



WELCOME TO BATAM

STRATA SATU (S1)
**BUKU KURIKULUM
SISTEM INFORMASI**

VISI

Menjadi Program Studi yang Berdaya Saing dalam Bidang Sistem Informasi, serta Unggul dalam Analisis, Desain, dan Inovasi Sistem Informasi dalam Skala Nasional tahun 2031



INDOBARU NASIONAL

Institut Teknologi & Bisnis

Komplek Mitra Mas, Blok C no. 11-18 Jl. Dang Merdu,
Kel. Teluk. Tering, Kec. Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau 29461

No Telp : 0778 4170 719 , No Hp : 0821 6968 8977, Email : humas@indobarunasional.ac.id

**KEPUTUSAN REKTOR
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL
NOMOR: 015/IIBN.R/SK.PR/XII/2022**

**TENTANG
BUKU KURIKULUM PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL**

REKTOR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka terselenggaranya proses pembelajaran di program studi Sistem Informasi sesuai dengan kurikulum yang mengacu pada Kerangka Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) maka perlu adanya penetapan Buku Kurikulum Program Studi Sistem Informasi di lingkungan Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional;
- b. Bahwa berdasarkan pertimbangan yang dimaksud pada butir (a) dan diatas perlu ditetapkan Surat Keputusan Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional tentang Buku Kurikulum Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang- Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi);
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam No.005/KEP-KETUM/YPHBB-LCAD/IV/2022 tentang Pengangkatan Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional.
8. Keputusan Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam No. 001/KEP-KETUM/YPHBB-LCAD/X/2020 tentang Statuta Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional;



INDOBARU NASIONAL

Institut Teknologi & Bisnis

Komplek Mitra Mas, Blok C no. 11-18 Jl. Dang Merdu,
Kel. Teluk. Tering, Kec. Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau 29461

No Telp : 0778 4170 719 , No Hp : 0821 6968 8977, Email : humas@indobarunasional.ac.id

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : **BUKU KURIKULUM PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL**
- Kesatu : Menetapkan Buku Kurikulum Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional sebagaimana tercantum dalam lampiran keputusan ini;
- Kedua : Buku Kurikulum Program Studi Sistem Informasi ini digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran pada Program Studi Sistem Informasi di lingkungan Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional;
- Ketiga : Keputusan ini berlaku terhitung mulai tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Batam
Pada Tanggal : 6 Desember 2022
Rektor Institut Teknologi dan Bisnis
Indobaru Nasional.



Dr. Jontro Simanjuntak, S.Pt., S.E., M.M.

Tembusan :

1. Pembina Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam
2. Arsip

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya, penyusunan Dokumen Kurikulum Program Studi Sistem Informasi pada Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) yang mengacu pada Standar Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (SKKNI) dan OBE (Outcome-Based Education) telah dapat diselesaikan dengan baik sebagaimana mestinya sesuai waktu yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, serta kebutuhan stakeholder terkini maka terhadap kurikulum mendatang perlu dilakukan beberapa perubahan, penggabungan maupun penggantian nomenklatur mata kuliah yang dianggap kurang relevan, jumlah sks atas kurikulum terdahulu dan mata kuliah praktikum terintegrasi.

Kami berharap dengan buku dokumen kurikulum di Program Studi Sistem Informasi akan menjadikan acuan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa sehingga kualitas lulusan meningkat dalam segi pengetahuan, dan keterampilan.

Dokumen ini dimaksudkan untuk menetapkan capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) yang mengadopsi Kurikulum Berbasis OBE (Outcome-Based Education) karena menggunakan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Merdeka Belajar Kampus Merdeka tahun 2020.

Keberhasilan dalam pembuatan dokumen kurikulum untuk Program Studi Sistem Informasi adalah berkat kerja keras semua pihak. Diucapkan terima kasih kepada Tim penyusun dokumen kurikulum, dan kepada semua pihak yang telah memberikan petunjuk dan arahan hingga tersusunnya Dokumen Kurikulum Program Studi Sistem Informasi. Saran dan kritik sangat diharapkan guna penyempurnaan dokumen kurikulum. Semoga dapat dimanfaatkan demi kemajuan dan peningkatan kinerja Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN).

Batam, Desember 2022

Tim Penyusun Kurikulum
Program Studi Sistem Informasi - IIBN

DAFTAR ISI

SK REKTOR.....	2
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
BAB I IDENTITAS PROGRAM STUDI	6
1.1 IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	6
1.2 VISI, MISI, TUJUAN PROGRAM STUDI	6
BAB II LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM	8
2.1 Landasan Filosofis.....	8
2.2 Landasan Sosiologis	9
2.3 Landasan Psikologis	10
2.4 Landasan Yuridis.....	11
BAB III RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN UNIVERSITY VALUE	13
3.1 Visi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi.....	13
3.2 Misi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi	13
3.3 Tujuan Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi	14
3.4 Strategi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN).....	15
3.5 University Value.....	15
BAB IV RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL).....	16
4.1 Profil Lulusan	16
4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan.....	17
4.3 Rumusan CPL Program Studi Sistem Informasi.....	24
4.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-Dikti	26
BAB V PENETAPAN BAHAN KAJIAN	28
5.1 Rumusan Bahan Kajian (BK)	28
5.2 Pemetaan CPL terhadap BK.....	29
5.3 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah (MK).....	30
BAB VI PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS	34
6.1 Pemetaan CPL terhadap MK	34
6.2 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS	37
BAB VII RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	38
7.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK	38
7.2 Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	38
7.3 Metode Pembelajaran	42



BAB VIII ASESMEN PEMBELAJARAN	44
8.1 Teknik Penilaian CPMK.....	44
8.2 Mekanisme Penilaian.....	44
8.3 Komponen Penilaian Pembelajaran	45

BAB I

IDENTITAS PROGRAM STUDI

1.1 IDENTITAS PROGRAM STUDI

- Nama Perguruan Tinggi : Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional
- Nama Program Studi : Sistem Informasi
- Akreditasi : Baik
- Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
- Gelar Lulusan : S.Kom
- Pendirian/ Ijin Program Studi : 5538/SK/BAN-PT/Ak-PNB/S/VIII/2022

1.2 VISI, MISI, TUJUAN PROGRAM STUDI

VISI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI IIBN:

Menjadi Program Studi yang Berdaya Saing dalam Bidang Sistem Informasi, serta Unggul dalam Analisis, Desain, dan Inovasi Sistem Informasi dalam Skala Nasional.

Misi Program Studi Sistem Informasi IIBN:

1. Menyelenggarakan pendidikan yang mengarah pada penguasaan pengembangan dan implementasi sistem informasi.
2. Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten di bidang Sistem Informasi.
3. Menyelenggarakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.
4. Menyelenggarakan pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
5. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak yang dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas kinerja Program Studi Sistem Informasi.

TUJUAN PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI IIBN:

- 1) Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai kemampuan untuk mengintegrasikan, menerapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sistem informasi sehingga lulusan mempunyai

kemampuan bersaing di tingkat nasional dan regional serta mampu menghadapi tantangan dan hambatan dalam kompetisi pasar global.

- 2) Menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa wirausaha, sehingga mempunyai daya kreativitas untuk membuka usaha yang baru.
- 3) Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian di bidang sistem informasi dengan berbagai pihak baik tingkat nasional maupun internasional.
- 4) Memberikan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan semua sumberdaya dan kemampuan yang relevan untuk mencapai tujuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Mengembangkan berbagai kerjasama dengan lembaga pendidikan, penelitian, pemerintah dan industri serta lembaga sosial kemasyarakatan lainnya baik nasional maupun global dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

2.1 Landasan Filosofis

Landasan filosofis perancangan kurikulum Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) di Batam, Kepulauan Riau, Indonesia, dapat dibangun dengan mempertimbangkan beberapa prinsip dan nilai inti yang mendukung tujuan pendidikan dan perkembangan mahasiswa. Berikut adalah landasan filosofis yang menjadi dasar perancangan kurikulum:

- 1) Kodrat Manusia: Manusia Indonesia sebagai makhluk Tuhan memiliki fitrah ilahi yang baik, mampu untuk belajar dan berlatih untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap cerdas, cendekia, dan mandiri
- 2) Manusia Indonesia: Pendidikan membangun manusia Indonesia seutuhnya yang Pancasilais; bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperikemanusiaan, bermartabat, berkeadilan, demokratis, dan menjunjung tinggi nilai-nilai sosial.
- 3) Teknologi dan Inovasi: Mengakui pentingnya teknologi sebagai motor penggerak perkembangan masyarakat dan bisnis. Memandang inovasi sebagai elemen kunci dalam menghasilkan lulusan yang siap bersaing dalam era digital.
- 4) Relevansi Bisnis dan Industri: Menekankan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri teknologi informasi dan bisnis lokal dan global. Menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui kurikulum yang mengakomodasi kebutuhan dunia kerja.
- 5) Etika dan Tanggung Jawab Sosial: Mendorong pemahaman tentang etika dan tanggung jawab sosial dalam pengembangan dan penerapan teknologi informasi. Menyertakan mata kuliah yang membahas isu-isu keamanan informasi dan privasi.
- 6) Keterampilan Soft Skills: Mengakui pentingnya keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah dalam dunia kerja. Menyelaraskan kurikulum dengan pengembangan keterampilan soft skills melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan proyek kolaboratif.
- 7) Pengembangan Diri Holistik: Memandang mahasiswa sebagai individu holistik dengan kebutuhan pengembangan pribadi dan profesional. Menyediakan dukungan dan program pembinaan untuk memastikan mahasiswa dapat berkembang secara menyeluruh.

2.2 Landasan Sosiologis

Landasan sosiologis dalam perancangan kurikulum Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) bertujuan untuk memahami dan merespons peran sosial serta dampak sosial dari program studi tersebut. Berikut adalah beberapa aspek landasan sosiologis yang menjadi dasar perancangan kurikulum:

- 1) **Dinamika Masyarakat dan Kebutuhan Tenaga Kerja:** Memahami dinamika masyarakat Kota Batam, Kepulauan Riau untuk merinci kebutuhan tenaga kerja di bidang Sistem Informasi yang sesuai dengan perkembangan ekonomi dan industri di daerah tersebut
- 2) **Diversitas Budaya dan Kemajemukan Sosial:** Menyesuaikan kurikulum agar mencerminkan keberagaman budaya dan kemajemukan sosial yang ada di daerah Batam, menciptakan lingkungan inklusif bagi mahasiswa dari berbagai latar belakang.
- 3) **Partisipasi dalam Pengembangan Lokal:** Mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam pengembangan lokal, mengintegrasikan elemen keberlanjutan dan tanggung jawab sosial dalam kurikulum untuk menciptakan lulusan yang berkontribusi positif terhadap komunitas.
- 4) **Keterlibatan Industri Lokal:** Membangun kemitraan erat dengan industri lokal untuk memastikan bahwa kurikulum mencerminkan kebutuhan sebenarnya dari dunia kerja lokal. Menyediakan peluang bagi mahasiswa untuk terlibat dalam proyek-proyek industri yang relevan.
- 5) **Pemberdayaan Komunitas:** Memasukkan elemen pemberdayaan komunitas dalam kurikulum, memberikan mahasiswa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah nyata di masyarakat.
- 6) **Isu Sosial dalam Teknologi Informasi:** Membahas isu-isu sosial yang terkait dengan teknologi informasi, seperti dampaknya terhadap pekerjaan, privasi, dan kesenjangan digital. Memastikan mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang etika dalam pengembangan dan penggunaan teknologi informasi.
- 7) **Pengembangan Karakter dan Kepemimpinan:** Menyelaraskan kurikulum dengan pengembangan karakter dan kepemimpinan, memastikan bahwa lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan interpersonal yang kuat.
- 8) **Pemberdayaan Perempuan dalam Teknologi:** Memperhatikan keberagaman gender dan mendorong partisipasi perempuan dalam program studi ini. Memastikan bahwa kurikulum menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi perempuan untuk sukses di bidang Sistem Informasi.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek sosiologis ini, kurikulum Program Studi Sistem Informasi di IIBN Batam dapat menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan dan konteks sosial di sekitarnya, menciptakan lulusan yang tidak hanya unggul dalam aspek teknis tetapi juga memiliki dampak positif dalam masyarakat dan industri lokal.

2.3 Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam rancangan kurikulum Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) bertujuan untuk memahami dan mendukung perkembangan psikologis mahasiswa serta meningkatkan aspek psikologis mahasiswa selama proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek landasan psikologis yang menjadi dasar perancangan kurikulum:

- 1) **Motivasi dan Minat:** Mengidentifikasi dan memahami variasi dalam motivasi dan minat mahasiswa terkait dengan bidang Sistem Informasi. Menyusun kurikulum yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi minat mereka dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat motivasi mereka.
- 2) **Pengembangan Kemampuan Kognitif:** Menyesuaikan desain kurikulum dengan tahap perkembangan kognitif mahasiswa, memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kompleksitas berpikir mereka. Mendorong pengembangan keterampilan analitis, pemecahan masalah, dan kreativitas.
- 3) **Layanan Konseling:** Menyediakan dukungan emosional melalui layanan konseling dan pembinaan akademik untuk membantu mahasiswa mengatasi tekanan dan stres akademik. Membangun lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung pertumbuhan psikologis positif.
- 4) **Pemberdayaan Mahasiswa:** Mengintegrasikan elemen pemberdayaan mahasiswa dalam kurikulum, memberikan mahasiswa kebebasan untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran dan pengembangan diri mereka. Mendorong partisipasi aktif dalam pengambilan keputusan terkait kurikulum.
- 5) **Kemandirian dan Rasa Percaya Diri:** Memasukkan elemen yang mendukung pengembangan kemandirian dan rasa percaya diri mahasiswa, seperti proyek-proyek mandiri dan penugasan yang memerlukan tanggung jawab pribadi. Mendorong refleksi diri dan penilaian diri yang konstruktif.
- 6) **Hubungan Interpersonal:** Mendorong pembangunan hubungan interpersonal yang positif antara mahasiswa dan dosen, serta antar sesama mahasiswa. Menyediakan aktivitas kolaboratif dan proyek tim untuk memperkuat keterampilan sosial.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek psikologis ini, kurikulum dirancang untuk mendukung pertumbuhan holistik mahasiswa, baik dari segi akademis maupun psikologis, serta mempersiapkan mereka dengan keterampilan dan kesiapan mental yang diperlukan untuk berkembang dalam dunia profesional.

2.4 Landasan Yuridis

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

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 BAB XIII Pasal 31 (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.
- 2) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4
- 3) 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);
- 4) 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);
- 5) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- 6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- 7) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; 12 KPT
- 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 Nomor 32 Tahun 2016, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
- 10) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;

- 11) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019.
- 12) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2017 Tentang Pendidikan Standar Guru.
- 13) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal pasal 1
- 14) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Bab I Pasal 3.
- 15) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 11 tentang standar proses pembelajaran.
- 16) SK Ketua Yayasan Permata Harapan Bangsa Batam No. 001/KEP-KETUM/YPHBB-LCAD/X/2020 tentang Statuta Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional 2021.
- 17) SK Rektor No. 004/IIBN.R/SK.PR/1/2022 tentang Struktur Organisasi, Tugas Pokok dan Fungsi IIBN
- 18) Pedoman Akademik IIBN Tahun 2021

BAB III

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

Rumusan visi, misi, tujuan, strategi, dan university value adalah bagian integral dari perencanaan strategis suatu institusi pendidikan, termasuk universitas. Setiap elemen memiliki peran penting dalam membimbing arah dan fokus universitas.

3.1 Visi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi

VISI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL (IIBN):

Menjadi Institusi pendidikan yang unggul dan berintegritas, serta melahirkan generasi yang siap untuk bersaing di bidang Manajemen, Teknologi dan Bisnis secara Global.

VISI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI:

Menjadi Program Studi yang Berdaya Saing Dalam Bidang Sistem Informasi, serta unggul dalam analisis, desain, dan inovasi Sistem Informasi dalam Skala Nasional pada tahun 2031.

3.2 Misi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi

MISI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL (IIBN):

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang unggul di bidang Manajemen, Teknologi dan Bisnis dengan Profesional, terukur dan Berkualitas.
- 2) Melakukan Penelitian di bidang Manajemen, Teknologi dan Bisnis yang bermanfaat untuk pengembangan bidang ilmu pengetahuan dan kemasyarakatan.
- 3) Melakukan kerjasama dengan berbagai pihak terkait dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Manajemen, Teknologi dan Bisnis yang kreatif, inovatif dan dapat menghasilkan suatu produk yang bertaraf internasional.
- 4) Melakukan pengelolaan institusi secara Profesional, Transparan, Mandiri dan Bertanggung Jawab.

MISI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang mengarah pada penguasaan pengembangan dan implementasi sistem informasi.

- 2) Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten di bidang Sistem Informasi.
- 3) Menyelenggarakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.
- 4) Menyelenggarakan pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.
- 5) Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak yang dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas kinerja Program Studi Sistem Informasi.

3.3 Tujuan Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN) dan PS Sistem Informasi

TUJUAN INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL (IIBN):

- 1) Menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual.
- 2) Mendukung peran serta civitas akademika dalam pembangunan dan pengabdian yang bermutu kepada masyarakat baik lokal, regional maupun nasional.
- 3) Kerjasama dengan lembaga pendidikan tinggi maupun dunia industri untuk memperluas pengembangan ilmu pengetahuan teknologi maupun terapannya
- 4) Mewujudkan tata kelola institut yang baik untuk meningkatkan komitmen institut dalam masyarakat.

TUJUAN PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI:

- 1) Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai kemampuan untuk mengintegrasikan, menerapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sistem informasi sehingga lulusan mempunyai kemampuan bersaing di tingkat nasional dan regional serta mampu menghadapi tantangan dan hambatan dalam kompetisi pasar global.
- 2) Menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa wirausaha, sehingga mempunyai daya kreativitas untuk membuka usaha yang baru.
- 3) Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian di bidang sistem informasi dengan berbagai pihak baik tingkat nasional maupun internasional.
- 4) Memberikan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan semua sumberdaya dan kemampuan yang relevan untuk mencapai tujuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

- 5) Mengembangkan berbagai kerjasama dengan lembaga pendidikan, penelitian, pemerintah dan industri serta lembaga sosial kemasyarakatan lainnya baik nasional maupun global dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

3.4 Strategi Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (IIBN)

STRATEGI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI:

1. Meningkatkan penerapan kurikulum MBKM dan OBE dengan mengintegrasikan nilai- nilai keislaman untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian lulusan dibidang sistem informasi.
2. Meningkatkan dan mendukung Pendidikan, keahlian, kompetensi dan jabatan fungsional dosen dan tenaga pendidik.
3. Meningkatkan kualitas penelitian di bidang sistem informasi baik skala nasional maupun internasional dan mendorong penelitian dengan menerbitkan HKI
4. Mendorong terlaksananya pengabdian kepada masyarakat di bidang sistem informasi

3.5 University Value

Nilai-nilai Institut yang merupakan roh atau jiwa Institut berdasarkan pada seluruh nafas Institut adalah “*Creating Business and Entrepreneur Digital Ecosystem*”

NILAI:

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur.
2. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, menjunjung tinggi nilai-nilai akademik, dan bebas dari kepentingan pribadi serta pengaruh dari pihak lain.
3. Berintegritas, mandiri, dan kreatif dalam berkarya.
4. Toleransi terhadap perbedaan dan keberagaman agama dan budaya
5. Memiliki sikap (attitude), skill (skill), ide (idea), dan prospek (prospect) yang bagus dan bertanggung jawab.
6. Berwawasan global dan mampu bersaing di era globalisasi

Slogan atau *Tagline* Program Studi Sistem Informasi adalah “***Mastering Digital Ecosystem***”.

“*Mastering Digital Ecosystem*” menggambarkan tekad dan komitmen Program Studi Sistem Informasi untuk menjadi pionir dan pemimpin dalam menguasai dan mengoptimalkan ekosistem

digital. Slogan ini mencerminkan fokus pada pemahaman mendalam tentang seluruh aspek lingkungan digital, mulai dari teknologi terkini hingga tren industri terbaru. Program studi ini bertujuan untuk melatih mahasiswa tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi sebagai ahli yang mampu mengelola, menyempurnakan, dan menciptakan solusi inovatif dalam ekosistem digital yang terus berkembang. "*Mastering Digital Ecosystem*" mengajak mahasiswa untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman strategis yang diperlukan untuk beradaptasi dan berkontribusi dalam menghadapi tantangan masa depan di era digital. Slogan ini menciptakan visi program studi yang dinamis, progresif, dan siap menghadapi transformasi digital yang terus berlangsung.

BAB IV RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)

4.1 Profil Lulusan

Profil lulusan merupakan peranan yang diharapkan dapat dilakukan oleh mahasiswa di dunia kerja atau di lingkungan masyarakat setelah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran (lulus) sesuai dengan jenjang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Untuk mencetak lulusan berkualitas, Program Studi Sistem Informasi menetapkan profil lulusan yang nantinya diharapkan dapat menjadi profesional mandiri, dengan harapan lulusan yang dihasilkan dapat memiliki daya saing di dunia kerja. Profil lulusan Program Studi Sistem Informasi memenuhi aspek sikap dan tata nilai, kompetensi umum sebagai pencari program studi, dan kompetensi khusus sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan dari Asosiasi Perguruan Tinggi Ilmu Komputer (APTIKOM).

Tabel 4.1. Profil Lulusan/ *Program Educational Objectives* (PEO)

NO	Kode Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil Lulusan	Peran/Profesi
1	PL01	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis, merancang, membuat, dan melakukan evaluasi sistem informasi yang selaras dengan tujuan organisasi. (IS2020)	IT Consultant (AIS Job Index 2019)
2	PL02	Lulusan memiliki kemampuan memahami, menerapkan dan mengintegrasikan model sistem, menggunakan metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. (IS2020)	System Analyst (AIS Job Index 2019)
3	PL03	Lulusan yang mampu membuat desain database sistem informasi dan dapat mengimplementasikannya serta mampu melakukan instalasi konfigurasi, upgrade, adaptasi, monitoring dan maintenance database dalam suatu organisasi	Application Developer, Data Analyst (AIS Job Index 2019)
4	PL04	Mampu membuat seni desain yang baik sekaligus menguasai teknologi di bidang desain grafis dan animasi untuk	Digital Business Developer (AIS Job Index 2019)

		menghasilkan kreasi-kreasi yang penuh inovasi	
--	--	---	--

4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan

Capaian pembelajaran lulusan Lulusan Program Studi S1 Sistem Informasi IIBN untuk dapat menjalankan peran-peran yang dinyatakan dalam profil lulusan memerlukan kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL berisi kemampuan minimal yang dimiliki oleh lulusan setelah menyelesaikan program pendidikannya. Kemampuan yang dijadikan CPL harus mencakup empat unsur, yaitu sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus. Unsur sikap dan keterampilan umum mengacu pada SN Dikti sebagai standar minimal. Artinya CPL untuk kedua unsur tersebut memungkinkan ditambah oleh program studi untuk memberi ciri lulusan perguruan tingginya. Sedangkan unsur keterampilan khusus dan pengetahuan dirumuskan dengan mengacu pada deskriptor KKNi sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
A	SIKAP			
1	CPL-S01		Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious;	SN-DIKTI
2	CPL-S02		Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	SN-DIKTI
3	CPL-S03		Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan dan Pancasila;	SN-DIKTI
4	CPL-S04		Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung	SN-DIKTI

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
			jawab pada negara dan bangsa;	
5	CPL-S05		Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	SN-DIKTI
6	CPL-S06		Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	SN-DIKTI
7	CPL-S07		Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	SN-DIKTI
8	CPL-S08		Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;	SN-DIKTI
9	CPL-S09		Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	SN-DIKTI
10	CPL-S010		Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan	SN-DIKTI
B KETERAMPILAN UMUM (KU)				
1	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;	SN-DIKTI
2	CPL-KU02		Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	SN-DIKTI

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
3	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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	SN-DIKTI
4	CPL-KU04		Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	SN-DIKTI
5	CPL-KU05		Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	SN-DIKTI
6	CPL-KU06		Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	SN-DIKTI
7	CPL-KU07		Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggung jawabnya;	SN-DIKTI
8	CPL-KU08		Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara	SN-DIKTI

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
			mandiri; dan	
9	CPL-KU09		Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	SN-DIKTI
10	CPL-KU10		Berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional	IABEE, 1.3.c
C	KETERAMPILAN KHUSUS (KK)			
1	CPL-KK01	CPL01	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL-KK02	CPL02	Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional	IS2020 3.2.1 Data/Information Management
3	CPL-KK03	CPL03	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	IS2020A3.3 TechnologyCompetency Realm
4	CPL-KK04	CPL04	Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC).	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and Design
5	CPL-	CPL05	Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika,	IS2020 A3.4.2

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
	KK05		ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak	Competency Area - Application Development and Programming
6	CPL-KK06	CPL06	Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	IS2020. A3.5.1 IS Ethics, Sustainability, User and Implication
7	CPL-KK07	CPL07	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy
8	CPL-KK08	CPL08	Memiliki kemampuan untuk memantau, mengevaluasi dan mengendalikan sumberdaya sistem informasi untuk memastikan keselarasan, pencapaian dan sasaran strategis organisasi	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy
9	CPL-KK09	CPL09	Mampu membangun perangkat lunak dalam sebuah proyek sistem informasi	IS2020 A3.6.2 Competency Area – IS Practicum
10	CPL-KK10	CPL10	Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek secara fundamental berdasarkan object, kelas, pewarisan, enkapsulasi, abstraksi dan polimorfisme	IS2020 A3.4.3 Competency Area – Object Oriented Paradigm
11	CPL-KK11	CPL11	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface Design

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
12	CPL-KK12	CPL12	Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems
D PENGETAHUAN (P)				
1	CPL-P1	CPL01	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.	IS2020A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL-P2	CPL02	Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh	IS2020 A3.2 Data / Information Competency Realm
3	CPL-P3	CPL03	Mampu memahami dan menjelaskan konsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	IS2020 A3.3 Technology Competency Realm
4	CPL-P4	CPL04	Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi mulai dari pengembangan sistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and Design
5	CPL-P5	CPL05	Mampu memahami dan menjelaskan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada perangkat lunak	IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming

NO	CPL SN DIKTI	CPL PRODI	DESKRIPSI	KET
6	CPL-P6	CPL06	Mampu memahami dan mengkaji dasar hukum kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	IS2020 A3.5.1 Competency Area - IS Ethics, Sustainability, Use, and Implicatio
7	CPL-P7	CPL07	Mampu memahami dan menjelaskan konsep perencanaan strategis, resiko organisasi, serta kerangka kerja tata kelola sistem informasi	IS2020 A3.5.2 Competency Area - IS Management and Strategy
8	CPL-P8	CPL08	Mampu memahami konsep, teknik pada manajemen proyek untuk memenuhi business requirement berdasarkan kriteria pengambilan keputusan	IS2020 A3.6.1 Competency Area - IS Project Management
9	CPL-P9	CPL09	Mampu memahami, mengidentifikasi, merekomendasikan kebutuhan bisnis terhadap dampak penggunaan teknologi di dalam masyarakat dan bisnis	IS2020 A3.3.3 Competency Area - Emerging Technologies
10	CPL-P10	CPL10	Mampu memahami konsep, metode, teknik dan tahapan data mining serta visualisasi data sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi informasi	IS2020 A3.2.2 Competency Area - Data / Business Analytics
11	CPL-P11	CPL11	Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface
12	CPL-P12	CPL12	Mampu memahami dan melihat peluang inovasi digital untuk mengembangkan model bisnis digital yang baru	IS2020 A.3.5.3 Competency Area - Digital Innovation

4.3 Rumusan CPL Program Studi Sistem Informasi

CPL Program Studi adalah CPL yang dirumuskan berdasarkan CPL SN-Dikti. Adapun penyesuaian CPL dari aspek Sikap dan Keterampilan Umum Program Studi dapat dirumuskan dari CPL SN-DIKTI, kemudian dilakukan mapping seperti pada Tabel 3 CPL Wajib Program Studi Sistem Informasi. Sedangkan CPL Program Studi berkaitan dengan aspek Pengetahuan dan Keterampilan Khusus.

Tabel 4.3 CPL Wajib Program Studi Sistem Informasi

NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	REFERENSI	CPL SNIKTI
1	CPL01	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi.	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm	CPL-KK01, CPL-P01
2	CPL02	Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisis data dengan alat dan teknik pengolahan data	IS2020 A3.2.1 Data/Information Management	CPL-KK02, CPL-P02
3	CPL03	Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi	IS2020 A3.4.1 System Analysis and Design, A3.4.2 Application Development and Programming	CPL-KK04, CPL-KK05, CPL-P04
4	CPL04	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi,	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm	CPL-KK03, CPL-P03

NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	REFERENSI	CPL SNDIKTI
		otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat		
5	CPL05	Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	IS2020. A3.5.1 IS Ethics, Sustainability, User and Implication	CPL-KK06, CPL-P06
6	CPL06	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy	CPL-KK07, CPL-KK08, CPL-P07
7	CPL07	Mampu memahami, mengidentifikasi dan menerapkan konsep, teknik dan metodologi manajemen proyek sistem informasi	IS2020 A3.6.1 IS Project Management	CPL-KK09, CPL-P08
8	CPL08	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	IS2020 A3.4.6 Competency Area - User Interface Design	CPL-KK11 CPL-P11
9	CPL09	Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems	CPL-KK12

NO	KODE CPL	DESKRIPSI CPL	REFERENSI	CPL SNDIKTI
10	CPL10	Mampu memahami dan melihat peluang inovasi digital untuk mengembangkan model bisnis digital yang baru	IS2020 A.3.5.3 Competency Area - Digital Innovation	CPL-P12

4.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-Dikti

Pemetaan ini dilakukan untuk melihat kesesuaian antara CPL Program Studi dengan CPL SN-DIKTI. Untuk aspek sikap dan keterampilan umum telah mengacu pada CPL SN-DIKTI sebagai standar minimal. Tabel di bawah ini merupakan contoh pemetaan CPL wajib Program Studi dengan CPL SN-DIKTI.

Tabel 4.4 Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-Dikti

NO	CPL SN DIKTI	CPL PROGRAM STUDI									
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
KETERAMPILAN KHUSUS (KK)											
	CPL-KK01	V									
	CPL-KK02		V								
	CPL-KK03				V						
	CPL-KK04			V							
	CPL-KK05			V							
	CPL-KK06					V					
	CPL-KK07						V				
	CPL-KK08						V				
	CPL-KK09										
	CPL-KK10										

N O	CPL SN DIKTI	CPL PROGRAM STUDI									
		CPL0 1	CPL02	CPL0 3	CPL0 4	CPL0 5	CPL0 6	CPL0 7	CPL0 8	CPL0 9	CPL1 0
	CPL-KK11										
	CPL-KK12										
PENGETAHUAN (P)											
	CPL-P01	V									
	CPL-P02		V								
	CPL-P03				V						
	CPL-P04			V							
	CPL-P05			V							
	CPL-P06					V					
	CPL-P07						V				
	CPL-P08							V			
	CPL-P09										
	CPL-P10										
	CPL-P11										
	CPL-P12										

BAB V PENETAPAN BAHAN KAJIAN

5.1 Rumusan Bahan Kajian (BK)

Bahan kajian (BK) disusun berdasarkan inti keilmuan Program Studi Sistem Informasi mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah..

Tabel 5.1 Rumusan Bahan Kajian

NO	KODE BK	BAHAN KAJIAN	REF
1	BK01	Foundation of Information Systems	IS2020
2	BK02	Data / information Management	IS2020
3	BK03	IT Infrastructure	IS2020
4	BK04	IS Project Management	IS2020
5	BK05	Systems Analysis & Design	IS2020
6	BK06	IS Management and Strategy	IS2020
7	BK07	Application Development / Programming	IS2020
8	BK08	Secure Computing	IS2020
9	BK09	Ethics, use and implications for society	IS2020
10	BK10	Praktikum	IS2020
11	BK11	Mathematics and statistics	IABEE
12	BK12	Data / Business Analytics	IS2020
13	BK13	Personality Development	IABEE
14	BK14	User Interface Design	IS2020
15	BK15	Digital Innovation	IS2020

5.2 Pemetaan CPL terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukkan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan. Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL.

Tabel 5.2 Pemetaan CPL - BK

KOD E BK	BK	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
BK01	Foundation of Information Systems	V									
BK02	Data / information Management		V			V					
BK03	IT Infrastructure				V						
BK04	IS Project Management			V			V	V	V		
BK05	Systems Analysis & Design	V		V					V		
BK06	IS Management and Strategy									V	V
BK07	Application Development / Programming						V	V	V		
BK08	Secure Computing				V					V	
BK09	Ethics, use and implications for society					V					V
BK10	Praktikum		V		V	V			V		
BK11	Mathematics and statistics			V							
BK12	Data / Business Analytics		V	V						V	V

KOD E BK	BK	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
BK13	Personality Development					V					V
BK14	User Interface Design								V		
BK15	Digital Innovation									V	V

5.3 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah (MK)

Pemetaan BK terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan turunan dari bahan kajian ke beberapa mata kuliah. Bahan kajian dalam matakuliah akan mempengaruhi keluasan MK yang akan mempengaruhi penentuan SKS. Satu BK dapat diturunkan ke beberapa MK dan satu MK dapat diturunkan dari beberapa BK.

Tabel 5.3 Pemetaan BK - MK

NO	NO. MK	NAMA MK	BAHAN KAJIAN															
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	
1	MK01	Bahasa Indonesia														V		
2	MK02	Pendidikan Kewarganegaraan														V		
3	MK03	Pengantar Manajemen		V												V		
4	MK04	Pengantar Akuntansi				V												
5	MK05	Pengantar Bisnis Digital												V				V
6	MK06	Dasar Teknologi Informasi	V															
7	MK07	Teori Ekonomi Mikro				V												
8	MK08	Pendidikan Agama Islam/ Katolik/ Protestan/ Budha/ Hindu/ Konghucu														V		
9	MK09	Teori Ekonomi Makro												V				

NO	NO. MK	NAMA MK	BAHAN KAJIAN														
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15
10	MK10	Sistem Informasi Manajemen		V													
11	MK11	Sistem Informasi Akuntansi		V													
12	MK12	Computer Programming					V		V								
13	MK13	Statistik Deskriptif											V				
14	MK14	Bahasa Inggris untuk Bisnis														V	
15	MK15	Pancasila														V	
16	MK16	Analisa dan Perancangan Sistem					V										
17	MK17	Jaringan Komputer			V												
18	MK18	Sistem Operasi	V														
19	MK19	Sistem Basis Data		V													
20	MK20	Algoritma dan Struktur Data	V														
21	MK21	Aljabar Linier											V				
22	MK22	Bahasa Pemrograman Visual .Net							V			V					
23	MK23	E-Commerce												V			V
24	MK24	Etika Bisnis dan Profesi										V					
25	MK25	Manajemen Sumber Daya Manusia				V										V	
26	MK26	Manajemen Pemasaran												V			
27	MK27	Rekayasa Perangkat Lunak					V										
28	MK28	Pemrograman WEB						V				V					
29	MK29	Teknologi Internet dan Web									V						

NO	NO. MK	NAMA MK	BAHAN KAJIAN														
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15
30	MK30	Metodologi Penelitian												V			
31	MK31	Kecerdasan Buatan												V			V
32	MK32	Manajemen Proyek Sistem Informasi				V											
33	MK33	Entrepreneurship												V			V
34	MK34	Data Mining												V			
35	MK35	Testing dan Implementasi Sistem								V		V					
36	MK36	Praktek Keamanan Sistem Informasi								V							
37	MK37	Praktek Kontrol Audit Sistem								V	V						
38	MK38	Desain Multimedia															V
39	MK39	Sistem Terdistribusi			V												
40	MK40	Pemrograman Berorientasi Objek								V			V			V	
41	MK41	Pemrograman Java								V			V			V	
42	MK42	Praktek Kerja Lapangan										V			V		
43	MK43	Sistem Pendukung Keputusan											V				
44	MK44	Cloud Computer			V												V
45	MK45	DKV Dasar															V
46	MK46	Pengantar Rekayasa & Desain														V	
47	MK47	Rupa Dasar 2D														V	
48	MK48	Ilustrasi Dasar														V	V
49	MK49	Komunikasi Visual														V	
50	MK50	Animasi Dasar														V	
51	MK51	Metode Produksi														V	

NO	NO. MK	NAMA MK	BAHAN KAJIAN															
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	
52	MK52	Kreativita dan Humanita															V	V
53	MK53	Rupa Dasar 3D															V	
54	MK54	Ilustrasi Aplikatif															V	
55	MK55	DKV Aplikatif															V	
56	MK56	Komunikasi Visual Multimedia															V	
57	MK57	Keamanan Sistem Informasi									V							
58	MK58	Manajemen Transaksi Basis Data		V											V			
59	MK59	Algoritma Pemrograman & Struktur	V	V														
60	MK60	Basis Data		V									V		V			
61	MK61	Pemrograman Aplikasi Basis Data		V						V			V		V			
62	MK62	Perancangan Basis Data		V						V			V		V			
63	MK63	Struktur Data		V						V			V		V			
64	MK64	Database Spesial		V						V			V		V			
65	MK65	Data Warehousing		V						V			V		V			
66	MK66	Praktikum Basis Data		V						V			V		V			
67	MK67	Praktikum Struktur Data								V			V		V			
68	MK68	Praktikum Perancangan Basis Data								V			V		V			
69	MK69	Skripsi	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

BAB VI PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS

6.1 Pemetaan CPL terhadap MK

Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan keterhubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi Sistem Informasi.

Tabel 6.1 Pemetaan CPL - MK

NO	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
1	Bahasa Indonesia										
2	Pendidikan Kewarganegaraan										
3	Pengantar Manajemen										
4	Pengantar Akuntansi										
5	Pengantar Bisnis Digital										
6	Dasar Teknologi Informasi	V									
7	Teori Ekonomi Mikro										
8	Pendidikan Agama Islam/ Katolik/ Protestan/ Budha/ Hindu/ Konghucu										
9	Teori Ekonomi Makro										
10	Sistem Informasi Manajemen							V			
11	Sistem Informasi Akuntansi							V			
12	Computer Programming	V									
13	Statistik Deskriptif										
14	Bahasa Inggris untuk Bisnis										
15	Pancasila										
16	Analisa dan Perancangan Sistem		V								

NO	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
17	Jaringan Komputer										
18	Sistem Operasi										
19	Sistem Basis Data		V								
20	Algoritma dan Struktur Data	V									
21	Aljabar Linier										
22	Bahasa Pemrograman Visual .Net		V								
23	E-Commerce										
24	Etika Bisnis dan Profesi				V						
25	Manajemen Sumber Daya Manusia										
26	Manajemen Pemasaran										
27	Rekayasa Perangkat Lunak			V							
28	Pemrograman WEB										
29	Teknologi Internet dan Web										
30	Metodologi Penelitian			V							
31	Kecerdasan Buatan										V
32	Manajemen Proyek Sistem Informasi					V	V				
33	Entrepreneurship									V	V
34	Data Mining									V	
35	Testing dan Implementasi Sistem				V						
36	Praktek Keamanan Sistem Informasi				V						
37	Praktek Kontrol Audit Sistem				V						
38	Desain Multimedia										V

NO	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
39	Sistem Terdistribusi									V	
40	Pemrograman Berorientasi Objek		V								
41	Pemrograman Java		V								
42	Praktek Kerja Lapangan					V					
43	Sistem Pendukung Keputusan					V					
44	Cloud Computer										V
45	DKV Dasar								V		
46	Pengantar Rekayasa & Desain								V		
47	Rupa Dasar 2D								V		
48	Ilustrasi Dasar								V		
49	Komunikasi Visual								V		
50	Animasi Dasar								V		
51	Metode Produksi								V		
52	Kreativita dan Humanita								V		
53	Rupa Dasar 3D								V		
54	Ilustrasi Aplikatif								V		
55	DKV Aplikatif								V		
56	Komunikasi Visual Multimedia								V		
57	Keamanan Sistem Informasi				V						
58	Manajemen Transaksi Basis Data		V								
59	Algoritma Pemrograman & Struktur	V									
60	Basis Data		V								

NO	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)									
		CP L01	CP L02	CP L03	CP L04	CP L05	CP L06	CP L07	CP L08	CP L09	CP L10
61	Pemrograman Aplikasi Basis Data		V						V		
62	Perancangan Basis Data		V								
63	Struktur Data		V								
64	Database Spesial		V								
65	Data Warehousing		V								
66	Praktikum Basis Data		V								
67	Praktikum Struktur Data		V								
68	Praktikum Perancangan Basis Data		V								
69	Skripsi	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

6.2 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

Mata kuliah Program Studi disusun dan ditetapkan berdasarkan bahan kajian wajib dan bahan kajian pilihan yang telah ditetapkan. Penentuan bobot sks berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi Nomor 3 Tahun 2020 bahwa Bentuk Pembelajaran 1 (satu) Satuan Kredit Semester (SKS) pada proses pembelajaran berupa kuliah, responsi atau tutorial, terdiri atas: 1) kegiatan proses belajar 50 (lima puluh) menit per minggu per semester; 2) kegiatan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit per minggu per semester; dan 3) kegiatan mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester. Sedangkan pembelajaran 1 (satu) Satuan Kredit Semester pada proses pembelajaran berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis, terdiri atas: 1) kegiatan proses belajar 100 (seratus) menit per minggu per semester dan 2) kegiatan mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester.

Susunan mata kuliah, bobot sks terlampir dalam Tabel Distribusi Mata Kuliah Program Studi Sitem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Indobaru Nasional (halaman akhir).

BAB VII

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

RPS disusun dari hasil rancangan pembelajaran, dituliskan lengkap untuk semua mata kuliah pada Program Studi, disertai perangkat pembelajaran lainnya diantaranya: rencana tugas, instrumen penilaian dalam bentuk rubrik dan/atau portofolio, bahan ajar, dan lain-lain.

7.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

CPL yang dibebankan pada mata kuliah masih bersifat umum terhadap mata kuliah, oleh karena itu CPL yang dibebankan pada mata kuliah perlu diturunkan menjadi capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) atau sering disebut *courses learning outcomes*. Saat menyusun CPMK yang perlu diperhatikan adalah penggunaan kata kerja tindakan (*action verb*), karena hal tersebut berkaitan dengan level kualifikasi lulusan, pengukuran dan pencapaian CPL. Rumusan CPMK dapat ditentukan dari aspek kata kerja pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Kata kerja tindakan dalam merumuskan CPMK dapat menggunakan kata kerja kemampuan (*capability verb*) yang disampaikan oleh Robert M. Gagne (1998) yakni terdiri dari keterampilan intelektual (*intellectual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategies*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan motorik (*motor skill*), dan sikap (*attitude*). Penentuan kode CPMK berdasarkan kode CPL (2 digit) disertakan dengan nomor urut (1 digit). Misalnya CPMK011 artinya CPMK pertama ini diturunkan dari CPL01 dengan nomor urut 1.


Berdasarkan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi tahun 2020, bahwa rumusan CPMK yang baik memiliki sifat:

- **Specific** – rumusan harus jelas, menggunakan istilah yang spesifik menggambarkan kemampuan: sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diinginkan, menggunakan kata kerja tindakan nyata (*concrete verbs*);
- **Measurable** – rumusan harus mempunyai target hasil belajar mahasiswa yang dapat diukur, sehingga dapat ditentukan kapan hal tersebut dapat dicapai oleh mahasiswa;
- **Achievable** – rumusan menyatakan kemampuan yang dapat dicapai oleh mahasiswa;
- **Realistic** – rumusan menyatakan kemampuan yang realistis untuk dapat dicapai oleh mahasiswa;
- **Time-bound** – rumusan menyatakan kemampuan yang dapat dicapai oleh mahasiswa dalam waktu cukup dan wajar sesuai bobot sks nya.

7.2 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

RPS merupakan dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai CPL yang telah ditetapkan, sehingga harus dapat dijalankan oleh mahasiswa pada setiap

tahapan belajar pada mata kuliah terkait. RPS dititik beratkan pada bagaimana memandu mahasiswa untuk belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CPL lulusan yang dibebankan pada mata kuliah, bukan pada kepentingan kegiatan dosen mengajar. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (Student Centered Learning disingkat SCL). Berikut adalah template RPS.

 <p>INDOBARU NASIONAL <i>Institut Teknologi & Bisnis</i></p>		<p>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL PROGRAM STUDI</p> <p>.....</p>			
<p>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</p>					
Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Rumpun	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Dosen Koord. Pengampu Mata Kuliah		Ketua Program Studi
<p>CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</p> <p>S = Sikap P = Pengetahuan KU = Keterampilan Umum KK = Keterampilan Khusus</p>	<p>CPL PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</p>				

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
Deskripsi Singkat Mata Kuliah		
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan		
Daftar Referensi		
Media Pembelajaran	Perangkat lunak	Perangkat keras
		Notebook, LCD Projector
Dosen Pengampu		

Assessment									
Mata Kuliah Prasyarat		Tidak ada							
Mg Ke-	Sub-Capaian Pembelajaran MK	Materi Pembelajaran	Metode / Strategi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Assessment			
				Alokasi Waktu (menit)		Metode Penilaian	Instrumen Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(9)
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8	UJIAN TENGAH SEMESTER								
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16	UJIAN AKHIR SEMESTER								

7.3 Metode Pembelajaran

a) Project Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemendikbud, 2013).

Project-Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan (Grant, 2002).

Langkah-langkah Project-Based Learning, yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005) terdiri dari:

- ❖ Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start With the Essential Question)
- ❖ Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)
- ❖ Menyusun Jadwal (Create a Schedule)
- ❖ Memonitor siswa dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)
- ❖ Menguji Hasil (Assess the Outcome)
- ❖ Mengevaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience)

b) Problem-Based Learning/Case-Based Learning

Problem-Based Learning/Case-Based Problem-Based Learning adalah metodologi pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mahasiswa sendiri untuk mengembangkan keterampilan dengan pengetahuan yang relevan.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi juga memberikan definisi Project-Based Learning sebagai berikut. Project-Based Learning adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (inquiry) untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Pada umumnya, terdapat empat langkah yang perlu dilakukan mahasiswa dalam Project-Based Learning, yaitu:

- ❖ Menerima masalah yang relevan dengan salah satu/beberapa kompetensi yang dituntut mata kuliah, dari dosennya;
- ❖ Melakukan pencarian data dan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah;
- ❖ Menata data dan mengaitkan data dengan masalah; dan
- ❖ Menganalisis strategi pemecahan masalah Project-Based Learning adalah belajar dengan memanfaatkan masalah 2 dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (inquiry) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

BAB VIII

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pembelajaran mencakup teknik penilaian CPMK, tahapan dan mekanisme penilaian/asesmen CPMK, penentuan bobot penilaian, penilaian akhir mata kuliah dan CPL.

8.1 Teknik Penilaian CPMK

Pada penentuan teknik penilaian CPMK memperhatikan jenis mata kuliah yakni mata kuliah teori, mata kuliah praktikum dan mata kuliah praktek. Standar teknik penilaian didistribusikan sesuai dengan CPMK setiap mata kuliah.

Berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi 2020, pada proses penilaian capaian pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan (umum dan khusus) yang dijelaskan sebagai berikut:

- Penilaian aspek sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi dengan menggunakan instrumen penilaian rubrik/dan portofolio. Pada aspek sikap terdiri penilaian diri, penilaian antar mahasiswa, dan penilaian aspek pribadi yang menekankan pada aspek beriman, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab.
- Penilaian aspek pengetahuan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan dan angket. Sedangkan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja berbentuk tes tulis dan tes lisan yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung bermakna dosen dan mahasiswa bertemu secara tatap muka saat penilaian, misalnya saat seminar, ujian skripsi, tesis dan disertasi. Sedangkan secara tidak langsung, seperti menggunakan lembar soal ujian tertulis.
- Penilaian aspek keterampilan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan dan angket. dengan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan secara praktikum, praktek, simulasi, praktek lapangan, dan lainnya seperti untuk meningkatkan kemampuan keterampilannya. Contohnya, tugas kelompok, tugas praktik, unjuk kerja, partisipasi dan responsif.

8.2 Mekanisme Penilaian

Mekanisme penilaian terdiri atas:

- 1) Menyusun, menyampaikan, menyepakati tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot

- penilaian antara penilai dan yang dinilai sesuai dengan rencana pembelajaran;
- 2) Melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahapan, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian yang memuat prinsip penilaian;
 - 3) Memberikan umpan balik dan kesempatan untuk mempertanyakan hasil penilaian kepada mahasiswa; dan
 - 4) Mendokumentasikan penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa secara akuntabel dan transparan.
 - 5) Prosedur penilaian mencakup tahap perencanaan, kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir.
 - 6) Prosedur penilaian pada tahap perencanaan dapat dilakukan melalui penilaian bertahap dan atau penilaian ulang.

8.3 Komponen Penilaian Pembelajaran

Penilaian/evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengukur taraf keberhasilan mahasiswa dalam belajar serta mendapatkan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan sistem dan proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar menggunakan ujian dan pada aspek-aspek tertentu dapat menggunakan observasi dan angket pengukuran sikap, dan instrumen lainnya sesuai dengan keperluan. Evaluasi hasil belajar mencakup penguasaan materi kuliah, tugas-tugas terstruktur, kegiatan mandiri, kegiatan praktikum, kuliah lapangan, dan tugas-tugas akademik lainnya.

a) Ujian

Ujian terdiri atas ujian semester dan ujian akhir. Ujian semester terdiri atas Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

b) Penilaian

Penilaian hasil ujian menggunakan pengukuran beracuan patokan atau Criterion-referenced Measurement (CRM) semi-mutlak. Pengukuran beracuan patokan dengan nilai mutlak digunakan pada pengukuran yang menuntut belajar tuntas (mastery learning) untuk menguasai kompetensi atau keterampilan atau profesi tertentu. Dalam penilaian oleh dosen, harus dipertimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kriteria penilaian adalah : Nilai akhir semester suatu matakuliah adalah gabungan dari nilai: Ujian Tengah Semester (UTS) sebanyak 30 %, Ujian Akhir Semester (UAS) sebanyak 35 %, Tugas/ Presentasi sebanyak 25 %. dan Absensi 10 %. Nilai A diberikan untuk range nilai 81-100, Nilai B diberikan untuk range nilai 71-80, Nilai C diberikan untuk range nilai 61-70, Nilai D diberikan untuk range nilai 51-60, dan Nilai E kurang dari 50.

**DISTRIBUSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
 INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS INDOBARU NASIONAL (IIBN)**

SMT	KONSENTRASI																
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR						
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum		
I	MWUBI6111	Bahasa Indonesia	2	2		MWUBI6111	Bahasa Indonesia	2	2		MWUBI6111	Bahasa Indonesia	2	2			
	MWUPK6112	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2		MWUPK6112	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2		MWUPK6112	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2			
	SIPM6111	Pengantar Manajemen	4	4		SIPM6111	Pengantar Manajemen	4	4		SIPM6111	Pengantar Manajemen	4	4			
	SIPA6112	Pengantar Akuntansi	4	4		SIPA6112	Pengantar Akuntansi	4	4		SIPA6112	Pengantar Akuntansi	4	4			
	SIPBD6113	Pengantar Bisnis Digital	4	4		SIPBD6113	Pengantar Bisnis Digital	4	4		SIPBD6113	Pengantar Bisnis Digital	4	4			
	SIDTI6114	Dasar Teknologi Informasi	4	3	1	SIDTI6114	Dasar Teknologi Informasi	4	3	1	SIDTI6114	Dasar Teknologi Informasi	4	3	1		
	SITEM6115	Teori Ekonomi Mikro	4	4		SITEM6115	Teori Ekonomi Mikro	4	4		SITEM6115	Teori Ekonomi Mikro	4	4			
	TOTAL SKS			24	23	1	TOTAL SKS			24	23	1	TOTAL SKS			24	23
II	MWUPAI6213	Pendidikan Agama Islam*	2	2		MWUPAI6213	Pendidikan Agama Islam*	2	2		MWUPAI6213	Pendidikan Agama Islam*	2	2			
	MWUPAKP6213	Pendidikan Agama Kristen Protestan*				MWUPAKP6213	Pendidikan Agama Kristen Protestan*				MWUPAKP6213	Pendidikan Agama Kristen Protestan*					

SMT	KONSENTRASI														
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR				
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum
MWUPAAK6213	Pendidikan Agama Kristen Katolik*					MWUPAAK6213	Pendidikan Agama Kristen Katolik*				MWUPAAK6213	Pendidikan Agama Kristen Katolik*			
MWUPAH6213	Pendidikan Agama Hindu*					MWUPAH6213	Pendidikan Agama Hindu*				MWUPAH6213	Pendidikan Agama Hindu*			
MWUPAB6213	Pendidikan Agama Budha*					MWUPAB6213	Pendidikan Agama Budha*				MWUPAB6213	Pendidikan Agama Budha*			
MWUPAK6213	Pendidikan Agama Konghucu*					MWUPAK6213	Pendidikan Agama Konghucu*				MWUPAK6213	Pendidikan Agama Konghucu*			
SITEM6211	Teori Ekonomi Makro	4	4			SITEM6211	Teori Ekonomi Makro	4	4		SITEM6211	Teori Ekonomi Makro	4	4	
SISIM6212	Sistem Informasi Manajemen	4	4			SISIM6212	Sistem Informasi Manajemen	4	4		SISIM6212	Sistem Informasi Manajemen	4	4	
SISIA6213	Sistem Informasi Akuntansi	4	3	1		SISIA6213	Sistem Informasi Akuntansi	4	3	1	SISIA6213	Sistem Informasi Akuntansi	4	3	1
SICP6214	Computer Programming	4	3	1		SICP6214	Computer Programming	4	3	1	SICP6214	Computer Programming	4	3	1
SISD6215	Statistik Deskriptif	2	2			SISD6215	Statistik Deskriptif	2	2		SISD6215	Statistik Deskriptif	2	2	
SIBIB6216	Bahasa Inggris untuk Bisnis	2	2			SIBIB6216	Bahasa Inggris untuk Bisnis	2	2		SIBIB6216	Bahasa Inggris untuk Bisnis	2	2	
MWUP6214	Pancasila	2	2			MWUP6214	Pancasila	2	2		MWUP6214	Pancasila	2	2	

SMT	KONSENTRASI																
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR						
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum		
	TOTAL SKS			24	22	2	TOTAL SKS			24	22	2	TOTAL SKS			24	22
III	SIAPS6116	Analisa dan Perancangan Sistem	2	2		SIAP6116	Analisa dan Perancangan Sistem	2	2		SIAPS6116	Analisa dan Perancangan Sistem	2	2			
	SIJK6117	Jaringan Komputer	2	2		SIDKV6117	DKV Dasar	2	2		SIKSI6117	Keamanan Sistem Informasi	2	2			
	SISO6118	Sistem Operasi	2	2		SIPRD6118	Pengantar Rekayasa & Desain	2	2		SIMTBD6118	Manajemen Transaksi Basis Data	2	2			
	SISBD6119	Sistem Basis Data	4	3	1	SIRD6119	Rupa Dasar 2D	4	3	1	SIAPS6119	Algoritma Pemrograman & Struktur	4	3	1		
	SIASD61110	Algoritma dan Struktur Data	4	3	1	SIID61110	Ilustrasi Dasar	4	3	1	SIBD61110	Basis Data	4	3	1		
	SIAL61111	Aljabar Linier	4	4		SIKV61111	Komunikasi Visual	4	3	1	SIPABD61111	Pemrograman Aplikasi Basis Data	4	3	1		
	SIBPV61112	Bahasa Pemrograman Visual .Net	4	3	1	SIAD61112	Animasi Dasar	4	3	1	SIPBD61112	Perancangan Basis Data	4	3	1		
	TOTAL SKS			22	19	3	TOTAL SKS			22	18	4	TOTAL SKS			22	18
IV	SIEC6217	E-Commerce	2	2		SIMP6217	Metode Produksi	2	2		SISD6217	Struktur Data	2	2			

SMT	KONSENTRASI														
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR				
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum
	SIEBP6218	Etika Bisnis dan Profesi	2	2		SIKH6218	Kreativiti dan Humanita	2	2		SI6DS218	Database Spesial	2	2	
	SIMSDM6219	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	2		SIRD6219	Rupa Dasar 3D	4	3	1	SIDW6219	Data Werhousing	4	3	1
	SIMP62110	Manajemen Pemasaran	2	2		SIIA62110	Ilustrasi Aplikatif	4	3	1	SIPBD62110	Praktikum Basis Data	4	3	1
	SIRPL62111	Rekayasa Perangkat Lunak	4	4		SIDKV62111	DKV Aplikatif	4	3	1	SIPSD62111	Praktikum Struktur Data	4	3	1
	SIPW62112	Pemrograman WEB	4	3	1	SIKVM62112	Komunikasi Visual Multimedia	4	3	1	SIPPBD62112	Praktikum Perancangan Basis Data	4	3	1
	SITIW62113	Teknologi Internet dan Web	4	3	1										
	TOTAL SKS		20	18	2	TOTAL SKS		20	16	4	TOTAL SKS		20	16	4
V	SIMP61113	Metodologi Penelitian	2	2		SIMP61113	Metodologi Penelitian	2	2		SI61113	Metodologi Penelitian	2	2	
	SIKB61114	Kecerdasan Buatan	2	2		SIKB61114	Kecerdasan Buatan	2	2		SI61114	Kecerdasan Buatan	2	2	
	SIMPSI61115	Manajemen Proyek Sistem Informasi	2	2		SIMPSI61115	Manajemen Proyek Sistem Informasi	2	2		SI61115	Manajemen Proyek Sistem	2	2	
	SIE61116	Entrepreneurship	2	2		SIE61116	Entrepreneurship	2	2		SI61116	Entrepreneurship	2	2	

SMT	KONSENTRASI														
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR				
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum
	SIDM61117	Data Mining	4	4		SIDM61117	Data Mining	4	4		SI61117	Data Mining	4	4	
	SITIS61118	Testing dan Implementasi Sistem	4	3	1	SITISI61118	Testing dan Implementasi Sistem Informasi	4	3	1	SITISI61118	Testing dan Implementasi Sistem Informasi	4	3	1
	SIPKSI61119	Praktek Keamanan Sistem Informasi	4	3	1	SIPKSI61119	Praktek Keamanan Sistem Informasi	4	3	1	SIPKSI61119	Praktek Keamanan Sistem Informasi	4	3	1
	TOTAL SKS		20	18	2	TOTAL SKS		20	18	2	TOTAL SKS		20	18	2
VI	SIPKAU62114	Praktek Kontrol Audit Sistem	2	2		SIPKAS62114	Praktek Kontrol Audit Sistem	2	2		SIPKAS62114	Praktek Kontrol Audit Sistem	2	2	
	SIDM62115	Desain Multimedia	2	1	1	SIDM62115	Desain Multimedia	2	1	1	SIDM62115	Desain Multimedia	2	1	1
	SIST62116	Sistem Terdistribusi	4	4		SIST62116	Sistem Terdistribusi	4	4		SIST62116	Sistem Terdistribusi	4	4	
	SIPBO62117	Pemrograman Berorientasi Objek	4	3	1	SIPBO62117	Pemrograman Berorientasi Objek	4	3	1	SIPBO62117	Pemrograman Berorientasi Objek	4	3	1
	SIPJ62118	Pemrograman Java	4	3	1	SIPJ62118	Pemrograman Java	4	3	1	SIPJ62118	Pemrograman Java	4	3	1
	IBNPKL2111	Praktek Kerja Lapangan	4		4	IBNPKL2111	Praktek Kerja Lapangan	4		4	IBNPKL2111	Praktek Kerja Lapangan	4		4
		TOTAL SKS		20	13	7	TOTAL SKS		20	13	7	TOTAL SKS		20	13

SMT	KONSENTRASI																
	WEB PROGRAMMING					DESAIN GRAFIS					DATABASE ADMINISTRATOR						
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Teori	Praktikum		
VII	SISPK61120	Sistem Pendukung Keputusan	4	4		SISPK61120	Sistem Pendukung Keputusan	4	4		SISPK61120	Sistem Pendukung Keputusan	4	4			
	SICK61121	Cloud Komputer	4	3	1	SICK61121	Cloud Komputer	4	3	1	SICK61121	Cloud Komputer	4	3	1		
	IBNS1111	Skripsi	6		6	IBNS1111	Skripsi	6		6	IBNS1111	Skripsi	6		6		
	TOTAL SKS			14	7	7	TOTAL SKS			14	7	7	TOTAL SKS			14	7
TOTAL KESELURUHAN SKS			144	120	24	TOTAL KESELURUHAN SKS			144	117	27	TOTAL KESELURUHAN SKS			144	117	27