

**KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA
Nomor: 238 /SK/Rek/VIII/2026**

**TENTANG
KURIKULUM PROGRAM SARJANA (S-1) TAHUN 2026
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI IRFOMASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

o0o

**DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
REKTOR UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan tinggi serta menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia usaha, dunia industri, dan dunia kerja, telah dilakukan peninjauan serta pengembangan Kurikulum Program Studi;
- b. bahwa hasil evaluasi dan pengembangan kurikulum Program Studi telah disusun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi, kebijakan penjaminan mutu pendidikan tinggi, kebutuhan pemangku kepentingan, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya;
- c. bahwa kurikulum harus bersifat dinamis, adaptif, inovatif, serta selaras dengan visi, misi, tujuan, dan arah pengembangan Universitas Mercu Buana Yogyakarta;
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada butir a, b, dan c, perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Mercu Buana Yogyakarta tentang Kurikulum Program Sarjana Tahun 2026 Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tanggal 08 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, tanggal 10 Agustus 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014, tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2024 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Jenjang Pendidikan Tinggi;

KAMPUS I :

Jl. Wates km. 10 Yogyakarta 55753
Telp. (0274) 6498211, 6498212, Faks. (0274) 6498213

KAMPUS II :

Jl. Jembatan Merah No. 84 C Gejayan Yogyakarta 55283
Telp. (0274) 563589, Faks. (0274) 550703

KAMPUS III :

Jl. Padjajaran (Ring Road Utara), Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 2801918, 2801900 Faks. (0274) 2801921

5. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2026 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 102/D/O/2008 Tahun 2008, tanggal 12 Juni 2008, tentang Perubahan Nama Universitas Wangsa Manggala di Yogyakarta menjadi Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang Diselenggarakan oleh Yayasan Wangsa Manggala di Yogyakarta;
8. Keputusan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 358 Tahun 2025 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi;
9. Peraturan Yayasan Wangsamanggala Nomor: 36/SK/YWM/II/2024 tentang Statuta Universitas Mercu Buana Yogyakarta;
10. Surat Keputusan Yayasan Wangsamanggala Nomor 1/D.03/YWM/IX/2025, tanggal 29 September 2025, tentang Pengangkatan Rektor Universitas Mercu Buana Masa Bhakti Tahun 2025-2029;
11. Surat Keputusan Rektor Nomor 183 Tahun 2025 tentang Mata Kuliah Wajib Kurikulum dan Mata Kuliah Kekhasan Universitas;
12. Surat Keputusan Rektor Nomor 184 Tahun 2025 tentang Pengkodean Mata Kuliah Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

- | | | |
|------------|---|--|
| Menetapkan | : | KURIKULUM PROGRAM SARJANA (S-1) TAHUN 2026 PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI. |
| KESATU | : | Kurikulum tahun 2026 telah disusun berdasarkan pendekatan <i>Outcome-Based Education (OBE)</i> , mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi, kebijakan Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, serta mendukung pencapaian Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). |
| KEDUA | : | Kurikulum sebagaimana dimaksud pada diktum Kesatu tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini. |
| KETIGA | : | Kurikulum OBE 2026 mulai diberlakukan pada Semester Gasal Tahun Akademik 2026/2027. |

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 26 Agustus 2026

Rektor,



Dr. Ir. Agus Slamet, S.TP., M.P., MCE.

Tembusan Yth.:

1. Ketua Yayasan Wangsamanggala
2. Para Wakil Rektor
3. Dekan Fakultas
4. Para Kepala Biro
5. Para Kepala Lembaga
6. Kepala Pusat Penjaminan Mutu
7. Para Ketua Program Studi



**DIKTISAINTEK
BERDAMPAK**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

Kurikulum 2026



Jl. Jembatan Merah 84 C Gejayan Yogyakarta 55283

Telp./Fax: 0274-584922, 550704, 550703

Email : ti@mercubuana-yogya.ac.id

Homepage: <http://fti.mercubuana-yogya.ac.id>

E-mail: fti@mercubuana-yogya.ac.id, ti@mercubuana-yogya.ac.id



HALAMAN OTORISASI

Proses <i>Process</i>	Penanggung Jawab <i>Person in Charge</i>			Tanggal <i>Date</i>
	Nama <i>Name</i>	Jabatan <i>Position</i>	Tanda Tangan <i>Signature</i>	
Perumusan oleh <i>Prepared by</i>	A. Sidiq Purnomo, S.Kom., M.Eng.	Ketua Tim <i>Chairman</i>		11 Juli 2026
Pemeriksaan oleh <i>Reviewed by</i>		Koordinator Pendamping <i>Accompanying Coordinator</i>		
Persetujuan oleh <i>Agreement by</i>	Mutaqin Akbar, S.Kom., M.T.	Dekan <i>Dean</i>		13 Juli 2026
Penetapan oleh <i>Declared by</i>	Dr. Ir. Agus Slamet, S.TP., M.P., MCE.	Rektor <i>Rector</i>		
Pengendalian <i>Controlled by</i>	Indah Susilawati, S.T., M.Eng.	Ketua Tim Penjaminan Mutu Program Studi <i>Head of the Study Program Quality Assurance Team</i>		15 Juli 2026

TIM PENYUSUN

Tim Pendamping:

Tim Penyusun:

A. Sidiq Purnomo, S.Kom., M.Eng.
Mutaqin Akbar, S.Kom., M.T.
Supatman, ST., MT.
Indah Susilawati, ST., M.Eng.
Imam Suharjo, ST., M.Eng.
Arita Witanti, ST., MT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Dokumen Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) Program Studi Informatika. Dokumen ini disusun sebagai acuan penyelenggaraan pembelajaran yang berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan, relevansi kompetensi dengan kebutuhan pemangku kepentingan, serta peningkatan mutu secara berkelanjutan.

Penyusunan kurikulum OBE ini melibatkan berbagai pihak, termasuk dosen, mahasiswa, alumni, pengguna lulusan, serta pemangku kepentingan lainnya, melalui proses analisis kebutuhan, perumusan profil lulusan, penyusunan capaian pembelajaran, pemetaan bahan kajian, hingga pengembangan struktur kurikulum yang sistematis. Kami berharap dokumen ini dapat menjadi pedoman yang jelas dan terukur dalam penyelenggaraan pendidikan, serta mendukung tercapainya lulusan yang unggul, kompetitif, dan siap menjawab tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan dunia kerja, serta siap menjadi bagian dari transformasi sosial melalui inovasi dan kewirausahaan yang berkelanjutan.

Kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan dokumen ini. Semoga dokumen kurikulum ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu program studi.

Yogyakarta, 3 Mei 2026
Ketua Program studi,

A. Sidiq Purnomo, S.Kom., M.Eng.,
MCE., MCF.

DAFTAR ISI

HALAMAN OTORISASI	ii
TIM PENYUSUN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xi
IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	xii
BAB I EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY	1
1.1 Evaluasi Kurikulum.....	1
1.2 Tracer Study	2
BAB II LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM	3
2.1 Landasan Filosofis.....	3
2.2 Landasan Sosiologis	3
2.3 Landasan Psikologis	4
2.4 Landasan Historis.....	4
2.5 Landasan Yuridis	5
BAB III VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN TATA NILAI	6
3.1 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Universitas.....	6
3.2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas	7
3.3 Visi Keilmuan Program studi.....	8
3.4 Tata Nilai (University Value)	9
1. Komitmen	9
2. Empati	10
3. Respek	10
4. Integritas	10
5. Servis.....	10
BAB IV STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)	11
4.1 Profil Lulusan	11
4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan.....	11
4.3 Matriks Hubungan CPL dengan Profil Lulusan.....	12
BAB V BAHAN KAJIAN.....	13
5.1 Rumusan Bahan Kajian.....	13
5.2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian	14
5.3 Matriks Hubungan antara Mata Kuliah dengan Bahan Kajian	16
BAB VI PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	19
6.1. Matriks Hubungan antara CPL dengan Mata Kuliah	19
6.2 Matriks Hubungan antara Capaian Pembelajaran dengan Bahan Kajian dan Mata Kuliah.....	20

6.3 Penetapan besaran bobot sks mata kuliah.....	21
6.3 Susunan Mata Kuliah, Bobot sks, CPL, dan Unit Penyelenggara.....	23
BAB VII MATRIKS, PETA KURIKULUM, DAN MASA TEMPUH	26
7.1 Penyusunan Organisasi Mata Kuliah dalam Struktur Kurikulum.....	26
7.2 Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester	27
7.3 Masa Tempuh	27
1. Beban Studi Total	27
2. Masa Tempuh Normal	28
3. Masa Tempuh Minimal	28
4. Masa Tempuh Maksimal.....	28
5. Ketentuan Khusus	28
BAB VIII MODALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERANCANAAN PROSES PEMBELAJARAN ATAU RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).....	29
8.1 Penjabaran CPL pada Mata Kuliah.....	29
8.2 Perumusan Sub-CPMK	34
1. Prinsip Dasar Perumusan Sub-CPMK	34
2. Contoh Perumusan Sub-CPMK pada Mata Kuliah	34
BAB IX. RENCANA IMPLEMENTASI HAK BELAJAR MAKSIMUM 3 SEMESTER DI LUAR PROGRAM STUDI.....	35
BAB X PROSES PEMBELAJARAN	37
10.1 Perencanaan Proses Pembelajaran.....	37
10.2 Pelaksanaan Proses Pembelajaran	37
1. Bentuk Pembelajaran (<i>Forms of Learning</i>)	37
2. Metode Pembelajaran (<i>Learning Methods</i>)	38
3. Modalitas dan Teknologi Pembelajaran.....	38
4. Contoh Skenario Pelaksanaan Pembelajaran (Mingguan)	39
10.3 Penilaian Proses Pembelajaran	39
1. Teknik Penilaian	39
2. Instrumen Penilaian	39
3. Mekanisme dan Prosedur Penilaian	40
BAB XI PENGUKURAN KETERCAPAIAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)....	42
11.1 Konsep Pemetaan CPL, CPMK, dan Asesmen (ASN).....	42
11.2 Perhitungan Pemenuhan CPL	42
11.3 Evaluasi Akhir Pemenuhan CPL.....	43
BAB XII ATURAN PERALIHAN	44
12.1 Ketentuan Umum	44
12.2 Pemberlakuan Kurikulum 2026.....	44
12.3 Peraturan Peralihan.....	45
12.4 Aturan Khusus Perubahan MK.....	46
PENUTUP.....	48
LAMPIRAN.....	49
Lampiran 1. Template Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Ketercapaian CPL Kurikulum 2021 Program Studi Informatika.....	1
Tabel 4. 1 Program Educational Objective dan Profil Lulusan Program Studi Informatika.....	11
Tabel 4. 2 Program Educational Objective dan Profil Lulusan Program Studi Informatika.....	11
Tabel 4. 3 Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Informatika.....	11
Tabel 4. 4 Matriks hubungan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan Profil Lulusan.....	12
Tabel 5. 1 Rumusan Bahan Kajian Program Studi Informatika	13
Tabel 5. 2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian.....	14
Tabel 5. 3 Matriks Hubungan antara Mata Kuliah dengan Bahan Kajian	16
Tabel 6. 1 Matriks Hubungan antara CPL dan Mata Kuliah.....	19
Tabel 6. 2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian dan Mata Kuliah	20
Tabel 6. 3 Distribusi Mata Kuliah Per Semester	23
Tabel 7. 1 Matriks Organisasi Mata Kuliah dalam Struktur Kurikulum.....	26
Tabel 7. 2 Peta Kurikulum Berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	26
Tabel 7. 3 Struktur Kurikulum Prodi Informatika FTI UMBY	27
Tabel 7. 4 Distribusi SKS dalam 8 Semester	27
Tabel 8. 1 Pemetaan CPL pada CPMK.....	29
Tabel 8. 2 Pemetaan Mata Kuliah terhadap CPL dan CPMK pada Semester	31
Tabel 8. 3 Pemetaan Mata Kuliah terhadap CPL dan CPMK pada Semester	32
Tabel 8. 4 Perumusan CPMK dan Sub-CPMK Mata Kuliah	34
Tabel 10. 1 Metode Pembelajaran Prodi Informatika UMBY	38
Tabel 10. 2 Contoh Skenario Pelaksanaan Perkuliahan.....	39
Tabel 10. 3 Teknik dan Instrumen Penilaian.....	39
Tabel 11. 1 Predikat CPL.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 9. 1 Mekanisme MBKM Prodi Informatika – FTI – UMBY	36
Gambar 11. 1 Konsep pengukuran CPL berbasis pemetaan CPMK	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Template Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	51
---	----

DAFTAR SINGKATAN

No	Istilah	Keterangan
1	ASIIN	<i>Accreditation Agency for Study Programmes in Engineering, Informatics, Natural Sciences and Mathematics</i>
2	IABEE	<i>Indonesian Accreditation Board for Engineering Education</i>
3	IS2020	<i>Information System 2020</i>
4	SN Dikti	Standar Nasional Pendidikan Tinggi
5	KKNI	Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
6	SKKNI	Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia
7	SKL	Standar Kompetensi Lulusan
8	BK	Bahan Kajian
9	OBE	<i>Outcome Based Education</i>
10	PL	Profil Lulusan
11	CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan
12	CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
13	Sub-CPMK	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
14	MK	Mata Kuliah
15	MKWK	Mata Kuliah Wajib Kurikulum
16	MKKU	Mata Kuliah Kekhasan Universitas
17	MKF	Mata Kuliah Fakultas
18	RPS	Rencana Pembelajaran Semester
19	SCL	<i>Student Centered Learning</i>
20	PBL	<i>Project Based Learning</i>
21	KKN	Kuliah Kerja Nyata
22	UTS	Ujian Tengah Semester
23	UAS	Ujian Akhir Semester
24	ASN	<i>Assessment</i>
25	PT	Perguruan Tinggi
26	UPPS	Unit Pengelola Program Studi
27	PS	Program Studi
28	VMTS	Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi
29	SPMI	Sistem Penjaminan Mutu Internal
30	PPEPP	Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, Peningkatan
31	SOP	Standar Operasional Prosedur
32	IKU	Indikator Kinerja Utama
33	IKT	Indikator Kinerja Tambahan
34	SKS	Satuan Kredit Semester

IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Mercu Buana Yogyakarta ☐ PTN ☒ PTS
2	Fakultas	Teknologi Informasi
3	Program Studi	Informatika
4	Status Akreditasi	Baik Sekali
5	Jenjang Pendidikan	Sarjana
6	Gelar Lulusan	Sarjana Komputer (S.Kom.)
7	Visi Keilmuan	Menjadi program studi informatika yang unggul dan transformatif dalam pengembangan kecerdasan artifisial
8	Alamat Program Studi	Jl. Wates Km. 10 Yogyakarta 55753
9	Telepon/Faksimile	(0274) 6498211, 6498212 / (0274) 6498213
10	E-mail	ti@mercubuana-yogya.ac.id

BAB I EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY

1.1 Evaluasi Kurikulum

Pengukuran ketercapaian CPL pada kurikulum program studi Informatika tahun kurikulum 2021 dihasilkan dari pemetaan CPL-CPMK sehingga didapat nilai yang diakumulasikan dari semua mahasiswa. Tabel 1.1 menyajikan ketercapaian setiap CPL dan juga rerata untuk setiap capaian seperti sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus.

Tabel 1. 1 Ketercapaian CPL Kurikulum 2021 Program Studi Informatika

No	Capaian Pembelajaran Lulusan	Ketercapaian
A	Sikap	
A.1	Mampu menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan menghargai keragaman budaya, agama, pandangan atau pendapat orang lain	82,24
A.2	Mampu menunjukan tindakan nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa, taat hukum dan disiplin, berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila	82,88
A.3	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik	74,90
A.4	Mampu menunjukan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan dengan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	80,10
	Rerata Sikap	80,03
B	Pengetahuan	
B.1	Mampu menganalisis pengetahuan informatika serta disiplin ilmu lain yang relevan untuk mengidentifikasi solusi	61,76
B.2	Mampu menerapkan teori informatika, keterampilan, teknologi yang sesuai termasuk bahasa pemrograman dan dasar pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan solusi	70,29
B.3	Mampu memecahkan masalah menggunakan model, teknik, dan teknologi baru untuk mempertahankan kompetensi dan meningkatkan kualitas diri	74,02
B.4	Mampu mengkombinasikan berbagai pengetahuan di bidang lain, sehingga mampu berkomunikasi secara efektif dalam tim interdisipliner	73,57
	Rerata Pengetahuan	69,91
C	Keterampilan Umum	
C.1	Mampu mendefinisikan, merancang, memodelkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna di bidang informatika	71,12
C.2	Mampu mengembangkan diri dan mempertajam kemampuan kerjasama tim secara efektif dalam kegiatan yang sesuai dengan bidang keahliannya	76,02
C.3	Mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis	71,79
	Rerata Keterampilan Umum	72,98
D	Keterampilan Khusus	
D.1	Mampu merancang dan melaksanakan program pemberdayaan sesuai dengan potensi yang ada di masyarakat dan kearifan lokal dengan pendekatan sociopreneur	68,61
D.2	Mampu melakukan analisis, merancang, membuat, dan mengevaluasi perangkat lunak cerdas	74,82
D.3	Mampu melakukan analisis, merancang, membuat, dan mengelola jaringan komputer	71,27
D.4	Mampu mengintegrasikan sistem komputer berbasis teknologi informasi dan komunikasi	74,56
	Rerata Keterampilan Khusus	72,31

Berdasarkan data ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang disajikan, seluruh aspek dalam kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) menunjukkan tingkat pencapaian yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 50. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum proses pembelajaran telah berjalan efektif dalam mencapai luaran yang diharapkan. Pada aspek sikap, rerata ketercapaian sebesar 80,03 mencerminkan bahwa mahasiswa telah menunjukkan internalisasi nilai-nilai afektif secara sangat baik, terutama dalam hal religiusitas, nasionalisme, tanggung jawab profesional, serta kepedulian sosial. Capaian ini menunjukkan keberhasilan institusi dalam membentuk karakter lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga berintegritas dan beretika. Sementara itu, pada aspek pengetahuan, rerata ketercapaian sebesar 69,91 menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki penguasaan konsep dan teori informatika yang cukup baik. Meskipun seluruh indikator telah melampaui KKM, nilai pada indikator B.1 relatif lebih rendah dibandingkan yang lain, yang mengindikasikan perlunya penguatan pada kemampuan analitis dalam mengidentifikasi solusi berbasis multidisiplin. Pada aspek keterampilan umum, rerata sebesar 72,98 memperlihatkan bahwa mahasiswa telah cukup mampu dalam merancang solusi, bekerja dalam tim, serta berkomunikasi secara efektif. Hal ini sejalan dengan prinsip OBE yang menekankan pada kemampuan aplikatif dan soft skills sebagai bagian dari capaian pembelajaran. Adapun pada aspek keterampilan khusus, rerata ketercapaian sebesar 72,31 menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kompetensi teknis yang memadai dalam bidang informatika, termasuk dalam pengembangan perangkat

lunak, jaringan komputer, dan integrasi sistem. Meskipun demikian, capaian pada indikator D.1 masih relatif lebih rendah, sehingga perlu adanya peningkatan pada aspek pemberdayaan berbasis teknologi. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa implementasi kurikulum berbasis OBE telah berhasil mengarahkan proses pembelajaran pada pencapaian luaran yang terukur dan relevan. Seluruh CPL telah tercapai di atas standar minimal, namun tetap diperlukan upaya peningkatan berkelanjutan terutama pada aspek pengetahuan dan keterampilan tertentu agar kualitas lulusan semakin optimal dan kompetitif.

1.2 Tracer Study

Berdasarkan laporan tracer study alumni program studi Informatika tahun 2024/2025 yang telah diselenggarakan oleh Universitas Mercu Buana Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa lulusan PS Informatika FTI UMBY memiliki profil kompetensi yang kuat dan seimbang antara aspek hard skills dan soft skills. Alumni menunjukkan penguasaan yang baik hingga sangat baik pada kompetensi keahlian bidang ilmu, teknologi informasi, etika, komunikasi, kerja sama tim, serta pengembangan diri. Capaian ini didukung oleh implementasi metode pembelajaran yang dinilai efektif, terutama perkuliahan, praktikum, diskusi, demonstrasi, partisipasi riset, magang, dan kuliah lapangan, yang secara umum dinilai berkontribusi besar hingga sangat besar terhadap pembentukan kompetensi mahasiswa. Tingkat kesesuaian bidang kerja dengan latar belakang keilmuan tergolong tinggi, masa tunggu kerja relatif singkat, serta mayoritas alumni memperoleh gaji awal di atas standar UMR dan bekerja pada perusahaan berskala nasional hingga multinasional. Secara keseluruhan, ini menegaskan bahwa kurikulum dan metode pembelajaran yang ada pada PS Informatika FTI UMBY telah terintegrasi secara baik, adaptif terhadap kebutuhan industri, dan efektif dalam menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing, serta siap berkontribusi secara profesional di bidang teknologi informasi.

Berdasarkan masukan yang diberikan oleh para alumni PS Informatika FTI UMBY, beberapa rekomendasi yang terkait dengan perbaikan kurikulum kuliah dapat diidentifikasi. Alumni merekomendasikan perlunya memasukkan pelatihan softskill, seperti kerjasama tim, disiplin, integritas, dan perilaku profesional, agar dapat mendampingi hardskill dalam dunia kerja. Materi kuliah terkait data, seperti data science, data analytics, dan data engineering, dinilai sudah baik dan disarankan untuk terus dikembangkan. Mahasiswa juga menginginkan lebih banyak pembelajaran praktek dan materi yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, serta kurikulum yang mengikuti kebutuhan dunia kerja. Kerja industri dan kerjasama dengan perusahaan IT juga diusulkan sebagai langkah penting, sementara komunikasi antara dosen dan mahasiswa serta penambahan dosen juga menjadi fokus dalam perbaikan kurikulum. Lebih lagi, para alumni menyarankan penekanan pada pemahaman lapangan pekerjaan dan kemampuan belajar mandiri, termasuk pendekatan baru dalam pembelajaran. Kesempatan untuk upgrade diri juga ditekankan, dengan memanfaatkan sumber belajar mandiri dan pelatihan softskill karir. Dalam rangka mendukung pengembangan teknologi, alumni juga mengusulkan kerjasama dengan dunia usaha dunia industri (DUDI) dan peningkatan akses terhadap perkembangan teknologi baru.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

2.1 Landasan Filosofis

Kurikulum Program Studi Sarjana Informatika Tahun 2026 disusun berlandaskan pada pandangan filosofis bahwa pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia (*humanizing education*), yaitu mengembangkan potensi intelektual, moral, dan sosial secara utuh dan seimbang. Dalam konteks ini, manusia dipandang sebagai subjek utama sekaligus tujuan dari pendidikan, yang tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran etis, tanggung jawab sosial, serta kemampuan untuk memberikan makna dan manfaat bagi kehidupan.

Landasan filosofis kurikulum ini berakar pada nilai luhur Universitas Mercu Buana Yogyakarta, yaitu Angudi Mulyaning Bangsa, yang mengandung semangat untuk memajukan dan memuliakan bangsa melalui pendidikan yang bermakna. Nilai tersebut dioperasionalkan dalam prinsip KERIS: komitmen, empati, respek, integritas, dan servis, yang menjadi fondasi dalam membentuk karakter lulusan. Komitmen mencerminkan kesungguhan dalam menuntut ilmu dan berkarya; empati dan respek menumbuhkan kepekaan sosial serta penghargaan terhadap keberagaman; integritas menegaskan pentingnya kejujuran dan tanggung jawab; sedangkan servis menanamkan semangat pengabdian kepada masyarakat. Kelima nilai ini menjadi landasan dalam setiap aspek pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam ranah keilmuan, kurikulum ini juga berpijak pada filosofi bahwa teknologi, termasuk kecerdasan artifisial, harus dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, bukan sekadar sebagai alat teknis. Oleh karena itu, penguasaan kecerdasan artifisial tidak hanya diarahkan pada aspek algoritmik dan komputasional, tetapi juga pada pemahaman etika, dampak sosial, serta tanggung jawab dalam penggunaannya. Hal ini penting agar lulusan mampu mengembangkan teknologi yang berorientasi pada kemaslahatan manusia dan keberlanjutan.

Dengan demikian, landasan filosofis kurikulum ini menegaskan bahwa Program Studi Informatika tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi teknis, tetapi juga pada pembentukan manusia yang utuh, berkarakter, dan berdaya cipta. Lulusan diharapkan mampu menjadi insan yang berpikir kritis, bertindak etis, serta berkontribusi secara nyata dalam memajukan bangsa, sejalan dengan nilai Angudi Mulyaning Bangsa di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.

2.2 Landasan Sosiologis

Kurikulum Program Studi Sarjana Informatika Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) Tahun 2026 disusun dengan mempertimbangkan dinamika sosial masyarakat yang terus berkembang, khususnya dalam menghadapi era Society 5.0. Era ini ditandai dengan integrasi antara ruang fisik dan ruang digital yang berpusat pada manusia (*human-centered society*), di mana teknologi seperti kecerdasan artifisial, big data, dan Internet of Things dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dalam konteks ini, Program Studi Informatika UMBY memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu memahami dan merespons kebutuhan sosial secara holistik.

Secara geografis, keberadaan Program Studi Informatika UMBY di wilayah Condongcatur, Sleman, yang merupakan kawasan strategis pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta, memberikan keunggulan tersendiri. Lokasi ini berdekatan dengan berbagai perguruan tinggi ternama seperti Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta (UPN), Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY), serta berada dalam ekosistem pendidikan dan teknologi yang dinamis. Lingkungan ini menciptakan atmosfer akademik yang kompetitif sekaligus kolaboratif, mendorong pertukaran pengetahuan, inovasi, dan pengembangan jejaring antar institusi. Selain itu, kawasan Condongcatur juga berkembang sebagai pusat pertumbuhan ekonomi kreatif, startup digital, serta industri berbasis teknologi informasi. Hal ini memberikan peluang besar bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam praktik dunia nyata melalui magang, proyek kolaboratif, maupun kegiatan kewirausahaan digital. Dengan demikian, kurikulum dirancang untuk adaptif terhadap kebutuhan industri lokal dan global, serta mampu menjawab tantangan sosial seperti transformasi digital UMKM, literasi digital masyarakat, dan pembangunan berbasis teknologi.

Landasan sosiologis ini juga menekankan pentingnya penguatan nilai-nilai sosial dalam proses pembelajaran, sejalan dengan semangat Society 5.0, yaitu teknologi untuk kemanusiaan. Oleh karena itu, kurikulum tidak hanya berorientasi pada aspek teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, empati sosial, serta tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat. Dengan pendekatan ini,

lulusan diharapkan mampu menjadi agen perubahan yang tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga berkontribusi nyata dalam menyelesaikan permasalahan sosial di tingkat lokal, nasional, maupun global.

2.3 Landasan Psikologis

Kurikulum Program Studi Sarjana Informatika Tahun 2026 dirancang dengan mempertimbangkan aspek psikologis peserta didik dan pendidik sebagai faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE). Dalam konteks ini, mahasiswa yang didominasi oleh Generasi Z dan Generasi Alfa memiliki karakteristik sebagai *digital natives*, adaptif terhadap teknologi, memiliki preferensi pembelajaran yang interaktif, serta cenderung menyukai pendekatan yang aplikatif dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, kurikulum dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif mahasiswa melalui pendekatan *student-centered learning* yang memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran mandiri.

Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya diarahkan untuk mengingat dan memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi inovatif terhadap permasalahan nyata, khususnya dalam bidang informatika. Implementasi HOTS diwujudkan melalui metode pembelajaran seperti *problem-based learning*, *project-based learning*, studi kasus, serta integrasi riset dan pengembangan teknologi, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, dan pengambilan keputusan yang berbasis data.

Di sisi lain, dosen yang berasal dari Generasi X, Generasi Y, dan Milenial memiliki pengalaman, kedewasaan profesional, serta perspektif pedagogis yang beragam. Perbedaan karakteristik lintas generasi ini menjadi potensi strategis dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan adaptif. Kurikulum dirancang untuk menjembatani perbedaan tersebut melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran, peningkatan kompetensi pedagogik digital, serta penguatan peran dosen sebagai fasilitator, mentor, dan inspirator dalam proses pembelajaran.

Landasan psikologis ini juga diarahkan untuk membentuk lulusan yang memiliki kesiapan mental, emosional, dan intelektual sebagai agen perubahan. Mahasiswa dibekali dengan kemampuan adaptasi, resiliensi, kepemimpinan, serta kesadaran sosial untuk menghadapi dinamika global yang kompleks. Dengan demikian, lulusan tidak hanya mampu bersaing di dunia kerja, tetapi juga berperan aktif dalam mendorong inovasi dan transformasi digital di masyarakat. Melalui pendekatan ini, kurikulum Program Studi Informatika Tahun 2026 diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang unggul, kreatif, dan berkarakter, serta berkontribusi nyata dalam mewujudkan visi besar Indonesia Emas 2045, yaitu generasi yang produktif, inovatif, dan berdaya saing global.

2.4 Landasan Historis

Kurikulum Program Studi Sarjana Informatika Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) Tahun 2026 disusun dengan mempertimbangkan perjalanan historis institusi dalam mengemban peran pendidikan tinggi yang berorientasi pada kemajuan bangsa. Sejak awal berdirinya, UMBY memiliki komitmen kuat untuk mewujudkan nilai luhur Angudi Mulyaning Bangsa, yaitu upaya berkelanjutan dalam memuliakan dan memajukan bangsa melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Nilai ini menjadi fondasi utama dalam setiap perkembangan kurikulum, termasuk dalam merespons dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum Program Studi Informatika UMBY terus mengalami transformasi, dari pendekatan berbasis konten menuju kurikulum berbasis capaian pembelajaran (*Outcome-Based Education/OBE*). Transformasi ini mencerminkan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja, khususnya dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 yang ditandai dengan percepatan transformasi digital, otomatisasi, serta integrasi teknologi cerdas dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam perjalanan historisnya, UMBY tidak hanya menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga pada pembentukan karakter lulusan yang berlandaskan nilai-nilai KERIS: komitmen, empati, respek, integritas, dan servis. Nilai-nilai ini secara konsisten diinternalisasikan dalam proses pendidikan sebagai upaya membentuk lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kepedulian sosial, etika profesional, serta semangat pengabdian kepada masyarakat. Kurikulum Tahun 2026 juga merupakan refleksi dari perkembangan disiplin ilmu informatika yang semakin mengarah pada pemanfaatan kecerdasan artifisial sebagai salah satu keunggulan utama program studi. Perkembangan

ini tidak terlepas dari kebutuhan global akan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan solusi berbasis data, pembelajaran mesin, dan sistem cerdas untuk menjawab berbagai tantangan kompleks di berbagai sektor.

Dengan memadukan nilai historis institusi, perkembangan keilmuan, serta tuntutan masa depan, kurikulum ini dirancang untuk menghasilkan lulusan yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing global. Landasan historis ini menegaskan bahwa kurikulum Program Studi Informatika UMBY tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang secara dinamis sebagai respons terhadap perubahan zaman, tanpa meninggalkan jati diri institusi yang berakar pada nilai Angudi Mulyaning Bangsa.

2.5 Landasan Yuridis

Landasan yuridis merupakan dasar hukum yang menjadi acuan dalam penyusunan dan implementasi kurikulum. Kurikulum Program Studi Informatika mengacu pada berbagai regulasi nasional, antara lain:

1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 (UU No. 14/2005) tentang Guru dan Dosen, yang mengatur kewajiban dan hak dosen sebagai pendidik profesional.
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 (UU No. 12/2012) tentang Pendidikan Tinggi, yang menjadi dasar pengelolaan dan pelaksanaan pendidikan tinggi di Indonesia.
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 (Perpres No. 8/2012) tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), sebagai panduan dalam menyusun capaian pembelajaran sesuai dengan jenjang kualifikasi nasional.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 (Permendikbud No. 73/2013) tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi, sebagai panduan pelaksanaan di lingkungan perguruan tinggi.
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 Tahun 2018 (Permenristekdikti No. 59/2018) tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi, untuk menjamin kejelasan dan keabsahan lulusan.
7. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 (Kepmenristekdikti No. 123/2019) tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan, sebagai referensi dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, yang memastikan legalitas dan akuntabilitas institusi pendidikan tinggi.
9. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 40 Tahun 2025 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Tahun 2025-2029, yang memberikan arah pengembangan strategis pendidikan tinggi.
10. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, untuk menjamin kualitas pendidikan tinggi yang berkelanjutan.
11. Renstra Universitas Mercu Buana Yogyakarta 2022-2026
12. Renstra Fakultas Teknologi Informasi 2022-2026

Landasan ini menjamin bahwa kurikulum memiliki legitimasi hukum dan sesuai dengan standar nasional maupun kebutuhan global.

BAB III VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN TATA NILAI

3.1 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Universitas

1. Visi

Universitas Mercu Buana Yogyakarta memiliki visi:

“Menjadi perguruan tinggi unggul bereputasi internasional dalam pengembangan kewirausahaan sosial yang transformatif demi kesejahteraan masyarakat dan kemajuan bangsa.”

2. Misi

Misi UMBY yaitu:

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang unggul dan transformatif untuk menghasilkan lulusan yang berkarakter, berjiwa kewirausahaan sosial, serta berdaya saing nasional dan internasional.
- b. Melaksanakan penelitian yang inovatif dan berorientasi pada kewirausahaan sosial untuk memperkuat reputasi internasional serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pada pemberdayaan dan keberlanjutan, guna mewujudkan transformasi sosial, peningkatan kesejahteraan masyarakat, dan kemajuan bangsa.

3. Tujuan

Tujuan UMBY adalah:

- a. Menghasilkan lulusan yang berkarakter, kompeten, dan berdaya saing internasional, dengan jiwa kewirausahaan sosial yang transformatif untuk berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat dan kemajuan bangsa.
- b. Menghasilkan penelitian yang inovatif, bereputasi internasional, dan berorientasi pada kewirausahaan sosial, guna memperkuat identitas akademik lembaga serta memberikan dampak nyata bagi pengembangan ilmu, teknologi, seni, dan pemecahan masalah masyarakat.
- c. Menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang berbasis pada pemberdayaan dan keberlanjutan, sebagai wujud transformasi sosial dan implementasi nilai Angudi Mulyaning Bangsa dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan memuliakan bangsa.

4. Strategi

Strategi untuk mewujudkan visi meliputi:

- a. Peningkatan Mutu Pendidikan
Proses sistematis dan berkelanjutan untuk memperbaiki kualitas penyelenggaraan pendidikan tinggi agar lulusannya kompetitif, mampu memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan, dan berdaya saing nasional dan internasional.
- b. Penguatan Riset Unggulan dan Publikasi Bereputasi Internasional
Program terencana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kuantitas, dan dampak penelitian, agar hasil riset memiliki kebermanfaatan dan diakui secara global.
- c. Pemberdayaan Masyarakat dan Hilirisasi Inovasi
Pemberdayaan masyarakat merujuk pada upaya untuk meningkatkan kapasitas dan kemampuan masyarakat, baik secara individu maupun kelompok, agar mereka mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah sosial yang ada, sehingga tercipta kemandirian dan peningkatan kualitas hidup.
Hilirisasi inovasi sebagai proses mengubah hasil penelitian menjadi produk atau layanan yang dapat menciptakan para *sociopreneur* dan/atau digunakan secara komersial atau diaplikasikan langsung di masyarakat.
- d. Pengembangan Ekosistem Kewirausahaan Sosial di Kampus
Program menciptakan lingkungan komprehensif yang mendorong mahasiswa menjadi wirausaha berdampak melalui integrasi kurikulum, inkubator bisnis, pelatihan intensif

(PKM, P2MW), pendampingan mentor, kemitraan industri/pemerintah (UMKM), serta pemanfaatan teknologi digital (ICT), guna membangun bisnis inovatif yang tidak hanya profit-oriented tapi juga memberikan manfaat sosial dan lingkungan secara berkelanjutan.

e. Penguatan Kemitraan dan Jejaring

Proses kolaborasi strategis antara universitas atau fakultas dengan berbagai pihak (lembaga pendidikan, dunia usaha dan industri, masyarakat, dan institusi lain) dari kalangan pemerintah atau swasta dalam negeri maupun luar negeri untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta relevansi lulusan dengan kebutuhan dunia kerja.

f. Penguatan Tata Kelola dan Budaya Mutu

Upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan melalui implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI), yang mencakup siklus PPEPP (Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, Peningkatan), didukung komitmen pimpinan, partisipasi seluruh civitas akademika, dan pemanfaatan teknologi untuk mencapai keunggulan dan daya saing UMBY.

g. Transformasi Digital

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengubah model operasional, pembelajaran, dan layanan kampus menjadi lebih efisien, adaptif, dan terpersonalisasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas akademik dan kepuasan pemangku kepentingan internal dan eksternal.

h. Penguatan Sumber Daya Manusia

Penguatan SDM dengan fokus pada peningkatan kualitas dosen dan tenaga kependidikan dengan tujuan menciptakan SDM unggul, adaptif, inovatif, berakhlak, dan berdaya saing global.

i. Penguatan Reputasi dan Branding Institusi

Proses secara konsisten membangun citra, identitas, dan kepercayaan yang kuat melalui kualitas akademik, riset, tata kelola, dan kontribusi nyata, dengan melibatkan narasi yang relevan, komunikasi konsisten, digitalisasi, serta keterlibatan alumni dan industri (*employer reputation*) untuk meningkatkan daya tarik, rekrutmen, loyalitas, dan posisi UMBY di tingkat nasional maupun global.

3.2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas

1. Visi

Fakultas Teknologi Informasi (FTI) memiliki visi:

“Menjadi fakultas teknologi informasi yang unggul di bidang kecerdasan artifisial dan berwawasan kewirausahaan, serta berkontribusi bagi kesejahteraan masyarakat dan kemajuan bangsa.”

2. Misi

Misi FTI yaitu:

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang unggul dan transformatif untuk menghasilkan lulusan yang berkarakter, berjiwa kewirausahaan sosial, serta berdaya saing nasional dan internasional.
- b. Melaksanakan penelitian teknologi informasi yang berorientasi pada pengembangan kecerdasan artifisial yang inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan sebagai landasan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sebagai solusi atas permasalahan industri dan masyarakat.
- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan bidang teknologi informasi melalui pemanfaatan kecerdasan artifisial guna mendorong kesejahteraan masyarakat.
- d. Menjalin dan memperkuat kerja sama strategis dengan dunia industri, pemerintah, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta pengembangan sumber daya manusia dan penguatan wawasan kewirausahaan.

3. Tujuan

Tujuan FTI adalah:

- a. Menghasilkan lulusan yang profesional, berintegritas, berwawasan kewirausahaan, dan memiliki daya saing global sesuai dengan kebutuhan industri.
- b. Menghasilkan dan mengembangkan program penelitian yang inovatif, responsif, dan aplikatif yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat serta memberikan kontribusi nyata terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- c. Menghasilkan program pengabdian yang berorientasi pada peningkatan daya guna dan hasil guna keilmuan sebagai upaya memperkuat keberlanjutan serta daya saing di tingkat global.
- d. Terbentuknya jejaring kerja sama strategis dengan industri, pemerintah, serta institusi nasional dan internasional untuk mendukung pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi, pengembangan sumber daya, serta penguatan wawasan kewirausahaan.

4. Strategi

Strategi untuk mewujudkan visi meliputi:

- a. Peningkatan Mutu Pendidikan
Proses sistematis dan berkelanjutan untuk memperbaiki kualitas penyelenggaraan pendidikan tinggi agar lulusannya kompetitif, mampu memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan, dan berdaya saing nasional dan internasional.
- b. Penguatan Riset Unggulan dan Publikasi Bereputasi Internasional

3.3 Visi Keilmuan Program studi

1. Visi

Menjadi program studi informatika yang unggul dan transformatif dalam pengembangan kecerdasan artifisial.

2. Misi

- a. Pendidikan
Menyelenggarakan pendidikan tinggi di bidang informatika yang unggul dan transformatif dengan mengintegrasikan kecerdasan artifisial dan kewirausahaan sosial untuk menghasilkan lulusan yang berkarakter, profesional, dan berdaya saing.
- b. Penelitian
Melaksanakan penelitian yang inovatif, aplikatif, dan berkelanjutan di bidang kecerdasan artifisial yang berorientasi pada kewirausahaan sosial, serta memberikan solusi atas permasalahan industri dan masyarakat.
- c. Pengabdian kepada Masyarakat
Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan informatika melalui pemanfaatan kecerdasan artifisial yang memberdayakan dan berkelanjutan, guna mewujudkan transformasi sosial dan peningkatan kesejahteraan masyarakat.
- d. Kerja Sama
Menjalin dan memperkuat kerja sama strategis dengan industri, pemerintah, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya, baik nasional maupun internasional, untuk mendukung pelaksanaan tridarma perguruan tinggi serta penguatan wawasan kewirausahaan sosial.

3. Tujuan

- a. Pendidikan
Menghasilkan lulusan program studi informatika yang profesional, berintegritas, berjiwa kewirausahaan sosial, dan berdaya saing, serta mampu mengembangkan dan menerapkan kecerdasan artifisial untuk kemajuan bangsa.
- b. Penelitian
Menghasilkan penelitian di bidang kecerdasan artifisial yang inovatif, responsif, dan aplikatif yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat serta berkontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- c. Pengabdian
Menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat berbasis kecerdasan artifisial yang berdaya guna dan berhasil guna, serta mendorong keberlanjutan dan kemandirian masyarakat.
 - d. Kerja Sama
Terwujudnya jejaring kerja sama strategis yang berkelanjutan dengan berbagai pihak (industri, pemerintah, institusi nasional/internasional) untuk mendukung pengembangan program studi, peningkatan kualitas sumber daya, serta penguatan kewirausahaan sosial.
4. Sasaran
- a. Lulusan
Tercapainya kualitas lulusan yang memiliki kompetensi dalam penguasaan kecerdasan artifisial dan teknologi informasi, kemampuan sociopreneurship (kewirausahaan sosial), memiliki integritas dan profesionalisme, serta berdaya saing.
 - b. Tridarma
Terselenggaranya tridarma perguruan tinggi yang berbasis kecerdasan artifisial, berorientasi kewirausahaan social, responsif terhadap kebutuhan industri dan Masyarakat, serta berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - c. Kerjasama
Terjalannya kemitraan strategis dengan industri, pemerintah, dan institusi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk program bersama (magang, penelitian terapan, atau pengabdian).
 - d. Reputasi
Tercapainya pengakuan nasional melalui akreditasi unggul dan reputasi sebagai prodi informatika yang berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat.

3.4 Tata Nilai (University Value)

Nilai atau *values* adalah suatu penuntun, kepercayaan, pengertian, norma, falsafah, dan etika, yang menjadi budaya berpikir serta bertindak di suatu lingkungan. Values yang ada di suatu lingkungan, sangat besar pengaruhnya terhadap pembentukan pribadi yang berada di dalam lingkungan tersebut. Setiap lingkungan memiliki values yang dianut oleh anggota lingkungan, termasuk lingkungan Universitas Mercu Buana Yogyakarta sebagai institusi pendidikan tinggi yang terdiri dari dosen, mahasiswa, dan karyawan yang merupakan individu-individu dari latar belakang sosial, budaya, dan ekonomi yang berbeda.

Universitas Mercu Buana Yogyakarta (UMBY) menjunjung tinggi nilai luhur Angudi Mulyaning Bangsa, yang memiliki makna sebagai upaya sungguh-sungguh dalam memajukan dan memuliakan bangsa melalui pendidikan, pengabdian, serta pengembangan ilmu pengetahuan. Nilai ini menjadi landasan moral dan spiritual bagi seluruh sivitas akademika dalam menjalankan peran dan tanggung jawabnya. Sebagai bentuk operasionalisasi dari nilai tersebut, UMBY merumuskan nilai inti yang terangkum dalam akronim KERIS, yaitu komitmen, empati, respek, integritas, dan servis. Kelima nilai ini menjadi pedoman dalam bersikap, bertindak, serta berinteraksi di lingkungan akademik maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

1. Komitmen

Sikap atau perilaku seseorang yang berkaitan dengan keinginan kuat seorang anggota organisasi untuk mempertahankan keanggotaannya dalam suatu organisasi, serta mendukung dan menjalankan tujuan organisasi secara penuh suka rela, serta semangat kerja lebih dari sekedar kesetiaan, namun lebih kepada keintiman atau ikatan batin anggota terhadap organisasinya. Komitmen merupakan bentuk dedikasi atau kewajiban yang mengikat kepada orang lain, hal tertentu, atau tindakan tertentu.

Kualitas yang mencerminkan nilai komitmen:

- a. Kesamaan nilai dan tujuan pribadi dengan nilai dan tujuan organisasi,
- b. Penerimaan terhadap kebijakan organisasi,
- c. Memiliki kebanggaan menjadi bagian dari suatu organisasi,
- d. Memiliki rasa tanggung jawab pada pekerjaan, rekan kerja, dan manajemen atau organisasi,
- e. Setia dan melakukan yang terbaik dalam rangka mempertahankan hubungannya dengan organisasi

2. Empati

Kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain, melihat dari sudut pandang orang tersebut, dan juga membayangkan diri sendiri berada pada posisi orang tersebut. Kualitas yang mencerminkan nilai empati sebagai berikut:

- a. Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap orang lain
- b. Menjadi pendengar yang baik
- c. Pandai memahami perasaan orang lain
- d. Memperlakukan orang lain dengan baik
- e. Membangun hubungan dan komunikasi yang sehat dengan rekan kerja.

3. Respek

Nilai atau *value* yang menunjukkan sikap menghormati atau menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain. Kualitas yang mencerminkan nilai respek antara lain:

- a. Menerima diri apa adanya sebagai ciptaan Tuhan
- b. Menghindari perilaku yang merusak diri.
- c. Menjaga nama baik dan memupuk rasa malu
- d. Mengembangkan potensi diri
- e. Menjadi pendengar yang baik
- f. Mau menghargai orang lain
- g. Menerima pendapat dan masukan dari orang lain

4. Integritas

Suatu mutu, sifat, atau keadaan yang menunjukkan satu kesatuan yang utuh, sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan serta kejujuran. Kualitas dan tindakan yang mencerminkan nilai integritas:

- a. Jujur
- b. Dapat Dipercaya
- c. Adil
- d. Menghormati
- e. Bertanggung Jawab

5. Servis

Nilai kelima sebagai spirit atau jiwa UMBY adalah *service excellence* atau pelayanan prima, yaitu upaya universitas menyampaikan informasi, pelayanan, dan produknya kepada pemangku kepentingan (*stakeholders*) internal dan eksternal dengan sebaik-baiknya sehingga kepuasan *stakeholders* dapat tercapai. Kualitas yang mencerminkan nilai *service* sebagai *value* UMBY adalah:

- a. Kualitas Sikap/*Attitude*
- b. Kualitas Perhatian/*Attention*
- c. Kualitas Tindakan Nyata/*Action*
- d. Kualitas Kemampuan/*Ability*
- e. Kualitas Penampilan/*Appearance*
- f. Kualitas Tanggungjawab/*Accountability*
- g. Kualitas Afirmatif/*Affirmation*
- h. Kualitas Rasa Simpati/*Sympathy*

BAB IV STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)

4.1 Profil Lulusan

Profil lulusan Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta tertera pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Program Educational Objective dan Profil Lulusan Program Studi Informatika

Kode PL	Profil Lulusan (PL)	Referensi
PL01	Lulusan diharapkan mempunyai memiliki keahlian dalam Rekayasa Perangkat Lunak yang meliputi proses merancang, melaksanakan, dan mengubah perangkat lunak sehingga kualitas lebih tinggi, lebih terjangkau, maintainable, dan lebih cepat untuk dibangun	APTIKOM ACM ABET Permendiknas No. 39/2025 SKKNI level 6 bidang TIK SKKNI Software Development – Software Requirement Analysis and Design. IEEE 29148: Systems and Software Engineering. ISO/IEC/IEEE 12207, Systems and Software Engineering.
PL02	Lulusan diharapkan mampu mengembangkan perangkat lunak yang bersifat intelligent, seperti sistem pakar, sistem prediksi, soft computing, aplikasi data mining lain sebagainya	APTIKOM ACM ABET Permendiknas No. 39/2025 SKKNI level 6 bidang TIK SKKNI Software Development – Software Requirement Analysis and Design. IEEE 29148: Systems and Software Engineering. ISO/IEC/IEEE 12207, Systems and Software Engineering.
PL03	Lulusan diharapkan mampu melakukan perancangan arsitektur, pengawasan terhadap semua kegiatan yang berkaitan dengan instalasi, pelayanan dan keamanan pada jaringan komputer.	APTIKOM ACM ABET Permendiknas No. 39/2025 SKKNI level 6 bidang TIK SKKNI Software Development – Software Requirement Analysis and Design. IEEE 29148: Systems and Software Engineering. ISO/IEC/IEEE 12207, Systems and Software Engineering.

Tabel 4. 2 Program Educational Objective dan Profil Lulusan Program Studi Informatika

Kode PL	Profesi	Referensi
PL01	Programmer Analyst	SKKNI Level 6
PL02	Intelligent System Developer	SKKNI Level 6
PL03	Network Engineer	SKKNI Level 6

4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan

Capaian Pembelajaran Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta tertera pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Informatika

Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi
CPL01	Mampu menguasai dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai bidang keilmuannya serta berwawasan kewirausahaan sosial, berlandaskan nilai-nilai dan etika profesi.	CPL Universitas
CPL02	Mampu mengembangkan solusi berbasis kecerdasan artifisial dalam memecahkan masalah di masyarakat.	CPL Fakultas
CPL03	Mampu menganalisis dan mengintegrasikan pengetahuan di bidang informatika serta disiplin ilmu terkait untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menghasilkan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi.	ABET dan IABEE

Kode CPL	Deskripsi CPL	Referensi
CPL04	Mampu menerapkan teori, konsep, dan keterampilan informatika, termasuk penggunaan bahasa pemrograman, teknologi terkini, serta prinsip dasar pengembangan perangkat lunak dalam perancangan dan implementasi solusi.	ABET dan IABEE
CPL05	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis informatika secara sistematis guna memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitas sistem yang dikembangkan.	ABET dan IABEE
CPL06	Mampu memecahkan masalah secara mandiri dan berkelanjutan dengan memanfaatkan model, teknik, dan teknologi baru sebagai upaya menjaga relevansi kompetensi serta pengembangan kualitas profesional.	ABET dan IABEE
CPL07	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, serta bekerja sama dalam tim interdisipliner, dengan menunjukkan sikap profesional dan kemampuan pengembangan diri sesuai bidang keahlian.	ABET dan IABEE

4.3 Matriks Hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Bagian ini akan menjelaskan pemetaan antara CPL terhadap profil lulusan Program Studi Informatika FTI UMBY. Hal ini sangat penting dilakukan karena untuk memastikan bahwa semua profil lulusan dapat didukung oleh CPL yang ada. Begitu juga sebaliknya bahwa CPL yang ada semuanya terpetakan untuk mendukung profil lulusan yang telah didefinisikan. Lihat Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Matriks hubungan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan Profil Lulusan

Kode CPL	Deskripsi CPL	Profil Lulusan (PL)		
		PL01	PL02	PL03
CPL01	Mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai bidang keilmuannya, serta mengaplikasikannya dalam praktek kewirausahaan sosial yang transformatif berdasarkan nilai-nilai dan etika profesi.	✓	✓	✓
CPL02	Mampu mengembangkan solusi berbasis kecerdasan artifisial dalam memecahkan masalah di masyarakat.	✓	✓	✓
CPL03	Mampu menganalisis dan mengintegrasikan pengetahuan di bidang informatika serta disiplin ilmu terkait untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menghasilkan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi.	✓	✓	✓
CPL04	Mampu menerapkan teori, konsep, dan keterampilan informatika, termasuk penggunaan bahasa pemrograman, teknologi terkini, serta prinsip dasar pengembangan perangkat lunak dalam perancangan dan implementasi solusi.	✓	✓	✓
CPL05	Mampu memodelkan, merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis informatika secara sistematis guna memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitas sistem yang dikembangkan.	✓	✓	✓
CPL06	Mampu memecahkan masalah secara mandiri dan berkelanjutan dengan memanfaatkan model, teknik, dan teknologi baru sebagai upaya menjaga relevansi kompetensi serta pengembangan kualitas profesional.	✓	✓	✓
CPL07	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, serta bekerja sama dalam tim interdisipliner, dengan menunjukkan sikap profesional dan kemampuan pengembangan diri sesuai bidang keahlian.	✓	✓	✓

BAB V BAHAN KAJIAN

5.1 Rumusan Bahan Kajian

Terdapat 20 bahan kajian pada program studi Informatika yaitu 8 bahan kajian yang sesuai dengan ranah keilmuan (sesuai dengan panduan Pengembangan Kurikulum KKNI berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer oleh APTIKOM) dan 1 bahan kajian Pembentukan Karakter.

Bahan kajian program studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta beserta capaian pembelajaran untuk tiap kajiannya yang sesuai dengan ranah keilmuan tertera pada Tabel 5.1.

Tabel 5. 1 Rumusan Bahan Kajian Program Studi Informatika

Kode BK	Nama BK	Deskripsi BK	Aspek Kompetensi	Referensi
BK01	Society, Ethics and Professionalism	Mengkaji hubungan antara teknologi informasi dengan masyarakat, termasuk aspek etika, hukum, dan profesionalisme. Materi mencakup tanggung jawab sosial, kode etik profesi, dampak teknologi terhadap kehidupan manusia, serta isu-isu seperti privasi, keamanan data, dan keberlanjutan.	Utama	MKWK
BK02	Security	Membahas prinsip dan teknik pengamanan sistem informasi, termasuk keamanan jaringan, kriptografi, autentikasi, otorisasi, serta manajemen risiko keamanan. Fokus pada perlindungan data dan sistem dari ancaman serta serangan siber.	Utama	APTIKOM
BK03	Project Management	Mempelajari konsep, metode, dan alat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek teknologi informasi. Termasuk manajemen waktu, biaya, risiko, sumber daya, serta metodologi seperti Agile dan Scrum.	Utama	APTIKOM
BK04	User Experience Design	Mengkaji perancangan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Meliputi riset pengguna, desain antarmuka, usability testing, serta prinsip desain berbasis pengguna (<i>user-centered design</i>)	Utama	APTIKOM
BK05	Software Development Fundamentals	Membahas dasar-dasar pengembangan perangkat lunak, termasuk siklus hidup perangkat lunak, praktik pengkodean yang baik, pengujian, serta pengelolaan versi.	Utama	APTIKOM
BK06	Data Management	Mempelajari konsep pengelolaan data, termasuk perancangan basis data, pemodelan data, sistem manajemen basis data (DBMS), serta pengolahan dan integrasi data.	Utama	APTIKOM
BK07	Network and Communication	Membahas prinsip komunikasi data dan jaringan komputer, termasuk arsitektur jaringan, protokol, model OSI/TCP-IP, serta konfigurasi dan manajemen jaringan.	Utama	APTIKOM
BK08	Human-Computer Interaction	Mengkaji interaksi antara manusia dan komputer, termasuk desain antarmuka, ergonomi, evaluasi usability, serta aspek kognitif dalam penggunaan sistem.	Utama	APTIKOM
BK09	Software Engineering	Mempelajari pendekatan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak skala besar, termasuk analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.	Utama	APTIKOM
BK10	Operating Systems	Membahas konsep dan fungsi sistem operasi, termasuk manajemen proses, memori, sistem berkas, serta pengendalian perangkat keras.	Utama	APTIKOM

Kode BK	Nama BK	Deskripsi BK	Aspek Kompetensi	Referensi
BK11	Algorithmic Foundations	Mempelajari prinsip dasar algoritma, termasuk analisis kompleksitas, desain algoritma, serta teknik pemecahan masalah secara efisien.	Utama	APTIKOM
BK12	Foundations of Programming Languages	Mengkaji konsep dasar bahasa pemrograman, termasuk paradigma pemrograman (prosedural, berorientasi objek, fungsional), sintaks, dan semantik.	Utama	APTIKOM
BK13	Programming Fundamentals	Membahas dasar-dasar pemrograman, termasuk struktur kontrol, tipe data, fungsi, serta logika pemrograman untuk membangun aplikasi sederhana.	Utama	APTIKOM
BK14	Systems Fundamentals	Mempelajari dasar-dasar sistem komputer, termasuk interaksi antara perangkat keras dan perangkat lunak serta konsep dasar sistem digital.	Utama	APTIKOM
BK15	Architecture and Organization	Membahas struktur dan organisasi komputer, termasuk CPU, memori, input/output, serta bagaimana komponen bekerja secara terintegrasi.	Utama	APTIKOM
BK16	Graphics and Interactive Techniques	Mengkaji konsep grafika komputer dan teknik interaktif, termasuk rendering, animasi, visualisasi, serta pengembangan aplikasi berbasis grafis.	Utama	APTIKOM
BK17	Artificial Intelligence	Mempelajari konsep dan teknik kecerdasan artifisial, seperti machine learning, deep learning, pemrosesan bahasa alami, serta penerapannya dalam berbagai bidang.	Utama	APTIKOM
BK18	Mathematical and Statistical Foundations	Membahas dasar matematika dan statistika yang mendukung informatika, seperti aljabar linear, probabilitas, logika matematika, dan analisis data.	Utama	APTIKOM
BK19	Metodologi Riset	Mempelajari metode penelitian ilmiah, termasuk perumusan masalah, pengumpulan dan analisis data, serta penulisan karya ilmiah.	Umum	APTIKOM
BK20	Pengembangan Diri	Mengkaji pengembangan soft skills dan karakter, seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja tim, manajemen waktu, serta kesiapan karier.	Soft skill	MKWK

5.2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian

Matriks hubungan CPL dengan Bahan kajian program studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta tertera pada Tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian

No	BK	CPL						
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
1	BK01	✓					✓	✓
2	BK02	✓	✓	✓			✓	
3	BK03	✓			✓	✓		
4	BK04	✓		✓		✓		
5	BK05	✓	✓	✓	✓	✓		
6	BK06	✓	✓	✓	✓	✓		
7	BK07	✓	✓	✓		✓		
8	BK08	✓		✓	✓			
9	BK09	✓	✓	✓	✓	✓		
10	BK10	✓				✓		
11	BK11	✓	✓	✓		✓		
12	BK12	✓		✓				
13	BK13	✓	✓	✓	✓	✓		
14	BK14	✓						
15	BK15	✓						
16	BK16	✓						

No	BK	CPL						
		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
17	BK17	✓	✓	✓				
18	BK18	✓	✓	✓				
19	BK19	✓					✓	
20	BK20	✓					✓	✓

5.3 Matriks Hubungan antara Mata Kuliah dengan Bahan Kajian

Matriks hubungan mata kuliah dengan Bahan kajian program studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta tertera pada Tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Matriks Hubungan antara Mata Kuliah dengan Bahan Kajian

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bahan Kajian (BK)																			
				BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20
I	1	MBY26001	Pendidikan Agama Islam	✓																			✓
		MBY26002	Pendidikan Agama Kristen	✓																			✓
		MBY26003	Pendidikan Agama Katolik	✓																			✓
		MBY26004	Pendidikan Agama Hindu	✓																			✓
		MBY26005	Pendidikan Agama Budha	✓																			✓
		MBY26006	Pendidikan Agama Khonghucu	✓																			✓
	2	MBY26007	Pancasila	✓																			✓
	3	FTI26020	Etika	✓																			
	4	INF26030	Pengantar Informatika	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
	5	INF26031	Konsep Sistem Informasi	✓		✓		✓	✓			✓											
	6	INF26032	Algoritma dan Pemrograman					✓						✓	✓	✓							
	7	INF26032P	Praktikum Algoritma dan Pemrograman					✓							✓	✓	✓						
	8	INF26033	Fisika: Optis dan Gelombang																			✓	
9	INF26034	Statistik dan Probabilitas																			✓		
10	INF26035	Kalkulus																			✓		
II	1	MBY26008	Kewarganegaraan	✓																			✓
	2	MBY26009	Bahasa Indonesia																				✓
	3	MBY26010	Kemercubudayaan	✓																			✓
	4	INF26036	Pemrograman Berorientasi Objek					✓							✓	✓							
	5	INF26036P	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek					✓							✓	✓							
	6	INF26037	Basis Data					✓	✓														
	7	INF26037P	Praktikum Basis Data					✓	✓														
	8	INF26038	Aljabar Linier dan Matriks																			✓	
	9	INF26039	Matematika Diskrit												✓							✓	
III	1	MBY26011	Kewirausahaan Sosial	✓																			✓
	2	INF26040	Komputasi Numerik																			✓	
	3	INF26041	Struktur Data					✓						✓		✓							
	4	INF26042	Sistem Operasi		✓			✓					✓				✓	✓					

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bahan Kajian (BK)																			
				BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20
	1	INF26063	Sistem Pakar					✓												✓			
	2	INF26064	Data Warehouse dan Data Mining					✓	✓											✓			
	3	INF26065	Computer Vision					✓										✓		✓			
	4	INF26066	Bioinformatics					✓												✓	✓		
	5	INF26067	Natural Language Processing					✓												✓			
	6	INF26068	User Interface and User Experience				✓	✓			✓												
MINAT: Jaringan Komputer																							
	1	INF26069	Internet of Things		✓			✓		✓						✓							
	2	INF26070	Manajemen Jaringan		✓					✓													
	3	INF26071	Testing Jaringan		✓					✓													
	4	INF26072	Keamanan Jaringan		✓					✓													
	5	INF26073	Pemrograman Jaringan					✓		✓						✓							
	6	INF26074	Teknologi Jaringan Wireless							✓													
PILIHAN BEBAS																							
	1	INF26075	Mobile Programming					✓								✓							
	2	INF26076	Riset Operasi																		✓		
	3	INF26077	Teknologi Open Source					✓								✓							
	4	INF26078	Pengembangan Web Service					✓								✓							

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

6.1. Matriks Hubungan antara CPL dengan Mata Kuliah

Mata kuliah dibentuk berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah dan bahan kajian yang sesuai dengan CPL tersebut. Pembentukan mata kuliah menggunakan pola matriks yang ditunjukkan pada Tabel 6.1.

Tabel 6. 1 Matriks Hubungan antara CPL dan Mata Kuliah

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Capaian Pembelajaran Lulus (CPL)						
				CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07
I	1	MBY26001	Pendidikan Agama Islam	✓						
		MBY26002	Pendidikan Agama Kristen	✓						
		MBY26003	Pendidikan Agama Katolik	✓						
		MBY26004	Pendidikan Agama Hindu	✓						
		MBY26005	Pendidikan Agama Budha	✓						
		MBY26006	Pendidikan Agama Khonghucu	✓						
	2	MBY26007	Pancasila	✓						
	3	FTI26020	Etika	✓						✓
	4	INF26030	Pengantar Informatika	✓						✓
	5	INF26031	Konsep Sistem Informasi	✓		✓				
II	6	INF26032	Algoritma dan Pemrograman	✓		✓				
	7	INF26032P	Praktikum Algoritma dan Pemrograman			✓	✓			
	8	INF26033	Fisika: Optis dan Gelombang	✓						
	9	INF26034	Statistik dan Probabilitas	✓						
	10	INF26035	Kalkulus	✓						
	1	MBY26008	Kewarganegaraan	✓						
	2	MBY26009	Bahasa Indonesia	✓						✓
	3	MBY26010	Kemercubinaan	✓						
	4	INF26036	Pemrograman Berorientasi Objek			✓	✓	✓		
III	5	INF26036P	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek			✓	✓	✓		
	6	INF26037	Basis Data			✓	✓	✓		
	7	INF26037P	Praktikum Basis Data			✓	✓	✓		
	8	INF26038	Aljabar Linier dan Matriks	✓						
	9	INF26039	Matematika Diskrit	✓		✓				
	1	MBY26011	Kewirausahaan Sosial	✓					✓	✓
	2	INF26040	Komputasi Numerik	✓		✓				
	3	INF26041	Struktur Data			✓	✓			
IV	4	INF26042	Sistem Operasi			✓				
	5	INF26043	Arsitektur dan Organisasi Komputer			✓				
	6	INF26044	Bahasa Inggris							✓
	7	INF26045	Jaringan Komputer			✓				
	8	INF26045P	Praktikum Jaringan Komputer			✓				
	1	FTI26021	Kecerdasan Artifisial	✓	✓	✓	✓			
	2	INF26046	Pemrograman Web				✓	✓		
	3	INF26046P	Praktikum Pemrograman Web							
V	4	INF26047	Multimedia	✓			✓			
	5	INF26048	Analisis Algoritma			✓				
	6	INF26049	Manajemen Proyek TI						✓	✓
	7	INF26050	Cloud Computing				✓	✓		
	8	INF26050P	Praktikum Cloud Computing				✓	✓		
	1	FTI26022	Komputer dan Masyarakat	✓						✓
	2	INF26051	Technopreneurship	✓					✓	✓
	3	INF26052	Logika Fuzzy	✓	✓	✓				
	4	INF26053	Analisis dan Perancangan Sistem			✓		✓		
	5	INF26054	Komputer Grafik	✓			✓			

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Capaian Pembelajaran Lulus (CPL)						
				CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07
	6	INF26055	Metodologi Riset Teknologi Informasi						✓	✓
	7	INF26056	Deep Learning		✓	✓	✓			
VI	1	UMB012P	Kuliah Kerja Nyata (KKN) *	✓						✓
	2	INF26057	Sistem Penunjang Keputusan		✓	✓	✓			
	3	INF26058	Rekayasa Perangkat Lunak					✓		
	4	INF26058P	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak					✓		
	5	INF26059	Administrasi Jaringan			✓				
	6	INF26xxx	Mata Kuliah Pilihan							
VII	1	INF26060	Teknik Pengolahan Citra		✓	✓	✓			
	2	INF26061	Pemodelan dan Simulasi			✓		✓		
	3	INF26062	Teknik Klasifikasi dan Pengenalan Pola		✓	✓	✓			
	4	INF26xxx	Mata Kuliah Pilihan							
MATA KULIAH PILIHAN										
MINAT: Rekayasa Perangkat Lunak Cerdas										
	1	INF26063	Sistem Pakar		✓	✓	✓			
	2	INF26064	Data Warehouse and Data Mining		✓	✓	✓			
	3	INF26065	Computer Vision		✓	✓	✓			
	4	INF26066	Bioinformatics		✓	✓	✓			
	5	INF26067	Natural Language Processing		✓	✓	✓			
	6	INF26068	User Interface and User Experience			✓		✓		
MINAT: Jaringan Komputer										
	1	INF26069	Internet of Things		✓	✓				
	2	INF26070	Manajemen Jaringan			✓				
	3	INF26071	Testing Jaringan			✓				
	4	INF26072	Keamanan Jaringan		✓	✓				
	5	INF26073	Pemrograman Jaringan			✓	✓			
	6	INF26074	Teknologi Jaringan Wireless			✓				
PILIHAN BEBAS										
	1	INF26075	Mobile Programming			✓				
	2	INF26076	Riset Operasi	✓		✓				
	3	INF26077	Teknologi Open Source				✓			
	4	INF26078	Pengembangan Web Service				✓	✓		

6.2 Matriks Hubungan antara Capaian Pembelajaran dengan Bahan Kajian dan Mata Kuliah

Hubungan antara Capaian Pembelajaran dengan Bahan Kajian dan Mata Kuliah diuraikan dalam suatu tabel sebagaimana ditunjukkan Tabel 6.2.

Tabel 6. 2 Matriks Hubungan antara CPL dengan Bahan Kajian dan Mata Kuliah

Kode BK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
BK01	MBY26001-06, MBY26007, FTI26020, MBY26008, MBY26011, FTI26022, INF26051, UMB012PK	MBY26001-06, MBY26007, FTI26020, MBY26008, MBY26011, FTI26022, INF26051, UMB012PK	-	-	-	-	MBY26001-06, MBY26007, FTI26020, MBY26008, MBY26011, FTI26022, INF26051, UMB012PK
BK02	-	INF26045, INF26045P, INF26072, INF26059	INF26045, INF26045P, INF26072, INF26059	INF26045, INF26045P, INF26072, INF26059	-	-	INF26045, INF26045P, INF26072, INF26059
BK03	-	-	INF26049	-	INF26049	INF26049	-

Kode BK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
BK04	-	-	INF26030, INF26031, INF26068	INF26030, INF26031, INF26068	INF26030, INF26031, INF26068	-	-
BK05	INF26031, INF26046, INF26046P, INF26050, INF26050P, FTI26022?, INF26053, INF26058, INF26058P	-	INF26031, INF26046, INF26046P, INF26050, INF26050P, INF26053, INF26058, INF26058P	INF26031, INF26046, INF26046P, INF26050, INF26050P, INF26053, INF26058, INF26058P	INF26031, INF26046, INF26046P, INF26050, INF26050P, INF26053, INF26058, INF26058P	INF26031, INF26046, INF26046P, INF26050, INF26050P, INF26053, INF26058, INF26058P	-
BK06	INF26037, INF26037P, INF26050, INF26050P	-	INF26037, INF26037P, INF26050, INF26050P	INF26037, INF26037P, INF26050, INF26050P	INF26037, INF26037P, INF26050, INF26050P	INF26037, INF26037P, INF26050, INF26050P	-
BK07	-	INF26045, INF26045P, INF26059, INF26069, INF26073	INF26045, INF26045P, INF26059, INF26069, INF26073	INF26045, INF26045P, INF26059, INF26069, INF26073	-	INF26045, INF26045P, INF26059, INF26069, INF26073	-
BK08	-	-	INF26030?	INF26030?	INF26030?	-	-
BK09	INF26053, INF26058, INF26058P	-	INF26053, INF26058, INF26058P	INF26053, INF26058, INF26058P	INF26053, INF26058, INF26058P	INF26053, INF26058, INF26058P	-
BK10	-	-	INF26042	INF26042	-	-	-
BK11	INF26032, INF26032P, INF26041, INF26048	-	INF26032, INF26032P, INF26041, INF26048, INF26061	INF26032, INF26032P, INF26041, INF26048	INF26032, INF26032P, INF26041, INF26048	INF26032, INF26032P, INF26041, INF26048	-
BK12	-	-	INF26036, INF26036P	INF26036, INF26036P	-	-	-
BK13	INF26036, INF26036P, INF26041, INF26046, INF26046P	-	INF26036, INF26036P, INF26041, INF26046, INF26046P	INF26036, INF26036P, INF26041, INF26046, INF26046P	INF26036, INF26036P, INF26041, INF26046, INF26046P	INF26036, INF26036P, INF26041, INF26046, INF26046P	-
BK14	-	-	INF26042, INF26043	-	-	-	-
BK15	-	-	INF26043	-	-	-	-
BK16	-	-	INF26047, INF26054, INF26060	INF26047, INF26054, INF26060	INF26047, INF26054, INF26060	-	-
BK17	-	FTI26021, INF26052, INF26056, INF26057, INF26060, INF26062, INF26063, INF26064, INF26065, INF26066, INF26067	FTI26021, INF26052, INF26056, INF26057, INF26060, INF26062	FTI26021, INF26052, INF26056, INF26057, INF26060, INF26062	-	-	-
BK18	INF26033, INF26034, INF26035, INF26038, INF26039, INF26040	-	INF26033, INF26034, INF26035, INF26038, INF26039, INF26040	INF26033, INF26034, INF26035, INF26038, INF26039, INF26040	-	-	-
BK19	-	-	-	-	INF26055	INF26055	-
BK20	MBY26011, INF26051, UMB012PK	-	-	-	-	MBY26011, INF26051, UMB012PK	MBY26011, INF26051, UMB012PK

6.3 Penetapan besaran bobot sks mata kuliah

Besarnya bobot sks suatu mata kuliah dimaknai sebagai waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk dapat memiliki kemampuan yang dirumuskan dalam sebuah mata kuliah tersebut.

Sesuai ketentuan yang ada dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi satuan kredit semester merupakan takaran waktu kegiatan belajar yang dibebankan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran dan besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu program studi. Beban belajar 1 (satu) satuan kredit semester setara dengan 45 (empat puluh lima) jam per semester. Besaran bobot sks mata kuliah ditentukan berdasarkan adalah:

- a. Tingkat kemampuan yang harus dicapai (CPL yang dibebankan pada mata kuliah) yang direpresentasikan dalam Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK);
- b. Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran yang dapat disetarakan dengan waktu kegiatan belajar yang diperlukan untuk mencapai setiap butir CPL yang dibebankan pada mata kuliah;
- c. Bentuk dan metode pembelajaran yang dipilih sesuai dengan butir CPL yang dibebankan pada mata kuliah.

6.3 Susunan Mata Kuliah, Bobot sks, CPL, dan Unit Penyelenggara

Tabel 6. 3 Distribusi Mata Kuliah Per Semester

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	SKS				Prasyarat	8 Aktifitas Merdeka	Penyelenggara
				Teori	Praktik	Jumlah	Kumulatif			
I	1	MBY26001	Pendidikan Agama Islam	2	0	2				Universitas
		MBY26002	Pendidikan Agama Kristen							
		MBY26003	Pendidikan Agama Katolik							
		MBY26004	Pendidikan Agama Hindu							
		MBY26005	Pendidikan Agama Budha							
		MBY26006	Pendidikan Agama Khonghucu							
	2	MBY26007	Pancasila	2	0	2				Universitas
	3	FTI26020	Etika	2	0	2				Fakultas
	4	INF26030	Pengantar Informatika	2	0	2				Program Studi
	5	INF26031	Konsep Sistem Informasi	2	0	2				Program Studi
	6	INF26032	Algoritma dan Pemrograman	2	0	2				Program Studi
II	7	INF26032P	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	0	1	1				Program Studi
	8	INF26033	Fisika: Optis dan Gelombang	2	0	2				Program Studi
	9	INF26034	Statistik dan Probabilitas	2	0	2				Program Studi
	10	INF26035	Kalkulus	3	0	3				Program Studi
			JUMLAH	19	1	20	20			
	1	MBY26008	Kewarganegaraan	2	0	2				Universitas
	2	MBY26009	Bahasa Indonesia	2	0	2				Universitas
	3	MBY26010	Kemercubinaan	2	0	2				Universitas
	4	INF26036	Pemrograman Berorientasi Objek	3	0	3				Program Studi
	5	INF26036P	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	0	1	1				Program Studi
	6	INF26037	Basis Data	3	0	3				Program Studi
III	7	INF26037P	Praktikum Basis Data	0	1	1				Program Studi
	8	INF26038	Aljabar Linier dan Matriks	3	0	3				Program Studi
	9	INF26039	Matematika Diskrit	3	0	3				Program Studi
			JUMLAH	18	2	20	40			
	1	MBY26011	Kewirausahaan Sosial	2	0	2				Universitas
	2	INF26040	Komputasi Numerik	3	0	3				Program Studi
	3	INF26041	Struktur Data	3	0	3				Program Studi
	4	INF26042	Sistem Operasi	2	0	2				Program Studi
	5	INF26043	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	0	3				Program Studi
	6	INF26044	Bahasa Inggris	2	0	2				Program Studi
	7	INF26045	Jaringan Komputer	3	0	3				Program Studi
IV	8	INF26045P	Praktikum Jaringan Komputer	0	1	1				Program Studi
			JUMLAH	19	1	20	59			
	1	FTI26021	Kecerdasan Artifisial	3	0	3				Program Studi
	2	INF26046	Pemrograman Web	3	0	3				Program Studi

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	SKS				Prasyarat	8 Aktifitas Merdeka	Penyelenggara
				Teori	Praktik	Jumlah	Kumulatif			
	3	INF26046P	Praktikum Pemrograman Web	0	1	1				Program Studi
	4	INF26047	Multimedia	3	0	3				Program Studi
	5	INF26048	Analisis Algoritma	3	0	3				Program Studi
	6	INF26049	Manajemen Proyek TI	3	0	3				Program Studi
	7	INF26050	Cloud Computing	3	0	3				Program Studi
	8	INF26050P	Praktikum Cloud Computing	0	1	1				Program Studi
			JUMLAH	18	2	20	79			
V	1	FTI26022	Komputer dan Masyarakat	2	0	2			Magang/Praktek Industri	Fakultas
	2	INF26051	Technopreneurship	3	0	3			Magang/Praktek Industri	Program Studi
	3	INF26052	Logika Fuzzy	3	0	3			Magang/Praktek Industri	Program Studi
	4	INF26053	Analisis dan Perancangan Sistem	3	0	3			Magang/Praktek Industri	Program Studi
	5	INF26054	Komputer Grafik	3	0	3			Magang/Praktek Industri	Program Studi
	6	INF26055	Metodologi Riset Teknologi Informasi	2	0	2			Magang/Praktek Industri	Program Studi
	7	INF26056	Deep Learning	3	0	3			Magang/Praktek Industri	Program Studi
			JUMLAH	19	0	19	98			
VI	1	UMB012P	Kuliah Kerja Nyata (KKN) *	3	0	3		min 100 sks berjalan	Studi/Proyek Independen	Universitas
	2	INF26057	Sistem Penunjang Keputusan	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	3	INF26058	Rekayasa Perangkat Lunak	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	4	INF26058P	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	0	1	1			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	5	INF26059	Administrasi Jaringan	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	6	INF26xxx	Mata Kuliah Pilihan	6	0	9			Studi/Proyek Independen	Program Studi
			JUMLAH	18	1	19	117			
VII	1	INF26060	Teknik Pengolahan Citra	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	2	INF26061	Pemodelan dan Simulasi	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	3	INF26062	Teknik Klasifikasi dan Pengenalan Pola	3	0	3			Studi/Proyek Independen	Program Studi
	4	INF26xxx	Mata Kuliah Pilihan	12	0	9			Studi/Proyek Independen	Program Studi
			JUMLAH	21	0	21	138			
VIII	1	INF26079P	Skripsi / Tugas Akhir	0	6	6				Program Studi
			JUMLAH	0	6	6	144			
MATA KULIAH PILIHAN										
MINAT: Rekayasa Perangkat Lunak Cerdas										
	1	INF26063	Sistem Pakar	3	0	3				Program Studi
	2	INF26064	Data Warehouse and Data Mining	3	0	3				Program Studi
	3	INF26065	Computer Vision	3	0	3				Program Studi
	4	INF26066	Bioinformatics	3	0	3				Program Studi
	5	INF26067	Natural Language Processing	3	0	3				Program Studi
	6	INF26068	User Interface and User Experience	3	0	3				Program Studi
MINAT: Jaringan Komputer										

SMT	No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	SKS				Prasyarat	8 Aktifitas Merdeka	Penyelenggara
				Teori	Praktik	Jumlah	Kumulatif			
	1	INF26069	Internet of Things	3	0	3				Program Studi
	2	INF26070	Manajemen Jaringan	3	0	3				Program Studi
	3	INF26071	Testing Jaringan	3	0	3				Program Studi
	4	INF26072	Keamanan Jaringan	3	0	3				Program Studi
	5	INF26073	Pemrograman Jaringan	3	0	3				Program Studi
	6	INF26074	Teknologi Jaringan Wireless	3	0	3				Program Studi
PILIHAN BEBAS										
	1	INF26075	Mobile Programming	3	0	3				Program Studi
	2	INF26076	Riset Operasi	3	0	3				Program Studi
	3	INF26077	Teknologi Open Source	3	0	3				Program Studi
	4	INF26078	Pengembangan Web Service	3	0	3				Program Studi

BAB VII MATRIKS, PETA KURIKULUM, DAN MASA TEMPUH

7.1 Penyusunan Organisasi Mata Kuliah dalam Struktur Kurikulum

Menggambarkan organisasi mata kuliah atau peta kurikulum dalam struktur yang logis dan sistematis sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi. Distribusi mata kuliah disusun dalam rangkaian semester sesuai masa tempuh kurikulum Program Studi.

Organisasi mata kuliah disusun secara sistematis dan logis dengan memperhatikan capaian pembelajaran lulusan, prinsip ketercapaian kompetensi secara bertahap (scaffolding), serta keterkaitan vertikal dan horizontal antar mata kuliah. Distribusi beban studi per semester mengikuti ketentuan bahwa semester I dan II maksimal 20 sks, semester III dan seterusnya maksimal 24 sks.

Tabel 7.1 berikut menyajikan organisasi mata kuliah dalam struktur kurikulum Program Studi Informatika FTI UMBY.

Tabel 7. 1 Matriks Organisasi Mata Kuliah dalam Struktur Kurikulum

Smt	SKS	Jml MK	Kelompok Mata Kuliah Program Studi Sarjana	MK Wajib	MK Pilihan	MKKU	MKWN
I	20	10	10 MKPS	10	0	0	2
II	20	9	6 MKPS + 3 MKKU	9	0	3	1
III	19	8	7 MKPS + 1 MKKU	8	0	1	0
IV	20	8	8 MKPS	8	0	0	0
V	19	7	6 MKPS + 1 MKKF	7	0	0	0
VI	19	7	6 MKPS + 1 MKKU (KKN)	4	2	1	0
VII	21	7	7 MKPS (termasuk pilihan)	4	3	0	0
VIII	6	1	1 MKPS (Skripsi)	1	0	0	0

Keterangan:

- MKWN : Mata Kuliah Wajib Nasional (Pendidikan Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia)
- MKKU : Mata Kuliah Kekhasan Universitas (Kemercubunaan, Kewirausahaan Sosial, KKN)
- MKKF : Mata Kuliah Kekhasan Fakultas (Etika, Komputer dan Masyarakat)
- MKPS : Mata Kuliah Program Studi (termasuk praktikum, magang, dan skripsi)
- MK Pilihan : Mata kuliah pilihan minat (RPL Cerdas / Jaringan Komputer) dan pilihan bebas yang mulai ditawarkan pada semester VI dan VII.

Penjelasan Singkat:

- Semester I – III : Fondasi keilmuan, pengantar pemrograman, algoritma, basis data, matematika, dan organisasi komputer.
- Semester IV – V : Penguatan kompetensi inti, kecerdasan artifisial, rekayasa perangkat lunak, metodologi riset, serta pengenalan kewirausahaan sosial dan technopreneurship.
- Semester VI : Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui magang, proyek independen, atau mata kuliah lintas prodi, serta pengambilan mata kuliah pilihan pertama.
- Semester VII : Pendalaman minat melalui mata kuliah pilihan (RPL Cerdas atau Jaringan Komputer) serta pilihan bebas.
- Semester VIII : Penyelesaian tugas akhir (skripsi).

Tabel 7. 2 Peta Kurikulum Berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan

No	Semester	Jumlah SKS	CPL Yang Terpenuhi						
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
1	I	20	✓		✓	✓			✓
2	II	20	✓		✓	✓			✓
3	III	20	✓		✓	✓			✓
4	IV	20		✓			✓	✓	
5	V	19	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	VI	20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No	Semester	Jumlah SKS	CPL Yang Terpenuhi						
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07
7	VII	18		✓	✓	✓			
8	VIII	6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

- Semester I–III fokus pada fondasi (CPL1, CPL3, CPL4, CPL7).
- Semester IV mulai mengenalkan CPL2 (kecerdasan artifisial), CPL5, CPL6.
- Semester V–VI mencakup seluruh CPL (1–7) secara lengkap.
- Semester VII hanya mata kuliah pilihan (terbatas pada CPL2, CPL3, CPL4).
- Semester VIII (Skripsi) mengintegrasikan seluruh CPL.

7.2 Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

Distribusi mata kuliah per semester yang harus diambil mahasiswa untuk dapat menyelesaikan masa studinya tepat waktu selama 4 tahun, paling cepat 7 semester dan paling lama 7 tahun. Selanjutnya dapat dilihat pada Tabel 7.3.

Tabel 7. 3 Struktur Kurikulum Prodi Informatika FTI UMBY

Uraian	Semester								Total
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
Jumlah SKS Teori	19	18	18	18	19	12	9	0	113
Jumlah SKS Praktik	1	2	1	2	0	1	0	6	13
Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib	20	20	19	20	19	13	9	6	126
Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan	0	0	0	0	0	6	12	0	18
Jumlah SKS Pembelajaran di luar prodi	0	0	0	0	20	20	20	0	60
Total SKS	20	20	19	20	19	19	21	6	144
Jumlah MKWN									
Jumlah MKKU	2	3	1	0	0	1	0	0	7
Jumlah MKKF	1	0	0	0	1	0	0	0	2
Jumlah MKPS									
Total Mata Kuliah	10	9	8	8	7	8	6	1	57
Jumlah Mata Kuliah Wajib (PS)	7	6	7	8	6	4	3	1	42
Jumlah Mata Kuliah Pilihan (PS)	0	0	0	0	0	2	4	0	6
Jumlah Mata Kuliah Pembelajaran di luar prodi	0	0	0	0	7	7	6	0	20

Keterangan:

- MKWN : Mata Kuliah Wajib Nasional
- MKKU : Mata Kuliah Kekhasan Universitas
- MKKF : Mata Kuliah Kekhasan Fakultas
- MKPS : Mata Kuliah Program Studi
- Mata Kuliah di Luar Prodi :
 - Di luar prodi di UMBY
 - Di luar UMBY pada PT lain
 - Di luar UMBY bukan di PT

7.3 Masa Tempuh

Masa tempuh adalah jangka waktu yang diperlukan mahasiswa untuk menyelesaikan seluruh beban studi dalam kurikulum Program Studi Informatika. Masa tempuh dihitung berdasarkan jumlah satuan kredit semester (sks) yang harus ditempuh serta ketentuan akademik yang berlaku di Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

1. Beban Studi Total

Total beban studi Program Studi Informatika Kurikulum Tahun 2026 adalah **144 sks** yang terdistribusi dalam 8 semester sebagai berikut pada Tabel 7.4.

Tabel 7. 4 Distribusi SKS dalam 8 Semester

Semester	SKS Wajib	SKS Pilihan	Total SKS
I	20	0	20
II	20	0	20
III	19	0	19
IV	20	0	20
V	19	0	19
VI	13	6	19
VII	9	12	21
VIII	6	0	6
Total	126	18	144

Catatan: SKS wajib sudah termasuk mata kuliah wajib nasional, kekhasan universitas, kekhasan fakultas, dan program studi. SKS pilihan terdiri atas mata kuliah pilihan minat (Rekayasa Perangkat Lunak Cerdas atau Jaringan Komputer) serta pilihan bebas yang ditawarkan pada semester VI dan VII.

2. Masa Tempuh Normal

Masa tempuh normal (standar) untuk menyelesaikan program Sarjana Informatika adalah **8 (delapan) semester** atau **4 (empat) tahun akademik**, dengan rincian:

- Semester I – IV : Fondasi dan penguatan kompetensi inti (maksimal 20 sks per semester)
- Semester V : Penguatan lanjut dan persiapan MBKM (19 sks)
- Semester VI : Implementasi MBKM dan pengambilan mata kuliah pilihan (20 sks)
- Semester VII : Pendalaman minat melalui mata kuliah pilihan (18 sks)
- Semester VIII : Penyelesaian tugas akhir/skripsi (6 sks)

Mahasiswa dinyatakan lulus setelah menyelesaikan seluruh 144 sks dengan IPK $\geq$ 2,00 dan memenuhi semua capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang ditetapkan.

3. Masa Tempuh Minimal

Berdasarkan ketentuan akademik UMBY, mahasiswa berprestasi dan memenuhi persyaratan tertentu dapat menyelesaikan studi dalam waktu **7 (tujuh) semester** atau **3,5 tahun**. Untuk mencapai masa tempuh minimal, mahasiswa harus:

Mengambil beban studi maksimal yang diizinkan setiap semester (hingga 24 sks pada semester III dan seterusnya).

1. Tidak mengulang mata kuliah.
2. Memperoleh izin percepatan studi dari fakultas.

4. Masa Tempuh Maksimal

Masa tempuh maksimal yang diberikan untuk menyelesaikan program Sarjana Informatika adalah **14 (empat belas) semester** atau **7 (tujuh) tahun** sejak pertama kali terdaftar sebagai mahasiswa aktif. Apabila mahasiswa belum menyelesaikan studi dalam batas waktu tersebut, yang bersangkutan dinyatakan **drop out (DO)** sesuai dengan peraturan akademik universitas.

5. Ketentuan Khusus

1. **Cuti Akademik:** Mahasiswa dapat mengajukan cuti akademik maksimal 2 semester (tidak berturut-turut) dan masa cuti tidak dihitung dalam masa tempuh maksimal.
2. **Pindah Jalur MBKM:** Mahasiswa yang mengambil hak belajar di luar program studi (magang, proyek independen, atau studi lintas prodi) tetap dihitung masa studinya sesuai dengan semester berjalan.
3. **Evaluasi Berkala:** Setiap akhir semester, dosen pembimbing akademik (DPA) akan mengevaluasi kemajuan studi mahasiswa dan memberikan rekomendasi rencana studi semester berikutnya.

BAB VIII MODALITAS PEMBELAJARAN DALAM PERANCANAAN PROSES PEMBELAJARAN ATAU RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

8.1 Penjabaran CPL pada Mata Kuliah

Penjabaran CPL pada matakuliah penyusunan dilakukan per semester, yang dianalisis sebagai berikut :

1. Pembedaan Teori vs Praktikum: Mata kuliah dengan kode P (Praktikum) memiliki CPMK yang menekankan pada psikomotorik dan implementasi teknis, sementara mata kuliah teori menekankan pada analisis dan perancangan.
2. Konsistensi Kata Kerja: Saya menggunakan standar Taksonomi Bloom Revisi untuk memastikan level sarjana (S.Kom.) tercapai.
 - a. C3 (Menerapkan): Mengimplementasikan, Menjalankan, Menghitung.
 - b. C4 (Menganalisis): Membedakan, Mendeteksi, Mengurai, Memecahkan.
 - c. C5 (Mengevaluasi): Mengkritik, Memutuskan, Memvalidasi, Menguji.
 - d. C6 (Mencipta): Merancang, Mengembangkan, Memformulasikan, Membangun.
3. Integrasi Nilai KERIS dan Sociopreneurship: Saya akan sematkan unsur CPL 1 (Sikap & Etika) dan CPL 2 (AI untuk Masyarakat) secara implisit pada CPMK di mata kuliah yang relevan.

Berikut adalah penjabaran detail Tabel 8.1 Pemetaan CPL pada CPMK untuk Dokumen Kurikulum Prodi Informatika FTI UMBY 2026.

Tabel 8. 1 Pemetaan CPL pada CPMK

SEMESTER I (Fondasi Komputasi & Logika)				
No.	Kode CPL	Deskripsi CPL Singkat (Referensi)	Kode CPMK	Deskripsi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - Spesifik & Terukur
MK: INF26032 Algoritma dan Pemrograman				
1	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu menganalisis (C4) spesifikasi masalah komputasi sederhana dan merumuskan solusi logis menggunakan notasi algoritmik (pseudocode/flowchart).
2	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1	Mampu menerapkan (C3) struktur kontrol dasar (sequence, selection, repetition) dan tipe data primitif untuk mengimplementasikan algoritma ke dalam kode program yang efisien.
3	CPL7	Komunikasi Efektif	CPMK-7-1	Mampu menunjukkan (C3) praktik dokumentasi kode yang baik (<i>self-documenting code</i>) dan <i>coding standard</i> dasar.
MK: INF26032P Praktikum Algoritma dan Pemrograman				
1	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1P	Mampu membangun (C6/P3) program aplikasi konsol sederhana untuk menyelesaikan studi kasus numerik dan string menggunakan <i>debugging tool</i> .
2	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-2P	Mampu memecahkan (C4) <i>error</i> sintaks dan logika dasar (<i>runtime error</i>) secara mandiri menggunakan IDE.
MK: INF26034 Statistik dan Probabilitas				
1	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu menganalisis (C4) data menggunakan ukuran pemusatan dan penyebaran untuk menginterpretasikan pola data.
2	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1	Mampu menerapkan (C3) konsep probabilitas dan distribusi peluang untuk menghitung peluang suatu kejadian dalam konteks komputasi.
SEMESTER II (Fondasi Data & Objek)				
No.	Kode CPL	Deskripsi CPL Singkat (Referensi)	Kode CPMK	Deskripsi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - Spesifik & Terukur
MK: INF26036 Pemrograman Berorientasi Objek				
1	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1	Mampu menerapkan (C3) konsep Pilar PBO (<i>Encapsulation, Inheritance, Polymorphism</i>) untuk merancang (C6) struktur kelas yang <i>reusable</i> .
2	CPL6	Pemecahan Masalah Mandiri	CPMK-6-1	Mampu mendeteksi (C4) <i>code smell</i> dan memodifikasi kode program menggunakan prinsip <i>refactoring</i> sederhana.

3	CPL7	Komunikasi Efektif	CPMK-7-1	Mampu mengkonstruksi (C6) dokumentasi teknis menggunakan UML (Diagram Kelas) untuk mengkomunikasikan desain sistem.
MK: INF26037 Basis Data				
1	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu menganalisis (C4) kebutuhan data sebuah organisasi sederhana dan memodelkannya ke dalam Entity Relationship Diagram (ERD).
2	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1	Mampu menerapkan (C3) teknik normalisasi data untuk menghilangkan redundansi dan anomali pada basis data relasional.
3	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-2	Mampu memformulasikan (C6) perintah SQL (<i>Data Definition & Manipulation Language</i>) untuk pengelolaan dan pengambilan data kompleks.
SEMESTER IV (Implementasi Sistem & Kecerdasan Buatan Dasar)				
No.	Kode CPL	Deskripsi CPL Singkat (Referensi)	Kode CPMK	Deskripsi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - Spesifik & Terukur
MK: FTI26021 Kecerdasan Artifisial				
1	CPL2	Solusi AI untuk Masyarakat	CPMK-2-1	Mampu mengidentifikasi (C4) karakteristik permasalahan di lingkungan sekitar yang dapat diselesaikan dengan pendekatan AI (<i>searching, reasoning</i>).
2	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu membedakan (C4) metode <i>Uninformed Search</i> dan <i>Informed Search</i> untuk menentukan strategi pencarian solusi optimal.
3	CPL4	Penerapan Teori & Pemrograman	CPMK-4-1	Mampu mengimplementasikan (C3) algoritma <i>Minimax</i> dan <i>Alpha-Beta Pruning</i> pada studi kasus permainan sederhana.
4	CPL5	Evaluasi Sistem	CPMK-5-1	Mampu menguji (C5) performa agen cerdas berdasarkan metrik <i>completeness, optimality, time & space complexity</i> .
MK: INF26049 Manajemen Proyek TI				
1	CPL5	Evaluasi Sistem	CPMK-5-1	Mampu merancang (C6) <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS) dan memperkirakan durasi proyek perangkat lunak menggunakan metode <i>Critical Path Method</i> (CPM).
2	CPL6	Pemecahan Masalah Mandiri	CPMK-6-1	Mampu menganalisis (C4) risiko proyek TI dan merumuskan strategi mitigasi berbasis kerangka kerja Agile/Scrum.
3	CPL7	Komunikasi Efektif	CPMK-7-1	Mampu mendemonstrasikan (C3) kemampuan negosiasi dan manajemen konflik dalam simulasi tim proyek.
SEMESTER V (Kewirausahaan & Pengembangan Lanjut)				
No.	Kode CPL	Deskripsi CPL Singkat (Referensi)	Kode CPMK	Deskripsi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - Spesifik & Terukur
MK: INF26051 Technopreneurship				
1	CPL1	Etika & Kewirausahaan Sosial	CPMK-1-1	Mampu mengevaluasi (C5) kelayakan ide bisnis digital menggunakan pendekatan <i>Lean Canvas</i> dengan mempertimbangkan dampak sosial dan keberlanjutan (Nilai KERIS).
2	CPL6	Pemecahan Masalah Mandiri	CPMK-6-1	Mampu merancang (C6) <i>Minimum Viable Product</i> (MVP) berbasis teknologi untuk memvalidasi masalah dan solusi di pasar.
3	CPL7	Komunikasi Efektif	CPMK-7-1	Mampu mengkomunikasikan (C6) proposisi nilai produk secara persuasif melalui presentasi <i>pitch deck</i> kepada calon investor/pengguna.
MK: INF26053 Analisis dan Perancangan Sistem				
1	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu mendokumentasikan (C6) kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem menggunakan <i>Use Case Description</i> dan <i>User Stories</i> .
2	CPL5	Evaluasi Sistem	CPMK-5-1	Mampu merancang (C6) arsitektur sistem informasi menggunakan diagram UML (<i>Activity, Sequence, Class</i>) sesuai kebutuhan pengguna.
3	CPL5	Evaluasi Sistem	CPMK-5-2	Mampu memvalidasi (C5) rancangan antarmuka pengguna (<i>User Interface</i>) menggunakan prinsip <i>User-Centered Design</i> dan <i>usability testing</i> dasar.
SEMESTER VIII (Integrasi Capaian)				
No.	Kode CPL	Deskripsi CPL Singkat (Referensi)	Kode CPMK	Deskripsi Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) - Spesifik & Terukur
MK: INF26079P Skripsi / Tugas Akhir				

1	CPL1	Etika & Kewirausahaan Sosial	CPMK-1-1	Mampu menunjukkan (A5) integritas akademik dalam penulisan karya ilmiah, bebas dari plagiarisme, serta taat pada kode etik penelitian informatika.
2	CPL2	Solusi AI untuk Masyarakat	CPMK-2-1	Mampu mensintesis (C6) pengetahuan terkini untuk menciptakan prototipe/model komputasional yang inovatif sebagai solusi permasalahan nyata di masyarakat/industri.
3	CPL3	Analisis & Solusi	CPMK-3-1	Mampu merumuskan (C6) permasalahan penelitian, menelaah literatur ilmiah bereputasi, dan menyusun metodologi penelitian yang valid.
4	CPL5	Evaluasi Sistem	CPMK-5-1	Mampu mengevaluasi (C5) hasil implementasi sistem/model secara kuantitatif/kualitatif menggunakan metrik evaluasi yang tepat untuk menarik kesimpulan yang valid.
5	CPL6	Pemecahan Masalah Mandiri	CPMK-6-1	Mampu mengelola proyek penelitian secara mandiri dalam batasan waktu dan sumber daya yang terbatas.
6	CPL7	Komunikasi Efektif	CPMK-7-1	Mampu mempresentasikan (C6) hasil penelitian secara lisan di forum seminar/sidang dan mendiseminasikan secara tertulis dalam format artikel ilmiah.

Tabel 8. 2 Pemetaan Mata Kuliah terhadap CPL dan CPMK pada Semester

Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi Singkat CPMK	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
CPL 1	CPMK-1-1	Menerapkan etika profesi & integritas akademik (Skripsi)								✓
	CPMK-1-2	Mengevaluasi kelayakan bisnis digital berdampak sosial (Technopreneurship)					✓			
CPL 2	CPMK-2-1	Mengidentifikasi masalah di masyarakat untuk solusi AI (Kec. Artifisial)				✓				
	CPMK-2-2	Merancang dan implementasi model AI sederhana (Kec. Artifisial)				✓				
	CPMK-2-3	Mensintesis pengetahuan untuk ciptakan solusi komputasional inovatif (Skripsi)								✓
CPL 3	CPMK-3-1	Menganalisis masalah & merumuskan solusi logis (Algoritma Pemrograman)	✓							
	CPMK-3-2	Memodelkan kebutuhan data ke dalam ERD (Basis Data)		✓						
	CPMK-3-3	Menganalisis kebutuhan fungsional/non-fungsional (Analisis Perancangan SI)					✓			
	CPMK-3-4	Merumuskan masalah penelitian & menelaah literatur (Skripsi)								✓
CPL 4	CPMK-4-1	Menerapkan struktur kontrol dasar dalam kode program (Algoritma)	✓							
	CPMK-4-2	Menerapkan Pilar PBO untuk merancang kelas reusable (PBO)		✓						
	CPMK-4-3	Menerapkan perintah SQL untuk manipulasi data (Basis Data)		✓						
	CPMK-4-4	Mengimplementasikan algoritma AI (Searching) dalam kasus sederhana (Kec. AI)				✓				
CPL 5	CPMK-5-1	Menguji performa agen cerdas berdasarkan metrik (Kec. AI)				✓				
	CPMK-5-2	Merancang arsitektur sistem menggunakan UML (APS)					✓			
	CPMK-5-3	Mengevaluasi hasil implementasi sistem secara kuantitatif (Skripsi)								✓
CPL 6	CPMK-6-1	Mendeteksi <i>code smell</i> dan refactoring sederhana (PBO)		✓						
	CPMK-6-2	Menganalisis risiko proyek TI & merumuskan mitigasi (Manajemen Proyek)				✓				
	CPMK-6-3	Mengelola proyek penelitian secara mandiri (Skripsi)								✓
CPL 7	CPMK-7-1	Menunjukkan praktik dokumentasi kode yang baik (Algoritma)	✓							
	CPMK-7-2	Mengkonstruksi dokumentasi teknis UML (PBO)		✓						
	CPMK-7-3	Mempresentasikan hasil penelitian secara lisan dan tertulis (Skripsi)								✓

Tabel 8. 3 Pemetaan Mata Kuliah terhadap CPL dan CPMK pada Semester

Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi Singkat CPMK	Sem I	Sem II	Sem III	Sem IV	Sem V	Sem VI	Sem VII	Sem VIII
CPL 1	CPMK-1-1	Menerapkan etika profesi & integritas akademik					FTI26022 ¹	UMB012P ²		INF26079P
	CPMK-1-2	Mengevaluasi kelayakan bisnis digital berdampak sosial					INF26051			
	CPMK-1-3	Menunjukkan sikap religius, nasionalis, dan tanggung jawab	MBY26001-06 ³ , MBY26007	MBY26008, MBY26010	MBY26011					
CPL 2	CPMK-2-1	Mengidentifikasi masalah di masyarakat untuk solusi AI				FTI26021	INF26056	INF26057	INF26060, INF26062	INF26079P
	CPMK-2-2	Merancang dan mengimplementasikan model AI sederhana				FTI26021	INF26052, INF26056	INF26057	INF26060, INF26062	INF26079P
	CPMK-2-3	Menerapkan algoritma data mining untuk menemukan pola						INF26064*	INF26064*	
CPL 3	CPMK-3-1	Menganalisis masalah & merumuskan solusi logis (algoritmik)	INF26032, INF26032P		INF26041	INF26048				
	CPMK-3-2	Memodelkan kebutuhan data ke dalam ERD		INF26037, INF26037P						
	CPMK-3-3	Menganalisis kebutuhan fungsional/non-fungsional sistem	INF26031				INF26053			
	CPMK-3-4	Merumuskan masalah penelitian & menelaah literatur ilmiah					INF26055			INF26079P
	CPMK-3-5	Membedakan metode searching dan reasoning dalam AI				FTI26021				
CPL 4	CPMK-4-1	Menerapkan struktur kontrol dasar dalam kode program	INF26032, INF26032P							
	CPMK-4-2	Menerapkan Pilar PBO untuk merancang kelas <i>reusable</i>		INF26036, INF26036P						
	CPMK-4-3	Menerapkan perintah SQL untuk manipulasi data		INF26037P		INF26050, INF26050P				
	CPMK-4-4	Mengimplementasikan algoritma AI (<i>Searching</i>)				FTI26021				
	CPMK-4-5	Mengembangkan aplikasi web dinamis				INF26046, INF26046P			INF26078*	
	CPMK-4-6	Menerapkan konsep probabilitas dalam komputasi	INF26034							
CPL 5	CPMK-5-1	Menguji performa agen cerdas berdasarkan metrik				FTI26021				INF26079P
	CPMK-5-2	Merancang arsitektur sistem menggunakan UML					INF26053			
	CPMK-5-3	Merancang WBS dan estimasi durasi proyek (CPM)				INF26049				
	CPMK-5-4	Mengevaluasi hasil implementasi sistem secara kuantitatif						INF26058, INF26058P		INF26079P
CPL 6	CPMK-6-1	Mendeteksi <i>code smell</i> dan melakukan <i>refactoring</i>		INF26036, INF26036P						
	CPMK-6-2	Menganalisis risiko proyek TI & merumuskan mitigasi				INF26049				
	CPMK-6-3	Mengelola proyek penelitian secara mandiri								INF26079P
	CPMK-6-4	Merancang MVP untuk validasi pasar					INF26051			
CPL 7	CPMK-7-1	Menunjukkan praktik dokumentasi kode yang baik	INF26032, INF26032P							
	CPMK-7-2	Mengkonstruksi dokumentasi teknis UML (Diagram Kelas)		INF26036						

Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi Singkat CPMK	Sem I	Sem II	Sem III	Sem IV	Sem V	Sem VI	Sem VII	Sem VIII
	CPMK-7-3	Berkomunikasi dalam Bahasa Inggris untuk keperluan teknis			INF26044					
	CPMK-7-4	Mempresentasikan hasil penelitian secara lisan dan tertulis								INF26079P
	CPMK-7-5	Berkolaborasi dalam tim proyek dan mengelola konflik				INF26049				

8.2 Perumusan Sub-CPMK

1. Prinsip Dasar Perumusan Sub-CPMK

CPMK yang telah dirumuskan pada sub-bab sebelumnya masih bersifat umum untuk satu semester. Agar proses pembelajaran terstruktur dan terukur setiap minggunya, CPMK harus diurai menjadi Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK). Sub-CPMK adalah kemampuan spesifik yang harus dikuasai mahasiswa pada akhir suatu sesi pembelajaran (biasanya 1-2 minggu) sebagai fondasi untuk mencapai CPMK.

Dalam merumuskan Sub-CPMK, digunakan prinsip SMART:

- **Specific:** Jelas, tidak ambigu.
- **Measurable:** Dapat diukur melalui tes, tugas, atau observasi.
- **Achievable:** Dapat dicapai dalam waktu dan sumber daya yang tersedia.
- **Relevant:** Selaras dan berkontribusi langsung pada pencapaian CPMK.
- **Time-bound:** Memiliki batas waktu pencapaian (misal: akhir pertemuan ke-3).

Selain itu, setiap Sub-CPMK harus menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO) yang sesuai dengan level taksonomi yang diharapkan. Untuk level Sarjana Informatika, distribusi level kognitif (C) dan psikomotorik (P) idealnya bergerak dari C3/P2 di awal semester menuju C6/P4 di akhir semester.

2. Contoh Perumusan Sub-CPMK pada Mata Kuliah

Berikut disajikan contoh perumusan sub-CPMK pada mata kuliah sebagai acuan dalam penyusunan RPS, seperti pada Tabel 8.4.

Tabel 8. 4 Perumusan CPMK dan Sub-CPMK Mata Kuliah

Mata Kuliah (MK)			:	Skripsi / Tugas Akhir
Kode MK/sks			:	INF26079P / 6 sks
Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Kode Sub-CPMK	Deskripsi Sub-CPMK (Kemampuan Akhir Tiap Tahap)
---	---	---	---	---
CPL3	CPMK-3-1	Mampu merumuskan (C6) permasalahan penelitian, menelaah literatur ilmiah...	Sub-CPMK-01	Mampu mengidentifikasi (C4) <i>gap analysis</i> dari minimal 5 artikel jurnal bereputasi (Q3/Q4 atau Sinta 2/3) untuk merumuskan latar belakang masalah.
			Sub-CPMK-02	Mampu merumuskan (C6) pertanyaan penelitian (<i>Research Question</i>) dan tujuan penelitian yang spesifik, terukur, dan realistis.
CPL4, CPL5	CPMK-4/5-1	Mampu menciptakan (C6) sebuah artefak komputasional yang inovatif...	Sub-CPMK-03	Mampu merancang (C6) metodologi penelitian (studi literatur, eksperimen, atau rekayasa perangkat lunak) yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian.
			Sub-CPMK-04	Mampu mengembangkan (C6/P4) prototipe/model/sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan.
			Sub-CPMK-05	Mampu melaksanakan (P3) pengujian (testing) dan menganalisis (C4) data hasil pengujian menggunakan teknik statistik atau metrik evaluasi yang tepat.
CPL2, CPL5	CPMK-2/5-2	Mampu mengevaluasi (C5) secara kritis hasil implementasi...	Sub-CPMK-06	Mampu menginterpretasikan (C5) hasil analisis data dan membahas implikasinya terhadap teori atau praktik di bidang informatika.
			Sub-CPMK-07	Mampu menyimpulkan (C5) hasil penelitian dan merumuskan saran untuk pengembangan lebih lanjut.
CPL1	CPMK-1-1	Mampu menunjukkan (A5) integritas akademik...	Sub-CPMK-08	Mampu menerapkan (P3) teknik sitasi dan penulisan daftar pustaka sesuai standar IEEE atau APA style menggunakan <i>Reference Manager</i> (Mendeley/Zotero).
			Sub-CPMK-09	Mampu memeriksa (C4) tingkat similaritas naskah menggunakan <i>plagiarism checker</i> (Turnitin) dan memastikan tingkat similaritas di bawah ambang batas yang ditentukan.
CPL7	CPMK-7-1	Mampu mempresentasikan (C6) hasil penelitian...	Sub-CPMK-10	Mampu mendemonstrasikan (P3) keterampilan presentasi ilmiah yang efektif dalam seminar proposal dan sidang akhir.

BAB IX. RENCANA IMPLEMENTASI HAK BELAJAR MAKSIMUM 3 SEMESTER DI LUAR PROGRAM STUDI

Sesuai dengan Permendikdisaintek Nomor 39 tahun 2025 Pasal 16 ayat (4) bahwa Pemenuhan beban belajar dapat dilakukan di luar program studi dalam bentuk pembelajaran: [a] dalam program studi yang berbeda pada perguruan tinggi yang sama; [b] dalam program studi yang sama atau program studi yang berbeda pada perguruan tinggi lain; dan [c] pada lembaga di luar perguruan tinggi; ayat (5) pembelajaran pada lembaga di luar perguruan tinggi merupakan kegiatan dalam program yang dapat ditentukan oleh Kementerian dan/atau pemimpin perguruan tinggi, ayat (6) pembelajaran pada lembaga di luar perguruan tinggi dilaksanakan dengan bimbingan Dosen dan/atau pembimbing lain yang ditentukan oleh perguruan tinggi dan/atau lembaga di luar perguruan tinggi yang menjadi mitra pelaksanaan proses pembelajaran.

Pemenuhan sebagian beban belajar di luar program studi di luar program studi tersebut diperuntukkan bagi mahasiswa pada program sarjana dan sarjana terapan (Pasal 18 ayat 4) dan perguruan tinggi wajib memfasilitasi pemenuhan beban belajar di luar program studi (Pasal 18 ayat 7). Durasi dan beban belajar untuk pemenuhan sebagian beban belajar di luar program studi maksimal 3 (tiga) semester.

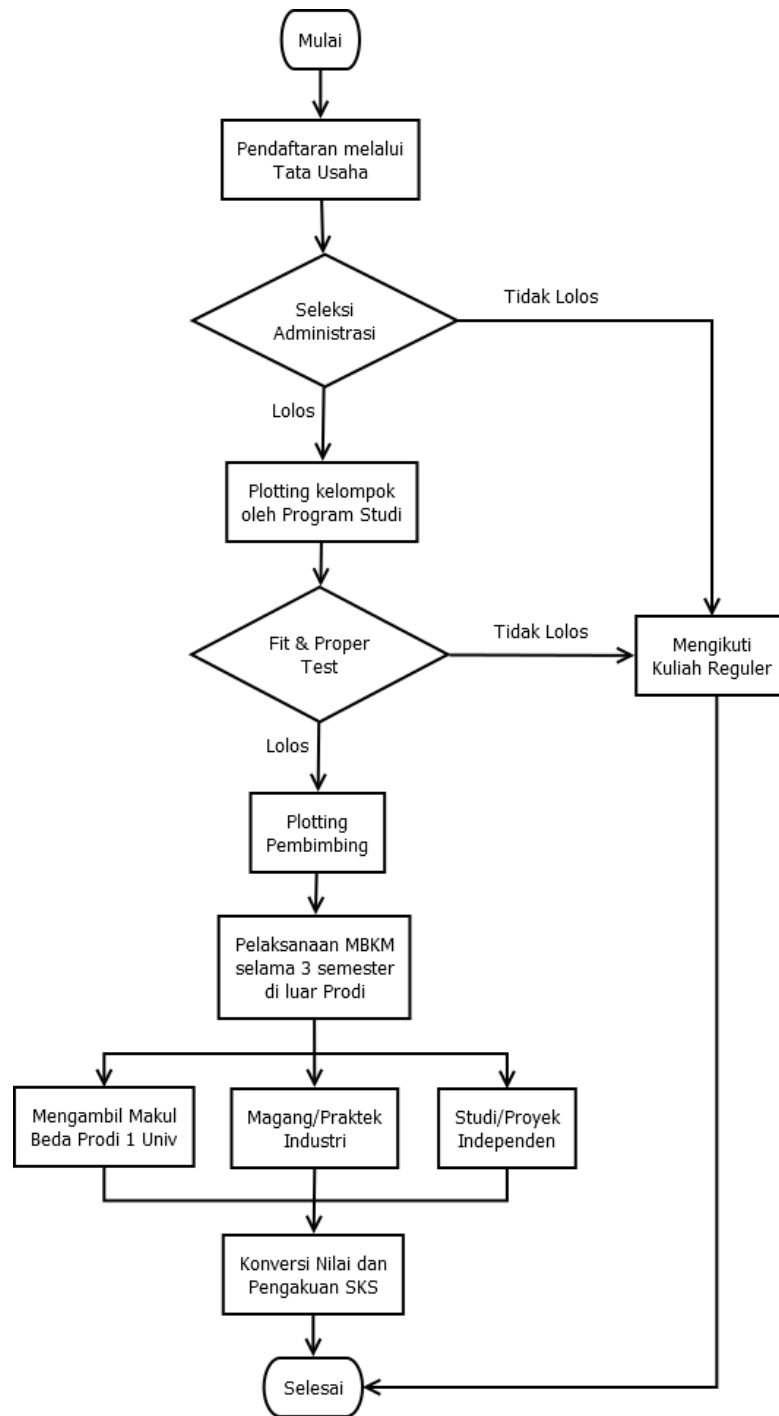
Berikut merupakan beberapa tahapan atau prasyarat yang harus ditempuh mahasiswa yang akan mengambil jalur Pembelajaran di luar prodi:

1. Mahasiswa yang akan mengambil jalur Pembelajaran di luar prodi harus terlebih dahulu menempuh pendidikan didalam program studi selama 4 semester atau setara minimal 76 sks.
2. Mahasiswa tersebut kemudian mengajukan diri melalui Dosen Pembimbing Akademik atau Ketua Program Studi, untuk selanjutnya melalui proses seleksi.
3. Setelah lolos proses seleksi, mahasiswa tersebut akan mendapatkan seorang Dosen Pembimbing dalam kegiatannya selama menempuh jalur Pembelajaran di luar prodi.
4. Mahasiswa tersebut kemudian menjalani aktivitas Pembelajaran di luar prodi dan tetap diharuskan melakukan KRS di setiap semester sebagai sarana transfer kredit aktivitas Pembelajaran di luar prodi yang telah ditempuh.

Mekanisme MBKM Prodi Informatika selanjutnya dapat dilihat pada Gambar 9.1.

Skema Pembelajaran di luar prodi yang diambil oleh program studi Informatika terdiri dari 3 yaitu Mengambil mata kuliah lintas program studi didalam Universitas, Magang/Praktek Industri, dan Studi/Proyek Independen.

1. Skema pertama yaitu mahasiswa mengambil mata kuliah lintas program studi didalam Universitas. Pada skema ini, mahasiswa akan belajar dan berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa pada program studi tersebut.
2. Skema kedua yaitu Magang/Praktek Industri. Pada skema ini, mahasiswa akan dikirim ke tempat magang (Perusahaan, Start-up, Industri Kreatif, dan lain sebagainya) yang sebelumnya telah menjalin kerjasama dengan program studi atau fakultas atau Universitas selama kurun waktu 1 semester.
3. Skema ketiga yaitu Studi/Proyek Independen. Pada skema ini, mahasiswa didampingi oleh Dosen Pembimbingnya melakukan studi atau proyek yang mana akan menghasilkan sebuah luaran, baik berupa tulisan yang diseminarkan, tulisan dalam jurnal ilmiah, buku, paten, HAKI, dan lain sebagainya.



Gambar 9. 1 Mekanisme MBKM Prodi Informatika – FTI – UMBY

BAB X PROSES PEMBELAJARAN

10.1 Perencanaan Proses Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran merupakan kegiatan perumusan: a. capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar; b. cara mencapai tujuan belajar melalui strategi dan metode pembelajaran; dan c. cara menilai ketercapaian capaian pembelajaran. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah dokumen perencanaan pembelajaran yang disusun sebagai panduan bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

RPS disusun dari hasil rancangan pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran perlu memperhatikan secara komprehensif modalitas pembelajaran agar memiliki dasar, fungsi, dan tujuan yang akan membantu mahasiswa dalam belajar untuk mencapai standar kompetensi lulusannya secara efektif. Modalitas pembelajaran yang perlu ditulis di antaranya adalah gaya belajar mahasiswa – gaya belajar visual, auditorial, kinestetik, dan lain-lain, serta metode pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang mengaktifkan mahasiswa untuk belajar secara partisipatif dan kolaboratif, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa belajar dengan mode bauran (blended learning). Perencanaan Proses Pembelajaran dituliskan lengkap untuk semua mata kuliah pada Program Studi, disertai perangkat pembelajaran lainnya di antaranya: rencana tugas, rencana penilaian dan evaluasi, instrumen penilaian dalam bentuk rubrik dan/ atau portofolio, bahan ajar, dan lain-lain yang diperlukan.

Sebelum RPS disusun perlu dibuat analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran merupakan susunan Sub-CPMK yang sistematis dan logis. Analisis pembelajaran menggambarkan tahapan-tahapan pencapaian kemampuan akhir mahasiswa yang berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang dibebankan pada mata kuliah.

Format RPS ada pada Lampiran.

10.2 Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran di Program Studi Informatika FTI UMBY dirancang untuk memfasilitasi pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) melalui pendekatan Student-Centered Learning (SCL) yang adaptif terhadap karakteristik Generasi Z dan Generasi Alfa. Sesuai dengan visi keilmuan program studi di bidang Kecerdasan Artifisial dan semangat Sociopreneurship, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada technical skill, tetapi juga pembentukan karakter KERIS (Komitmen, Empati, Respek, Integritas, Servis).

1. Bentuk Pembelajaran (*Forms of Learning*)

Bentuk pembelajaran yang digunakan bersifat variatif dan disesuaikan dengan karakteristik bahan kajian serta tahapan pencapaian CPL, meliputi:

1. **Kuliah Teori Interaktif:** Dilaksanakan untuk menyampaikan fondasi konseptual dan teoritis (terutama pada semester awal). Meskipun bersifat tatap muka, metode ini diintegrasikan dengan teknologi respons audiens (*live polling*, kuis interaktif) untuk menghindari pembelajaran pasif.
2. **Praktikum Terstruktur:** Wajib bagi mata kuliah yang membutuhkan penguasaan keterampilan teknis (*hard skills*) seperti pemrograman, jaringan, dan basis data. Praktikum dilaksanakan di laboratorium komputasi dengan pendekatan *hands-on experience*.
3. **Praktik Lapangan / Magang Industri (MBKM):** Mahasiswa diberikan kesempatan belajar langsung di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) selama 1-2 semester. Bentuk ini menjadi wahana implementasi CPL dalam konteks profesional nyata serta penguatan nilai Servis dan Komitmen.
4. **Studi/Proyek Independen (MBKM):** Mahasiswa didorong untuk mengembangkan produk inovatif berbasis AI atau mengikuti kompetisi nasional/internasional yang hasilnya diakui sebagai konversi

SKS. Bentuk ini secara spesifik mengasah CPL 6 (Pemecahan Masalah Mandiri) dan CPL 2 (Solusi AI).

5. **Seminar dan Diskusi Kelompok:** Digunakan untuk mengasah kemampuan komunikasi (CPL 7) serta analisis kritis terhadap isu-isu terkini di bidang etika profesi, keamanan siber, dan dampak sosial teknologi.
6. **Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik:** Merupakan bentuk pembelajaran pengabdian masyarakat di mana mahasiswa menerapkan ilmu informatika untuk memberdayakan masyarakat (misal: digitalisasi UMKM, literasi data), sejalan dengan nilai **Empati** dan **Respek**.

2. Metode Pembelajaran (*Learning Methods*)

Untuk mengaktifkan mahasiswa dan memastikan tercapainya *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), Program Studi Informatika menerapkan metode pembelajaran berikut secara kontekstual pada Tabel 10.1.

Tabel 10. 1 Metode Pembelajaran Prodi Informatika UMBY

Kelompok Mata Kuliah	Metode Utama	Deskripsi Implementasi	Keterkaitan dengan CPL & Nilai UMBY
Fondasi Komputasi (Algoritma, PBO, Basis Data)	Problem-Based Learning (PBL)	Mahasiswa diberikan masalah komputasi autentik (<i>real-world problem</i>) di awal siklus. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memandu mahasiswa mencari solusi algoritmik dan implementasi kode secara mandiri atau kelompok.	CPL 3 & 4: Analisis dan Penerapan. Komitmen: Ketekunan dalam debugging.
Kecerdasan Artifisial & Rekayasa Cerdas	Case Method & Project-Based Learning (PjBL)	Mahasiswa menganalisis studi kasus kegagalan/keberhasilan implementasi AI di industri. Selanjutnya, mereka mengerjakan proyek kolaboratif membangun model AI sederhana (misal: chatbot layanan publik) dalam satu semester.	CPL 2 & 5: Pengembangan & Evaluasi Solusi. Integritas: Menghindari bias data.
Rekayasa Perangkat Lunak & Manajemen Proyek	Team-Based Project (TBP)	Mahasiswa membentuk tim pengembang (<i>Scrum Team</i>) untuk menyelesaikan proyek perangkat lunak lengkap dengan dokumentasi dan presentasi klien. Penilaian dilakukan secara individu dan kelompok.	CPL 7: Komunikasi & Kerja Tim. Respek & Servis: Mendengarkan kebutuhan pengguna.
Technopreneurship & Kewirausahaan Sosial	Discovery Learning & Design Thinking	Mahasiswa turun ke lapangan (masyarakat sekitar kampus) untuk menemukan permasalahan sosial. Menggunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> , mereka merancang solusi digital yang layak secara bisnis dan berdampak sosial.	CPL 1 & 6: Etika & Kemandirian. Empati: Memahami masalah pengguna.
Praktikum & Studio	Cooperative Learning & Peer Tutoring	Dalam sesi praktikum, mahasiswa dengan kemampuan lebih didorong untuk menjadi tutor sebaya. Metode ini memperkuat pemahaman konseptual melalui proses menjelaskan kembali kepada rekan.	

3. Modalitas dan Teknologi Pembelajaran

Mengakomodasi kebutuhan pembelajaran fleksibel dan gaya belajar mahasiswa yang beragam, proses pembelajaran dilaksanakan dengan modalitas **Bauran (*Blended Learning*)** dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sinkronus (Luring/Daring Langsung):
 - Digunakan untuk sesi **Analisis dan Diskusi Kasus** yang membutuhkan umpan balik spontan serta *role-play*.
 - **Kegiatan Praktikum Terbimbing** di laboratorium untuk memastikan mahasiswa tidak salah arah dalam mengoperasikan perangkat lunak.
2. Asinkronus (Mandiri via LMS):
 - **Pemahaman Konseptual:** Materi bacaan, video penjelasan teori, dan *pre-test* diberikan melalui *Learning Management System* (LMS) UMBY **sebelum** kelas tatap muka dimulai (menerapkan *Flipped Classroom*).
 - **Penilaian Formatif:** Kuis mingguan dan forum diskusi daring digunakan untuk mengukur pemahaman awal dan menjaring pertanyaan kritis mahasiswa.
3. Platform Pendukung:

- **GitHub/GitLab**: Wajib digunakan untuk manajemen kode sumber dan kolaborasi tim pada mata kuliah pemrograman dan proyek.
- **Google Colab / Kaggle**: Digunakan spesifik pada mata kuliah Kecerdasan Artifisial dan Data Mining untuk menyediakan lingkungan komputasi GPU yang seragam.
- **Simulator Jaringan (Cisco Packet Tracer/GNS3)**: Digunakan untuk praktikum jaringan guna mengatasi keterbatasan perangkat keras fisik.

4. Contoh Skenario Pelaksanaan Pembelajaran (Mingguan)

Untuk memberikan gambaran konkret, berikut adalah alur khas satu siklus mingguan pada mata kuliah inti (contoh: Kecerdasan Artifisial), pada Tabel 10.2.

Tabel 10. 2 Contoh Skenario Pelaksanaan Perkuliahan

Tahap	Kegiatan Mahasiswa	Kegiatan Dosen	Durasi
Pra-Kelas	Menonton video tentang konsep <i>Heuristic Search</i> . Mengerjakan kuis pemahaman awal di LMS.	Memantau hasil kuis LMS untuk mengidentifikasi miskonsepsi umum.	60 menit
Kelas (Luring)	20': Tanya jawab konsep sulit. 60': Diskusi kelompok Case Method : "Mengapa Google Maps bisa salah rekomendasi rute?" 40': Presentasi singkat solusi kelompok.	Memandu diskusi, memberikan <i>scaffolding</i> pemahaman tentang A* Search.	120 menit
Pasca-Kelas	Mengerjakan Tugas Terstruktur : Mengimplementasikan A* Search pada <i>grid world</i> sederhana menggunakan Python.	Memberikan umpan balik kode melalui <i>pull request</i> di GitHub.	180 menit

10.3 Penilaian Proses Pembelajaran

Penilaian adalah satu atau beberapa proses mengidentifikasi, mengumpulkan dan mempersiapkan data beserta bukti-buktinya untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup prinsip penilaian; teknik dan instrumen penilaian; mekanisme dan prosedur penilaian; pelaksanaan penilaian; pelaporan penilaian; dan kelulusan mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk penilaian proses dapat berupa rubrik dan untuk penilaian hasil dapat digunakan portofolio atau karya desain. Penilaian seyogyanya harus mampu menjangkau indikator-indikator penting terkait dengan kejujuran, disiplin, komunikasi, ketegasan (decisiveness) dan percaya diri (confidence) yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Penilaian mencakup prinsip: valid, reliabel, transparan, akuntabel, berkeadilan, obyektif, dan edukatif yang dilakukan secara terintegrasi.

1. Teknik Penilaian

Teknik penilaian secara garis besar dapat dilihat pada Tabel 10.3.

Tabel 10. 3 Teknik dan Instrumen Penilaian

Penilaian		Teknik	Instrumen
CPL	CPMK		
CPL1			
CPL2			
CPL3			
Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.			

2. Instrumen Penilaian

a. 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. Pada buku panduan ini dijelaskan tentang rubrik analitik, rubrik holistik, dan rubrik skala persepsi.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik adalah memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa. Selain itu rubrik diharapkan 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. Rubrik yang bersifat menyeluruh dapat disajikan dalam bentuk holistic rubric.

Ada 3 macam rubrik yang disajikan sebagai contoh pada buku ini, yakni:

1. Rubrik holistik adalah pedoman penilaian untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria.
 2. Rubrik analitik adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian.
 3. Rubrik skala persepsi adalah pedoman penilaian yang memiliki tingkatan kriteria penilaian yang tidak dideskripsikan, namun tetap diberikan skala penilaian atau skor penilaian.
- b. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

Macam penilaian portofolio yang disajikan adalah sebagai berikut:

1. Portofolio perkembangan, berisi koleksi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan kemajuan pencapaian kemampuannya sesuai dengan tahapan belajar yang telah dijalani.
2. Portofolio pameran (showcase) berisi hasil-hasil karya mahasiswa yang menunjukkan hasil kinerja belajar terbaiknya.
3. Portofolio komprehensif, berisi hasil-hasil karya mahasiswa secara keseluruhan selama proses pembelajaran.

3. Mekanisme dan Prosedur Penilaian

Mekanisme dan prosedur penilaian dapat mengikuti berikut ini namun perguruan tinggi masing-masing dapat menyesuaikan karakteristik pembelajarannya.

a. Mekanisme Penilaian

Mekanisme penilaian terkait dengan tahapan penilaian, teknik penilaian, instrumen penilaian, kriteria penilaian, indikator penilaian dan bobot penilaian.

b. Prosedur Penilaian

Prosedur penilaian mencakup tahap:

1. Perencanaan (dapat dilakukan melalui penilaian bertahap dan/atau penilaian ulang),
2. kegiatan pemberian tugas atau soal,
3. observasi kinerja,
4. pengembalian hasil observasi, dan
5. pemberian nilai akhir.

c. Pelaksanaan Penilaian

Pelaksanaan penilaian dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran dan dapat dilakukan oleh:

1. dosen pengampu atau tim dosen pengampu;
2. dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan mahasiswa; dan/atau
3. dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan pemangku kepentingan yang relevan.

d. Pelaporan Penilaian

Hasil belajar mahasiswa dapat dinyatakan sebagai indeks prestasi. Bentuk penilaian indeks prestasi pada dinyatakan dalam kisaran:

1. huruf A setara dengan angka 4,00 (empat koma nol);
2. huruf A- setara dengan angka 3,75 (tiga koma tujuh puluh lima);
3. huruf B+ setara dengan angka 3,50 (tiga koma lima puluh);
4. huruf B setara dengan angka 3,00 (tiga koma nol);

5. huruf B- setara dengan angka 2,75(dua koma tujuh puluh lima);
6. huruf C+setara dengan angka 2,50 (dua koma lima puluh)
7. huruf C setara dengan angka 2,00 (dua koma nol);
8. huruf E setara dengan angka 0 (nol).

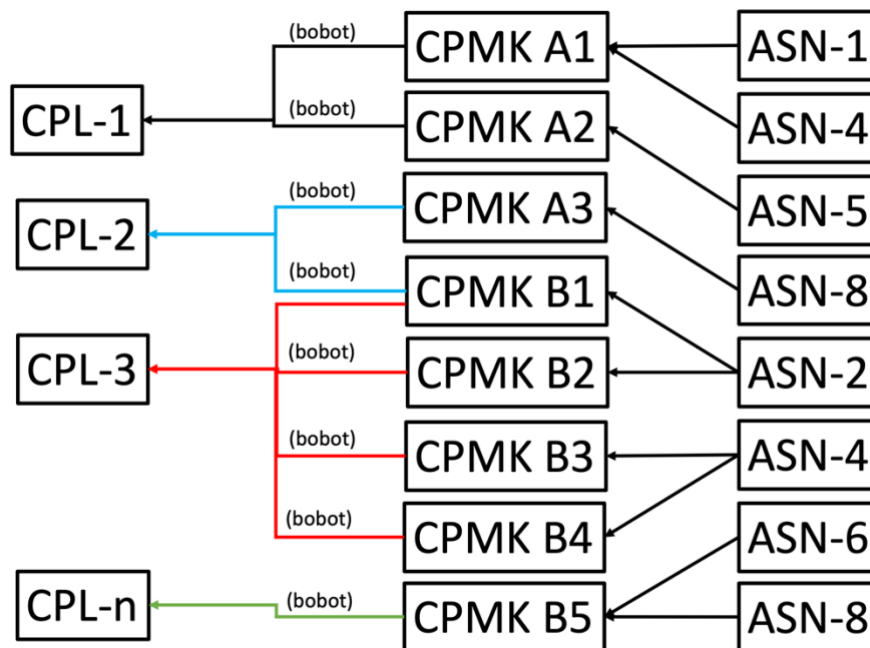
BAB XI PENGUKURAN KETERCAPAIAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

Pengukuran Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang diharapkan dari penyelenggaraan kurikulum pendidikan. Capaian pembelajaran lulusan menjadi standar kompetensi lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pemenuhan capaian pembelajaran dapat diukur untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pemenuhan standar kompetensi yang diharapkan. Hasil pengukuran capaian pembelajaran sangat bermanfaat untuk melakukan evaluasi terhadap kurikulum dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Pengukuran capaian pembelajaran dapat dilakukan pada setiap semester sebagai evaluasi proses pembelajaran mahasiswa, dosen, dan program studi. Pengukuran capaian pembelajaran lulusan yang dilakukan pada akhir studi dapat memberikan informasi terhadap pemenuhan capaian pembelajaran bagi mahasiswa selama menempuh masa studi sekaligus sebagai evaluasi ketercapaian pembelajaran lulusan. Hasil evaluasi sangat berguna dalam menentukan tindakan perbaikan dan koreksi sehingga upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat terus berkesinambungan untuk mendorong tercapainya standar penyelenggaraan pendidikan.

11.1 Konsep Pemetaan CPL, CPMK, dan Asesmen (ASN)

Secara garis besar pengukuran CPL dapat dilakukan dengan cara pemetaan hubungan CPL dengan CPMK dan bobot masing-masing, seperti terlihat pada Gambar 11.1.



Gambar 11. 1 Konsep pengukuran CPL berbasis pemetaan CPMK

Satu CPMK dapat diukur melalui satu atau beberapa Assessment (ASN) dan sebaliknya beberapa CPMK juga dapat diukur melalui satu ASN. Bobot untuk masing-masing CPMK ditentukan berdasarkan kontribusinya terhadap pemenuhan CPL terkait (1=rendah, 2=sedang, 3=tinggi).

11.2 Perhitungan Pemenuhan CPL

Perhitungan Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan dirancang dengan mempertimbangkan nilai dan bobot masing-masing CPMK pendukungnya berdasarkan kontribusinya terhadap pemenuhan CPL terkait (1=rendah, 2=sedang, 3=tinggi).

Perhitungan Nilai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL):

$$\text{Nilai CPL} = \frac{\sum(\text{nilai CPMK} \times \text{bobot CPMK})}{\sum(\text{bobot CPMK})}$$

11.3 Evaluasi Akhir Pemenuhan CPL

Untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa yang diluluskan oleh program studi telah memenuhi semua Capaian Pembelajaran Lulusan yang ditetapkan maka dilakukan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Yudisium Tutup Teori di setiap akhir semester untuk memastikan bahwa mahasiswa telah mengambil dan lulus semua mata kuliah wajib dan pilihan (diluar Kerja Praktek/Magang, KKN dan Tugas Akhir).
2. Yudisium Kelulusan di setiap akhir periode pendadaran untuk memastikan bahwa semua CPL yang ditetapkan telah terpenuhi. Proses ini dibantu oleh Sistem Informasi Akademik (SIA).
3. Hasil Pengukuran CPL mahasiswa di SIA dicetak, divalidasi oleh Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan disahkan oleh Ketua Program Studi dan diterbitkan dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI).
4. Hasil pengukuran CPL dinyatakan dengan predikat Sangat Kompeten (*Exemplary*), Kompeten (*Competent*), Berkembang (*Developing*), dan Tidak Memuaskan (*Unsatisfactory*).

Tabel 11. 1 Predikat CPL

Nomor	Predikat	Nilai CPL
1	Sangat kompeten (<i>Exemplary</i>)	85,00 – 100
2	Kompeten (<i>Competent</i>)	75,00 – 84,99
3	Berkembang (<i>Developing</i>)	50,00 – 74,99
4	Tidak Memuaskan (<i>Unsatisfactory</i>)	0 – 49,99

BAB XII ATURAN PERALIHAN

12.1 Ketentuan Umum

Ketentuan umum ini disusun sebagai landasan dasar dalam pelaksanaan Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 yang berlaku di lingkungan UMBY. Kurikulum ini dikembangkan dengan mengacu pada paradigma *Outcome-Based Education* (OBE) yang menitikberatkan pada pencapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL) sebagai indikator utama keberhasilan proses pendidikan tinggi. Dengan pendekatan ini, seluruh proses pembelajaran dirancang secara sistematis, terukur, dan berorientasi pada hasil, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 berlaku bagi seluruh program studi dan menjadi acuan dalam penyelenggaraan kegiatan akademik, termasuk perencanaan pembelajaran, pelaksanaan perkuliahan, serta evaluasi hasil belajar mahasiswa. Setiap mahasiswa wajib mengikuti ketentuan kurikulum sesuai dengan tahun akademik dan statusnya, dengan tetap memperhatikan aturan peralihan bagi mahasiswa angkatan sebelumnya. Kurikulum ini disusun dalam struktur yang terdiri atas mata kuliah wajib nasional, mata kuliah kekhasan universitas, mata kuliah kekhasan fakultas, dan mata kuliah program studi yang keseluruhannya dirancang untuk mendukung ketercapaian CPL secara utuh. Selain itu pada kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 ini, program studi wajib memfasilitasi hak belajar mahasiswa di luar program studi maksimum 3 (tiga) semester.

Beban studi dalam kurikulum ini dinyatakan dalam satuan kredit semester (sks) yang mencerminkan jumlah waktu belajar mahasiswa, baik dalam bentuk kegiatan tatap muka, pembelajaran terstruktur, maupun kegiatan mandiri. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan *student-centered learning* yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa melalui berbagai metode seperti diskusi, studi kasus, *project-based learning*, dan bentuk pembelajaran inovatif lainnya. Setiap mata kuliah dilengkapi dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang memuat capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), sub-CPMK, strategi pembelajaran, sistem penilaian yang transparan dan akuntabel, dan dilengkapi dengan rubrik penilaian.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan untuk mengukur ketercapaian CPMK dan kontribusinya terhadap CPL. Penilaian mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta dilaksanakan melalui berbagai instrumen seperti tugas, kuis, ujian, proyek, dan penilaian kinerja lainnya yang disusun berbasis rubrik. Selain itu, evaluasi kurikulum juga dilakukan secara periodik untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan kebutuhan pemangku kepentingan, standar nasional pendidikan tinggi, serta dinamika global.

Dalam pelaksanaannya, seluruh dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan, program studi, dan fakultas, memiliki peran dan tanggung jawab dalam menjamin mutu proses pembelajaran. Dosen bertanggung jawab dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai prinsip OBE, sementara mahasiswa diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan. Program studi dan fakultas berperan dalam melakukan pengendalian mutu melalui monitoring dan evaluasi secara berkelanjutan.

Dengan adanya ketentuan umum ini, diharapkan pelaksanaan Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 dapat berjalan secara efektif, efisien, dan terarah, serta mampu menghasilkan lulusan yang memiliki integritas, kompetensi akademik, dan keterampilan profesional yang unggul sesuai dengan visi dan misi perguruan tinggi.

12.2 Pemberlakuan Kurikulum 2026

Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 mulai diberlakukan secara resmi pada Semester Gasal Tahun Akademik 2026/2027 di seluruh program studi. Pemberlakuan kurikulum ini merupakan bagian dari upaya institusi dalam melakukan pemutakhiran sistem pendidikan tinggi agar selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kebutuhan dunia kerja, serta kebijakan nasional di bidang pendidikan tinggi. Kurikulum ini dirancang berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) yang menekankan pada ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL) secara terukur dan berkelanjutan.

Pemberlakuan kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan keberlanjutan studi mahasiswa. Bagi mahasiswa baru angkatan Tahun Akademik 2026/2027 dan seterusnya, kurikulum ini berlaku secara

penuh sebagai acuan dalam seluruh proses pembelajaran hingga penyelesaian studi. Sementara itu, bagi mahasiswa angkatan sebelumnya, penerapan kurikulum dilakukan melalui mekanisme penyesuaian dan peralihan yang diatur secara khusus untuk menjamin tidak terhambatnya proses studi serta tetap terpenuhinya capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Dalam rangka mendukung implementasi kurikulum, setiap program studi wajib menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan prinsip OBE, meliputi peta kurikulum (*curriculum mapping*), Rencana Pembelajaran Semester (RPS), serta matriks keterkaitan antara mata kuliah dengan CPL. Selain itu, program studi juga harus menyediakan tabel ekuivalensi atau konversi mata kuliah sebagai acuan dalam proses peralihan kurikulum bagi mahasiswa angkatan sebelumnya. Seluruh perangkat tersebut harus disusun secara sistematis, terdokumentasi dengan baik, dan mudah diakses oleh sivitas akademika.

Dosen sebagai pelaksana utama proses pembelajaran diwajibkan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dan sistem penilaian dengan pendekatan *student-centered learning* yang mendukung ketercapaian CPL. Pembelajaran diharapkan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta sikap profesional mahasiswa. Sistem evaluasi pembelajaran harus dirancang berbasis kinerja (*performance-based assessment*) dengan menggunakan instrumen penilaian yang terukur dan transparan.

Untuk menjamin kelancaran implementasi, fakultas dan program studi berkewajiban melakukan sosialisasi kurikulum secara menyeluruh kepada mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan. Sosialisasi ini mencakup struktur kurikulum, mekanisme pembelajaran, sistem evaluasi, serta ketentuan peralihan yang berlaku. Selain itu, peran dosen wali atau pembimbing akademik menjadi sangat penting dalam memberikan arahan kepada mahasiswa terkait perencanaan studi, terutama dalam menghadapi perubahan kurikulum.

Institusi juga berkewajiban menyediakan dukungan sistem akademik yang memadai, termasuk sistem informasi akademik yang mampu mengakomodasi kebutuhan konversi mata kuliah, pengelolaan data akademik, serta pemantauan capaian pembelajaran mahasiswa. Monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa implementasi berjalan sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) terhadap kurikulum.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 ini, diharapkan seluruh proses pendidikan dapat berlangsung lebih terarah, adaptif, dan responsif terhadap perubahan, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang unggul, kompeten, dan berdaya saing tinggi di tingkat nasional maupun global.

12.3 Peraturan Peralihan

Peraturan peralihan disusun sebagai pedoman dalam mengatur transisi dari kurikulum tahun 2021 menuju kurikulum tahun 2026, sehingga proses akademik mahasiswa tetap berjalan secara lancar, terarah, dan tidak merugikan pihak manapun. Ketentuan ini secara khusus mengakomodasi kebutuhan mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2026/2027 agar tetap dapat menyelesaikan studi tepat waktu, tanpa mengabaikan ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang telah ditetapkan dalam kurikulum baru.

Dalam pelaksanaan peralihan, seluruh mata kuliah yang telah ditempuh dan dinyatakan lulus pada kurikulum lama akan diakui melalui mekanisme konversi atau ekuivalensi ke dalam kurikulum baru. Proses konversi ini didasarkan pada kesesuaian substansi, capaian pembelajaran, serta bobot satuan kredit semester (sks) dari mata kuliah yang bersangkutan. Program studi wajib menyusun dan menetapkan tabel konversi mata kuliah sebagai acuan resmi dalam proses pengakuan tersebut, sehingga terdapat kepastian dan keseragaman dalam pelaksanaannya.

Bagi mata kuliah yang belum ditempuh atau belum lulus pada kurikulum lama, mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti mata kuliah yang sesuai dalam kurikulum baru berdasarkan hasil pemetaan yang telah ditetapkan. Dalam hal terjadi perbedaan substansi atau beban sks, program studi dapat menetapkan ketentuan tambahan, seperti penugasan khusus, remediasi, atau kewajiban mengikuti sebagian materi pembelajaran, guna memastikan bahwa capaian pembelajaran yang ditargetkan tetap terpenuhi secara optimal.

Perubahan struktur kurikulum, seperti penggabungan, pemecahan, penghapusan, atau penambahan mata kuliah, diakomodasi melalui mekanisme konversi yang transparan dan akuntabel. Dalam kasus penggabungan mata kuliah, nilai dapat ditentukan berdasarkan rata-rata atau pembobotan tertentu dari mata

kuliah sebelumnya. Sementara itu, dalam kasus pemecahan mata kuliah, capaian pembelajaran dari mata kuliah lama akan didistribusikan ke dalam beberapa mata kuliah baru, dengan kemungkinan adanya kewajiban tambahan bagi mahasiswa apabila terdapat capaian yang belum terpenuhi.

Mahasiswa yang berada pada tahap akhir masa studi diberikan prioritas untuk menyelesaikan kurikulum lama guna menghindari keterlambatan kelulusan. Namun demikian, apabila terdapat mata kuliah yang sudah tidak ditawarkan lagi dalam kurikulum baru, program studi wajib menyediakan alternatif melalui mata kuliah pengganti atau skema konversi yang relevan. Penentuan kebijakan ini harus mempertimbangkan prinsip keadilan, kemudahan, serta keberlanjutan studi mahasiswa.

Dalam rangka menjamin kelancaran proses peralihan, peran dosen wali atau pembimbing akademik menjadi sangat penting dalam memberikan arahan kepada mahasiswa terkait perencanaan studi, pemilihan mata kuliah, serta strategi penyelesaian studi yang paling efektif. Selain itu, sistem informasi akademik harus mampu mendukung proses konversi dan pencatatan hasil akademik secara akurat dan terintegrasi.

Segala ketentuan teknis terkait peralihan kurikulum, termasuk mekanisme konversi, penyesuaian beban studi, serta penanganan kasus khusus, ditetapkan oleh program studi dan disahkan oleh fakultas sesuai dengan kewenangannya. Hal-hal yang belum diatur dalam peraturan peralihan ini akan ditetapkan kemudian melalui kebijakan pimpinan perguruan tinggi dengan tetap mengedepankan prinsip fleksibilitas, akuntabilitas, dan penjaminan mutu.

Dengan adanya peraturan peralihan ini, diharapkan proses transisi menuju Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 dapat berjalan secara sistematis, adil, dan tidak menghambat kemajuan studi mahasiswa, serta tetap menjamin ketercapaian standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

12.4 Aturan Khusus Perubahan MK

Perubahan mata kuliah dalam Kurikulum Tahun Akademik 2026/2027 merupakan bagian dari proses pemutakhiran kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan relevansi, kualitas, dan ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL). Perubahan tersebut dapat mencakup penyesuaian nama mata kuliah, perubahan substansi materi, perubahan bobot satuan kredit semester (sks), penggabungan atau pemecahan mata kuliah, penghapusan mata kuliah yang tidak lagi relevan, serta penambahan mata kuliah baru yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan pemangku kepentingan.

Dalam rangka menjamin keberlanjutan studi mahasiswa, setiap perubahan mata kuliah harus disertai dengan mekanisme konversi atau ekuivalensi yang jelas, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Program studi wajib menyusun tabel ekuivalensi mata kuliah yang menghubungkan mata kuliah pada kurikulum lama dengan mata kuliah pada kurikulum baru, dengan mempertimbangkan kesesuaian substansi, kedalaman materi, serta kontribusi terhadap CPL. Tabel ini menjadi acuan utama dalam menentukan pengakuan nilai mata kuliah yang telah ditempuh oleh mahasiswa.

Perubahan nama mata kuliah yang tidak diikuti dengan perubahan substansi secara signifikan pada prinsipnya tidak mempengaruhi pengakuan capaian pembelajaran. Oleh karena itu, mata kuliah tersebut dapat langsung diakui setara dengan mata kuliah pada kurikulum baru, dan nilai yang telah diperoleh mahasiswa tetap berlaku. Namun, apabila terjadi perubahan substansi meskipun dalam lingkup terbatas, maka program studi dapat menetapkan mekanisme penyesuaian, seperti pemberian tugas tambahan, mengikuti sebagian materi pembelajaran, atau bentuk evaluasi lainnya guna memastikan ketercapaian capaian pembelajaran yang belum terpenuhi.

Dalam hal penggabungan mata kuliah, beberapa mata kuliah pada kurikulum lama dapat disatukan menjadi satu mata kuliah pada kurikulum baru. Penentuan nilai akhir pada mata kuliah hasil penggabungan dilakukan berdasarkan rata-rata atau pembobotan tertentu dari nilai mata kuliah sebelumnya. Apabila terdapat mata kuliah yang belum lulus, maka mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti mata kuliah baru tersebut secara penuh. Sebaliknya, dalam hal pemecahan mata kuliah, satu mata kuliah pada kurikulum lama dapat dipecah menjadi beberapa mata kuliah pada kurikulum baru. Dalam kondisi ini, capaian pembelajaran dari mata kuliah lama didistribusikan ke dalam mata kuliah baru, dan mahasiswa dapat diwajibkan untuk mengambil mata kuliah tertentu apabila terdapat capaian yang belum terpenuhi.

Perubahan bobot sks juga menjadi salah satu aspek penting dalam penyesuaian kurikulum. Apabila terjadi peningkatan jumlah sks pada mata kuliah baru, mahasiswa dapat diwajibkan untuk melengkapi kekurangan beban studi melalui penugasan tambahan atau mengikuti sebagian kegiatan pembelajaran.

Sebaliknya, apabila terjadi penurunan sks, maka nilai yang telah diperoleh tetap diakui tanpa mengurangi bobot capaian pembelajaran yang telah dicapai. Untuk mata kuliah yang dihapus, program studi wajib menyediakan mata kuliah pengganti yang relevan atau menetapkan pengakuan tertentu, seperti pengalihan ke mata kuliah pilihan, sepanjang tetap mendukung ketercapaian CPL.

Khusus untuk mata kuliah yang bersifat praktikum, praktik lapangan, atau berbasis keterampilan, konversi tidak selalu dapat dilakukan secara penuh karena adanya tuntutan capaian kompetensi yang spesifik. Oleh karena itu, mahasiswa dapat diwajibkan untuk mengikuti kembali sebagian atau seluruh kegiatan praktikum apabila dinilai belum memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Hal ini dilakukan untuk menjaga kualitas lulusan agar tetap memenuhi standar profesional yang diharapkan.

Pelaksanaan perubahan mata kuliah dan mekanisme konversinya harus didukung oleh sistem informasi akademik yang mampu mengelola data secara akurat dan terintegrasi. Selain itu, dosen wali atau pembimbing akademik memiliki peran penting dalam memberikan arahan kepada mahasiswa terkait pengambilan keputusan akademik, khususnya dalam menentukan mata kuliah yang perlu diambil sebagai akibat dari perubahan kurikulum.

Seluruh ketentuan terkait perubahan mata kuliah ditetapkan oleh program studi dan disahkan oleh fakultas sesuai dengan kewenangan yang berlaku. Dalam hal terdapat kasus-kasus khusus yang tidak dapat diselesaikan melalui ketentuan umum, maka penyelesaiannya dilakukan melalui rapat program studi dengan mempertimbangkan prinsip keadilan, transparansi, dan kepentingan terbaik bagi mahasiswa. Dengan adanya aturan khusus ini, diharapkan proses penyesuaian kurikulum dapat berjalan secara sistematis dan tetap menjamin ketercapaian standar mutu pendidikan tinggi yang telah ditetapkan.

PENUTUP

Dokumen Kurikulum Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta Tahun 2026 ini disusun sebagai wujud komitmen institusi dalam menyelenggarakan pendidikan tinggi yang adaptif, transformatif, dan berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan (Outcome-Based Education). Kurikulum ini telah dirancang secara sistematis melalui penyelarasan Visi Keilmuan, Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Bahan Kajian, hingga struktur mata kuliah dan mekanisme pembelajarannya.

Keberhasilan implementasi kurikulum ini tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan dokumen, melainkan oleh semangat kolaboratif seluruh sivitas akademika dalam menjalankan proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Melalui integrasi nilai-nilai luhur **Angudi Mulyaning Bangsa** dan filosofi **KERIS**, kami optimis bahwa lulusan Program Studi Informatika UMBY akan menjadi insan yang tidak hanya unggul secara teknis di bidang Kecerdasan Artifisial, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, integritas, dan jiwa kewirausahaan yang siap memuliakan bangsa.

Kami menyadari bahwa kurikulum adalah entitas yang hidup (*living document*) yang harus terus dievaluasi dan disempurnakan seiring dengan dinamika ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, masukan konstruktif dari seluruh pemangku kepentingan sangat diharapkan demi tercapainya mutu pendidikan yang berkelanjutan.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, pimpinan universitas dan fakultas, para dosen, tenaga kependidikan, mahasiswa, alumni, serta mitra industri yang telah berkontribusi dalam perumusan dokumen ini. Semoga Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, senantiasa meridai setiap langkah kita dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Yogyakarta, 3 Mei 2026
Ketua Program Studi Informatika,

A. Sidiq Purnomo, S.Kom., M.Eng., MCE., MCF.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Template Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

LOGO INTITUSI	NAMA UNIVERSITAS NAMA FAKULTAS NAMA PROGRAM STUDI				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)					
Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester
			T=	P=	
Otorisasi / Pengesahan	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi
	ttd Nama		ttd Nama		ttd Nama
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL ...				
	CPL ...				
	CPL ...				
	CPL ...				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK ...				
	CPMK ...				
	CPMK ...				
	CPMK ...				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar MK (Sub-CPMK)				
	SubCPMK-1				
	SubCPMK-2				
	SubCPMK-3				
	SubCPMK-4				
	SubCPMK-5				
SubCPMK-6					
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK				

		CPL ... (%)	CPL ... (%)	CPL ... (%)	CPL ... (%)	Bobot penilaian (%)	Jumlah Minggu
	SubCPMK1						
	SubCPMK2						
	SubCPMK3						
	SubCPMK4						
	SubCPMK5						
	SubCPMK6						
	Jumlah					100	14
Diskripsi Singkat MK							
Bahan Kajian: Materi pembelajaran							
Pustaka	Utama:						
	Pendukung:						
Dosen Pengampu							
Matakuliah syarat							

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Teknik & Kriteria				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1		1.1 1.2 1.3	Teknik tes: Teknik non-test: Kuis-1: Kriteria:	• Kuliah; • Diskusi; [...]	Diskusi asinkron; eLearning: [...] Tugas-1 (bila ada) [PT:1mgx(1sksx60")] [KM:1x(1x60")]		
2,3			Teknik tes: Teknik non-test : Kuis-2: Kriteria:	• Kuliah; • Diskusi; [...]	Diskusi asinkron; eLearning: [...] • Tugas-2 (bila ada) • [PT:2mgx(2sksx60")] [KM:2x(2x60")]		
dst			Teknik tes: Teknik non-test : Kuis-2: Kriteria:	• Kuliah; • Diskusi; [...]	Diskusi asinkron; eLearning: [...] • ASN-1 • [PT:2mgx(2sksx60")] [KM:2x(2x60")]		
16	EAS / Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						
						Total bobot penilaian	100%

Keterangan:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.

5. 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.
6. Teknik penilaian: tes dan non-tes.
7. 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.
8. 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 yang setara.
9. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
10. Bobot penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
11. PB=Proses Belajar, PT=Penugasan Terstruktur, KM=Kegiatan Mandiri.
12. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

RPS WAJIB DILENGKAPAI DENGAN RUBRIK PENILAIAN SESUAI DENGAN TEKNIK DAN KRITERIA PENILAIAN.