

**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 337/SK/Rek/VIII/2021**

**Tentang
KURIKULUM PROGRAM SARJANA S-1 TAHUN 2021
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

REKTOR UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

Menimbang : 1. Bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan di perguruan tinggi dan menyesuaikan Kurikulum dengan perkembangan tuntutan masyarakat maka telah dilakukan peninjauan kembali kurikulum;

2. Bahwa kurikulum harus bersifat dinamis, adaptif, dan inovatif sehingga mampu berjalan seiring dengan perkembangan dinamika masyarakat;

3. Bahwa adanya visi baru UMBY, implementasi *Outcome Based Education* (OBE), program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dan dalam upaya menuju akreditasi internasional memerlukan penyesuaian kurikulum;

4. Bahwa sehubungan dengan hal tersebut, untuk pemberlakuan kurikulum yang baru perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor;

Mengingat : 1. Undang – Undang Nomor: 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor: 8 tahun 2012 tentang KKNI

4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 73 tahun 2013 tentang Penerapan KKNI Bidang Pendidikan Tinggi.

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 81 Tahun 2014 tentang Ijasah dan SKPI;

6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 3 Tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Tinggi.

7. Peraturan Akademik Universitas Mercu Buana Yogyakarta Tahun 2013.

8. Buku panduan merdeka belajar-kampus merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemendikbud, April 2020;

9. Dokumen Sosialisasi Program Kampus Merdeka “Hak Belajar Tiga Semester di Luar Prodi”, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemendikbud, 2020.

10. Surat Keputusan Ketua Yayasan Wangsa Manggala Nomor: 12/Skep/Ket/YWM/XI/2013 tanggal 1 November 2013 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Rektor Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
11. Surat Keputusan Rektor Nomor 33/SK/Rek/VIII/2020 tanggal 31 Agustus 2020 tentang Pedoman Implementasi program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Berbasis Kurikulum 2017 di Universitas Mercu Yogyakarta.
12. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor : 413/A.10/Rek/VII/2021 tertanggal 28 Juli 2021 tentang Ketentuan Pengkodean Mata Kuliah di Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Memperhatikan : Surat Dekan Fakultas Teknologi Informasi Nomor: 289/D.05/O/VIII/2021 tentang Permohonan Surat Keputusan Rektor tentang hasil peninjauan Kurikulum Program Studi Sistem Informasi tertanggal 3 Agustus 2021.

MEMUTUSKAN

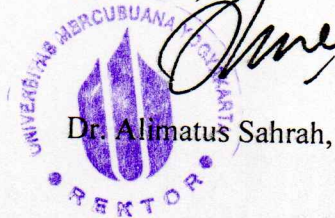
- Menetapkan :
Pertama : Kurikulum Program Sarjana S-1 Sistem Informasi mulai diberlakukan pada semester gasal Tahun Akademik 2021/2022.
Kedua : Kurikulum baru tahun 2021 berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sesuai ketentuan panduan implementasinya di UMBY dan berbasis *Outcome Based Education* (OBE) dengan merujuk pada standar akreditasi internasional yang diakui untuk mencapai akreditasi Unggul.
Ketiga : Peraturan Peralihan Pelaksanaan Kurikulum Baru sebagaimana dimaksud dalam diktum pertama bagi mahasiswa angkatan 2020 dan sebelumnya akan ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas.
Keempat : Keputusan ini berlaku mulai tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Rektor,

Dr. Alimatus Sahrah, M.Si., M.M.



Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Wakil Rektor II
3. Dekan Fakultas
4. Kepala Pusat Penjaminan Mutu

Lampiran : Surat Keputusan Rektor
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Nomor : 337/SK/Rek/VIII/2021
Tanggal : 16 Agustus 2021

**KURIKULUM PROGRAM SARJANA S-1 TAHUN 2021
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

I. Visi dan Misi Universitas

1.1 Visi Universitas

Menjadi Universitas Unggul di Bidang *Sociopreuner* di Tingkat Nasional Yang Berwawasan Internasional Pada Tahun 2029.

1.2 Misi Universitas

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi, penelitian dan pengabdian masyarakat
2. Menerapkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada *sociopreuner*, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memenuhi tuntutan pengguna
3. Melakukan kerja sama dengan lembaga di dalam maupun di luar negeri baik lembaga penelitian, pendidikan, dan pengabdian masyarakat serta kalangan pemerintah maupun swasta, industri dan masyarakat luas.

II. Visi dan Misi Fakultas

2.1 Visi Fakultas

Menjadi Fakultas Teknologi Informasi yang unggul di bidang *artificial intelligence* untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat luas di tingkat nasional pada tahun 2029.

2.2 Misi Fakultas

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi dengan menguasai teknologi informasi berbasis *artificial intelligence*.
2. Mengembangkan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian.
3. Melaksanakan pengabdian yang berguna bagi masyarakat luas.
4. Menjalinkan kerjasama dengan berbagai instansi dalam dan luar negeri untuk mewujudkan tridharma bidang teknologi informasi secara berkelanjutan.

III. Visi, Misi, dan Tujuan Program Studi

3.1 Visi Keilmuan Program Studi

Menjadi Program Studi yang unggul dalam bidang sistem informasi berbasis *artificial intelligence* di tahun 2029.

3.2 Misi Program Studi

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas di bidang sistem informasi berbasis *artificial intelligence*.
2. Menghasilkan lulusan di bidang sistem informasi yang profesional dan berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3.3 Tujuan Pendidikan Program Studi (TPP)

1. Menghasilkan lulusan yang cakap berwirausaha, berwawasan teknologi informasi, mampu bekerja sama lintas disiplin dengan komunikasi yang efektif, dan terlibat secara profesional maupun sosial serta memiliki kemauan untuk belajar sepanjang hayat.
2. Menghasilkan lulusan yang mampu melakukan perancangan hingga pengembangan perangkat lunak, juga bertanggung jawab atas proses penyusunan dokumentasi setiap langkah perancangan dari perangkat lunak yang dikembangkan
3. Menghasilkan lulusan yang memimpin dalam pengembangan proyek-proyek yang berkaitan dengan arsitektur ERP pada sebuah enterprise. Menjadi titik fokus utama dalam perusahaan dalam mendesain, pengembangan, dan implementasi manajemen layanan yang sesuai dengan Service-Oriented Architecture (SOA) dalam Arsitektur ERP. Bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara Arsitektur ERP yang logis yang memungkinkan kelancaran interoperabilitas informasi semua sistem dari sistem transaksi, sistem manajemen dokumen dan sistem pengiriman informasi.
4. Menghasilkan lulusan yang bertanggung jawab atas semua aktivitas dan proyek di bidang data warehouse dan business intelligence. Ini termasuk pemecahan masalah, dan manajemen dalam layanan teknis untuk semua data warehouse dan masalah intelijen bisnis. Manajer bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan pemrograman sistem untuk data warehouse perusahaan. Manajemen data warehouse mencakup konfigurasi, keamanan, pemantauan dan pelaporan sumber daya, pemecahan masalah, dan pengembangan program khusus. Manager Data Warehouse berfungsi sebagai futuris dalam TI, menjaga perusahaan tetap pada "cutting edge" dari data warehouse dan teknologi business intelligence saat ini.

IV. Profil Lulusan / *Program Educational Objectives (PEO)*

Profil lulusan berikut ini akan **diukur antara 3 sampai 5 tahun setelah mahasiswa lulus**. Terdapat 4 profil lulusan dimana profil pertama merupakan profil lulusan tingkat universitas (semua lulusan UMBY wajib memiliki profil tersebut) dan tiga lainnya adalah profil lulusan program studi. Tabel 1 adalah profil lulusan Program Studi Sistem Informasi.

Tabel 1. Profil Lulusan / Program Educational Objectives (PEO)

No	Profil	Deskripsi
1	PEO 1	Cakap berwirausaha, berwawasan teknologi informasi, mampu bekerja sama lintas disiplin dengan komunikasi yang efektif, terlibat secara profesional maupun sosial serta memiliki kemauan untuk belajar sepanjang hayat.
2	PEO 2	Mampu melakukan perancangan hingga pengembangan perangkat lunak, bertanggung jawab atas proses penyusunan dokumentasi setiap langkah perancangan dari perangkat lunak yang dikembangkan.
3	PEO 3	Memimpin dalam pengembangan proyek-proyek yang berkaitan dengan arsitektur ERP pada sebuah enterprise. Menjadi titik fokus utama dalam perusahaan dalam mendesain, pengembangan, dan implementasi manajemen layanan yang sesuai dengan <i>Service-Oriented Architecture (SOA)</i> dalam Arsitektur ERP. Bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara Arsitektur ERP yang logis yang memungkinkan kelancaran interoperabilitas informasi semua sistem dari sistem transaksi, sistem manajemen dokumen dan sistem pengiriman informasi.
4	PEO 4	Mampu bertanggung jawab atas semua aktivitas dan proyek di bidang data warehouse dan <i>business intelligence</i> . Ini termasuk pemecahan masalah, dan manajemen dalam layanan teknis untuk semua data warehouse dan masalah intelijen bisnis. Manajer bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan pemrograman sistem untuk data warehouse perusahaan. Manajemen data warehouse mencakup konfigurasi, keamanan, pemantauan dan pelaporan sumber daya, pemecahan masalah, dan pengembangan program khusus. Manager Data Warehouse berfungsi sebagai futuris dalam TI, menjaga perusahaan tetap pada " <i>cutting edge</i> " dari data warehouse dan teknologi business intelligence saat ini

V. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / *Learning Outcome* (LO)

Berdasarkan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 5 ayat 1 disebutkan bahwa “Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian Pembelajaran lulusan.”.

Sikap merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.

Pengetahuan merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.

Keterampilan merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran, mencakup:

1. **keterampilan umum** sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan
2. **keterampilan khusus** sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY menyusun CPL dengan tahapan sebagai berikut.

1. CPL Nasional sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 yang terdiri dari **10 Sikap** dan **9 Keterampilan Umum**.
2. Dari 10 CPL sikap tersebut, Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY melakukan parafrase menjadi **4 CPL** dengan mengacu pada **ABET** yang merupakan salah satu anggota dari **Washington Accord**.

3. CPL Universitas sebagai penciri lulusan Universitas Mercu Buana Yogyakarta dengan penambahan pada aspek ketrampilan khusus sebanyak 1 CPL. **Pada tahap ini total terdapat 4 Sikap, 9 Ketrampilan Umum, dan 1 Ketrampilan Khusus.**
4. CPL rekomendasi dari Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM) dengan penambahan pada aspek ketrampilan umum sebanyak 2 CPL. **Pada tahap ini total terdapat 4 Sikap, 11 Ketrampilan Umum, dan 1 Ketrampilan Khusus.**
5. Dari 11 CPL Keterampilan Umum tersebut, Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY melakukan parafrase menjadi **4 CPL** dengan mengacu pada **ABET** yang merupakan salah satu anggota dari **Washington Accord**.
6. CPL hasil turunan dari profil lulusan pada aspek pengetahuan sebanyak 2 CPL dan pada aspek ketrampilan khusus sebanyak 4 CPL. Sehingga rumusan CPL yang akan digunakan oleh Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY adalah sebagai berikut.
 - a. Aspek Sikap sebanyak 4 CPL
 - b. Aspek Ketrampilan Umum sebanyak 4 CPL
 - c. Aspek Pengetahuan sebanyak 2 CPL
 - d. Aspek Ketrampilan Khusus sebanyak 5 CPL

5.1 CPL Tingkat Nasional (Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020)

5.1.1 Sikap

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;

8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

5.1.2 Ketrampilan Umum

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

5.2 CPL Rekomendasi APTIKOM

APTIKOM hanya menambahkan 2 CPL pada aspek Ketrampilan Umum (KU) sebagai berikut.

1. Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
2. Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.

5.3 CPL Tingkat Universitas (penciri universitas)

CPL Universitas sebagai penciri lulusan Universitas Mercu Buana Yogyakarta dengan penambahan pada aspek ketrampilan khusus sebanyak 1 CPL sebagai berikut.

1. Mampu merancang dan melaksanakan program pemberdayaan sesuai dengan potensi yang ada di masyarakat dan kearifan lokal dengan pendekatan *sociopreneur*

5.4 Parafrase CPL Sikap dan Ketrampilan Umum

5.4.1 CPL Sikap Prodi Sistem Informasi FTI UMBY

CPL Sikap level Nasional sebanyak 10 tersebut kami lakukan parafrase menjadi 4 CPL dengan merujuk pada **ABET** yang merupakan salah satu anggota dari **Washington Accord** sebagai berikut.

1. Mampu menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan menghargai keragaman budaya, agama, pandangan atau pendapat orang lain
2. Mampu Menunjukkan tindakan nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa, taat hukum dan disiplin, berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.
3. Mampu Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
4. Mampu menunjukkan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan dengan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

5.4.2 CPL Ketrampilan Umum Prodi Sistem Informasi FTI UMBY

9 CPL Ketrampilan Umum Level Nasional dan 2 CPL Ketrampilan Umum rekomendasi APTIKOM kami lakukan parafrase menjadi 4 CPL dengan merujuk pada **ABET** yang merupakan salah satu anggota dari **Washington Accord** sebagai berikut.

1. Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools untuk mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya(aplikasi bisnis) berdasarkan analisis informasi dan data.
2. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, dengan menerapkan nilai humaniora sesuai bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur dalam bentuk deskripsi saintifik (skripsi atau laporan tugas akhir), dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
3. Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, aplikasi multimedia, dan artificial intelligence serta memiliki kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mengelola proyek Sistem Informasi dan mempresentasikannya.
4. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya serta bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok, melakukan supervisi, evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri sepanjang hayat.

5.5 CPL Spesifik Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY

5.5.1 Pengetahuan

1. Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan khusus dalam bidang pengetahuan tertentu secara mendalam, serta mampu memformulasikan mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.

2. Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan..

5.5.2 Ketrampilan Khusus

1. Mampu melakukan perancangan hingga pengembangan perangkat lunak, serta bertanggung jawab atas proses penyusunan dokumentasi setiap langkah perancangan dari perangkat lunak yang dikembangkan.
2. Mampu memimpin dalam pengembangan proyek-proyek yang berkaitan dengan arsitektur ERP pada sebuah enterprise, menjadi titik fokus utama dalam perusahaan dalam mendesain, pengembangan, dan implementasi manajemen layanan yang sesuai dengan Service-Oriented Architecture (SOA) dalam Arsitektur ERP serta bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara Arsitektur ERP yang logis yang memungkinkan kelancaran interoperabilitas informasi semua sistem dari sistem transaksi, sistem manajemen dokumen dan sistem pengiriman informasi.
3. Mampu mengelola dan memimpin administrasi data warehouse dan fungsi pengaturan standar untuk perusahaan sesuai dengan kebijakan perusahaan, bekerja sama dengan organisasi pemilik data untuk mengontrol alur akses data dan meningkatkan produktivitas bisnis dan TI.
4. Membantu aktivitas sehari-hari anggota grup data warehouse dan business intelligence programming dalam mendokumentasikan pengelolaan aturan bisnis enterprise dalam bentuk data dan metadata..

Secara keseluruhan CPL Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Learning Outcome (LO)

Kode	Deskripsi
Sikap (S)	
S1	Mampu menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan menghargai keragaman budaya, agama, pandangan atau pendapat orang lain
S2	Mampu Menunjukkan tindakan nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa, taat hukum dan disiplin, berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.
S3	Mampu Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
S4	Mampu menunjukan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan dengan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Ketrampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools untuk mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya(aplikasi bisnis) berdasarkan analisis informasi dan data.
KU2	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, dengan menerapkan nilai humaniora sesuai bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur dalam bentuk deskripsi saintifik (skripsi atau laporan tugas akhir), dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU3	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, aplikasi multimedia, dan artificial intelligence serta memiliki kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mengelola proyek Sistem Informasi dan mempresentasikannya.
KU4	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya serta bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok, melakukan supervisi, evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri sepanjang hayat.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan khusus dalam bidang pengetahuan tertentu secara mendalam, serta mampu memformulasikan mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.

Kode	Deskripsi
P2	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
Ketrampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu merancang dan melaksanakan program pemberdayaan sesuai dengan potensi yang ada di masyarakat dan kearifan lokal dengan pendekatan <i>sociopreneur</i>
KK2	Mampu melakukan perancangan hingga pengembangan perangkat lunak, serta bertanggung jawab atas proses penyusunan dokumentasi setiap langkah perancangan dari perangkat lunak yang dikembangkan.
KK3	Mampu memimpin dalam pengembangan proyek-proyek yang berkaitan dengan arsitektur ERP pada sebuah enterprise, menjadi titik fokus utama dalam perusahaan dalam mendesain, pengembangan, dan implementasi manajemen layanan yang sesuai dengan Service-Oriented Architecture (SOA) dalam Arsitektur ERP serta bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara Arsitektur ERP yang logis yang memungkinkan kelancaran interoperabilitas informasi semua sistem dari sistem transaksi, sistem manajemen dokumen dan sistem pengiriman informasi.
KK4	Mampu mengelola dan memimpin administrasi data warehouse dan fungsi pengaturan standar untuk perusahaan sesuai dengan kebijakan perusahaan, bekerja sama dengan organisasi pemilik data untuk mengontrol alur akses data dan meningkatkan produktivitas bisnis dan TI.
KK5	Membantu aktivitas sehari-hari anggota grup data warehouse dan business intelligence programming dalam mendokumentasikan pengelolaan aturan bisnis enterprise dalam bentuk data dan metadata.

VI. Pemetaan CPL terhadap Profil Lulusan

Bagian ini akan menjelaskan pemetaan antara CPL terhadap profil lulusan Program Studi Sistem Informasi 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 3.

Tabel 3. Pemetaan CPL terhadap Profil Lulusan

Kode CPL	Profil Lulusan			
	PEO 1	PEO 2	PEO 3	PEO 4
S1	✓			
S2	✓			
S3	✓			
S4	✓			

Kode CPL	Profil Lulusan			
	PEO 1	PEO 2	PEO 3	PEO 4
KU1		✓	✓	✓
KU2	✓	✓	✓	✓
KU3	✓	✓	✓	✓
KU4	✓			
P1	✓			✓
P2	✓	✓	✓	✓
KK1	✓			
KK2		✓		
KK3			✓	
KK4				✓
KK5				✓

Tabel 3 menunjukkan bahwa semua CPL memiliki peranan dalam mendukung profil lulusan yang telah didefinisikan sebelumnya.

VII. Ranah Topik, Bahan Kajian, dan Mata Kuliah

Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY menggunakan berbagai ranah keilmuan agar dapat mendukung CPL yang telah ditetapkan sebelumnya. Ada 9 Ranah Topik yang memayungi 21 Ranah Keilmuan (body of knowledge) yang menopang pembentukan professional di program studi Sistem Informasi. Berikut adalah daftar 9 Ranah Topik dan 21 Ranah Keilmuan pada program studi Sistem Informasi berdasarkan rekomendasi *Association for Computing Machinery* (ACM) dan *Association for Information Systems* (AIS). Sedangkan untuk memenuhi profil lulusan sebagai penciri universitas dan program studi maka terdapat 2 tambahan bahan kajian. Sehingga terdapat 11 bahan kajian pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

7.1 Capaian Pembelajaran Bidang Kajian/Ranah Keilmuan/*Knowledge Area/Body of Knowledge*

Tabel 4 berisi capaian pembelajaran dari masing-masing bahan kajian yang akan digunakan pada Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY.

Tabel 4. Bahan Kajian (BK) / Body of Knowledge (BoK)

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran Bahan Kajian
1	Matematika & Statistika	1. Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah. 2. Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah. 3. Memecahkan solusi dengan menggunakan Bahasa matematika yang sesuai.
2	Algoritma dan Pemrograman	1. Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer berbasis prosedural dan object oriented untuk membantu memecahkan masalah. 2. Menggunakan berbagai pendekatan pemrograman dalam pengembangan sistem aplikasi TIK 3. Memecahkan masalah komputasi dengan penggunaan struktur data yang sesuai. 4. Membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan perangkat bergerak.
3	Rekaya Perangkat Lunak	1. Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi. 2. Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi. 3. Menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi. 4. Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip- prinsip user centred design.
4	Infrastruktur Teknologi Informasi	1. Menjelaskan teknologi platform (arsitektur dan sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi. 2. Mengidentifikasi infrastruktur data center yang sesuai dengan kebutuhan dari suatu organisasi. 3. Mengidentifikasi komponen dan perangkat jaringan dan komunikasi data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran Bahan Kajian
		4. Menganalisis kelebihan dan kekurangan berbagai teknologi dan memilih yang paling sesuai untuk mendukung kebutuhan infrastruktur organisasi. 5. Menyusun roadmap dan komponen arsitektur teknologi
5	Bisnis dan Manajemen	1. Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis 2. Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis 3. Mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis 4. Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi). 5. Mengidentifikasi dampak dari rancangan struktur organisasi dan dampaknya terhadap kinerja organisasi. 6. Mengidentifikasi area fungsional dan proses bisnis terkait yang berdampak pada implementasi sistem informasi. 7. Menganalisis kompleksitas yang berhubungan dengan pengelolaan perilaku kelompok dalam organisasi. 8. Mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb.
6	Pengolahan Data & Informasi	1. Mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi. 2. Memetakan kebutuhan data ke dalam model relational 3. Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS. 4. Menganalisis data dan menyajikan hasilnya untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan. 5. Menyusun roadmap dan komponen arsitektur data 6. Mengidentifikasi ancaman terhadap keamanan informasi. 7. Mengidentifikasi dan menganalisis metode, alat bantu dan teknik untuk mengatasi ancaman informasi.

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran Bahan Kajian
		8. Mengidentifikasi resiko keamanan informasi.
7	Sistem Informasi	1. Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi. 2. Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif. 3. Menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi. 4. Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan ruang lingkup, waktu, sumber daya, dan biaya untuk memastikan kesuksesan proyek sistem informasi. 5. Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Proyek. 6. Memilih produk sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. 7. Menyusun roadmap dan komponen arsitektur aplikasi 8. Mengidentifikasi risiko dari implementasi sebuah proyek sistem informasi dan strategi yang diperlukan untuk mengatasi resiko tersebut. 9. Merencanakan ruang lingkup dan teknik untuk mengaudit sistem informasi. 10. Mengidentifikasi solusi inovasi SI yang menjadi keunggulan kompetitif organisasi dan/atau yang bermanfaat bagi masyarakat. 11. Merumuskan kebutuhan, merancang, dan membangun sistem informasi secara berkelompok dengan menerapkan berbagai konsep dan teknik yang terkait.
8	Sistem Enterprise	1. Menjelaskan dasar-dasar sistem enterprise dan isu- isu dalam penerapannya. 2. Menjelaskan bagaimana peranan sistem enterprise dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis. 3. Menjelaskan kebutuhan infrastruktur dari sebuah e-Commerce. 4. Menganalisis dampak dari e-commerce terhadap model dan strategi bisnis.
9	Kecerdasan Buatan	1. Menentukan pendekatan metode sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi,

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran Bahan Kajian
		memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya 2. Menerapkan pendekatan metode sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya 3. Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya 4. Evaluasi kinerja dari penerapan teknologi cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya
10	Praktik Profesional	1. Berfikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data. 2. Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis. 3. Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. 4. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika. 5. Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (<i>life-long learning</i>).
11	Sikap dan Tata Nilai	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;

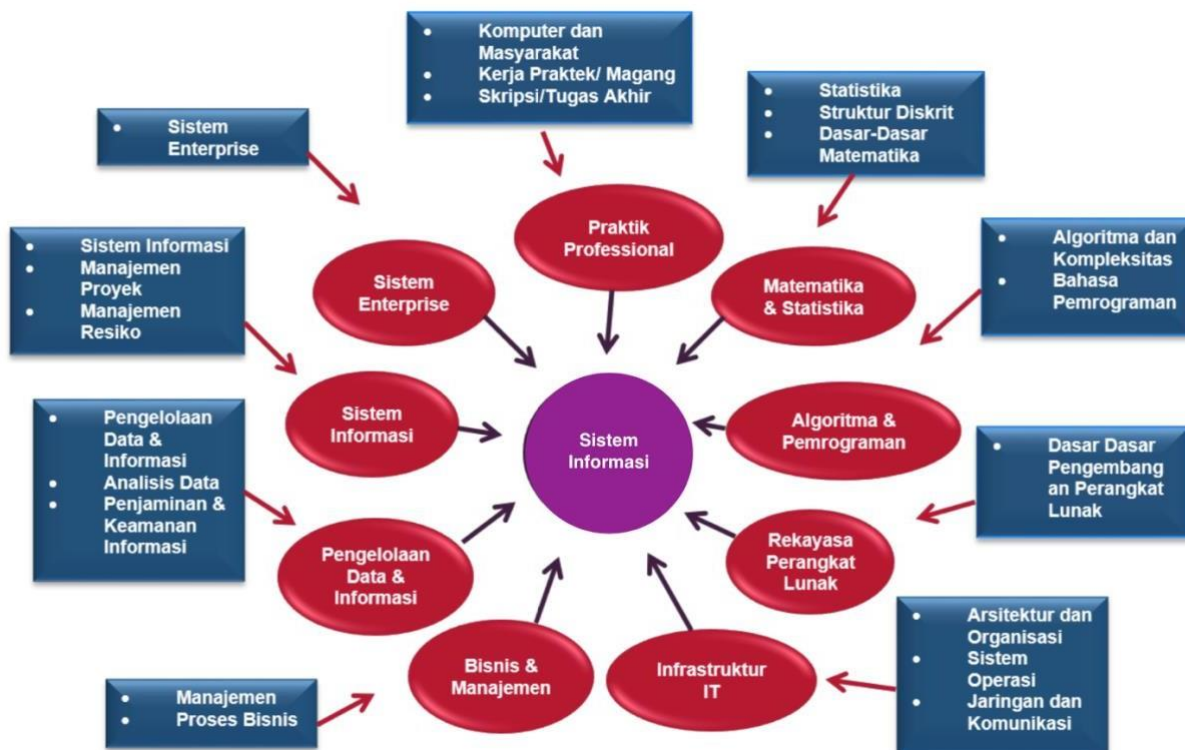
No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran Bahan Kajian
		8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
12	Manajemen Teknologi Informasi	1. Menjelaskan berbagai isu dalam pengelolaan sistem dan teknologi informasi, mulai dari perumusan kebutuhan, akuisisi dan sourcing, testing dan jaminan kualitas, integrasi dan deployment, operasional, serta monitoring dan evaluasi 2. Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan ruang lingkup, waktu, sumber daya, dan biaya untuk memastikan kesuksesan proyek sistem informasi 3. Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Proyek 4. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan risikorisiko proyek TI, serta menawarkan alternatif solusinya 5. Menjelaskan konsep dan teori dasar keamanan dari suatu sistem informasi 6. Menjelaskan kerentanan (vulnerabilitas) keamanan dan potensi pelanggaran 7. Menjelaskan berbagai metoda kriptografi sebagai salah satu upaya pengamanan data dan informasi 8. Menjelaskan resiko-resiko dan cara pemulihan (mitigation techniques) pada sistem informasi akibat terjadinya bencana 9. Mengidentifikasi dan merancang katalog layanan dan proses TI 10. Mengelola dan mengevaluasi kualitas layanan TI 11. Mengelola insiden layanan TI 12. Mengidentifikasi dan merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi 13. Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS 14. Mengadministrasi dan mengkonfigurasi DBMS, mulai dari konfigurasi dan instalasi, backup dan recovery, replikasi dan pengamanan basis data untuk memastikan integritas, ketersediaan, dan peningkatan kinerja DBMS

7.2 Peta Jalan (*roadmap*) Berdasarkan Ranah Keilmuan

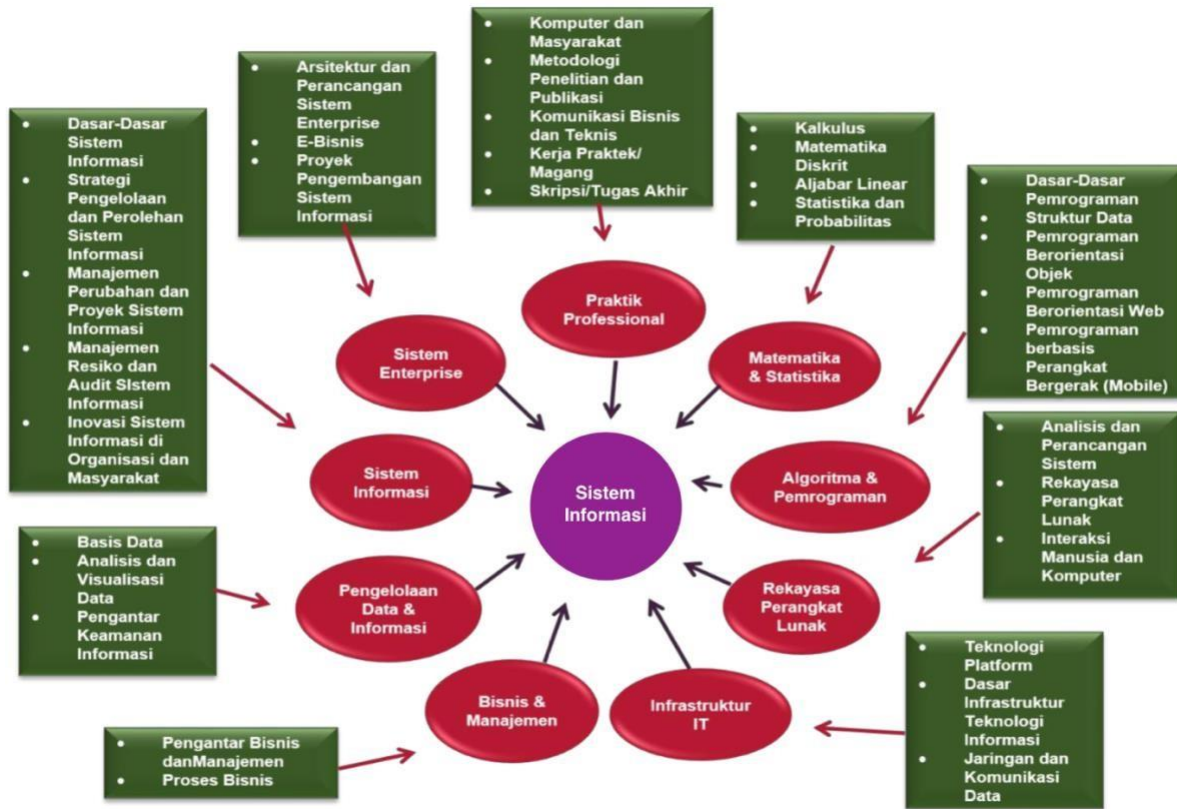
Roadmap ini adalah roadmap bidang Sistem Informasi untuk S1, yang dibuat berdasarkan:

1. Ranah Topik (Topic Area),
2. Ranah Keilmuan (Bidang Kajian/Area of Knowledge/Body of Knowledge),
3. Mata kuliah terkait.

Ranah keilmuan (*Body of Knowledge*) untuk SI ini, mengadaptasi rekomendasi ACM/AIS untuk *Undergraduate Degree Programs in Information Systems*. Ada dua versi roadmap yang disajikan di bagian ini, yaitu roadmap dari ranah keilmuan ke ranah topik (lihat Gambar 1) dan roadmap dari mata kuliah ke ranah topik (lihat Gambar 2).



Gambar 1. Roadmap Ranah Keilmuan Ke Ranah Topik Sistem Informasi S1



Gambar 2. Roadmap Mata Kuliah Ke Ranah Topik Sistem Informasi S1

7.3 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah Pada PS Sistem Informasi S1

Berdasarkan pada ranah topik, ranah keilmuan, dan mata kuliah rekomendasi dari asosiasi, serta melihat CPL yang disusun untuk mendukung profil lulusan Program Studi Sistem Informasi FTI UMBY, maka ditentukanlah beberapa mata kuliah Program Studi (PS), Fakultas (F) dan Universitas (U) pada masing-masing bahan kajian seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Ranah Topik, Ranah Keilmuan, Mata Kuliah Terkait

No	Ranah Topik	Mata Kuliah Terkait		
		Program Studi	Fakultas	Universitas
1	Matematika & Statistika	1. Statistika dan Probabilitas 2. Logika Matematika 3. Aljabar Linear dan Matriks 4. Riset Operasi		
2	Algoritma dan Pemrograman	1. Algoritma dan Struktur Data 2. Praktikum Algoritma dan Struktur Data 3. Pengenalan PBO 4. Web Design Interface 5. Praktikum Web Design Interface 6. Content Management System 7. Praktikum Content Management System		
3	Rekaya Perangkat Lunak	1. User Interface/User eXperience (UI/UX); 2. Analisis dan Perancangan Sistem 3. Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem		
4	Infrastruktur Teknologi Informasi	1. Sistem Operasi 2. Jaringan Komputer 3. Praktikum Jaringan Komputer		

No	Ranah Topik	Mata Kuliah Terkait		
		Program Studi	Fakultas	Universitas
5	Bisnis dan Manajemen	Pengantar Proses Bisnis		
6	Pengolahan Data & Informasi	1. Database Foundation 2. Praktikum Database Foundation 3. Database Design & Programming With SQL 4. Praktikum Database Design & Programming With SQL 5. Data Warehouse 6. Praktikum Data Warehouse 7. Data Mining 8. Praktikum Data Mining 9. Sistem Multimedia		
7	Sistem Informasi	1. Pengantar Sistem Informasi 2. Sistem Informasi Manajemen 3. Manajemen Proyek Sistem Informasi 4. Customer Relationship Management 5. Manajemen Resiko		
8	Sistem Enterprise	1. Arsitektur Enterprise 2. ERP Business Process 3. Software Project 4. Praktikum Software Project		
9	Kecerdasan Buatan	1. Decision Support System 2. Sistem Cerdas 3. Online Analytical Processing 4. Expert System 5. Data Visualization		Pengantar <i>Artificial Intelligence</i> (AI)

No	Ranah Topik	Mata Kuliah Terkait		
		Program Studi	Fakultas	Universitas
10	Praktik Profesional	1. Metodologi Penelitian Sistem Informasi 2. Perilaku Organisasi 3. Kerja Praktek 4. Technopreneurship 5. Skripsi / Tugas Akhir	1. Komputer dan Masyarakat 2. Kuliah Industri	
11	Sikap dan Tata Nilai		Etika	1. Pendidikan Agama 2. Pendidikan Kewarganegaraan 3. Pancasila 4. Bahasa Indonesia 5. Bahasa Inggris 6. Kuliah Kerja Nyata 7. Sociopreneurship
12	Manajemen Teknologi Informasi			1. Aplikasi Teknologi Informasi

VIII. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian

Setelah CPL disusun dan telah ditentukan bahan kajian, maka selanjutnya adalah melakukan pemetaan CPL terhadap bahan kajian. Hal ini dilakukan untuk memastikan semua CPL dapat dicapai melalui bahan kajian tertentu. Lihat Tabel 6.

Tabel 6. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian (BK)

Kode CPL	Bahan Kajian (BK)											
	BK1	BK2	BK3	BK4	BK5	BK6	BK7	BK8	BK9	BK10	BK11	BK12
S1										✓	✓	
S2										✓	✓	
S3										✓	✓	
S4										✓	✓	
KU1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
KU2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
KU3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
KU4							✓	✓		✓		
P1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
P2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
KK1											✓	
KK2		✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓		
KK3			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		
KK4			✓	✓	✓	✓		✓		✓		
KK5				✓	✓	✓		✓	✓	✓		

Tabel 6 menunjukkan bahwa semua rumusan CPL telah terjawab oleh 11 bahan kajian yang ditentukan.

IX. Kurikulum

9.1 Struktur Kurikulum

	Semester								Total
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
Jumlah SKS Teori	17	17	18	17	20	16	15	0	120
Jumlah SKS Praktik	1	1	2	3	0	4	5	8	24
Jumlah SKS Mata Kuliah Wajib	18	18	20	20	0	20	20	8	124
Jumlah SKS Mata Kuliah Pilihan	0	0	0	0	20	0	0	0	20
Jumlah SKS Merdeka Belajar	0	0	0	0	20	20	20	0	60
Total SKS	18	18	20	20	20	20	20	8	144
Jumlah Mata Kuliah Reguler	9	8	9	9	7	8	8	2	60
Jumlah MKCU	2	3	2	0	0	0	1	0	8
Jumlah MKF	1	0	0	0	0	1	0	1	3
Jumlah Mata Kuliah Wajib (PS)	6	5	7	9	0	7	7	1	42
Jumlah Mata Kuliah Pilihan (PS)	0	0	0	0	7	0	0	0	7
Jumlah Mata Kuliah Merdeka Belajar	0	0	0	0	8	8	8	0	24

9.2 Distribusi Kurikulum Per Semester

9.2.1 Semester I

No.	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktik	Jumlah			
1	MBY01	Pendidikan Agama Islam	2	0	2			Universitas
	MBY02	Pendidikan Agama Kristen						
	MBY03	Pendidikan Agama Katholik						
	MBY04	Pendidikan Agama Hindu						
	MBY05	Pendidikan Agama Budha						
	MBY06	Pendidikan Agama Khonghucu						
2	MBY07	Pancasila	2	0	2			Universitas
3	FTI2120	Etika	2	0	2			Fakultas
4	SIF2130	Algoritma dan Struktur Data	3	0	3			Program Studi
5	SIF2130P	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	0	1	1			Program Studi
6	SIF2131	Pengantar Sistem Informasi	2	0	2			Program Studi
7	SIF2132	Logika Matematika	2	0	2			Program Studi
8	SIF2133	Statistika & Probabilitas	2	0	2			Program Studi
9	SIF2134	Pengantar Proses Bisnis	2	0	2			Program Studi
		JUMLAH	17	1	18			

9.2.2 Semester II

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	MBY09	Bahasa Indonesia	2	0	2			Universitas
2	MBY10	Bahasa Inggris	2	0	2			Universitas
3	MBY08	Kewarganegaraan	2	0	2			Universitas
4	SIF2135	Database Foundation	3	0	3			Program Studi
5	SIF2135P	Praktikum Database Foundation	0	1	1			Program Studi
6	SIF2136	Pengenalan PBO	2	0	2			Program Studi
7	SIF2137	User Interface/User eXperience;	3	0	3			Program Studi
8	SIF2138	Aljabar Linear dan Matriks	3	0	3			Program Studi
JUMLAH			17	1	18			

9.2.3 Semester III

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	MBY11	Aplikasi Teknologi Informasi	2	0	2			Universitas
2	MBY12	Sociopreunership	2	0	2			Universitas
3	SIF2139	Database Design & Programming With SQL	3	0	3	Database Foundation		Program Studi
4	SIF2139P	Praktikum Database Design & Programming With SQL	0	1	1			Program Studi
5	SIF2140	Web Design Interface	3	0	3	UI/UX		Program Studi
6	SIF2140P	Praktikum Web Design Interface	0	1	1			Program Studi
7	SIF2141	Sistem Informasi Manajemen	3	0	3	Pengantar Proses Bisnis		Program Studi
8	SIF2142	Riset Operasi	2	0	2			Program Studi
9	SIF2143	Sistem Operasi	3	0	3			Program Studi
JUMLAH			18	2	20			

9.2.4 Semester IV

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2144	Metodologi Penelitian Sistem Informasi	2	0	2			Program Studi
2	SIF2145	Arsitektur Enterprise	3	0	3	Sistem Informasi Manajemen		Program Studi
3	SIF2146	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3	0	3			Program Studi
4	SIF2147	Content Management System	3	0	3	Web Design Interface, Database Design & Programming With SQL		Program Studi
5	SIF2147P	Praktikum Content Management System	0	1	1			Program Studi
6	SIF2148	Jaringan Komputer	3	0	3	Sistem Operasi		Program Studi
7	SIF2148P	Praktikum Jaringan Komputer	0	1	1			Program Studi
8	SIF2149	Analisis dan Perancangan Sistem	3	0	3			Program Studi
9	SIF2149P	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem	0	1	1			Program Studi
JUMLAH			17	3	20			

9.2.5 Semester V

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF21XX	Mata kuliah pilihan	20	0	20			Program Studi
JUMLAH			20	0	20			

9.2.6 Semester VI

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	FTI2121	Komputer dan Masyarakat	2	0	2		Magang/ Praktek Industri	Fakultas
2	SIF2150	Data Warehouse	3	0	3	Database Design & Programming With SQL		Program Studi
3	SIF2150P	Praktikum Data Warehouse	0	1	1			Program Studi
4	SIF2151	ERP Business Process	3	0	3			Program Studi
5	SIF2152	Perilaku Organisasi	2	0	2	Program Studi		
6	SIF2153	Customer Relationship Management	3	0	3	Program Studi		
7	SIF2153P	Kerja Praktek*	0	3	3	Minimal sudah menempuh 90 SKS, Agama, Manpro SI		Program Studi
8	SIF2154	Technopreneurship	3	0	3			Program Studi
JUMLAH			16	4	20			

Keterangan:

*) ditawarkan setiap semester

9.2.7 Semester VII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	MBY13P	Kuliah Kerja Nyata*	0	3	3	min 100 sks berjalan	Studi/Proyek Independen	Universitas
2	SIF2155	Data Mining	3	0	3	Data Warehouse		Program Studi
3	SIF2155P	Praktikum Data Mining	0	1	1			Program Studi
4	SIF2156	Sistem Multimedia	3	0	3			Program Studi
5	SIF2157	Manajemen Resiko	3	0	3	Manajemen Proyek Sistem Informasi		Program Studi
6	SIF2158	Software Project	3	0	3	Analisis dan Perancangan Sistem		Program Studi
7	SIF2158P	Praktikum Software Project	0	1	1			Program Studi
8	SIF2159	Decision Support System	3	0	3			Program Studi
JUMLAH			15	5	20			

Keterangan:

*) ditawarkan setiap semester

9.2.8 Semester VIII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	FTI2122P	Kuliah Industri	0	2	2		Studi/Proyek Independen	Fakultas
2	SIF2160P	Skripsi / Tugas Akhir	0	6	6	Metodologi Penelitian Sistem Informasi, KP, KKN		Program Studi
JUMLAH			0	8	8			

9.2.9 Mata Kuliah Pilihan/Peminatan/Konsentrasi

➤ *Minat: Management Information System*

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2161	e-Audit	3	0	3			Prodi SI
2	SIF2162	e-Commerce	3	0	3			Prodi SI
3	SIF2163	e-Goverment	3	0	3			Prodi SI
4	SIF2164	e-Business	3	0	3			Prodi SI
5	*)	Listening & Speaking for Academic Purposes	3	0	3		Beda Prodi 1 Univ	Prodi PBI
6	*)	Ilmu Gizi	2	0	2		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Ilkor
7	*)	New Media & Cyberculture	3	0	3		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Ilkom
JUMLAH			20	0	20			

➤ *Minat: Database Management System*

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2165	Database Management System	3	0	3			Prodi SI
2	SIF2166	Database Management Tools	3	0	3			Prodi SI
3	SIF2167	Database Programming with PL/SQL	3	0	3			Prodi SI
4	SIF2168	Database Administrator	3	0	3			Prodi SI
JUMLAH			12	0	12			

➤ *Minat: Business Intelligence*

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2169	Sistem Cerdas	3	0	3			Prodi SI
2	SIF2170	Online Analytical Processing	3	0	3			Prodi SI
3	SIF2171	Klasifikasi & Pengenalan Pola	3	0	3			Prodi SI
4	SIF2172	Expert System	3	0	3			Prodi SI
5	SIF2173	Data Visualization	3	0	3			Prodi SI
6	*)	Pengantar Akuntansi I	3	0	3		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Akuntansi
7	*)	Psikologi Umum	2	0	2		Beda Prodi 1 Univ	Prodi BK
8	*)	Manajemen Pemasaran	3	0	3		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Manajemen
9	*)	Pengelolaan SDM	2	0	2		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Psikologi
10	*)	Perilaku Konsumen	2	0	2		Beda Prodi 1 Univ	Prodi Psikologi
JUMLAH			27	0	27			

➤ *Minat: Applied ERP*

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2174	IS Strategy, Management and Acquisition	2	0	2			Prodi SI
2	SIF2175	ERP Human Resources	3	0	3			Prodi SI
3	SIF2176	ERP Procurement	3	0	3			Prodi SI
4	SIF2177	ERP Sales and Distribution	3	0	3			Prodi SI
5	SIF2178	ERP Financial Accounting	3	0	3			Prodi SI
JUMLAH			14	0	14			

➤ *Minat: Software Development*

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS			Prasyarat	Aktifitas MBKM	Penyelenggara
			Teori	Praktek	Jumlah			
1	SIF2179	GIS Fundamental	3	0	3			Prodi SI
2	SIF2180	GIS Advanced	3	0	3			Prodi SI
3	SIF2181	Java Fundamentals	3	0	3			Prodi SI
4	SIF2182	Dashboard	3	0	3			Prodi SI
5	SIF2183	Java Foundations	3	0	3			Prodi SI
6	SIF2184	Rekayasa Web	3	0	3			Prodi SI
7	SIF2185	Java Programming	3	0	3			Prodi SI
8	SIF2186	Web Service	3	0	3			Prodi SI
JUMLAH			24	0	24			

9.3 Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah

Pada bagian ini dapat dilihat bahwa keseluruhan CPL yang telah disusun, dapat terjawab semua dengan bahan kajian dan mata kuliah terkait. Lihat Tabel 7.

Tabel 7. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian dan Mata Kuliah

Bahan Kajian	Mata Kuliah
Aspek Sikap	
S1 - Mampu menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan menghargai keragaman budaya, agama, pandangan atau pendapat orang lain	
Sikap dan Tata Nilai	Pendidikan Agama
	Pancasila
	Kuliah Kerja Nyata*
	Etika
	Sociopreneurship
Praktik Profesional	Perilaku Organisasi
	Komputer dan Masyarakat
	Technopreneurship
	Kerja Praktek*
S2 - Mampu Menunjukkan tindakan nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa, taat hukum dan disiplin, berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	
Sikap dan Tata Nilai	Pendidikan Agama
	Pancasila
	Pendidikan Kewarganegaraan
	Bahasa Indonesia
	Etika
	Kuliah Kerja Nyata*
	Sociopreneurship
Praktik Profesional	Perilaku Organisasi
	Kerja Praktek*
S3 - Mampu Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya, serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	
Sikap dan Tata Nilai	Pendidikan Agama
	Etika
	Bahasa Indonesia
	Bahasa Inggris
	Pendidikan Kewarganegaraan
Praktik Profesional	Kerja Praktek*
	Technopreneurship

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Kuliah Industri
S4 - Mampu menunjukan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan dengan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	
Sikap dan Tata Nilai	Pendidikan Agama
	Etika
	Pancasila
	Sociopreneurship
Praktik Profesional	Perilaku Organisasi
	Komputer dan Masyarakat
	Technopreneurship
	Kerja Praktek*
	Kuliah Industri
Aspek Keterampilan Umum	
KU1 - Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools untuk mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya(aplikasi bisnis) berdasarkan analisis informasi dan data.	
Matematika & Statistika	Statistika dan Probabilitas
	Logika Matematika
	Riset Operasi
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
	Pengenalan PBO
	Web Design Interface
	Praktikum Web Design Interface
	Content Management System
	Praktikum Content Management System
Bisnis dan Manajemen	Pengantar Proses Bisnis
Rekayasa Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Informasi	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Kecerdasan Buatan	Decision Support System
Praktik Profesional	Metodologi Penelitian Sistem Informasi
Sikap dan Tata Nilai	Bahasa Inggris
Manajemen Teknologi Informasi	Aplikasi Teknologi Informasi
KU2 - mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, dengan menerapkan nilai humaniora sesuai bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur dalam bentuk deskripsi saintifik (skripsi atau laporan tugas akhir), dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	
Matematika & Statistika	Aljabar Linear dan Matriks
	Logika Matematika
	Riset Operasi
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
	Pengenalan PBO
	Web Design Interface
	Praktikum Web Design Interface
	Content Management System
	Praktikum Content Management System
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekaya Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem

Bahan Kajian	Mata Kuliah
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Data Mining
	Sistem Multimedia
Sistem Informasi	Pengantar Sistem Informasi
	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Praktik Profesional	Metodologi Penelitian Sistem Informasi
	Komputer dan Masyarakat
	Kerja Praktek*
	Technopreneurship
	Skripsi / Tugas Akhir
Sikap dan Tata Nilai	Pendidikan Agama
	Pancasila
	Etika
	Bahasa Indonesia
	Bahasa Inggris
	Pendidikan Kewarganegaraan
	Sociopreneurship
Manajemen Teknologi Informasi	Aplikasi Teknologi Informasi
KU3 - Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, aplikasi multimedia, dan artificial intelligence serta memiliki kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan serta mengelola proyek Sistem Informasi dan mempresentasikannya.	
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
Rekayasa Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
	Sistem Multimedia
Sistem Informasi	Pengantar Sistem Informasi
	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Customer Relationship Management
Praktik Profesional	Metodologi Penelitian Sistem Informasi
	Komputer dan Masyarakat
	Kerja Praktek*
	Technopreneurship
	Skripsi / Tugas Akhir
Sikap dan Tata Nilai	Etika
	Bahasa Indonesia
KU4 - Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya serta bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok, melakukan supervisi, evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri sepanjang hayat.	
Sistem Enterprise	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Sistem Informasi	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
	Customer Relationship Management
Praktik Profesional	Kerja Praktek*
	Technopreneurship
	Kuliah Industri

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Skripsi / Tugas Akhir
Sikap dan Tata Nilai	Bahasa Inggris
	Sociopreneurship
Pengetahuan	
P1 - Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan khusus dalam bidang pengetahuan tertentu secara mendalam, serta mampu memformulasikan mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.	
Matematika & Statistika	Statistika dan Probabilitas
	Aljabar Linear dan Matriks
	Logika Matematika
	Riset Operasi
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
	Pengenalan PBO
	Web Design Interface
	Praktikum Web Design Interface
	Content Management System
	Praktikum Content Management System
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekayasa Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Informasi	Pengantar Sistem Informasi
	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Customer Relationship Management
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Kecerdasan Buatan	Decision Support System
Praktik Profesional	Metodologi Penelitian Sistem Informasi
	Skripsi / Tugas Akhir
P2 - Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.	
Matematika & Statistika	Logika Matematika
	Riset Operasi
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
	Pengenalan PBO
	Web Design Interface
	Praktikum Web Design Interface
	Content Management System
	Praktikum Content Management System
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekaya Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Informasi	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Kecerdasan Buatan	Decision Support System
Praktik Profesional	Skripsi / Tugas Akhir
Keterampilan Khusus	
KK1 - Mampu merancang dan melaksanakan program pemberdayaan sesuai dengan potensi yang ada di masyarakat dan kearifan lokal dengan pendekatan sociopreneur	
Sikap dan Tata Nilai	Sociopreneurship
	Kuliah Kerja Nyata*
KK2 - Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.	
Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Struktur Data
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekaya Perangkat Lunak	User Interface/User eXperience;
	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Informasi	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Kecerdasan Buatan	Decision Support System
Praktik Profesional	Skripsi / Tugas Akhir
Sikap dan Tata Nilai	Sociopreneurship
	Kuliah Kerja Nyata*
KK3 - Mampu memimpin dalam pengembangan proyek-proyek yang berkaitan dengan arsitektur ERP pada sebuah enterprise, menjadi titik fokus utama dalam perusahaan dalam mendesain, pengembangan, dan implementasi manajemen layanan yang sesuai dengan Service-Oriented Architecture (SOA) dalam Arsitektur ERP serta bertanggung jawab untuk mengembangkan dan memelihara Arsitektur ERP yang logis yang memungkinkan kelancaran interoperabilitas informasi semua sistem dari sistem transaksi, sistem manajemen dokumen dan sistem pengiriman informasi.	
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekaya Perangkat Lunak	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
Sistem Informasi	Sistem Informasi Manajemen
	Manajemen Proyek Sistem Informasi
	Manajemen Resiko
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project
	Praktikum Software Project
Praktik Profesional	Komputer dan Masyarakat
	Perilaku Organisasi
	Skripsi / Tugas Akhir
KK4 - Mampu mengelola dan memimpin administrasi data warehouse dan fungsi pengaturan standar untuk perusahaan sesuai dengan kebijakan perusahaan, bekerja sama dengan organisasi pemilik data untuk mengontrol alur akses data dan meningkatkan produktivitas bisnis dan TI.	
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Rekayasa Perangkat Lunak	Analisis dan Perancangan Sistem
	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
	Software Project

Bahan Kajian	Mata Kuliah
	Praktikum Software Project
Praktik Profesional	Skripsi / Tugas Akhir
KK5 - Membantu aktivitas sehari-hari anggota grup data warehouse dan business intelligence programming dalam mendokumentasikan pengelolaan aturan bisnis enterprise dalam bentuk data dan metadata.	
Bisnis dan Manajemen	Pengantar proses Bisnis
Infrastruktur Teknologi Informasi	Sistem Operasi
	Jaringan Komputer
	Praktikum Jaringan Komputer
Pengolahan Data & Informasi	Database Foundation
	Praktikum Database Foundation
	Database Design & Programming With SQL
	Praktikum Database Design & Programming With SQL
	Data Warehouse
	Praktikum Data Warehouse
	Data Mining
	Praktikum Data Mining
Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise
	ERP Business Process
Praktik Profesional	Skripsi / Tugas Akhir

9.4 Matrik Resume Kurikulum, CPL, dan Rencana Pembelajaran

Tabel 8. Matriks Mata Kuliah, CPL dan Rencana Pembelajaran

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
I	1	MBY01	Pendidikan Agama Islam		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Pendidikan Agama Islam	Universitas
		MBY02	Pendidikan Agama Kristen									RPS Pendidikan Agama Kristen	
		MBY03	Pendidikan Agama Katholik									RPS Pendidikan Agama Katholik	
		MBY04	Pendidikan Agama Hindu									RPS Pendidikan Agama Hindu	
		MBY05	Pendidikan Agama Budha									RPS Pendidikan Agama Budha	
		MBY06	Pendidikan Agama Khonghucu									RPS Pendidikan Agama Khonghucu	
	2	MBY07	Pancasila		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Pancasila	Universitas
	3	FTI2120	Etika		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Etika	Fakultas
	4	SIF2130	Algoritma dan Struktur Data	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Algoritma dan Struktur Data	Program Studi
	5	SIF2130P	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Algoritma dan Struktur Data	Program Studi
	6	SIF2131	Pengantar Sistem Informasi	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓	✓		RPS Pengantar Sistem Informasi	Program Studi
	7	SIF2132	Logika Matematika	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓	✓		RPS Logika Matematika	Program Studi
	8	SIF2133	Statistika & Probabilitas	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓	✓		RPS Statistika & Probabilitas	Program Studi

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	9	SIF213 4	Pengantar Proses Bisnis	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Pengantar Proses Bisnis	Program Studi
			JUMLAH		17	1							
II	1	MBY0 9	Bahasa Indonesia		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Bahasa Indonesia	Universitas
	2	MBY1 0	Bahasa Inggris		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Bahasa Inggris	Universitas
	3	MBY0 8	Pendidikan Kewarganegaraan		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Pendidikan Kewarganegaraan	Universitas
	4	SIF213 5	Database Foundation	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Database Foundation	Program Studi
	5	SIF213 5P	Praktikum Database Foundation	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Database Foundation	Program Studi
	6	SIF213 6	Pengenalan PBO	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓	✓		RPS Pengenalan PBO	Program Studi
	7	SIF213 7	User Interface/User eXperience;	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS User Interface/User eXperience;	Program Studi
	8	SIF213 8	Aljabar Linear dan Matriks	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓		RPS Aljabar Linear dan Matriks	Program Studi
			JUMLAH		17	1							
III	1	MBY1 1	Aplikasi Teknologi Informasi		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓			RPS Aplikasi Teknologi Informasi	Universitas
	2	MBY1 2	Sociopreneurship		2	0	1 jam 40 menit	✓	✓		✓	RPS Sociopreneurship	Universitas
	3	SIF213 9	Database Design & Programming With SQL	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Database Design & Programming With SQL	Program Studi

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	4	SIF213 9P	Praktikum Database Design & Programming With SQL	✓	0	1	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Praktikum Database Design & Programming With SQL	Program Studi
	5	SIF214 0	Web Design Interface	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓		RPS Web Design Interface	Program Studi
	6	SIF214 0P	Praktikum Web Design Interface	✓	0	1	2 jam 30 menit		✓	✓		RPS Praktikum Web Design Interface	Program Studi
	7	SIF214 1	Sistem Informasi Manajemen	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Sistem Informasi Manajemen	Program Studi
	8	SIF214 2	Riset Operasi	✓	2	0	1 jam 40 menit		✓	✓		RPS Riset Operasi	Program Studi
	9	SIF214 3	Sistem Operasi	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Sistem Operasi	Program Studi
			JUMLAH		18	2							
IV	1	SIF214 4	Metodologi Penelitian Sistem Informasi	✓	2	0	1 jam 40 menit		✓	✓		RPS Metodologi Penelitian Sistem Informasi	Program Studi
	2	SIF214 5	Arsitektur Enterprise	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Arsitektur Enterprise	Program Studi
	3	SIF214 6	Manajemen Proyek Sistem Informasi	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Manajemen Proyek Sistem Informasi	Program Studi
	4	SIF214 7	Content Management System	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓		RPS Content Management System	Program Studi
	5	SIF214 7P	Praktikum Content Management System	✓	0	1	2 jam 30 menit		✓	✓		RPS Praktikum Content Management System	Program Studi
	6	SIF214 8	Jaringan Komputer	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Jaringan Komputer	Program Studi
	7	SIF214 8P	Praktikum Jaringan Komputer	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Jaringan Komputer	Program Studi

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	8	SIF214 9	Analisis dan Perancangan Sistem	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Analisis dan Perancangan Sistem	Program Studi
	9	SIF214 9P	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem	Program Studi
			JUMLAH		17	3							
V		SIF21x x	Mata Kuliah Pilihan		20	0							Program Studi
			JUMLAH		20	0							
VI	1	FTI212 1	Komputer dan Masyarakat		2	0		✓	✓		✓	RPS Komputer dan Masyarakat	Fakultas
	2	SIF215 0	Data Warehouse	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Data Warehouse	Program Studi
	3	SIF215 0P	Praktikum Data Warehouse	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Data Warehouse	Program Studi
	4	SIF215 1	ERP Business Process	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS ERP Business Process	Program Studi
	5	SIF215 2	Perilaku Organisasi	✓	2	0	1 jam 40 menit	✓	✓		✓	RPS Perilaku Organisasi	Program Studi
	6	SIF215 3	Customer Relationship Management	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓		RPS Customer Relationship Management	Program Studi
	7	SIF215 3P	Kerja Praktek*	✓	0	3	2 jam 30 menit	✓	✓			Panduan Kerja Praktek	Program Studi
	8	SIF215 4	Technopreneurship	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓		✓	RPS Technopreneurship	Program Studi
			JUMLAH		16	4							

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
VII	1	MBY1 3P	Kuliah Kerja Nyata*		0	3	2 jam 30 menit	✓	✓		✓	Panduan KKN	Universitas
	2	SIF215 5	Data Mining	✓	3	0	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Data Mining	Program Studi
	3	SIF215 5P	Praktikum Data Mining	✓	0	1	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	RPS Praktikum Data Mining	Program Studi
	4	SIF215 6	Sistem Multimedia	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓		RPS Sistem Multimedia	Program Studi
	5	SIF215 7	Manajemen Resiko	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Manajemen Resiko	Program Studi
	6	SIF215 8	Software Project	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Software Project	Program Studi
	7	SIF215 8P	Praktikum Software Project	✓	0	1	2 jam 30 menit	✓	✓	✓	✓	RPS Praktikum Software Project	Program Studi
	8	SIF215 9	Decision Support System	✓	3	0	2 jam 30 menit	✓	✓	✓		RPS Decision Support System	Program Studi
			JUMLAH		15	5							
VIII	1	FTI212 2P	Kuliah Industri		0	2	1 jam 40 menit	✓	✓			Panduan Kuliah Industri	Fakultas
	2	SIF216 0P	Skripsi / Tugas Akhir	✓	0	6	2 jam 30 menit		✓	✓	✓	Panduan Skripsi	Program Studi
			JUMLAH		0	8							
MATA KULIAH PILIHAN													
MINAT: MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM													
	1	SIF216 1	e-Audit	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS e-Audit	Prodi SI

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	2	SIF216 2	e-Commerce	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS e-Commerce	Prodi SI
	3	SIF216 3	e-Goverment	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS e-Goverment	Prodi SI
	4	SIF216 4	e-Business	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS e-Business	Prodi SI
III	5	*)	Listening & Speaking for Academic Purposes		3	0	2 jam 30 menit					RPS Listening & Speaking for Academic Purposes	Prodi PBI
III	6	*)	Ilmu Gizi		2	0	1 jam 40 menit					RPS Ilmu Gizi	Prodi Ilkor
V	7	*)	New Media & Cyberculture		3	0	2 jam 30 menit					RPS New Media & Cyberculture	Prodi Ilkom
			JUMLAH		20	0							
MINAT: DATABASE MANAGEMENT SYSTEM													
	1	SIF216 5	Database Management System	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Database Management System	Prodi SI
	2	SIF216 6	Database Management Tools	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Database Management Tools	Prodi SI
	3	SIF216 7	Database Programming with PL/SQL	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Database Programming with PL/SQL	Prodi SI
	4	SIF216 8	Database Administrator	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Database Administrator	Prodi SI
	5		JUMLAH		12	0							
MINAT: BUSINESS INTELLIGENCE													

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	1	SIF2169	Sistem Cerdas	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Sistem Cerdas	Prodi SI
	2	SIF2170	Online Analytical Processing	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Online Analytical Processing	Prodi SI
	3	SIF2171	Klasifikasi & Pengenalan Pola	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Klasifikasi & Pengenalan Pola	Prodi SI
	4	SIF2172	Expert System	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Expert System	Prodi SI
	5	SIF2173	Data Visualization	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Data Visualization	Prodi SI
I	6	*)	Pengantar Akuntansi I		3	0	2 jam 30 menit					RPS Pengantar Akuntansi I	Prodi Akuntansi
I	7	*)	Psikologi Umum		2	0	1 jam 40 menit					RPS Psikologi Umum	Prodi BK
III	8	*)	Manajemen Pemasaran		3	0	2 jam 30 menit					RPS Manajemen Pemasaran	Prodi Manajemen
V	9	*)	Pengelolaan SDM		2	0	1 jam 40 menit					RPS Pengelolaan SDM	Prodi Psikologi
V	10	*)	Perilaku Konsumen		2	0	1 jam 40 menit					RPS Perilaku Konsumen	Prodi Psikologi
			JUMLAH		27	0							
MINAT: APPLIED ERP													
	1	SIF2174	IS Strategy, Management and Acquisition	✓	2	0	1 jam 40 menit					RPS IS Strategy, Management and Acquisition	Prodi SI
	2	SIF2175	ERP Human Resources	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS ERP Human Resources	Prodi SI

SMT	No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Mata Kuliah Kompetensi	SKS		Konversi SKS ke Jam	Capaian Pembelajaran				Dokumen Rencana Pembelajaran	Penyelenggara
					Teori	Praktik		Sikap	Keterampilan Umum	Pengetahuan	Keterampilan Khusus		
	3	SIF2176	ERP Procurement	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS ERP Procurement	Prodi SI
	4	SIF2177	ERP Sales and Distribution	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS ERP Sales and Distribution	Prodi SI
	5	SIF2178	ERP Financial Accounting	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS ERP Financial Accounting	Prodi SI
			JUMLAH		14	0							
MINAT: SOFTWARE DEVELOPMENT													
	1	SIF2179	GIS Fundamental	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS GIS Fundamental	Prodi SI
	2	SIF2180	GIS Advanced	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS GIS Advanced	Prodi SI
	3	SIF2181	Java Fundamentals	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Java Fundamentals	Prodi SI
	4	SIF2182	Dashboard	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Dashboard	Prodi SI
	5	SIF2183	Java Foundations	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Java Foundations	Prodi SI
	6	SIF2184	Rekayasa Web	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Rekayasa Web	Prodi SI
	7	SIF2185	Java Programming	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Java Programming	Prodi SI
	8	SIF2186	Web Service	✓	3	0	2 jam 30 menit					RPS Web Service	Prodi SI
			JUMLAH		24	0							

9.5 MK Keberlanjutan dari MKCU Bahasa Inggris

Terdapat 1 mata kuliah pilihan dengan nama **Listening & Speaking for Academic Purposes**, yang nantinya proses perkuliahan akan diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada semester 5.

9.6 MK Keberlanjutan dari MKCU Aplikasi Teknologi Informasi

Mata kuliah yang merupakan lanjutan dari MKCU Aplikasi Teknologi Informasi mencakup 94% dari total mata kuliah yang ada pada kurikulum Program Studi Sistem Informasi.

9.7 MK Keberlanjutan dari MKCU *Sociopreneurship*

Terdapat 3 mata kuliah wajib yang menjadi keberlanjutan dari Sociopreneurship sebagai berikut:

No	Nama Mata Kuliah	Semester	SKS	Keterangan
1	Technopreneurship	VI	3	
2	Komputer & Masyarakat	VI	2	Secara Substantif memuat keterkaitan dengan sociopreneurship
3	Perilaku Organisasi	VI	2	Secara Substantif memuat keterkaitan dengan sociopreneurship

9.8 *Capstone Design*

Terlampir pada dokumen Panduan-Skripsi-2020.zip

9.9 Penjelasan Mekanisme Aktivitas Merdeka Belajar

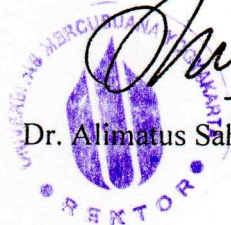
Terlampir pada dokumen SI-teknis-pelaksanaan-aktivitas-MBKM.pdf

X. Contoh Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Penilaian

Terlampir pada dokumen **RPS OBE 2019 - DM.pdf**; **Contoh Soal Tugas 02 - Data Mining.pdf**; dan **Contoh SOAL UAS Data Mining.pdf**

Lampiran : Surat Keputusan Rektor
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Nomor : 337/SK/Rek/VIII/2021
Tanggal : 16 Agustus 2021

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 16 Agustus 2021
Rektor,



Dr. Alimatus Sahrah, M.Si., M.M.