sehubungan dengan hal itu, dalam kegiatan workshop revisi

kurikulum ada beberapa hal yang menjadi tujuan revisi kurikulum program studi Sistem Informasi seperti diuraikan berikut ini.

1. Daya serap alumni program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Unasman
2. Tanggapan stakeholder/pengguna terhadap kinerja alumni program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Unasman
3. Terhimpunnya data (informasi) masa tunggu kerja pertama alumni program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Unasman.
4. Lebih jauh lagi, dapat menjadi bahan masukan kepada pimpinan Unasman dalam mengambil keputusan/kebijakan ke arah pengembangan Unasman ke depan.

Tersedianya data-data alumni beserta daya serap sebagaimana dikemukakan di atas, maka memungkinkan program studi Sistem Informasi membuat perencanaan pengembangan kurikulum program studi. Pengembangan program studi dilaksanakan dalam rangka mewujudkan akuntabilitas publik, serta secara aktif membangun sistem penjaminan mutu internal. Dengan sistem penjaminan mutu yang baik dan benar, program studi akan mampu meningkatkan mutu, menegakkan otonomi, dan mengembangkan diri sebagai penyelenggara program akademik/profesional sesuai dengan bidang studi yang dikelolanya, dan turut serta dalam meningkatkan kekuatan moral masyarakat secara berkelanjutan. Adapun revisi kurikulum PT Unasman dilandaskan kepada:

1.3 1. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 Pasal 97 menyatakan bahwa kurikulum perguruan tinggi dikembangkan dan dilaksanakan berbasis kompetensi (KBK). Pernyataan Landasan Historis

Fakultas ilmu komputer mulai beroperasi sejak september 2004 dan dalam perjalanannya sampai pada tahun 2020 telah melakukan 3 kali perubahan kurikulum. Dengan dikeluarkannya Perpres No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), program studi dituntut untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kualifikasi KKNI. Dengan demikian bagi Perguruan Tinggi yang masih bermasalah di dalam sistem pembelajarannya mesti segera melakukan pembenahan atau perbaikan untuk mampu menghasilkan lulusan paling tidak memenuhi kualifikasi yang telah ditetapkan.

Demikian pula sistem penjaminan mutu pendidikannya mesti mampu mengendalikan proses pendidikan dengan baik merujuk pada jenjang kualifikasi KKNI. Selain itu, materi

pembelajaran umumnya disusun tidak mengikuti taksonomi dimensi pengetahuan yang akan dicapai dan dimensi proses kognitif urutan serta cara penyampaian. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang banyak dipraktikkan sekarang ini sebagian besar berbentuk penyampaian secara tatap muka (lecturing) atau penyampaian secara searah (dari dosen kepada mahasiswa). Pada saat mengikuti kuliah atau mendengarkan ceramah, mahasiswa akan kesulitan untuk mengikuti atau menangkap makna esensi materi pembelajaran sehingga kegiatannya sebatas membuat catatan yang kebenarannya diragukan. Di samping itu, ada kecenderungan lain yaitu mahasiswa saat ini kurang mampu menyimak atau menelaah informasi. Hal itu terjadi sebagai akibat dari ketergantungan pada bahan ajar dari dosen. Kebiasaan semacam itu perlu diubah karena mahasiswa menjadi pasif. Pola proses pembelajaran dosen aktif dengan mahasiswa pasif ini efektivitasnya rendah dan tidak dapat menumbuhkembangkan proses partisipasi aktif dalam pembelajaran. Keadaan itu terjadi sebagai akibat elemen-elemen terbentuknya proses partisipasi yang berupa, (i) dorongan untuk memperoleh harapan (effort), (ii) kemampuan mengikuti proses pembelajaran, dan (iii) peluang untuk mengungkapkan materi pembelajaran yang diperolehnya di dunia nyata/masyarakat tidak ada atau sangat terbatas. Intensitas pembelajaran mahasiswa umumnya meningkat, tetapi tetap tidak efektif, terjadi pada saat-saat akhir mendekati ujian. Akibatnya, mutu materi dan proses pembelajaran sangat sulit untuk diakses. Dosen menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu.

Dengan adanya KKNi ini diharapkan akan mengubah cara melihat kompetensi seseorang, tidak lagi semata Ijazah tapi dengan melihat kepada kerangka kualifikasi yang disepakati secara nasional sebagai dasar pengakuan terhadap hasil pendidikan seseorang secara luas (formal, non formal, atau in formal) yang akuntabel dan transparan. Pelaksanaan KKNi melalui 8 tahapan yaitu melalui penetapan Profil Kelulusan, Merumuskan Learning Outcomes, Merumuskan Kompetensi Bahan Kajian, Pemetaan LO Bahan Kajian, Pengemasan Matakuliah, Penyusunan Kerangka kurikulum, Penyusunan Rencana Perkuliahan.

Kompetensi adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur melalui asesmen yang terstruktur, mencakup aspek kemandirian dan tanggung jawab individu pada bidang kerjanya. Capaian Pembelajaran (learning outcomes) merupakan internalisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan kompetensi yang dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur dan mencakup suatu bidang ilmu/keahlian tertentu atau melalui pengalaman kerja. Untuk meningkatkan kualitas

lulusan perguruan tinggi. Rambu-rambu yang harus dipenuhi di tiap jenjang perlu dapat membedakan:

1. Capaian Pembelajaran
2. Jumlah SKS
3. Waktu studi minimum
4. Mata Kuliah Wajib : untuk mencapai hasil pembelajaran dengan kompetensi umum
5. Proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa
6. Akuntabilitas asesmen
7. Perlunya Diploma Supplement (surat keterangan pelengkap ijazah dan transkrip)

Langkah pertama dalam mengembangkan dan menyusun kurikulum dimulai dari menentukan program studi (bidang studinya) dan jenjang (level) dari program studi tersebut. Bidang studi dipilih berdasar pada studi kelayakan dari kebutuhan masyarakat, sedangkan jenjang program studi dapat mengacu kualifikasi capaian pembelajaran yang telah dikembangkan dalam konsep KKNI. KKNI menyediakan sembilan jenjang kualifikasi, dimulai dari kualifikasi level 1 sebagai kualifikasi terendah dan kualifikasi level 9 sebagai kualifikasi tertinggi. Penetapan level 1 sampai 9 dilakukan melalui pemetaan komprehensif terhadap kondisi ketenagakerjaan di Indonesia ditinjau dari kebutuhan penghasil (supply push) dan pengguna (demand pull) tenaga kerja,

1.4 Landasan Hukum

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 Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia
10. Buku Panduan Penyusunan KPT di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti-Kemendikbud, 2020.
11. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti-Kemendikbud, 2020.
12. SK Rektor tahun 2015 tentang perubahan kurikulum program studi
13. Statuta Universitas Al Asyariah Mandar

2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi

2.1 Visi

Adapun Visi program Studi Sistem Informasi yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Menjadi program studi sistem informasi terdepan dan terpercaya dibidang industri digital yang Terintegrasi dengan Nilai kebudayaan yang berkarakter di Sulawesi Barat tahun 2020

Makna dari Visi tersebut kami jelaskan untuk menyamakan persepsi dengan segenap civitas akademik sehingga arah pengembangan program studi semakin jelas:

- **Terdepan** merupakan pernyataan keunggulan dan mutu lulusan yang berdaya saing dan kompetitif, hal ini meliputi 1. kompetensi lulusan yang berarti bahwa Program studi sistem informasi berkontribusi menghasilkan SDM yang berkualitas; 2. Pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kepakaran dalam bidang teknologi informasi yang senantiasa memberikan inovasi terbaru perkembangan teknologi; 3. Dukungan sarana dan prasarana yang akan membantu

terciptanya mahasiswa yang memiliki keahlian dan keterampilan khusus dibidang teknologi informasi.

- **Terpercaya** merupakan kekuatan program studi sehingga senantiasa menjaga integritas dan kualitas agar dapat memenuhi harapan mahasiswa dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik di sulawesi barat.
- **Industri digital Integrasi kebudayaan** bermakna bahwa program studi sistem informasi sebagai bagian dari universitas yang menggandeng kata mandar sebagai satu lokalitas akan senantiasa berkontribusi dalam mengembangkan perangkat lunak tidak terlepas dari pelestarian kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat mandar
- **Berkarakter** berarti Program studi sistem informasi akan menghasilkan sumber daya manusia yang:
 - o Memanfaatkan teknologi informasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berlandaskan nilai nilai keagamaan (Meletakkan dasar-dasar keimanan, kepribadian, budi pekerti yang terpuji sehingga menjadi dasar tingkah laku dalam menggunakan teknologi informasi).
 - o Memanfaatkan teknologi Informasi untuk melestarikan dan mempertahankan nilai –nilai tradisi dan kebudayaan melalui studi riset dalam bentuk e-pelestarian.

Unsur-unsur yang terkait dalam penyusunan VMTS program studi adalah VMTS Fakultas Ilmu Komputer dan VTMS Universitas AL Asyariah Mandar, sumberdaya manusia dan sarana prasarana program studi, kompetensi lulusan dan kurikulum program studi

Tabel 2. Keterkaitan VMTS Program Studi dengan VTMS Fakultas dan Univeresitas.

Universitas Al Asyariah Mandar	Fakultas Ilmu Komputer	Program Studi Sistem Informasi
Terwujudnya Unasman Sebagai Pusat Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Yang Unggul, Kompetitif Dengan Menjunjung Tinggi Nilai Agama Dan Nilai Budaya Mandar Di Indonesia	Menjadi Fakultas Unggul dan Terkemuka di Sulawesi Barat, untuk menghasilkan tenaga profesional dibidang Informatika dan Sistem Informasi yang memenuhi kebutuhan dunia usaha, industri dan masyarakat berlandaskan Agama dan Berbasis kebudayaan Mandar	Menjadi Program Studi Sistem Informasi Terdepan dan Terpercaya dibidang Industri Digital yang terintegrasi dengan Nilai Kebudayaan yang Berkarakter di Sulawesi Barat tahun 2026.

2.2 Misi

Berdasarkan visi tersebut, Program Studi Sistem Informasi mengemban misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis pesantren sebagai suatu cara atau tindakan untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan ahklak yang berlandaskan pada keyakinan beragama sehingga mampu mengaktualkan pengetahuannya dengan baik dan benar.
2. Menerapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan saat ini dan yang akan datang melalui metode pembelajaran problem based learning untuk membentuk insan cendekia yang mampu berbuat dan bertindak.
3. Meningkatkan kompetensi keahlian teknologi informasi melalui budaya riset khususnya bidang pengelolaan sistem informasi di berbagai bidang dengan pendekatan komputasi.
4. Melakukan implementasi keilmuan kepada masyarakat sebagai wujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat

2.3 Tujuan

Berdasarkan visi tersebut, Program Studi Sistem Informasi mengemban misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis pesantren sebagai suatu cara atau tindakan untuk menanamkan pengetahuan yang berharga berupa nilai keimanan, ibadah dan ahklak yang berlandaskan pada keyakinan beragama sehingga mampu mengaktualkan pengetahuannya dengan baik dan benar.
2. Menerapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan saat ini dan yang akan datang melalui metode pembelajaran problem based learning untuk membentuk insan cendekia yang mampu berbuat dan bertindak.
3. Meningkatkan kompetensi keahlian teknologi informasi melalui budaya riset khususnya bidang pengelolaan sistem informasi di berbagai bidang dengan pendekatan komputasi.
4. Melakukan implementasi keilmuan kepada masyarakat sebagai wujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat penyelesaian masalah untuk kebutuhan bisnis perusahaan dan untuk kebutuhan pelestarian kebudayaan.
5. Terampil dalam mengimplementasikan sistem informasi sebagai bentuk jasa pelayanan kepada masyarakat.

Dengan demikian VMTS program studi Sistem Informasi diaktualisasikan dalam 4 tahapan antara lain:

- a. Tahap I : Kematangan Integratif (2021-2022) yakni ketercapaian komponen dasar yang meliputi biaya, sumber daya, ruang lingkup, resiko yang ada dan perubahan yang telah dan akan dilakukan.
- b. Tahap II : Transformasi (2022-2023): Proses menciptakan nilai untuk menjadi unggul dan terdepan dengan memanfaatkan sumber daya dan biaya serta waktu yang ada.

- c. Tahap III: Relevansi dan Produktivitas (2023-2024) : Proses yang tengah dilakukan dalam rangka menyesuaikan antara sumber daya yang ada dengan kebutuhan yang ingin dicapai untuk menghasilkan lulusan dengan kompetensi yang handal dan profesional
- d. Tahap IV: Kemitraan dan kerjasama (2024-2025) Merupakan proses menciptakan kualitas dan kuantitas kerjasama dan kemitraan dalam rangka mempersiapkan ruang kerja untuk alumni baik ditingkat lokal, nasional dan internasional. Hal ini nampak pada realisasi kerjasama dan kunjungan industri mahasiswa. Tahap keempat merupakan dampak dari apa yang telah dilakukan pada tahap ketiga, dengan demikian program kemitraan dan kerjasama akan terwujud dan menciptakan daya serap alumni.
- e. Tahap V: Penguatan Lulusan (2026-2027): Merupakan realisasi dari bentuk upaya peningkatan yang dilakukan oleh Fakultas Ilmu Komputer dengan dua program studi yang dimiliki. Penguatan Lulusan ini sejalan dengan visi misi dan dilaksanakan sesuai dengan kompetensi masing-masing program studi.

Tahap Pertama telah dilalui dan memberlakukan kurikulum yang baru merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memantapkan pencapaian.

Tahap Kedua tengah dijalankan dengan memberi konten materi yang inovatif dalam pembelajaran setiap mata kuliah, termasuk dalam penelitian tugas akhir mahasiswa serta penelitian dosen, melakukan perubahan pada sistem pembelajaran yang tidak hanya fokus pada *student center learning* tetapi juga *Problem Based Learning*. Tahapan kedua masih terus dijalankan dan di mantapkan sambil perlahan–lahan memasuki tahap ketiga.

Tahapan ketiga telah terlihat pada topik penelitian mahasiswa yang sebagian besar sesuai dengan pencapaian visi misi tahap ketiga merupakan upaya untuk menuju ke tahap keempat.

Tahap keempat Secara umum keempat tahapan masih terus dilaksanakan sampai menemukan hasil yang maksimal, rincian tahapan pencapaian disajikan pada gambar 2 halaman 15 dan juga dituangkan dalam sasaran dan strategi capaian program studi

2.4 Strategi

Dalam mencapai visi program studi sistem informasi tersebut maka dijabarkan dalam beberapa sasaran dan strategi pencapaian yang selaras dengan misi dan tujuan program studi sistem informasi sebagai berikut:

Tabel 2. Sasaran dan Strategi.

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
A. Bidang Pendidikan											
1.	Perbaikan atmosfer akademik yang berkarakter	Menciptakan interaksi yang beretika dan bermoral	a. Mengaktifkan pesantren mahasiswa sebagai pembentuk karakter yang memiliki dasar-dasar keimanan, kepribadian b. Melakukan kegiatan seminar dengan menghadirkan pembicara / dosen tamu dari perguruan lain.	Jumlah tenaga ahli pakar sebagai pembicara dalam kuliah tamu/seminar/workshop yang bukan hanya dalam bidang ilmu komputer tetapi juga dalam bidang ilmu yang sejalan dengan ideologi Al Asyariah	80%	80,5 %	86%	87%	90%	95%	100 %
2.	Manajemen pengelolaan program studi	Implementasi kebijakan tata kelola dan Perencanaan	Melakukan program pendidikan dan pelatihan peningkatan kapasitas tenaga	Jumlah staf yang melakukan kegiatan studi banding tentang	80%	80%	80,5 %	85%	89%	90%	95%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
		tenaga kependidikan	kependidikan	tata kelola baik pada universitas maupun pada industri perusahaan							
3	Peningkatan kualitas Dosen	Melakukan pengembangan bidang keahlian dan kualitas layanan secara berkelanjutan	a. Bekerja sama dengan universitas-universitas untuk pengembangan jaringan dan kelompok riset. b. Peningkatan sumber daya manusia dengan program studi lanjut S3 bagi dosen. c. Meningkatkan wawasan dan kualitas kegiatan	a. Adanya dosen yang melanjutkan studi program doktor. b. Meningkatnya peran serta dosen dalam kegiatan seminar workshop, lokakarya dan pelatihan c. Mengembangkan Silabus, SAP, dan	0%	0%	10%	07%	20%	25%	30%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
			<p>dosen melalui keikutsertaan dosen dalam seminar, lokakarya dan pelatihan</p> <p>d. Mengembangkan Silabus, SAP, dan bahan ajar.</p> <p>e. Melakukan <i>monitoring</i> proses pembelajaran (perkuliahan dan praktikum).</p> <p>f. Membuat standarisasi penilaian</p> <p>g. Penilaian kinerja Dosen oleh Mahasiswa melalui kuesioner.</p> <p>h. Pembimbingan Proyek Sistem Informasi dan</p>	<p>bahan ajar melalui <i>lesson study</i> diskusi Kelompok Bidang Keahlian (KBK).</p> <p>d. Melakukan <i>monitoring</i> proses pembelajaran (perkuliahan dan praktikum).</p> <p>e. Adanya standarisasi penilaian.</p> <p>f. Adanya kuesioner untuk Penilaian kinerja Dosen oleh Mahasiswa</p> <p>g. Pembimbingan Proyek Sistem</p>							

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
			Skripsi secara intensif beserta mekanisme kegiatan dan penilaian.	Informasi dan Skripsi secara intensif beserta mekanisme kegiatan dan penilaian.							
4	Peningkatan kualitas materi pembelajaran dalam kurikulum	Melakukan pengembangan kualitas materi kuliah dalam kurikulum secara berkelanjutan dengan memperhatikan inovasi dan trend teknologi saat ini dan masa akan yang datang	a. Mendorong untuk peningkatan kualitas dan kuantitas penulisan jurnal. b. Melaksanakan studi banding untuk melihat langsung implementasi teknologi pada perusahaan	a. Meningkatnya kualitas dan kuantitas penulisan jurnal. b. Mengetahui Praktek implementasi teknologi yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan	70%	80%	80,5 %	85%	89%	90%	95%
5.	Peningkatan kualitas dalam	Melakukan perencanaan, implementasi,	a. Melakukan monitoring dan Evaluasi proses	a. Dosen dengan bidang keahlian yang berbeda	80%	80,5 %	86%	87%	90%	95%	100 %

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
	proses pembelajaran dan penilaian	dan evaluasi secara berkala dan terpadu Melakukan pengembangan materi ajar dan metode belajar	belajar. b. Melaksanakan studi banding ke perguruan tinggi dan perusahaan c. Melaksanakan pembaharuan kurikulum yang sesuai dengan trend dan inovasi teknologi	dapat bersinergi memberikan masukan terhadap rancangan SAP pada mata kuliah dalam kurikulum. b. Proses belajar tidak hanya dalam ruang kelas tetapi juga praktek lapang c. Adanya peningkatan topik-topik penelitian Mahasiswa yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.							

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
6.	Peningkatan sarana dan prasarana penunjang kegiatan akademik dan non-akademik	Menerapkan efisiensi dan efektivitas penggunaan serta mengutamakan azas manfaat Pengembangan laboratorium pada program studi sistem informasi	a. Pengadaan dan atau pembaharuan sarana dan prasarana ruang kuliah serta peralatan pendukung pembelajaran pada laboratorium b. Pengembangan laboratorium terpusat, pengembangan perpustakaan berbasis teknologi informasi (TI), serta pengembangan peralatan laboratorium program studi. c. Pengadaan koleksi buku areferensi dan	Bertambahnya jumlah komputer di laboratorium teknologi informasi dengan spesifikasi yang maksimal untuk pratikum Adaya peralatan mikrokontroller untuk mendukung topik penelitian yang sesuai perkembangan teknologi informasi seperti Iot dan Smarthome. Peningkatan koleksi buku teks, jurnal dan majalah	70%	80%	80,5 %	85%	89%	90%	95%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
			jurnal ilmiah d. Peningkatan kapasitas sambungan jaringan internet;	ilmiah, e-library; e-journal; e- learning.							
7.	Peningkatan kualias kegiatan Mahasiswa	a. Meningkatkan an kualitas kegiatan pembimbing an dan pendamping an oleh Dosen b. Bekerjasam a dengan berbagai pihak yang mampu memberi dukungan terhadap progam	a. Pendampingan dalam penyusunan proposal kegiatan kemahasiswaan yang kompetitif. b. Membangun kerjasama dengan sponsorship dalam melaksanakan kegiatan c. Melaksanakan program beasiswa prestasi dan kurang mampu	a. Mahasiswa lebih terarah dalam merencanakan dan mengadakan kegiatan- kegiatan. b. Mahasiswa mendapatkan dukungan baik materi maupun moril c. Mahasiswa yang kurang mampu secara finansial tetapi	80%	80,5 %	86%	87%	90%	95%	100 %

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
		kerja mahasiswa		memiliki prestasi akademik maupun non-akademik diberikan beasiswa baik yang bersumber dari pemerintah maupun yayasan.							
B.Bidang Penelitian dan Pengabdian Masyarakat											
8.	Peningkatan Jumlah penelitian dosen dan mahasiswa	Pembuatan dan sosiaslisi Roadmap penelitian kepada dosen dan mahasiswa	a. Pelatihan pembuatan proposal penelitian hibah serta fasilitasi pengajuan proposal penelitian dana hibah. b. Membentuk	a. Meningkatnya jumlah penelitian yang mendapatkan dana hibah. b. Terbentuknya kelompok riset dosen dan laboratorium riset ilmu	70%	80%	80,5 %	85%	89%	90%	95%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
			kelompok riset untuk konsolidasi pusat studi. c. Melakukan sosialisasi pemanfaatan jurnal fakultas dan pelatihan penulisan jurnal ilmiah d. Melakukan kegiatan pertemuan ilmuah berupa seminar nasional.	komputer. c. Meningkatnya jumlah publikasi dosen dan mahasiswa pada jurnal nasional dan internasional d. Terlaksananya seminar nasional dan penerbitan procsiding karya ilmiah.							
9.	Peningkatan kegiatan pengabdian masyarakat	Pengembangan dan sinergi kegiatan pengabdian kepada masyarakat bersama kegiatan	a. Melakukan <i>roadshow</i> ke SMA atau SMK untuk mengenalkan Program Studi, kegiatan kemahasiswaan, dan produk	a. Meningkatnya jumlah Mahasiswa untuk mendaftarkan pada Program Studi Sistem Informasi	80%	80,5 %	86%	87%	90%	95%	95%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
		penelitian, pusat studi, dan pendidikan.	penelitian. b. Terbentuknya desa binaan sebagai lokasi penelitian c. Menyelenggarakan kegiatan-kegiatan bersifat akademik (seminar, pendampingan, dan advokasi serta lain-lainnya) demi memenuhi kebutuhan serta menjawab persoalan yang dihadapi oleh masyarakat	b. Terlaksananya program kegiatan mahasiswa "link to School" c. Adanya program kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sebagai solusi atas persoalan masyarakat.							
C.Bidang Kerjasama											
10	Meningkatkan kerjasama dengan	Melibatkan kelompok industri atau pemerintah kota	a. Optimalisasi Penerapan Teknologi Tepat Guna (TTG) yang	a. Adanya hasil penelitian dosen yang diimplementasi	70%	80%	80,5 %	85%	89%	90%	95%

NO.	SASARAN	STRATEGI	KEGIATAN	INDIKATOR CAPAIAN	2019 / 2020	2020 / 2021	2021 / 2022	2022 / 2023	2023 / 2024	2024 / 2025	2025 / 2026
	industri, pemerintah daerah serta kelompok masyarakat	dalam kegiatan fakultas atau program studi	didukung dari hasil riset terapan yang kuat; b. Pengembangan jaringan kerjasama dengan alumni.	kan pada masyarakat b. Meningkatnya eksistensi kegiatan Ikatan alumni unasman.							
11	Peningkatan penggunaan sistem informasi	Penyampaian informasi melalui website resmi fakultas	a. Menyusun sistem pelayanan berbasis IT b. Peningkatan penggunaan website sebagai media informasi mahasiswa dan alumni;	a. Meningkatnya layanan akses internet di setiap saat di setiap gedung b. Berkurangnya penggunaan kertas pada papan informasi.	80%	80,5 %	86%	87%	90%	95%	95%

2.5 Universitas Value

Pembaharuan visi, misi, tujuan dan sasaran (VMTS) Program Studi Sistem Informasi ditinjau berdasarkan SK Dekan Nomor 021/UNASMAN-05/IX/II/2020 tanggal 20 Februari 2020 tentang Peninjauan VMTS dan Kurikulum kemudian VMTS ditetapkan sesuai SK Nomor 085/UNASMAN-05/IX/VIII/2020 tanggal 12 Agustus 2020 dan didasarkan pada pembaharuan VMTS Universitas Al Asyariah Mandar yang disahkan melalui Surat Keputusan Senat dengan Nomor: 029/UNASMAN-REKTOR/IX/2018 pada tanggal 17 Februari 2018 dan tertuan dalam statuta univerisitas. Pembaharuan dilakukan dengan memperhatikan peluang, potensi dan kekuatan yang dimiliki oleh program studi sistem informasi dan mempertimbangkan kebutuhan *stakeholder* serta hambatan dan ancaman yang ada baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

Penysunan VMTS diperoleh berdasarkan pada masukan dari Yayasan, Universitas, Dekan, Wakil Dekan, Kepala Biro, Kepala Lembaga, Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT), Ketua Program Studi, Dosen, Tenaga Kependidikan, Tenaga Administrasi, Mahasiswa, dan Alumni, serta Pengguna Lulusan yang kemudian dijadikan sebagai pertimbangan oleh tim penyusun dalam merumuskan VMTS.

Tim penyusun VMTS ditunjuk melalui surat keputusan Dekan nomor 034/05-unasman/IX/II/2015 tanggal 25 Februari 2020. Dalam menyusun VMTS terdapat alur mekanisme yang dilakukan Program Studi Sistem Informasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 dan dijelaskan sebagai berikut :

1. Dekan menerbitkan SK peninjauan VMTS kemudian dan membentuk tim penyusun yang terdiri dari beberapa orang Dosen yang bertugas untuk menyusun rancangan pembaharuan visi, misi, tujuan, dan sasaran (VMTS) Program Studi. Selanjutnya susunan tim kerja penyusun VMTS Program Studi diajukan ke Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar untuk mendapatkan persetujuan.

2. Ketua Program Studi dan Tim penyusun bersama pihak, Yayasan, Universitas, Dekan, Wakil Dekan, Kepala Biro, Kepala Lembaga, Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT), Ketua Program Studi, Dosen, Tenaga Kependidikan, alumni dan pengguna lulusan melakukan kegiatan pertemuan melalui diskusi dengar pendapat dengan tujuan untuk memperoleh masukan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat VMTS Program Studi sesuai dengan kondisi kebutuhan saat ini dan yang akan datang serta diharapkan pihak-pihak tersebut ikut memahami, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas program studi sesuai yang diamanatkan oleh UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Hasil dari diskusi dengar pendapat dibahas pada Rapat internal di tingkat Program Studi yang melibatkan Ketua Program Studi dan Tim penyusun, sekretaris Program Studi, Dosen, dan Kepala UPT sampai menghasilkan draf rumusan visi, misi, tujuan, dan sasaran Program Studi yang akan diajukan ke pimpinan Dekan dengan tetap mengacu dan berpedoman pada rumusan visi, misi, tujuan dan sasaran lembaga-lembaga di atasnya.
4. Pada rapat forum internal tim penyusun akan melakukan presentasi VMTS dan selanjutnya memberi kesempatan kepada segenap hadirin untuk menyampaikan tanggapan terhadap draf rumusan VMTS yang telah dihasilkan oleh tim penyusun dengan tujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan hingga mendapatkan rumusan akhir VMTS.
5. Berdasarkan masukan dan pertimbangan hasil dari rapat internal di tingkat Program Studi maka VMTS Program Studi yang baru selanjutnya diajukan ke Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar untuk mendapat persetujuan.
6. Setelah mendapat persetujuan dari Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar, maka Dekan Fakultas Ilmu Komputer

menetapkan visi, misi, tujuan, dan sasaran Program Studi yang baru melalui surat keputusan.

Dokumen VMTS Program Studi disahkan dan ditetapkan dalam Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komputer berdasarkan pertimbangan dan persetujuan Rektor dan Senat Akademik. Untuk kebutuhan sosialisasi VMTS Program Studi maka VMTS dilampirkan dalam Panduan Akademik untuk Mahasiswa, dipajang pada titik kumpul mahasiswa, ruang kelas laboratorium, Rencana Strategis (Renstra) Program Studi, serta *website* utama Fakultas Ilmu Komputer dan WebSite Universitas.

Pihak-Pihak yang terlibat dalam perancangan VMTS:

1. **Yayasan Al Asyariah Mandar:** Memberikan pencerahan mengenai latar belakang dan ideologi universitas
2. **Senat Universitas:** Memberikan penjelasan mengenai statuta dan aturan-aturan universitas terkait dengan visi misi dan renstra universitas
3. **Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer:** Memberikan gambaran tentang arah kebijakan fakultas dan target capaian fakultas, memberikan masukan terkait kompetensi yang harus dimiliki dosen tenaga kependidikan yang menunjang pencapaian VMTS, Mengusulkan perlunya ada penciri PS yang dimuat dalam VMTS.
4. **Biro Akademik Universitas:** Memberikan masukan tentang arah kebijakan akademik tingkat universitas, Mengusulkan perlunya ada penciri PS yang dimuat dalam VMTS.
5. **Kepala Lembaga dan Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT):** Memberikan masukan terkait kompetensi dosen dan bidang-bidang penunjang akademik tingkat universitas.
6. **Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika:** Menentukan arah dan target capaian program studi sesuai VMTS Universitas, menguraikan point-point penting yang harus termuat dalam

VMTS, mengusulkan VMTS beserta penciri yang sejalan dengan ideologi dan VMTS universitas.

7. **Dosen:** Menyusun VMTS, menjaring umpan balik, memberikan masukan terkait kompetensi dosen, bidang keahlian, bidang riset, kegiatan pengabdian pada masyarakat, indikator-indikator kinerja pencapaian sasaran dan lain-lain
8. **Tenaga Kependidikan:** Menyiapkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam penyusunan VMTS dan memberikan masukan terkait kompetensi dosen
9. **Alumni:** memberikan masukan terkait kompetensi dan keterampilan yang harus dimiliki setiap lulusan, hard skills dan soft skills yang dibutuhkan dalam dunia kerja serta pengetahuan dasar mengenai ideologi universitas.
10. **Stakeholder atau pengguna lulusan:** memberikan masukan terkait dengan kebutuhan dunia kerja serta kompetensi lulusan yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
11. **Tokoh Agama dan Tokoh Budaya** memberikan gambaran terkait kebutuhan teknologi informasi dalam konteks agama dan budaya, selain itu memperkuat tata nilai yang sejalan dengan Visi Misi Tujuan dan Sasaran.
12. **Asosiasi (APTIKOM):** Mengusulkan adanya penciri khusus sesuai dengan SDM yang dimiliki PS, memberikan masukan terkait dengan potensi pengembangan keilmuan di bidang Ilmu Komputer ke depan

**PROFIL DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN UTAMA, PENDUKUNG DAN LAIANNYA
SARJANA SISTEM INFORMASI FIKOM UNASMAN**

Penciri Program Studi	Penciri Lembaga/Institusi (Fakultas/Universitas)	
Capaian pembelajaran Utama (40% - 80%)	Capaian pembelajaran Pendukung (20% - 40%)	Capaian pembelajaran Lainnya (0% - 30%)
Digital Culture dan Preneur	Peneliti	Pengelolaan Sistem dan Teknologi Informasi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan dasar mengelola sistem informasi, bahasa pemrograman, dan Manajemen sistem Informasi yang kuat untuk dapat berkontribusi dalam pengembangan industri digital berbasis kebudayaan. 2. Kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis, dan merancang sistem informasi untuk kebutuhan-kebutuhan industri dan pelestarian kebudayaan menggunakan pendekatan sistem komputerisasi. 3. Kemampuan untuk mengaplikasikan teknik dan metode, yang menjadi dasar bagi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi lokalitas daerah sebagai konten yang diimplementasikan kedalam teknologi informasi 2. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan Penelitian sebagai tindakan reflektif dan evaluative. 3. Mampu memformulasikan penyelesaian masalah-masalah sistem informasi . 4. Menguasai metodologi penelitian Sistem Informasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan memahami penggunaan perancangan sistem informasi 2. Kemampuan memahami dasar-dasar dalam berwirausaha berbasis digital 3. Kemampuan memiliki sikap yang benar terhadap usaha yang akan dilakukan. 4. Kemampuan manajemen dan mengembangkan usaha berbasis digital

Penciri Program Studi	Penciri Lembaga/Institusi (Fakultas/Universitas)	
<p>pengembangan sistem komputer modern yang efektif dan reliabel dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi.</p> <p>4. Kemampuan untuk menerapkan skill dan menggunakan tools untuk mendukung rancangan sistem informasi berbasis jaringan dan basis data.</p> <p>5. Wawasan pengetahuan luas mengenai perkembangan teknologi informasi serta keterampilan dalam menggunakan dan pemeliharaan perangkat teknologi sesuai dengan perkembangan saat ini dan yang akan datang sehingga mampu berinovasi pada aspek-aspek yang lebih luas.</p> <p>6. Karakter pribadi dan etika profesi serta sikap profesional yang tinggi, berideologi Asyariah, serta memiliki dedikasi dan loyalitas pada</p>		<p>5. Kemampuan analisis SWOT</p> <p>6. Kemampuan mengelola sistem informasi.</p> <p>7. Kemampuan menjadikan ideologi Ahlu sunnah Waljamaah sebagai landasan dalam bertindak</p>

Penciri Program Studi	Penciri Lembaga/Institusi (Fakultas/Universitas)	
<p>almamater.</p> <p>7. Kemampuan melihat dan memanfaatkan peluang dan potensi industri digital untuk mengembangkan sektor bisnis.</p> <p>8. Kemampuan beradaptasi, bersikap kritis, kreatif, dan inovatif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sehingga memiliki daya saing di era globalisasi.</p> <p>9. Kemampuan softskil seperti berkomunikasi yang baik dan efektif dalam baik terhadap mitra kerjasama ataupun tim kerja.</p> <p>10. Kemampuan merencanakan dan mengelola proyek perangkat lunak sistem informasi serta metode penerapannya diberbagai bidang sehingga dapat berperan sebagai konsultan sistem informasi.</p> <p>11. Kemampuan mengelola perangkat multimedia</p>		

Penciri Program Studi	Penciri Lembaga/Institusi (Fakultas/Universitas)	
<p>seperti kamera, videografer sehingga mampu bekerja sebagai advertising atau periklanan.</p> <p>12. Kemampuan berkomunikasi yang baik dalam bahasa indonesia dan bahasa asing, baik lisan maupun tulisan.</p> <p>13. Kemampuan kewirausahaan yang dapat berkontribusi pada industri digital udapat sehingga mampu menciptakan lapangan kerja.</p>		

2.6 Evaluasi Kurikulum

BAHAN KAJIAN

No	Bahan Kajian	
1	Umum	Pendidikan Agama
		Pendidikan Pancasila
		Bahasa Indonesia
		Ilmu Sosial / Alamiah Dasar
		Bahasa Inggris
		Pendidikan Kewarganegaraan
		Skripsi
		KKN
2	Ilmu Manajemen	Pengantar Manajemen
		Manajemen Mutu Terpadu
		Manajemen Sumber Daya Manusia
3	Sistem Informasi	Pengantar Teknologi Informasi
		Konsep Sistem Informasi
		Sistem Informasi Akutansi
		Sistem Informasi Organisasi (ERP)
		Audit Sistem Informasi
		E-Commerce
		E-Culture
4	Pengembangan Perangkat Lunak	Algoritma Pemrograman
		Pemrograman Visual
		Web Programming
		Programan Lanjutan
		Jaringan Komputer
		Rekayasa Perangkat Lunak
		Hardware
		Interaksi Manusia dan Komputer
		Sistem Prediksi
		Sistem Pakar
		Sis. Testing & Implementasi Sis
5	Penelitian	Metode Teknik Riset Operasi
7	Penciri Perguruan Tinggi**)	Kewirausahaan

*) Jumlah SKS dapat dikurangi atau ditambah sesuai dengan keperluan program studi.

**) Mata kuliah pilihan disesuaikan dengan profil yang dipilih program studi Sistem Informasi pada masing-masing universitas atau institut

**STRUKTUR KURIKULUM DALAM BENTUK MATA KULIAH
PENYEBARAN MATA KULIAH DAN BEBAN STUDI (SKS) SEBELUM KKNI – SNPT**

No	Semester							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pendidikan Agama 1 (2)	Pendidikan Agama II (2)	Pendidikan Agama III (2)	Pendidikan Agama IV (2)	Manajemen Sumber Daya Manusia (2)	Sistem Informasi Organisasi (ERP) (2)	Tata kelola teknologi Informasi (2)	Seminar Rencana / Hasil Penelitian (1)
2	Pend. Pancasila (2)	Pengantar Manajemen (2)	Teknik Riset Operasi (2)	Pemrograman Lanjutan (2)	Rekayasa Perangkat Lunak (2)	Interaksi Manusia & Komputer (3)	Audit Sistem Informasi (2)	Skripsi (4)
3	Bahasa Indonesia (2)	Algoritma Pemrograman 2 (2)	Pemrograman Visual II (3)	Jaringan Komputer (3)	Multimedia (3)	Sistem Prediksi (2)	E-Commerce (2)	
4	Bahasa Inggris (2)	Sejarah dan Budaya Mandar (2)	Web Programming (3)	Pengamanan Sistem Komputer (3)	Hardware (3)	Metode Penelitian (3)	E-Culture (3)	
5	Peng. Teknologi Informasi/ IT Esensial (3)	Pemrograman Visual I (3)	Konsep Sistem Informasi (3)	Sistem Informasi Manajemen (3)	Kewirausahaan (2)	Praktek Kerja Lapangan (3)	Sis. Testing & Implementasi Sis. (2)	
6	Ilmu Sosial / Alamian Dasar (2)	Bahasa Inggris 2 (3)	Pengantar Ilmu Ekonomi (2)	Sistem Basis Data (3)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Sistem Pakar (2)	Kuliah Kerja Nyata Plus (KKNP) (4)	
7	KKPI (3)	Pengelolaan Instalasi Komputer (3)	Sistem Operasi Komputer (2)	Kecerdasan Buatan (3)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Etika Profesi (2)	Sistem Penunjang Keputusan	

							(2)	
8	Algoritma Pemrograman 1 (3)	Pendidikan Kewarganegaraan (2)	Sistem Informasi Akutansi (2)	Matematika Komputasi (2)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Statistik (2)	Seminar Rencana Penelitian (1)	
9	Dasar Akutansi (2)		Manajemen Mutu Terpadu (2)			Mata Kuliah Pilihan (3)		
Jml sks	21	19	21	21	21	22	18	5
148								

**STRUKTUR KURIKULUM DALAM BENTUK MATA KULIAH
PENYEBARAN MATA KULIAH DAN BEBAN STUDI (SKS) SETELAH KKNI - SNPT**

No	Semester							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pendidikan Agama 1 (2)	Pendidikan Agama II (2)	Pendidikan Agama III (2)	Pendidikan Agama IV (2)	Manajemen Sumber Daya Manusia (2)	Sistem Informasi Organisasi (ERP) (3)	Tatakelola Teknologi Informasi (2)	Seminar Rencana (1)
2	Pend. Pancasila (2)	Pengantar Manajemen (2)	Teknik Riset Operasi (3)	Pemrograman Lanjutan (2)	Rekayasa Perangkat Lunak (3)	Interaksi Manusia & Komputer (3)	Audit Sistem Informasi (2)	Seminar Hasil Penelitian (1)
3	Bahasa Indonesia (2)	Algoritma Pemrograman (3)	Pemrograman Visual II (3)	Jaringan Komputer (3)	Multimedia (2)	Sistem Prediksi (2)	E-Commerce (2)	Skripsi (4)
4	Bahasa Inggris 1 (2)	Pemrograman Visual I (3)	Web Programming (3)	Pengamanan Sistem Komputer (3)	Hardware (2)	Metode Penelitian (3)	Sis. Testing & Implementasi	

							Sis. (2)	
5	Pengantar Teknologi Informasi (3)	Sejarah dan Budaya Mandar (3)	Konsep Sistem Informasi (2)	Sistem Informasi Manajaemen (3)	Kewirausahaa n (2)	Praktek Kerja Lapangan (3)	E-Culture (3)	
6	Ilmu Alamiah Dasar (2)	Pengelolaan Instalasi Komputer (3)	Sistem Operasi Komputer (2)	Sistem Basis Data (3)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Sistem Pakar (2)	Kuliah Kerja Nyata Plus (KKNP) (4)	
7	KKPI (3)	Bahsa Inggris II (2)	Sistem Informasi Akutansi (2)	Kecerdasan Buatan (3)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Etika Profesi (2)	Sistem Penunjang Keputusan (2)	
8	Algoritma Pemrograman 1 (3)	Pendidikan Kewarganega ran (2)	Pengantar Ilmu Ekonomi (2)	Matematika Komputasi (3)	Mata Kuliah Pilihan (3)	Statistik (2)		
9	Dasar Akutansi (2)		Manajemen Mutu Terpadu (2)			Matakuliah Pilihan (3)		
Jml sks	21	20	21	23	20	23	17	6

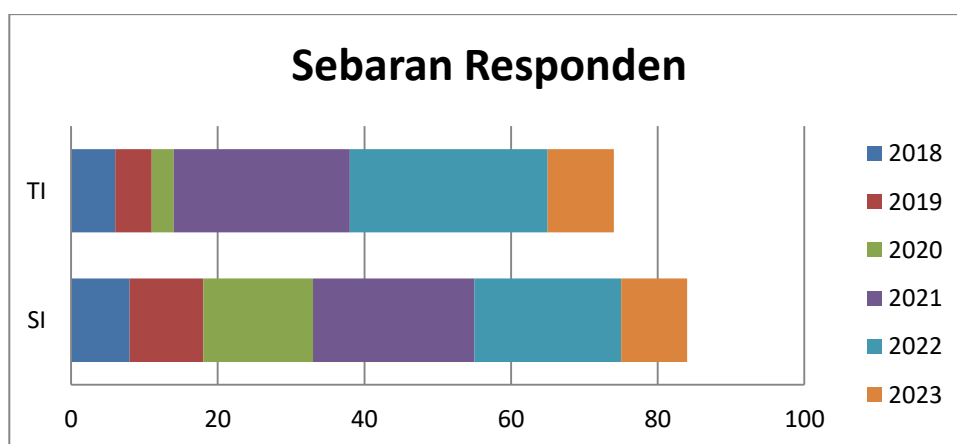
2.7 Tracer Study

Dalam *Tracer Study* ini populasi yang dituju adalah seluruh alumni Fakultas Ilmu Komputer yang terdiri dari dua Program Studi yaitu Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Teknik Informatika yang lulus tahun 2018 dari 2 program studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika. Namun begitu kami tidak menutup masukan/input dari mahasiswa pada lulusan tahun lainnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam riset ini adalah metode *survey* dengan kuesioner sebagai alat. Pertanyaan dalam kuesioner yang disebarakan terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup. Kuesioner ini sudah disusun menggunakan google form https://bit.ly/tracer_study_FIKOMUNASMAN dan disebarakan baik melalui email, group WhatsApp, penyebaran langsung dan secara *online*.

Tracer study ini menjangkau 158 responden yang berasal dari lulusan FIKOM UNASMAN untuk dua program studi tahun 2018, 2019, 2020, 2021 dan 2022, 2023 yang totalnya berjumlah 504 atau sekitar 31 % dari total jumlah lulusan. Selain berasal dari tahun lulusan berbeda, tentunya responden juga berasal program dua program studinya. Responden terbesar berasal dari lulusan program studi Sistem Informasi yaitu sejumlah 88 orang atau 53% dari total responden. Semenataara Responden dari program studi Informatika yaitu diikuti oleh 74 orang atau 47% dari jumlah responden.

Tabel 1 Distribusi Responden Tracer Study FIKOM UNASMAN 2019

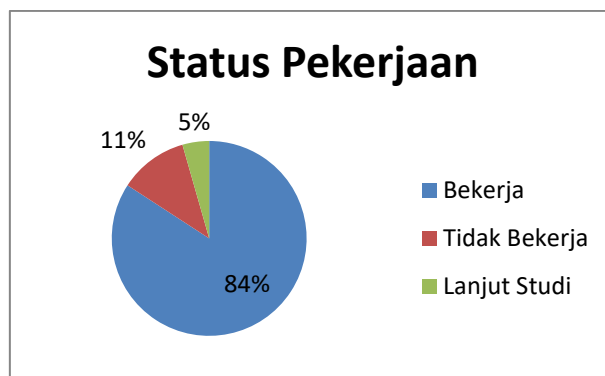
No	Program Studi	2018	2019	2020	2021	2022	2023	Σ	Σ Lulusan	%
1	Teknik Informatika	6	5	3	24	27	9	74	268	28%
2	Sistem Informasi	8	10	15	22	20	9	84	236	36%
	FIKOM UNASMAN	14	15	18	46	47	18	158	504	64%



Grafik 1 Sebaran Tahun Lulus dan Prodi Responden Tracer Study 2019

A. Pekerjaan

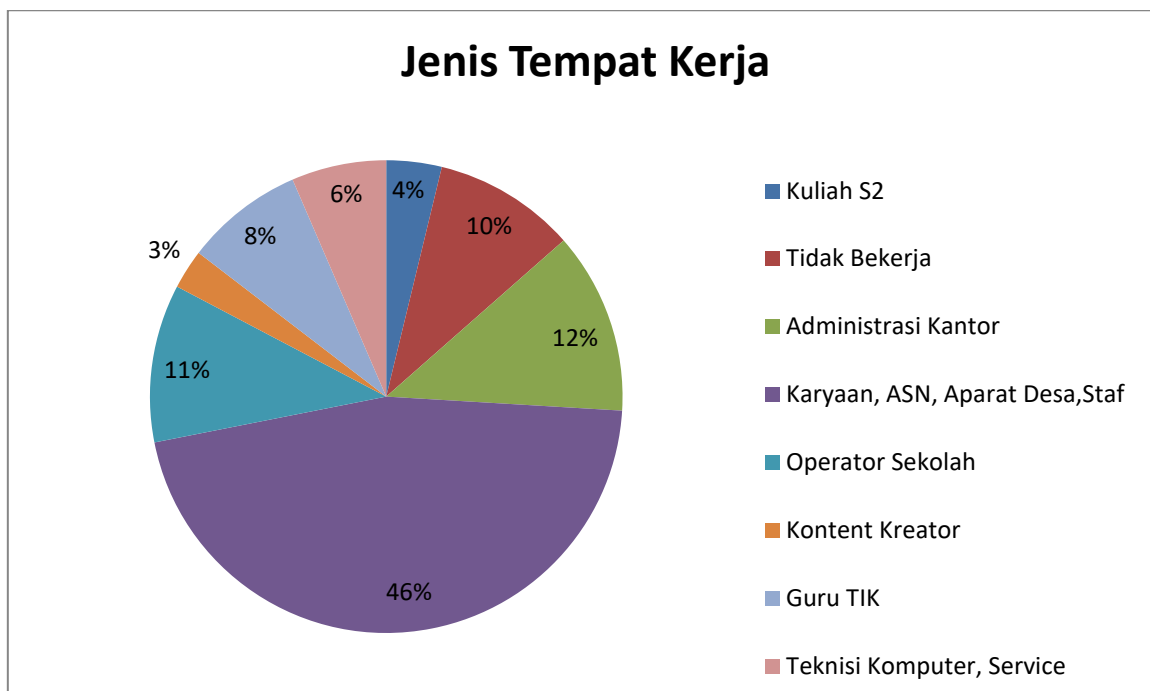
Dari 158 responden survey, 133 orang atau 84% menyatakan saat ini dalam status bekerja. 18 orang atau 11% Belum Bekerja dan 7 Orang atau 5% Lanjut Studi. Angka ini menunjukkan tingkat/jumlah lulusan FIKOM UNASMAN yang bekerja sangat tinggi dengan berbagai jenis pekerjaan.



Grafik 2 Data Status Kerja Responden

B. Jenis Tempat Kerja

Kurang lebih 57 persen alumni FIKOM UNASMAN bekerja di perusahaan swasta nasional (56 orang), 9 persen di Instansi Pemerintah baik itu pusat, daerah dan termasuk juga BUMN. Dan sekitar 17 % lulusan bekerja di perusahaan multinasional. Tiga belas orang atau kurang lebih 13 persen lulusan menjalankan usahanya sendiri dalam berbagai bidang. Profil jenis instansi ini kurang lebih sama antara Fakultas Humaniora dan Bisnis dan Fakultas Teknologi dan Desain, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar alumni FIKOM UNASMAN bekerja di perusahaan swasta nasional.



Grafik 6 Jenis Tempat Bekerja Responden

C. Kompetensi

Kemampuan alumni FIKOM UNASMAN tidak hanya dinilai dari *hard skill* saja namun juga dinilai dari *soft skill*. Kedua kemampuan tersebut selayaknya terus diasah selama masa studi di perguruan tinggi. Dalam *survey* ini alumni diminta memberikan umpan balik atau penilaian terhadap penguasaan kompetensi yang ia miliki. Grafik 7 pada halaman berikut ini dapat memberikan perbandingan antara penguasaan kompetensi pada saat lulus dan tingkat kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Responden memberikan penilaian dengan skala 1-5 dimana 1 menyatakan sangat kecil dan 5 menyatakan sangat besar. Dari hasil analisis diperoleh bahwa kompetensi dengan capaian (rata-rata) terbesar yang dikuasai alumni adalah ketrampilan Internet (4.36), toleransi (4.38), bekerja dengan oranglain yang berbeda latar belakang (4.38) dan kemampuan bekerjasama dalam tim (4.40) adalah aspek-aspek kompetensi yang memiliki nilai rata-rata tertinggi. Secara umum nilai rata-rata kompetensi yang dimiliki mahasiswa sudah cukup tinggi disekitar angka 4 dari nilai maksimal 5.00, namun begitu nilai kompetensi lulusan pada semua aspek masih berada di bawah kebutuhan kompetensi tersebut di dunia kerja.

3 Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

3.1 Lulusan

Penentuan profil lulusan dilakukan dengan melalui beberapa pertimbangan yaitu antara lain:

1. Berdasarkan Program Pemerintah Provinsi Sulawesi Barat yakni program satu data dan Layanan Berbasis Elektronik
2. Kebijakan pemerintah daerah dan provinsi, untuk ikut dan berkontribusi dalam transformasi digital nampak pada program satu data, desa digital, platform eduwisata
3. Kebutuhan tenaga kerja industri di bidang informasi dan komunikasi adalah sebanyak 18.843 orang.
4. Visi Misi Tujuan Sasaran Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Universitas Al Asyariah Madnar Berdasarkan misi institusi pengolah prodi yang telah ditetapkan yaitu;
5. Berdasarkan hasil Tracer Study dan Focus Group Discussion (FGD) pada tahun 2023
6. Mempertimbangkan sumber daya prodi yaitu kompetensi dosen dalam bidang IT Governance, Data Science, Enterprise Information System, Application Development dan Multimedia.

Tabel 4.1. Profil Lulusan

NO	KODE PL	DESKRIPSI
1	PL-01	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis, merancang, membuat, dan melakukan evaluasi sistem informasi yang selaras dengan tujuan organisasi (IS2020)
2	PL-02	Lulusan memiliki kemampuan memahami, menerapkan dan mengintegrasikan model sistem, menggunakan metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. (IS2020)
3	PL-03	Lulusan memiliki kemampuan manajemen layanan teknologi SI dalam memenuhi kebutuhan dan tantangan industri, dan organisasi pemerintah dengan menjamin reliabilitas dan kualitas layanan
4	PL-04	Lulusan memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang SI dengan pendekatan yang humanis

Tabel 4.2. Profesi Lulusan

NO	PROFESI LULUSAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
1	Systems	1. Kemampuan dasar pengetahuan informatika, bahasa



NO	PROFESI LULUSAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
	Analyst	<p>pemrograman, dan Manajemen sistem Informasi yang kuat untuk dapat berkontribusi dalam pengembangan industri digital berbasis kebudayaan.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis, dan merancang sistem informasi untuk kebutuhan-kebutuhan pelestarian kebudayaan menggunakan pendekatan sistem komputerisasi.3. Kemampuan untuk mengaplikasikan teknik dan metode, yang menjadi dasar bagi pengembangan sistem komputer modern yang efektif dan reliabel dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi.4. Kemampuan untuk menerapkan <i>skill</i> dan menggunakan <i>tools</i> untuk mendukung rancangan sistem informasi berbasis jaringan dan basis data.5. Wawasan pengetahuan luas mengenai perkembangan teknologi informasi serta keterampilan dalam menggunakan dan pemeliharaan perangkat teknologi sesuai dengan perkembangan saat ini dan yang akan datang sehingga mampu berinovasi pada aspek-aspek yang lebih luas.6. Karakter pribadi dan etika profesi serta sikap profesional yang tinggi, berideologi Asyariah, serta memiliki dedikasi dan loyalitas pada almamater.7. Kemampuan mampu melihat dan memanfaatkan peluang dan potensi industri digital untuk mengembangkan sektor bisnis.8. Kemampuan beradaptasi, bersikap kritis, kreatif, dan inovatif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sehingga memiliki daya saing di era globalisasi.9. Kemampuan <i>softskill</i> seperti berkomunikasi yang baik dan efektif dalam baik terhadap mitra kerjasama ataupun tim kerja.10. Kemampuan merencanakan dan mengelola proyek perangkat lunak sistem informasi serta metode penerapannya diberbagai bidang sehingga dapat berperan sebagai konsultan sistem informasi.

NO	PROFESI LULUSAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
2	Peneliti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi lokalitas daerah sebagai konten yang diimplementasikan kedalam teknologi informasi 2. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan Penelitian sebagai tindakan reflektif dan evaluative. 3. Mampu memformulasikan penyelesaian masalah-masalah sistem informasi . 4. Menguasai metodologi penelitian Sistem Informasi
3	Digital Preneur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan memahami penggunaan perancangan sistem informasi 2. Kemampuan memahami dasar-dasar dalam berwirausaha berbasis digital 3. Kemampuan memiliki sikap yang benar terhadap usaha yang akan dilakukan. 4. Kemampuan manajemen dan mengembangkan usaha berbasis digital 5. Kemampuan analisis SWOT 6. Kemampuan mengelola sistem informasi
4	Web Developer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan membangun serta mengelola aplikasi web baik dari sisi konten, programming dan databasenya 2. Kemampuan membangun User Interface sebagaimana konsep usability dan UX 3. Kemampuan memahami kebutuhan pengguna dan harapan pengguna tentang sistem informasi yang akan dibangun.

3.2 Perumusan CPL

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
Sikap



Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	
CPL-S01	▪ Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
CPL-S02	▪ menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
CPL-S03	▪ berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
CPL-S04	▪ berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
CPL-S05	▪ menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
CPL-S06	▪ bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
CPL-S07	▪ taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
CPL-S08	▪ menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
CPL-S09	▪ menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
CPL-S10	▪ menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
Ketrampilan Umum	
CPL-KU01	▪ 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;
CPL-KU02	▪ mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
CPL-KU03	▪ 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;
CPL-KU04	▪ mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
CPL-KU05	▪ mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
CPL-KU06	▪ mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
CPL-KU07	▪ mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
CPL-KU08	▪ mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola



Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	
CPL-KU09	<ul style="list-style-type: none"> pembelajaran secara mandiri; dan mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Ketrampilan Khusus	
CPL-KK01 / CPL01	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
CPL-KK02 / CPL02	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan Mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional
CPL-KK03 /CPL04	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat
CPL-KK04 /CPL03	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC).
CPL-KK05 / CPL03	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak
CPL-KK06 / CPL-05	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem
CPL-KK07 / CPL-06	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang
Pengetahuan	
CPL-PP01 / CPL01	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.
CPL-PP02 / CPL02	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh
CPL-PP03 / CPL04	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menjelaskankonsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat
CPL-PP04 / CPL03	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi mulai dari pengembangansistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile
CPL-PP05	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak



Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	
CPL-PP06 / CPL05	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem.
CPL-PP14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX

3.3 Matrik hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Tabel 2. Pemetaan CPL SN-DIKTI dengan CPL Prodi

CPL SN-DIKTI		CPL PROGRAM STUDI					
		CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6
Sikap							
S1		√					
S2					√		
Ketrampilan Umum							
KU1							
KU2		√			√		
Ketrampilan Khusus							
KK1		√					
KK2			√				
KK3					√		
KK4				√			
KK5				√			
KK6						√	
KK7							√
KK8							√
KK9							√
Pengetahuan							
PP1		√					
PP2			√				
PP3				√			
PP4				√			
PP5						√	

Tabel 5. Pemetaan CPL dan PL

No	Kode CPL	Profil Lulusan			
		PL01	PL02	PL03	PL04
1	CPL01	√			
2	CPL02		√		
3	CPL03			√	
4	CPL04			√	
5	CPL05				√
6	CPL06				√

4 Penentuan Bahan Kajian

Penetapan bahan kajian untuk Program Studi bersumber dari KKNI, SN-DIKTI, IS-2020, CC-2020, ASIIN, IABEE dan sumber lainnya yang relevan. Adapun bahan kajian sebagai berikut:

Tabel 6. Bahan Kajian

No	Kode BK	Bahan Kajian	Kategori	Referensi
1	BK01	Foundation of Information Systems	Wajib Prodi SI	IS2020
2	BK02	Data / information Management	Wajib Prodi SI	IS2020
3	BK03	IT Infrastructure	Wajib Prodi SI	IS2020
4	BK04	IS Project	Wajib Prodi SI	IS2020
5	BK05	Systems Analysis & Design	Wajib Prodi SI	IS2020
6	BK06	IS Management and Strategy	Wajib Prodi SI	IS2020
7	BK07	Application Development / Programming	Wajib Prodi SI	IS2020
8	BK08	Secure Computing	Wajib Prodi SI	IS2020
9	BK09	Ethics, use and implications for society	Wajib Prodi SI	IS2020
10	BK10	Praktikum	Wajib Prodi SI	IS2020
11	BK15	User Interface Design	Tidak Wajib	CC2020
12	BK16	Enterprise Architecture	Tidak Wajib	IS2020

Tabel 7 Pemetaan Bahan Kajian

BK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)					
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06
BK01	√					√
BK02	√	√		√	√	
BK03	√	√	√			
BK04						
BK05			√	√		
BK06					√	√
BK07			√	√	√	
BK08		√		√		
BK09		√				√

BK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)					
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06
BK10		√	√	√	√	√
BK15			√		√	
BK16					√	√

Tabel 8. Pemetaan BK terhadap MK

No	Kode MK	Mata Kuliah	Bahan Kajian (BK)												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15	16	
1	202MKK3	Pengantar Teknologi Informasi	√		√	√	√							√	
2	207MKK3	Algoritma Pemrograman 1							√				√		
3	208MKK3	Algoritma Pemrograman 2							√				√		
4	209MKK3	Pemrograman Visual I							√				√		
5	210MKK3	Pemrograman Visual II							√				√		
6	212MKK3	Web Programming							√				√		
7	214MKK2	Konsep Sistem Informasi	√		√		√	√					√		
8	218MKK2	Sistem Operasi Komputer													
9	211MKK3	Pemrograman Lanjutan		√	√				√	√			√		
10	213MKK3	Jaringan Komputer							√				√		
11	216MKK2	Pengamanan Sistem Komputer													
12	304MKB2	Sistem Informasi Manajemen													
13	307MKB3	Sistem Basis Data							√				√		
14	311MKB3	Kecerdasan Buatan							√				√		
15	402MPB3	Rekayasa Perangkat Lunak							√		√		√		
16	312MKB3	Multimedia							√			√	√		
17	317MKB3	Hardware							√			√	√		
18	306MKB2	Sistem Informasi Organisasi (ERP)				√		√		√			√	√	
19	310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer											√		
20	313MKB3	Sistem Prediksi						√	√	√			√		
21	309MKB3	Metode Penelitian	√	√			√		√			√			
22	314MKB2	Tata Kelola Teknologi Informasi	√		√			√							
23	308MKB2	Audit Sistem Informasi				√	√	√	√						
24	403MPB2	E-Commerce						√	√	√			√		
25	406MPB2	Sis. Testing & Implementasi Sis.					√	√	√			√			
26	404MPB3	E-Culture						√	√	√			√		
27	315MKB3	Sistem Penunjang Keputusan		√	√				√	√					
28	601TA4	Kuliah Kerja Nyata (KKN)					√	√	√			√			
29	604TA5	Skripsi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

4.1 Gambaran *Body of Knowledge* (BoK)

4.2 Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 3. Bahan Kajian (BK)

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
1	Agama I	Mata kuliah ini diawali dengan pemahaman tentang pengertian Agama Islam secara utuh dan menyeluruh. Selain masalah keimanan, akan dibahas pula ikhwal ibadah, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum, yaitu kaidah yang menyangkut hubungan antara manusia dengan Tuhan/Khaliknya, antara manusia dengan sesamanya, dan antara manusia dengan makhluk lain dan alam. Selain hendak diarahkan ke terbinanya kesadaran untuk melaksanakan ibadah dan memenuhi kewajiban kewajiban kepada Tuhan Yang Maha Esa, pembah–san pembahasan juga tertuju ke arah kewajiban kewajiban manusia kepada diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negaranya. Dengan mahasiswa diharapkan akan kian dapat menunaikan tugas hidupnya dengan teratur dan tertib menurut tatanan yang berlaku. Berkaitan dengan materi di atas, ditekankan pula pembahasan sifat umum ajaran Islam tentang keserasian dan keseimbangan antara pola hidup duniawi dan ukhrawi.	2
2	Agama II		2
3	Agama III		2
4	Agama IV		2
5	Pendidikan Pancasila	Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa memiliki kemampuan pemahaman, konsep dan deskripsi situasi hal yang berkaitan dengan penguatan warga negara dalam implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, penyikapan terhadap situasi aktual tentang ideologi, negara dan warga negara secara sekuensial dengan bahasan meliputi filsafat Pancasila, identitas nasional, hak dan kewajiban warga negara, negara dan konstitusi, demokrasi Indonesia, HAM dan the rule of law, geopolitik dan geostrategi Indonesia. Kerangka pembahasan dikaitkan dengan fenomena globalisasi, HAM dan demokrasi (politik dan ekonomi) serta dinamika keindonesiaan aktual. Dengan	2
6	Pendidikan Kewarganegaraan		2

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
		pemahaman serta refleksi terhadap realitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara diharapkan menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air; demokratis yang berkeadaban; menjadi warga negara yang memiliki daya saing, berdisiplin, dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.	
7	Bahasa Indonesia	Mata kuliah ini adalah mata kuliah pengembangan kepribadian bahasa Indonesia. Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu (1) menggunakan bahasa Indonesia untuk memperkaya pikiran, gagasan, dan sikap ilmiah ke dalam berbagai bentuk karya ilmiah yang berkualitas(memenuhi syarat objektivitas, koherensi, kohesi, efektivitas, efisiensi, dan komunikatif); (2) menyunting secara kritis berbagai karya ilmiah dan menyempurnakannya berdasarkan hasil suntingan; (3) memanfaatkan kemahiran dalam berbahasa Indonesia untuk mengembangkan diri sepanjang hayat. Perkuliahan ini dilaksanakan dengan pendekatan komunikatif dan kontekstual melalui teknik diskusi, latihan, dan presentasi.	2
8	Bahasa Inggris	Matakuliah ini untuk sebagian besar akan berupa latihan latihan intensif guna meningkatkan kemampuan para mahasiswa berbahasa Inggris, sekalipun secara pasif, khususnya untuk keperluan baca membaca. Lewat mataajaran ini para mahasiswa akan banyak belajar memahami dan menganalisis struktur struktur kalimat di dalam bahasa Inggris. Latihan latihan secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kecakapan mahasiswa memahami pesan pesan yang disampaikan kepadanya di dalam bahasa Inggris itu, baik lewat tulisan (bacaan) maupun secara lisan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia yang juga dikembangkan lewat matakuliah ini.	2
9	Ilmu Alamiah Dasar	Mata kuliah ini bertujuan mengarahkan mahasiswa terhadap nilai-nilai sosial dan budaya demi memantapkan kepribadiaannya sebagi bekal hidup bermasyarakat selaku individu dan mahluk sosial yang: (a) bersifat demokratis, berkeadaban, dan menjunjung tinggi nilai	2

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
		kemanusiaan, bermartabat serta peduli terhadap pelestarian sumber daya alam dan lingkungan hidup, (b) memiliki kemampuan untuk menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, dan (c) ikut berperan mencari solusi pemecahan masalah sosial budaya dan lingkungan hidup secara arif. Matakuliah ISBD mengetengahkan pengetahuan dasar tentang konsep-konsep manusia.	
10	Pengantar Teknologi Informasi	Konten perkuliahan membahas tentang sejarah komputer digital dan teknologi informasi, termasuk perkembangan ide dari para penemu dan pengembang mesin komputer dan teknologi informasi. Kuliah ini juga akan menjelaskan penggunaan beberapa aplikasi berbasis komputer dan TIK yang digunakan dalam pengolahan data. Materi dalam kuliah ini juga akan membahas tentang pentingnya etika dan keamanan dalam menggunakan komputer dan TIK.	3
11	KKPI	Singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. KKPI merupakan salah satu matapelajaran kelompok adaptif. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi	3
12	Algoritma Pemrograman I	Mahasiswa diperkenalkan pada konsep dasar, terminologi (Algoritma, Flowchart) , dan sintaksis (Pemrograman berorientasi objek) , dan langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat program Java dasar. Siswa akan mempelajari konsep pemrograman Java, mendesain dan membuat aplikasi berorientasi objek sederhana dengan Java	3
13	Dasar Akutansi	Merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang pengertian umum laporan keuangan dan analisis keuangan yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari serta memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah lain di bidang bisnis dan ...	2
14	Pengantar Manajemen	Membantu mahasiswa dalam memperluas pengetahuan tentang Manajemen baik dari teori, konsep, proses. Mata kuliah ini membahas berbagai praktik dan konsep-konsep manajemen yang kompleks, dinamis selalu mengalami perubahan dan bersifat global	2

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
15	Algoritma Pemrograman II	Mahasiswa diperkenalkan pada sintaksis (Pemrograman berorientasi objek lanjutan) , dan langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat program Java dasar. Mahasiswa akan mempelajari konsep pemrograman Java, mendesain dan membuat aplikasi berorientasi objek sederhana dengan Java	3
16	Pemrograman Visual I	Mengenal dan menggunakan dasar-dasar pemrograman visual berbasis dekstop	3
17	Sejarah & Budaya Mandar	Mahasiswa mempelajari adat budaya dan tradisi daerah mandar sebagai salah satu identitas atau ciri khas program studi	3
18	Pengelolaan Instalasi Komputer	Mahasiswa mempelajari proses instalasi komputer baik sistem operasi maupun software pendukung seperti menggunakan aplikasi dasar komputer ms word.	3
19	Teknik Riset Operasi	Mahasiswa mempelajari perhitungan matematika dalam memulai riset pada bidang komputasi	2
20	Pemrograman Visual 2	Pengembangan dari Mata kuliah Pemrograman Visual II mahasiswa mulai membuat program berdasarkan studi kasus menggunakan program dekstop seperti phyton, C++. Java dll	3
21	Web Programming	Mata kuliah ini merupakan salah satu serial mata kuliah yang memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pembangunan aplikasi sistem informasi. Di mata kuliah ini mahasiswa akan memahami arsitektur layanan berbasis web dan membuat aplikasi berbasis web. Selain itu mahasiswa mendapatkan wawasan tentang framework aplikasi berbasis web	3
22	Konsep Sistem Informasi	Sistem informasi merupakan komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Sistem informasi dapat membantu segala jenis bisnis dalam hal meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses bisnis, pengambilan keputusan manajerial, hingga dapat memperkuat posisi kompetitif bisnis dalam pasar yang cepat sekali berubah. Sistem informasi berbasis internet dalam waktu singkat menjadi bahan yang dibutuhkan untuk	3

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
		keberhasilan bisnis di lingkungan global yang dinamis saat ini. Bisnis saat ini membutuhkan Sistem Informasi. Sehingga apa yang perlu diketahui terkait penggunaan sistem informasi dalam bisnis, maka Mata Kuliah Konsep Sistem Informasi ini akan menjawab pertanyaan mendasar mengenai peran Sistem Informasi dalam organisasi bisnis. Pada mata kuliah Konsep Sistem Informasi ini, mahasiswa dapat memahami berbagai karakteristik Sistem Informasi (SI) beserta tren perkembangannya, serta dapat memanfaatkan SI untuk membantu memberikan solusi problem bisnis.	
23	Sistem Operasi Komputer		2
24	Sistem Informasi Akutansi		2
25	Pegantar Ilmu Ekonomi		2
26	Manajemen Mutu Terpadu		2
27	Sistem Infomasi Organisasi (ERP)	Strategi bisnis perusahaan utamanya dalam hal pengambilan keputusan yang lebih baik, peningkatan manajemen koordinasi, respon yang cepat dan lebih besar kepada konsumen, serta bagaimana perusahaan mengubah proses bisnis untuk mendapatkan manfaat besar dari investasi dengan menggunakan perangkat lunak.	3
28	Interaksi Manusia Dan Komputer	Mahasiswa mengenal prinsip – prinsip desain antarmuka komputer serta membangun antarmuka berbasis user friendly	3
29	Sistem Prediksi	Mahasiswa menggunakan sistem komputer dengan metode prediksi	2
30	Metode Penelitian	Matakuliah ini menuntun mahasiswa dapat membuat dan mendesain penelitian berdasarkan kaidah-kaidah yang berlaku dalam penelitian ilmu komputer	3

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
31	Praktek Kerja Lapangan	Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa program studi Sistem Informasi adalah mata kuliah yang harus dilatihkan dalam pelaksanaan proses	3
32	Sistem Pakar	Mahasiswa membangun sistem komputer berbasis AI dengan kepakaran khusus yang dibuat dengan algoritma tertentu	
33	Etika Profesi	Etika Profesi memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai refleksi kritis dan bertanggung jawab terhadap berbagai permasalahan pada aspek legal, etika, dan sosial yang terkait dengan sistem informasi .	2
34	Statistik	Matakuliah Statistika mempelajari beragam teknik pengolahan data secara statistik. Matakuliah ini adalah fondasi mendasar pada beragam pendekatan monitoring dan evaluasi pada implementasi Teknologi Informasi. Mahasiswa akan mempelajari konsep statistika dalam analisis data, perbedaaan antara populasi dan sampel, pengambilan data primer, konsep distribusi dan sampling serta konfidence interval. Mahasiwa juga diminta bisa melakukan uji hipotesis, uji korelasi, uji regresi kemudian menafsirkan hasil analisis sesuai dengan konteks masalah yang sedang dihadapi.	2
35	Costumer Relationship Manag.		3
36	Supply Chain Management		3
37	Manajemen Sumber Daya Manusia		2
38	Rekayasa Perangkat Lunak	Secara umum, tujuan dari terselenggaranya mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak adalah mahasiswa memiliki kemampuan menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak. Mata	3



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
		kuliah ini memberikan gambaran mengenai prosedur atau proses dan teknik analisis dan spesifikasi sistem, perkembangan metodologi, metode representasi, tools dan teknik rekayasa kebutuhan serta mampu untuk mendokumentasikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Matakuliah ini akan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk menggali, menganalisis, menspesifikkan, mengelola, memvalidasi, maupun mendokumentasikan kebutuhan perangkat lunak, serta mampu menelusuri kembali kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya hingga valid. Untuk itu, metode pembelajaran yang digunakan dengan ekspositori, kontekstual, problem based-learning, dan praktek pada contoh kasus nyata untuk diselesaikan secara kelompok	
39	Multimedia	Mata kuliah multimedia merupakan mata kuliah keahlian bidang Sistem Informasi yang membahas tentang konsep bidang multimedia mulai dari tahap perkembangan, proses produksi hingga menghasilkan produk multimedia, sesuai kompetensi keahlian program studi informatika maka mata kuliah ini akan mengarahkan mahasiswa mampu merancang, mendesain, mengorganisasikan, dan membangun produk multimedia.	2
40	Hardware		2
41	Kewirausahaan		2
42	Technologi Cloud Computing		3
43	Arsitektur Enterprise		3
44	Sistem Basis Data	Matakuliah ini membahas mengenai ruang lingkup perancangan Basis Data dengan menggunakan pemodelan Diagram ER kardinalitas dan modalitasnya, teknik normalisasi, dan mampu mengimplementasikan ke dalam pembuatan database fisik.	3
45	Evaluasi Sistem		3

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
	Informasi		
46	Tata kelola Teknologi Informasi		2
47	Audit Sistem Informasi		2
48	E-Commerce		2
49	Sis. Testing & Implementasi Sis		2
50	E- Culture	Mata kuliah ini membahas tentang konsep kebudayaan manusia dan kearifan lokal yang harus dipertahankan sebagai upaya pelestarian ditengan pengaruh era teknologi informasi, dengan kata lain bahwa teknologi informasi menjadi alat untuk melestarikan kebudayaan.	3
51	Sistem Penunjang Keputusan		2
52	Program Lanjutan		3
53	Jaringan Komputer	Mata kuliah Sistem Operasi Berbasis Jaringan merupakan mata kuliah keahlian bidang Sistem Informasi yang membahas tentang konsep Sistem Operasi secara umum, Sistem Operas Berbasis Jaringan, Jenis-jenis Sistem Operasi Berbasis jaringan, serta Instalasi dan konfigurasi Sistem Operasi	3
54	Pengamanan Sistem Komputer		3
55	Sistem Informasi Manajemen		3
56	Sistem Basis Data	Matakuliah ini membahas mengenai ruang lingkup perancangan Basis Data dengan	3

No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
	Lanjutan	menggunakan pemodelan Diagram ER kardinalitas dan modalitasnya, teknik normalisasi, dan mampu mengimplementasikan ke dalam pembuatan database fisik.	
57	Kecerdasan Buatan		3
58	Matematika Komputasi		3
59	Seminar Rencana Penelitian		1
60	Seminar Hasil Penelitian		1
61	Knowlaldge Management System		3
62	Busines Intelligence System		3
63	Web Programming Lanjutan		3
64	Programan Aplikasi Mobile		3
65	Technopreneurship		3
66	Komunikasi Visual		3
67	KKN	Mahasiswa memiliki kemampuan melaksanakan kegiatan pengabdian padamasyarakat dan belajar melaksanakan kegiatan kemasyarakatan di daerah	4



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



No	Bahan Kajian	Deskripsi	SKS
68	SKRIPSI	Mahasiswa memecahkan masalah-masalah matematika, dan pembelajarannya melalui kaidah-kaidah keilmuan dalam bentuk penelitian bahasa, sastra, dan pengajarannya (skripsi); Topik bahasannya meliputi rancangan penelitian, perumusan masalah, tujuan, asumsi, dan hipotesis, studi landasan teori, studi metodologi penelitian, pengumpulan, instrument penelitian, analisis data, verifikasi dan simpulan data penelitian, penulisan laporan hasil penelitian pendidikan matematika, dan pengajarannya.	4

5 Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan bobot SKS

Pembagian kelompok Mata Kuliah

Dalam menjalankan kurikulum pada Fikom Unasman Telah ditetapkan pengelompokkan mata kuliah sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi sebagai berikut: Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan (12 sks) atau sama dengan 8,28%, Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (67 sks) atau sama dengan 46,21% Mata Kuliah Keahlian Berkarya (34 sks) atau sama dengan 23,45%, Mata Kuliah Perilaku Berkarya (13 sks) atau sama dengan 8,97%, dan Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (9 sks) atau sama dengan 6,21% dan Tugas Akhir (10 sks) ata sama dengan 6,90%. Selengkapnya dijelaskan pada Tabel berikut :

Kelompok Mata Kuliah	Sks	Prosentase
Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian	13	8,78
Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan	67	45,27
Mata Kuliah Keahlian Berkarya	40	27,03
Mata Kuliah Perilaku Berkarya	13	8,78
Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat	9	6,08
Tugas Akhir	6	4,05
Total	148	100,00

* Mata Kuliah keahlian dan mata kuliah pilihan tersebar pada kelompok MPK, MKK, MKB, MPB, MBB dan TA

Berikut adalah penjelasan untuk setiap kelompok mata kuliah dalam kurikulum tersebut.

- A. Matakuliah Pengembangan Kepribadian
- B. Matakuliah Keilmuan dan Keterampilan
- C. Matakuliah keahlian berkarya
- D. Matakuliah perilaku berkarya
- E. Matakuliah berkehidupna bermasyarkat
- F. Tugas Akhir

Tabel 4. Pemetaan BK - CPL dan Mata kuliah

	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06
BK01	202MKK3 214MKK2					
BK02		304MKB2 307MKB3				
BK03		218MKK2	202MKK3 314MKB2			
BK04			309MKB3	212MKK3 306MKB2 402MPB3 406MPB2	404MPB3 403MPB2 313MKB3 315MKB3	
BK05	406MPB2 309MKB3 304MKB2			311MKB3	601TA4	601TA4
BK06		307MKB3	314MKB2 214MKK2 304MKB2			
BK07					311MKB3	207MKK3 208MKK3 209MKK3 210MKK3 211MKK3
BK08			213MKK3 216MKK2			
BK09					308MKB2 310MKB2 402MPB3	
BK10		312MKB3 317MKB3				207MKK3 208MKK3 209MKK3 210MKK3 212MKK3 213MKK3
BK15					310MKB2	601TA4 604TA5
BK16	308MKB2 306MKB2				214MKK2	314MKB2 304MKB2 212MKK3

DISTRIBUSI MATAKULIAH SETIAP SEMESTER

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 1					
1	101MPK2	Pendidikan Agama I	2	W	
2	107MPK2	Pendidikan Pancasila	2	W	
3	108MPK2	Bahasa Indonesia	2	W	
4	201MKK2	Bahasa Inggris	2	W	
5	202MKK3	Pengantar Teknologi Informasi	3	W	
6	200MKK4	Ilmu Sosial/Alamiah Dasar	2	W	
7	203MKK3	KKPI	3	W	
8	207MKK3	Algoritma Pemrograman 1	3	W	
9	301MKB2	Dasar Akuntansi	2	W	
		Jumlah SKS	21		

Semester 2

Semester 2					
1	102MPK1	Pendidikan Agama II	2	W	
2	205MKK2	Pengantar Manajemen	2	W	
3	208MKK3	Algoritma Pemrograman 2	2	W	
4	209MKK3	Pemrograman Visual I	3	W	
5	201MKK5	Sejarah dan Budaya Mandar	3	W	
6	219MKK3	Pengelolaan Instalasi Komputer	3	W	
7	302MKB2	Bahasa Inggris II	2	W	
8	109MPK3	Pendidikan Kewarganegaraan	2	W	
		Jumlah SKS	20		

Semester 3

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 3					
1	103MPK2	Pendidikan Agama III	2	W	
2	316MKB2	Teknik Riset Operasi	2	W	
3	210MKK3	Pemrograman Visual II	3	W	
4	212MKK3	Web Programming	3	W	
5	214MKK2	Konsep Sistem Informasi	3	W	
6	218MKK2	Sistem Operasi Komputer	2	W	
7	303MKB3	Sistem Informasi Akuntansi	2	W	
8	204MKK2	Pengantar Ilmu Ekonomi	2	W	
9	315MKB3	Manajemen Mutu Terpadu	2	W	
		Jumlah SKS	21		

Semester 4

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 4					
1	104MPK1	Pendidikan Agama IV	2	W	
2	211MKK3	Pemrograman Lanjutan	2	W	
3	213MKK3	Jaringan Komputer	3	W	
4	216MKK2	Pengamanan Sistem Komputer	3	W	
5	304MKB2	Sistem Informasi Manajemen	3	W	
6	307MKB3	Sistem Basis Data	3	W	
7	311MKB3	Kecerdasan Buatan	3	W	
8	206MKK3	Matematika Komputasi	3	W	
		Jumlah SKS	23		

Semester 5

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 5					
1	305MKB2	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	W	
2	402MPB3	Rekayasa Perangkat Lunak	3	W	
3	312MKB3	Multimedia	2	W	
4	317MKB3	Hardware	2	W	
5	317MKB4	Kewirausahaan	2	W	
6		Mata Kuliah Pilihan I	3	P	
7		Mata Kuliah Pilihan II	3	P	
8		Mata Kuliah Pilihan III	3	P	
		Jumlah SKS	23		

Semester 6

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 6					
1	306MKB2	Sistem Informasi Organisasi (ERP)	3	W	
2	310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer	3	W	
3	313MKB3	Capston Project (Pro. Sist. Infor.)	2	W	
4	309MKB3	Metode Penelitian	3	W	
5	401MPB2	Praktek Kerja Lapangan (PKL)	3	W	
6	405MPB3	Sistem Pakar	2	W	
7	404MPB2	Etika Profesi	2	W	
8	215MKK3	Statistik	2	W	
9		Mata Kuliah Pilihan IV	3	P	
		Jumlah SKS	23		


Semester 7

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 7					
1	314MKB2	Tata Kelola Teknologi Informasi	2	W	
2	308MKB2	Audit Sistem Informasi	2	W	
3	403MPB2	E-Commerce	2	W	
4	406MPB2	Sis. Testing & Implementasi Sis.	2	W	
5	404MPB3	E-Culture	2	W	
6	601TA4	Kuliah Kerja Nyata Plus (KKNP)	4	W	
7	315MKB3	Sistem Penunjang Keputusan	2	W	
		Jumlah SKS	10		

Semester 8

No	KD MK	Mata Kuliah	SKS	Sifat	H
Semester 7					
1	602TA2	Seminar Rencana Penelitian	1	W	
2	603TA3	Seminar Hasil Penelitian	1	W	
3	604TA5	Skripsi	4	W	
		Jumlah SKS	6		

6 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERITAS AL ASYARIAH MANDAR				
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEM ESTE R	Direvisi
INTERAKSI MANUSIAN DAN KOMPUTER (IMK)	310MKB2	Mata Kuliah Bidang Keahlian	3 SKS	5	27 AGST 2015
OTORISASI	Pengembang RP		Koordinator RMK		Ka PRODI
	<u>Akhmad Qashlim, S.Kom.,M.Kom</u> NIDN: 0918078601		<u>Akhmad Qashlim, S.Kom.,M.Kom</u> NIDN: 0918078601		<u>Syarli, S.Kom.,M.Kom</u> NIDN: 0930128408
Capaian Pembelajaran (CP)	Program Studi				
	<div>- MAMPU MENERAPKAN KONSEP IMK DALAM DESAIN <i>USER INTERFACE</i></div> <div>- MAMPU BERFIKIR KREATIF DAN INNOVATIF</div>				
	Mata Kuliah				
	MAHASISWA MAMPU MENERAPKAN KONSEP IMK SECARA KESELURUHAN YANG MELIPUTI DESAIN, IMPLEMENTASI DAN EVALUASI <i>USER INTERFACE</i> BERDASARKAN PRINSIP DESAIN				



Diskripsi Singkat MK	MATA KULIAH INI MEMBAHAS TENTANG KONSEP IMK, FAKTOR MANUSIA (<i>HUMAN ERROR</i>), PRINSIP-PRINSIP DESAIN, IMPLEMENTASI DESAIN, DAN EVALUASI <i>USER INTERFACE</i> .	
Pustaka	Utama :	1. L Andrew Sears, Julie A. Jacko, 2009, Human-computer interaction. Fundamentals, CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business
	Pendukung :	1. Galitz, W. O, <i>The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques</i> , John Wiley & Sons, Canada, 2007. 2. Johnson, P., <i>GUI BLOOPERS</i> , McGraw-Hill, England UK, 2006. 3. Sener dan Wormald., 2007, <i>Evaluation Of HCI Concepts For Defining Product Form</i> , see front matter Design Studies (29)12-29.
Media Pembelajaran	Software :	Hardware :
	WEBSITE, Ms Office, VIDEO	LCD, WHITEBOARD, SPIDOL, LAPTOP
Team Teaching	AKHMAD QASHLIM	
Assesment	Diskusi, Paper, tugas dan presentasi	
Matakuliah Syarat	-	

Mg Ke-	CP-K (Sesuai tahapan belajar)	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Metode / Strategi Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Assessment		
				Indikator	Bentuk	Bobot
1	CPK1: (C2) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan ruang lingkup IMK (1)	- Ruang Lingkup Mata Kuliah - Mengapa IMK penting	KOGNITIVE <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah, ▪ pemberian tugas ▪ diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kemampuan memahami masalah ruang linkup IMK ▪ Kemampuan 	1. Diskusi 2. Tugas 3. Tes uraian.	7%



		<ul style="list-style-type: none"> - Siapa saja yang terlibat dalam IMK - Bidang apa saja yang terkait dengan IMK 	TM : 1 x (3 x 50') • model pembelajaran berbasis masalah BM: 1x (3 x 50')	memahami pentingnya IMK ▪ Kemampuan memahami Mata kuliah yang terkait dengan IMK		
2	CPK2: (C2, C3) Mahasiswa mengetahui dan mampu mengidentifikasi kesalahan desain (<i>GUI BLOOPER</i>) dan hal-hal yang menciptakan <i>human error</i> ketika berinteraksi dengan sistem komputer (2, 3)	<ul style="list-style-type: none"> - Kesalahan interaksi (desain kontrol, uncommunicative text, dan navigation bloopers) (Jonshon, 2008) - <i>Human error identification</i> IMK (Stanton, 2009:123) 	KOGNITIVE, PSIKOMOTORIK ▪ ceramah ▪ Tanya jawab ▪ Diskusi TM : 2 x (3 x 50') Model pembelajaran berbasis masalah, case study, paper BM : 1 x (3 x 50')	▪ kemampuan memahami kesalahan desain ▪ Kemampuan identifikasi human error	1. Diskusi 2. Tes uraian 3. Tugas	10%
3	CPK3: (C2) Mahasiswa mengenal dan mampu menjelaskan prinsip desain <i>user interface</i> yang meliputi: <i>usability, memorability, error prevantion, visibility dan accessibility</i> (4, 5)	definisi prinsip-prinsip desain dan contoh desain (Nielsen, 1993; Galitz, 2002, 2006)	KOGNITIVE ▪ ceramah ▪ diskusi ▪ Tanya jawab TM : 2 x (3 x 50') Model pembelajaran berbasis masalahm case study, paper BM: 1 x (3 x 50')	▪ Kemampuan menjelaskan prinsip desain dan contohnya	1. Diskusi 2. Tes Uraian 3. Tugas	8%



4	CPK4: (C3) Mahasiswa mampu mengidentifikasi desain <i>user interface</i> berdasarkan prinsip desain (6, 7)	Memahami desain yang direkomendasikan dan yang tidak direkomendasikan System menu dan navigation schemes (Galitz, 2002, 2007)	PSIKOMOTORIK <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah ▪ Tanya Jawab TM : 2 x (3 x 50') Model pembelajaran berbasis masalah case study, paper BM : 1 x (3 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemampuan memahami desain ▪ Ketepatan identifikasi desain user interface berdasarkan prinsip desain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes Uraian 2. Persentasi kelompok 3. Tugas : Identifikasi desain software 	10%
---	--	---	---	---	--	-----

5	CPK5: (C3) Mahasiswa mampu membuat daftar desain <i>user interface</i> berdasarkan prinsip desain (8)	Pedoman desain interface (Galitz, 2007)	PSIKOMOTORIK <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Tanya jawab TM : 1x (3 x 50') Model pembelajaran kooperatif BM : 1 x (3 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemampuan membuat dan menguraikan daftar desain user interface berdasarkan prinsip desain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persentasi kelompok 2. Tugas : Daftar prinsip desain, case study 	10%
CPK9: Evaluasi Tengah Semester (Evaluasi Formatif-Evaluasi yg dimaksudkan untuk melakukan improvement proses pembelajaran berdasarkan assessment yang telah dilakukan)						
6	CPK6: (C2) Mahasiswa mengenal dan mampu menjelaskan metode perancangan UCD (10)	Metode Perancangan user Centered Design	KOGNITIVE <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi ▪ Pemberian ▪ Tugas TM : 1 x (3 x 50') Model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemampuan menjelaskan metode perancangan UCD. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes uraian 2. Tugas 	8%



			kooperatif. BM : 1 x (3 x 50')			
7	CPK7: (C3) Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain dalam metode perancangan UCD (11)	Implementasi Desain (Jonshon, 2008; Galitz, 2007)	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Pemberian Tugas TM : 1 x (3 x 50') Model pembelajaran kooperatif. BM : 1 x (3 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan membuat prototype desain berdasarkan prinsip desain. 	1. Persentasi kelompok 2. Tugas	12%
8	CPK8: (C3) Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain <i>usability</i> dan <i>error prevantion</i> pada metode perancangan UCD (12)	Implementasi desain interface berdasarkan prinsip <i>usability</i> dan <i>error prevantion</i> (Nielsen, 1993; Galitz, 2007)	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Pemberian Tugas TM : 1 x (3 x 50') Model pembelajaran kooperatif. BM : 1 x (3 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan membuat prototype desain berdasarkan prinsip <i>usability</i> dan <i>error prevantion</i>. 	1. Persentasi kelompok 2. Tugas	10%
9	CPK8: (C3) Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain <i>memorability</i> , <i>visibility</i> dan <i>accessibility</i> pada metode perancangan UCD (13)	Implementasi desain interface berdasarkan prinsip <i>memorability</i> , <i>visibility</i> dan <i>accessibility</i> (Nielsen, 1993; Galitz, 2007)	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Pemberian Tugas TM : 1 x (3 x 50') Model pembelajaran kooperatif. BM : 1 x (3 x 50')	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan membuat prototype desain berdasarkan prinsip <i>memorability</i>, <i>visibility</i> dan <i>accessibility</i>. 	3. Persentasi kelompok 4. Tugas	10%



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



10	CPK10: (C3) Mahasiswa mampu melakukan evaluasi website berdasarkan konsep IMK dan prinsip desain (14, 15)	Evaluasi <i>user interface</i> berdasarkan konsep IMK (Sener B. dan Wormald P., 2007)	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi Pemberian Tugas TM : 2 x (3 x 50') Model pembelajaran kooperatif. BM : 1 x (3 x 50') 	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan evaluasi dan membuat laporan evaluasi user interface 	<ol style="list-style-type: none"> Persentasi kelompok Tugas 	15%
11	Evaluasi Akhir Semester (Evaluasi yg dimaksudkan untuk mengetahui capaian akhir hasil belajar mahasiswa)					

Catatan :

1 sks = (50' TM + 50' PT + 60' BM)/Minggu
PT = Penugasan Terstruktur.

BM = Belajar Mandiri

TM = Tatap Muka (Kuliah)

PL= Praktikum Laboratorium (160 menit/minggu)

T = Teori (aspek ilmu pengetahuan)

PS = Praktikum Simulasi (160 menit /minggu)

P = Praktek (aspek ketrampilan kerja)

Catatan :

- Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



Satuan Acara Perkuliahan (SAP)
Tatap Muka I (Tanggal 28/06/ 2015)

1. **Jurusan / Program Studi** : Sistem Informasi
2. **Mata Kuliah** : Interaksi Manusia dan Komputer
3. **Kode Mata Kuliah** : 310MKB2
4. **Jumlah Satuan Kredit Semester (SKS)** : 3 SKS
5. **Deskripsi Mata Kuliah** :

Mata Kuliah Ini Membahas Tentang Konsep IMK, yang meliputi Faktor Manusia (*Human Error*), Prinsip-Prinsip Desain (*Usability, Error Prevantion, Accessibility, Visibility, Memorability*), Implementasi Prinsip Desain dengan metode *User Centered Design*, Dan Evaluasi *User Interface*.

6. Capaian Pembelajaran-Mata Kuliah/Standar Kompetensi

Mahasiswa Mampu Menerapkan Konsep IMK Secara Keseluruhan Yang Meliputi Desain, Implementasi Dan Evaluasi *User Interface* berdasarkan prinsip desain.

7. CP-Matakuliah pertahap kegiatan/Kompetensi Dasar

- a. Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup IMK
- b. Mahasiswa mampu memahami bidang yang terkait dengan IMK
- c. Mahasiswa mampu memahami pentingnya IMK.

8. Indikator

- a. Kemampuan menjelaskan ruang linkup IMK,
- b. Kemampuan memahami bidang yang terkait dengan IMK
- c. Kemampuan memahami pentingnya IMK

9. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu:

- a. Menjelaskan ruang lingkup IMK

- b. Memahami pentingnya IMK
- c. Memahami bidang yang terkait dengan IMK

10. Substansi Kajian

Substansi kajian untuk mata kuliah IMK, pertama dipelajari adalah ruang lingkup yang terkait dengan IMK meliputi bidang-bidang terkait seperti organisasi, *end user*, multimedia, visualisasi informasi dll, kemudian membahas pentingnya IMK untuk desain *user interface*. Dan mata kuliah yang terkait dengan IMK

11. Langkah Pembelajaran

A. Prakondisi

1. Metode Perkuliahan

Metode pembelajaran dalam perkuliahan ini masuk pada wilayah kognitive sehingga strategi pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, studi kasus dan pemberian tugas.

2. Sumber Belajar

- a. L Andrew Sears, Julie A. Jacko, 2009, *Human-computer interaction. Fundamentals*, CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business.
- b. Galitz, W. O, *The Essential Guide to User Inteface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, John Wiley & Sons, Canada, 2007.
- c. Johnson, P., 2006, *GUI Bloopers*, McGraw-Hill, England UK.
- d. Sener B. dan Wormald P., 2007, *Evaluation of HCI concepts for defining product form*, see front matter Design Studies (29)12-29.
- e. Nielsen, J., 1993, *Usability engginering*, San Francisco, ISBN 0-12-518406-9.

B. Prosedur Pembelajaran

1). Kegiatan dosen

- Memperhatikan karakter dan mengecek kehadiran mahasiswa yang diajar.



- Memberikan motivasi sebelum memasuki materi yang akan dipelajari misalnya dengan menanyakan atau mengingatkan kembali materi yang telah didapatkan sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
- Memberikan konsep materi IMK kepada mahasiswa secara umum yang meliputi bidang-bidang yang terkait dengan IMK, hubungan IMK dengan mata kuliah lainnya serta pentingnya IMK untuk desain *user interface*.
- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan hal yang belum dimengerti terkait materi.
- Memberikan contoh kasus yang berkaitan dengan konsep materi yang telah diajarkan.

2). Kegiatan mahasiswa

- Memperhatikan dan mendengarkan dosen pada saat dicek kehadirannya.
- Mahasiswa memperhatikan dan merespon motivasi yang diberikan oleh dosen.
- Mahasiswa memperhatikan, memahami, dan menganalisis materi yang berikan oleh dosen.
- Memberikan pertanyaan kepada dosen jika ada materi yang belum dimengerti.
- Memahami contoh kasus dan mencari literatur yang sesuai dengan masalah yang diberikan dosen.

12. Materi Pembelajaran

Materi pelajaran IMK menggunakan buku referensi, paper dan menggunakan media LCD, power point pada penyampaian materinya dalam kelas.

13. Proses Evaluasi (*Assesment*)

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif mahasiswa. Tingkat kelulusan mahasiswa pada satu mata kuliah bergantung pada hal berikut ini:

- a. Kehadiran mahasiswa 50%
- b. Keaktifan dalam kelas / Diskusi
- c. Penyelesaian tugas.

Satuan Acara Perkuliahan (SAP)
Tatap Muka II (Tanggal 29/08/ 2015)

1. **Jurusan / Program Studi** : Sistem Informasi
2. **Mata Kuliah** : Interaksi Manusia dan Komputer
3. **Kode Mata Kuliah** : 310MKB2
4. **Jumlah Satuan Kredit Semester (SKS)** : 3 SKS
5. **Deskripsi Mata Kuliah** :

Mata Kuliah Ini Membahas Tentang Konsep IMK, yang meliputi Faktor Manusia (*Human Error*), Prinsip-Prinsip Desain (*Usability, Error Prevantion, Accessibility, Visibility, Memorability*), Implementasi Prinsip Desain dengan metode *User Centered Design*, Dan Evaluasi *User Interface*.

6. Capaian Pembelajaran-Mata Kuliah/Standar Kompetensi

Mahasiswa mampu menerapkan konsep IMK secara keseluruhan yang meliputi desain, implementasi dan evaluasi *user interface* berdasarkan prinsip desain.

7. CP-Matakuliah pertahap kegiatan/Kompetensi Dasar

Mahasiswa mengetahui dan mampu mengidentifikasi kesalahan desain (GUI Bloopers) dan hal-hal yang menciptakan *human error* ketika berinteraksi dengan komputer.

8. Indikator

- a. Mahasiswa mampu memahami kesalahan desain.
- b. Mahasiswa mampu mengidentifikasi *human error* ketika berinteraksi dengan komputer

9. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti perkuliahan diharapkan mahasiswa mampu:

- a. Memahami kesalahan desain atau desain yang direkomendasikan maupun desain yang tidak direkomendasikan untuk *user interface*.

- b. Mengidentifikasi desain *user interface* yang dapat mengakibatkan *human error*, serta jenis-jenis *human error* dalam IMK.

10. Substansi Kajian

Kesalahan desain *user interface* akan coba diperkenalkan berdasarkan *GUI Bloopers* dan mahasiswa dapat mengetahui desain yang direkomendasikan atau desain yang tidak direkomendasikan, desain yang dimaksud seperti model menu, navigation, system control, penggunaan teks dll. Setelah mahasiswa mengetahui, maka mahasiswa harus dapat mengidentifikasi kesalahan desain pada sebuah website (studi kasus). Dengan memanfaatkan *GUI Bloopers* dan referensi lainnya. Kemudian mahasiswa dapat mengidentifikasi kesalahan desain yang dapat menciptakan *human error*.

11. Langkah Pembelajaran

B. Prakondisi

1. Metode Perkuliahan

Metode pembelajaran dalam perkuliahan ini adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pemberian tugas. (Kognitif dan psikomotorik)

2. Sumber Belajar

- a. L. Andrew Sears, Julie A. Jacko, 2009, *Human-computer interaction. Fundamentals*, CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business.
- b. Galitz, W. O, *The Essential Guide to User Interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, John Wiley & Sons, Canada, 2007.
- c. Johnson, P., 2006, *GUI BLOOPERS*, McGraw-Hill, England UK.
- d. Sener B. dan Wormald P., 2007, *Evaluation of HCI Concepts for Defining Product Form*, see front matter Design Studies (29)12-29.
- e. Nielsen, J., 1993, *Usability engineering*, San Francisco, ISBN 0-12-518406-9.

B. Prosedur Pembelajaran



1). Kegiatan dosen

- Memperhatikan karakter dan mengecek kehadiran mahasiswa yang diajar.
- Memberikan motivasi sebelum memasuki materi yang akan dipelajari misalnya dengan menanyakan atau mengingatkan kembali materi yang telah didapatkan sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
- Memperkenalkan buku referensi *GUI Bloopers* yang digunakan untuk capaian khusus pertemuan mata kuliah.
- Memperkenalkan kepada mahasiswa beberapa kesalahan desain yang ada pada *GUI Bloopers*
- Memberikan petunjuk kepada mahasiswa untuk dapat mengidentifikasi kesalahan desain yang dapat menyebabkan *human error*.
- Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan jika ada hal yang belum dimengerti.
- Memberikan contoh kasus yang berkaitan dengan konsep materi yang telah diajarkan.
- Memberikan tugas kepada mahasiswa tentang permasalahan yang sama dengan contoh kasus

2). Kegiatan mahasiswa

- Memperhatikan dan mendengarkan dosen pada saat dicek kehadirannya.
- Mahasiswa memperhatikan dan merespon motivasi yang diberikan oleh dosen.
- Mahasiswa memperhatikan, memahami, dan menganalisis materi yang berikan oleh dosen.
- Mahasiswa mengetahui *GUI Bloopers* sebagai buku referensi yang digunakan.
- Mahasiswa mengetahui beberapa kesalahan desain yang ada pada *GUI Bloopers*
- Mahasiswa mendapat petunjuk untuk dapat mengidentifikasi kesalahan desain yang dapat menyebabkan *human error*.

- Memberikan pertanyaan kepada dosen jika ada materi yang belum dimengerti.
- Memahami contoh kasus dan mencari literatur yang sesuai dengan masalah yang diberikan dosen.
- Mahasiswa menerima dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Mahasiswa menemukan literatur atau referensi lainnya.

12. Materi Pembelajaran

Materi pelajaran IMK menggunakan buku referensi, paper untuk menunjukkan studi kasus dan menggunakan media LCD, power point pada penyampaian materinya dalam kelas.

13. Proses Evaluasi (*Assesment*)

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif mahasiswa. Tingkat kelulusan mahasiswa pada satu mata kuliah bergantung pada hal berikut ini:

- a. Kehadiran mahasiswa 50%
- b. Keaktifan dalam kelas / diskusi
- c. Penyelesaian tugas.

Konstruksi Soal Final

Soal

1. Berikan contoh kasus kenapa IMK itu penting!
2. Jelaskan arah kajian dari Desain Implementasi dan Evaluasi IMK
3. Deskripsikan contoh desain berdasarkan prinsip desain *usability*, *error prevention*, *memorability*, *accessibility*, dan *visibility*
4. Gambarkan dan Jelaskan alur metode perancangan user interface design

TUGAS Besar

1. Lakukan evaluasi sistem berdasarkan konsep IMK dengan menggunakan indikator dari prinsip-prinsip desain yakni *usability*, *error prevention*, *memorability*, *accessibility*, dan *visibility*
2. Evaluasi dilakukan pada website atau program komputer yang intensitas penggunaannya sangat tinggi
3. Gunakan referensi yang kuat dan data yang real dalam evaluasi yang anda lakukan.

PEDOMAN PENSKORAN

A. Aspek yang dinilai

1. Keberhasilan dalam menerapkan konsep IMK yang meliputi desain, implementasi dan evaluasi.
2. Keberhasilan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu
3. Keberhasilan dalam mempresentasikan tugas kelompok
4. Keberhasilan dalam menyusun laporan Evaluasi / Tugas besar.

B. Skor Rubrik Penilaian

1. TT : Tidak Tepat dengan aspek penilaian skor 1
2. KT : Kurang tepat dengan aspek penilaian skor 2
3. T : Tepat dengan aspek penilaian skor 3
4. ST : Sangat Tepat dengan aspek penilaian skor 4

C. Pembobotan aspek yang dinilai

No	Aspek yang Dinilai	Bobot
1.	Keberhasilan dalam menerapkan konsep IMK yang meliputi desain, implementasi dan evaluasi.	5
2.	Keberhasilan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu	5
3.	Keberhasilan dalam mempresentasikan tugas kelompok	5
4.	Keberhasilan dalam menyusun laporan Evaluasi / Tugas besar	5
	Jumlah Skor Maksimum	20

D. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh mahasiswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

E. Gambaran Pedoman Penskoran

Nilai	= 15/20 x 100	50 – 65	= C
	= 75	66 – 80	= B
	= B	81 – 95	= A



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



PETUNJUK PEMBERIAN TUGAS

TUGAS 1

Mahasiswa : S1 Program Studi Sistem Informasi

Jenis : Tugas Uraian

Sifat : Tugas Individu

A. Petunjuk Tugas

1. Tugas ini merupakan tugas individu.
2. Kerjakan berdasarkan kemampuan masing-masing individu.
3. Penguraian jawaban secara jelas dan rapih.

B. Soal

1. Buatlah sebuah daftar yang berisi tentang *screen* desain *user interface* yang berpotensi menciptakan *human error*
2. *Human error* yang anda temukan sebaiknya sesuai dengan pengalaman anda selama berinteraksi dengan komputer.

SELAMAT BEKERJA ←

Contoh Soal

TUGAS BESAR

Mahasiswa : S1 Program Studi Sistem Informasi

Jenis : Tugas Besar

Sifat : Tugas Individu

A. Petunjuk Tugas

1. Tugas ini merupakan tugas individu.
2. Kerjakan berdasarkan kemampuan masing-masing individu.
3. Penguraian jawaban secara jelas dan rapih.
4. Gunakan referensi yang kuat untuk melakukan evaluasi.

B. Soal

1. Tentukan sebuah website yang populer dan intensitas penggunaan sangat tinggi oleh orang banyak (media online, berita online, dll)
4. Lakukan evaluasi terhadap interface websit tersebut berdasarkan konsep IMK dengan menggunakan indikator dari prinsip-prinsip desain yakni *usability*, *error prevantion*, *memorability*, *accessibylity*, dan *visibility*
2. Tuliskan laporan evaluasi anda lengkap dengan screen desain *user interface* yang kurang tepat (kesalahan desain, tentunya dengan referensi yang kuat) dan desain yang direkomendasikan (desain yang seharusnya, tentunya menggunakan referensi yang kuat)
3. Kategorilan hasil evaluasi anda berdasarkan prinsip-prinsip desain yang digunakan.
4. Jilid dan Kumpulkan hasil evaluasi anda pada hari UAS mata kuliah IMK.

SELAMAT BEKERJA ←

6.1 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.

INSTRUMEN PENILAIAN TUGAS / PRAKTIKUM

A. Instrumen Penilaian Tugas

NO	NAMA MAHASISWA	ASPEK YANG DINILAI				SKOR
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
Dst						

Keterangan aspek yang dinilai adalah:

1. Keberhasilan dalam menerapkan konsep IMK yang meliputi desain, implementasi dan evaluasi.
2. Keberhasilan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu
3. Keberhasilan dalam mempresentasikan tugas kelompok
4. Keberhasilan dalam menyusun laporan Evaluasi / Tugas besar.

B. Rubrik Penilaian Tugas

No.	Indikator	ST Sangat Tepat	B Tepat	KB Kurang Tepat	TB Tidak Tepat
		4	3	2	1
1.	Keberhasilan dalam menerapkan konsep IMK yang meliputi desain, implementasi dan evaluasi.	Apabila mahasiswa berhasil menerapkan konsep IMK yakni desain implementasi dan evaluasi melalui contoh kasus dan sesuai dengan prototype desain.	Apabila mahasiswa berhasil memberikan contoh kasus tetapi tidak sesuai dengan prototype desain yang dibuat	Apabila mahasiswa memberikan contoh kasus dan prototype namun kurang tepat.	Apabila mahasiswa tidak menyelesaikan tugas sedikitik pun
2.	Mengumpulkan tugas tepat waktu	Apabila mahasiswa mengerjakan semua tugas yang diberikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu.	Apabila mahasiswa mengerjakan semua tugas, tetapi tugas tidak dikumpul tepat waktu.	Apabila mahasiswa hanya menyelesaikan sebagian tugas, dan terlambat dikumpulkan.	Apabila mahasiswa tidak mengerjakan tugas atau dikerjakan tetapi terlambat dikumpulkan.
3.	Mempresentasikan tugas kelompok	Apabila semua anggota kelompok mahasiswa aktif dalam mengerjakan tugas dan aktif saat presentasi	Apabila semua anggota kelompok mahasiswa mengerjakan tugas kelompok tetapi tidak aktif saat presentasi.	Apabila hanya sebagian mahasiswa yang mengerjakan tugas kelompok dan tidak aktif saat presentasi.	Apabila mahasiswa tidak mengerjakan tugas kelompok yang diberikan.
4.	Keberhasilan dalam menyusun laporan Evaluasi Tugas besar	Apabila mahasiswa menyelesaikan laporan evaluasi dengan baik dan sesuai dengan petunjuk	Apabila mahasiswa menyelesaikan laporan evaluasi tetapi tidak sesuai dengan petunjuk yang diberikan	Apabila mahasiswa hanya menyelesaikan sebagian laporan evaluasi dan tidak sesuai dengan dengan	Apabila mahasiswa menyelesaikan laporan evaluasi seadanya dan tidak sesuai dengan petunjuk yang

No.	Indikator	ST Sangat Tepat	B Tepat	KB Kurang Tepat	TB Tidak Tepat
		4	3	2	1
		evaluasi yang diberikan		petunjuk yang diberikan	diberikan.

6.2 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 menunjukan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

7 Implementasi Hak Belajar Mahasiswa Maksimum 3 Semester

7.1 Model implementasi MBKM (contoh)

Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Jenjang Sarjana / Sarjana Terapan, 144 sks								
	Smt-1	Smt-2	Smt-3	Smt-4	Smt-5	Smt-6	Smt-7	Smt-8
	18 sks	18 sks	20 sks	20 sks	20 sks	20 sks	20 sks	8 sks
1	MKWU MK- Prodi di dlm Prodi	MKWU MK- Prodi di dlm Prodi	MKWU MK- Prodi di dlm & luar Prodi di PT sama	MKWU MK- Prodi di dlm & luar Prodi di PT sama	MK- Prodi di dlm & luar & Belajar di luar PT	MK- Prodi di dlm & luar Prodi	Kegiatan belajar diluar kampus: Magang/ KKNT/ ...	MK- Prodi di dlm & TA
2								
....								

7.2 Mata kuliah (MK) yang WAJIB ditempuh di dalam PRODI sendiri

No	Kode MK	Nama MK	Bobo sks	Keterangan
1	316MKB2	Teknik Riset Operasi	2	
2	210MKB3	Pemrograman Visual II	3	
3	212MKB3	Web Programming	3	
4	214MKB2	Konsep Sistem Informasi	3	
5	218MKB2	Sistem Operasi Komputer	2	

No	Kode MK	Nama MK	Bobot sks	Keterangan
6	303MKB3	Sistem Informasi Akuntansi	2	
7	204MKB2	Pengantar Ilmu Ekonomi	2	
8	315MKB3	Manajemen Mutu Terpadu	2	
9	211MKB3	Pemrograman Lanjutan	2	
10	213MKB3	Jaringan Komputer	3	
11	216MKB2	Pengamanan Sistem Komputer	3	
12	304MKB2	Sistem Informasi Manajemen	3	
13	307MKB3	Sistem Basis Data	3	
14	311MKB3	Kecerdasan Buatan	3	
15	305MKB2	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	
16	402MPB3	Rekayasa Perangkat Lunak	3	
17	312MKB3	Multimedia	2	
18	317MKB3	Hardware	2	
19	306MKB2	Sistem Informasi Organisasi (ERP)	3	
20	310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer	3	
21	313MKB3	Sistem Prediksi	2	
22	309MKB3	Metode Penelitian	3	
23				
24	405MPB3	Sistem Pakar	2	
25	314MKB2	Tata Kelola Teknologi Informasi	2	
26	308MKB2	Audit Sistem Informasi	2	
27	403MPB2	E-Commerce	2	
28	406MPB2	Sis. Testing & Implementasi Sis.	2	
29	404MPB3	E-Culture	2	
30	315MKB3	Sistem Penunjang Keputusan	2	
Total bobot sks			≥70	

7.3 Pembelajaran mata kuliah (MK) di luar Program Studi

No	Menempuh MK	Bobot sks maksimum	Keterangan
1	Di luar PRODI di	6	MK yg diambil memiliki total bobot sks

	dalam kampus		yg sama, memiliki kesesuaian CPL dan Kompetensi tambahan yang gayut.
2	Di PRODI yg sama di luar Kampus	3	MK yg diambil memiliki total bobot sks yg sama, disarankan melalui MK yg disepakati oleh asosiasi/himpunan PRODI sejenis.
3	Di PRODI yg berbeda di luar Kampus	3	MK yg diambil memiliki total bobot sks yg sama, memiliki kesesuaian CPL dan Kompetensi tambahan yang gayut.
Total bobot sks maksimum		12	

7.4 Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Perguruan Tinggi

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat dilaksanakan dg bobot sks		Keterangan
		Reguler	MBKM	
1	Magang/Praktek Kerja	2	≤20	Kegiatan Magang MBKM dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.
2	Wirausaha	2	≤20	Kegiatan Wirausaha MBKM dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb, termasuk MK Kewirausahaan jika ada.
3	Penelitian/Riset	2	≤20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yg sesuai dg bobot sks MK tsb.

Model konversi mata kuliah ke program kampus merdeka dianggap sesuai dengan program Kampus Merdeka.

No	Program MBKM	Konversi MK			
		Kode	Nama MK	SKS	Sem

1	Magang Industri	306MKB2	Sistem Informasi Organisasi (ERP)	3	6
		304MKB2	Sistem Informasi Manajemen	3	6
		401MPB2	Praktek Kerja Lapangan	3	6
		215MKB3	Statistik	2	6
		404MPB2	Etika Profesi	3	6
			Mata Kuliah Pilihan	3	5
		310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer	3	5
		TOTAL SKS		20	
2	Penelitian	406MPB2	Sis. Testing & Implementasi Sis.	3	7
		306MKB2	Sistem Informasi Organisasi (ERP)	3	6
		304MKB2	Sistem Informasi Manajemen	3	6
		404MKB3	E-Culture	3	7
		404MPB2	Etika Profesi	2	6
		215MKB3	Statistik	2	6
		316MKB2	Teknik Riset Operasi	2	5
		310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer	3	5
		TOTAL SKS		20	
3	Kewirausahaan	305MKB2	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	5
		316MKB2	Teknik Riset Operasi	2	5
		204MKB2	Pengantar Ilmu Ekonomi	2	5
		315MKB3	Manajemen Mutu Terpadu	2	5
		317MKB4	Kewirausahaan	2	5
		214MKB2	Konsep Sistem Informasi	3	5
		218MKB2	Sistem Operasi Komputer	2	5
		303MKB3	Sistem Informasi Akuntansi	2	5
		310MKB2	Interaksi Manusia Dan Komputer	3	5
		TOTAL SKS		20	

7.5 Penjaminan mutu pelaksanaan MBKM

Agar pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), program “hak belajar tiga semester di luar program studi” dapat berjalan dengan mutu yang terjamin, maka perlu ditetapkan beberapa mutu, antara lain :

1. Mutu kompetensi peserta.
2. Mutu pelaksanaan.
3. Mutu proses pembimbingan internal dan eksternal.
4. Mutu sarana dan pasarana untuk pelaksanaan.
5. Mutu pelaporan dan presentasi hasil.
6. Mutu penilaian.

8 Pengelolaan & mekanisme pelaksanaan kurikulum

(Tuliskan rencana pengelolaan & mekanisme pelaksanaan kurikulum dengan mengacu pada siklus PPEPP)

.....

9 Penutup

Kurikulum sebagai salah satu bagian yang ada dalam sistem penyelenggaraan pendidikan akan terus berusaha untuk dikembangkan yang berarti bahwa kurikulum memiliki kesadaran dan muatan masa lampau dalam relasinya dengan masa kini. Apabila mahasiswa membutuhkan model pendekatan dan model belajar yang modern maka model pembelajaran harus menggunakan teknologi internet, hal ini sejalan dengan penyelenggaraannya kurikulum MBKM. Kampus Merdeka (MBKM) telah diluncurkan oleh Nadiem Anwar Makarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020 lalu dalam rangka menyiapkan lulusan pendidikan tinggi yang tangguh dalam menghadapi perubahan.

Dalam rangka menerapkan kebijakan MBKM, Program studi Sistem Informasi Universitas Al Asyariah Mandar melakukan penyesuaian kurikulum secara lebih terstruktur dan sistematis agar dapat bersifat adaptif dan fleksibel, serta tanggap terhadap perubahan yang semakin cepat.