



Digital  
Business



## **KURIKULUM**

PRODI SARJANA BISNIS DIGITAL  
FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
2025

## HALAMAN PENGESAHAN

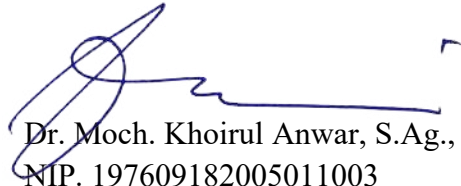
Dokumen Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya Tahun 2025.

Surabaya, 31 Juli 2025

Mengetahui,

**Wakil Dekan Bidang I**

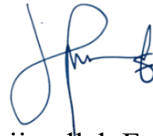
Fakultas Ekonomika dan Bisnis



Dr. Moch. Khoirul Anwar, S.Ag., M.EI.  
NIP. 197609182005011003

**Koordinator Program Studi**

S1 Bisnis Digital



Hujjatullah Fazlurrahman S.E., MBA.  
NIP. 19861023201504100

Menyetujui,

**Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis**



Prof. Dr. Anang Kistyanto, S.Sos., M.Si.  
NIP. 197112092005011001

## IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Surabaya
2	Pelaksana Proses Pembelajaran		
	a. Unit	:	Fakultas Ekonomika dan Bisnis
	b. Program Studi	:	S1 Bisnis Digital
3	Nomor Ijin Penyelenggaraan Program Studi	:	Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 197/E/O/2021 pada Tanggal 26 April 2021
4	a. Status Akreditasi BAN-PT	:	Terakreditasi
	b. Nomor Akreditasi	:	Keputusan LAMEMBA No.1502/DE/A.5/AR.10?VIII/2024
	c. Berlaku Hingga	:	30 Agustus 2029
	d. Peringkat Akreditasi	:	Baik Sekali
5	Gelar	:	S.Bns (Sarjana Bisnis)
6	Jumlah Mahasiswa	:	1408
7	Jumlah Dosen	:	21
8	Alamat Program Studi	:	Unesa Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231
9	No. Telp	:	(031) 8280009
10	Website Program Studi	:	<a href="https://bisnisdigital.feb.unesa.ac.id/">https://bisnisdigital.feb.unesa.ac.id/</a>
11	Asosiasi Program Studi	:	Asosiasi Profesi Bisnis Digital (APBISDI)
12	Koordinator Program Studi		
	a. Nama	:	Hujjatullah Fazlurrahman S.E., MBA
	b. Jabatan Fungsional	:	Lektor
	c. NIP	:	19861023201504100
	d. Email	:	<a href="mailto:hujjatullahfazlurrahman@unesa.ac.id">hujjatullahfazlurrahman@unesa.ac.id</a>

## Daftar Isi

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>I. Identitas Program Studi .....</b>	<b>2</b>
<b>Evaluasi Kurikulum &amp; Tracer Study .....</b>	<b>2</b>
<b>A. Profil Lulusan Program Studi.....</b>	<b>11</b>
<b>B. Matriks PEO dan KKNI.....</b>	<b>13</b>
<b>C. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi.....</b>	<b>15</b>
<b>D. Matriks Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan.....</b>	<b>15</b>
<b>E. Matriks PEO dan CPL .....</b>	<b>16</b>
<b>II. Pembentukan Mata Kuliah &amp; Bobot SKS .....</b>	<b>24</b>
<b>2. Strategi Implementasi dalam Proses Pembelajaran .....</b>	<b>39</b>
<b>3. Rencana Tindak Lanjut Berdasarkan Evaluasi Stakeholder.....</b>	<b>40</b>
<b>III. Struktur &amp; Peta Kurikulum .....</b>	<b>62</b>
<b>Rencana Pembelajaran Semester (RPS) .....</b>	<b>66</b>
<b>Implementasi Mobilitas Akademik .....</b>	<b>66</b>
<b>IV. Penilaian Capaian Pembelajaran Lulusan .....</b>	<b>69</b>
<b>Metode Asesmen untuk Mengukur CPL Berbasis Outcome-Based Education (OBE).....</b>	<b>69</b>
<b>Metode Penilaian Peningkatan Kualitas Berkelanjutan (CQI) .....</b>	<b>71</b>
<b>V.Manajemen &amp; Penjaminan Mutu.....</b>	<b>71</b>
<b>VI Tata Cara Penerimaan Mahasiswa.....</b>	<b>72</b>

# KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI S1 BISNIS DIGITAL UNESA

---

## **I. Identitas Program Studi**

Nama Program Studi : S1 Bisnis Digital

Nama Fakultas : Fakultas Ekonomika dan Bisnis

Jenjang Program Studi : S1

Gelar Lulusan : S.Bns

Akreditasi Program Studi (Nasional): Baik Sekali

### **Evaluasi Kurikulum & Tracer Study**

Evaluasi Kurikulum Telaah kurikulum yang dilakukan oleh Tim Pengembang Kurikulum menunjukkan indikasi bahwa terbangun keselarasan (link and match) dari kurikulum yang disiapkan oleh Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa dengan kebutuhan profesi bisnis digital, yaitu menghasilkan lulusan Sarjana Strata Satu Bisnis Digital yang kompeten, beretika dan adaptif dengan perkembangan teknologi informasi. Pembentukan mata kuliah, bahan kajian, dan struktur kurikulum berupaya untuk seimbang mengikuti dinamika perubahan peraturan dan kebijakan kurikulum perguruan tinggi dari pemerintah seperti kompetensi lulusan mengikuti KKNI Level 7 dan SN-Dikti, re-orientasi kurikulum menghadapi era-Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, dan terakhir adanya program kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Selain itu, untuk membentuk kompetensi inti Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa pada kurikulumnya juga telah mengadopsi standar kompetensi pembentukan kualifikasi IEEE. Proses Penyusunan Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa terdiri dari tahap- tahap berikut ini:

### **Penyusunan Awal Kurikulum**

Program studi S1 bisa digital merupakan program studi yang baru didirikan tahun 2020 untuk penyusunan awal kurikulum dilakukan sekaligus dengan penyusunan instrumen program studi baru yaitu diawali dengan penyusunan awal kurikulum oleh tim pengusul. Proses penyusunan dilakukan dengan mempertimbangkan analisa kebutuhan industri, referensi kurikulum asosiasi IEEE, tujuan pendirian prodi, juga profil lulusan yang akan dihasilkan sehingga ditemukan beberapa mata kuliah yang dinilai mampu mencapai profil lulusan Prodi S1 Bisnis Digital Unesa. Susunan kurikulum terdiri atas minimal 144 SKS karena jenis programnya adalah sarjana. Bidang keahlian yang terlibat pada prodi ini yaitu gabungan antara manajemen bisnis, teknologi informasi. Pada tahap ini juga dilakukan analisis mengenai mata kuliah penciri program studi yang menggambarkan kemampuan prodi untuk mencapai visi dan misi program studi yaitu mata kuliah Etika Bisnis Digital dan juga Technopreneurship.

## Studi Banding Kurikulum

Pada tahap kedua ini merupakan tahap lanjutan dari penyusunan awal kurikulum yang dilakukan oleh tim pengusul dengan melakukan studi banding kurikulum pada program studi sejenis. Berdasarkan pertimbangan tim maka dilakukan studi banding pada Prodi S1 Bisnis Digital Universitas Padjadjaran dan juga S1 Bisnis Digital Universitas Negeri Medan **tahun 2021**. Forum Group Discussion dilakukan bersama para koordinator program studi dan dekan universitas terkait. pada tahap ini jelas memberikan kontribusi yang sangat berarti pada program studi S1 Bisnis Digital Unesa. Karena dengan adanya pertimbangan dan analisis dari prodi lain, maka dibutuhkan S1 Bisnis Digital Indonesia dapat memiliki pendiri yang berbeda dibandingkan prodi sejenis lainnya.

## Sanctioning Kurikulum

Pada tahap ketiga ini program studi Bisnis Digital Unesa melakukan sanctioning kurikulum dengan mengundang ahli kurikulum untuk memberikan pandangan dan analisis komprehensif terhadap struktur kurikulum dan juga perangkat kurikulum yang perlu dimiliki oleh prodi. Selain itu pada tahap ini para ahli yang diundang juga memberikan masukan kepada tercapainya visi misi dan profil lulusan prodi yang tertuang pada kurikulum dan juga muatan dari masing-masing mata kuliah.



Sanctioning kurikulum dihadiri oleh ahli dari program studi Bisnis Universitas Padjajaran, Universitas Negeri Jakarta, Asosiasi APBISDI dan Bank Rakyat Indonesia pada **8 April 2025**. Beberapa masukan yang diperoleh adalah:

- Perlunya dibuat visualisasi *course path* yang komunikatif.
- Perlu dimatangkan kembali terkait komposisi mata kuliah yang berbasis manajemen bisnis dan teknologi informasi.
- Mengusulkan rasio mata kuliah 60% manajemen bisnis dan 40% teknologi informasi, sehingga kompetensi lulusannya kuat pada sisi bisnis digitalnya.
- Mengusulkan profil lulusan *Product Manager* dengan kompetensi yang menguasai baik dibidang teknologi informasi maupun bisnis.

- Mata kuliah pilihan belum proporsional, bisa *benchmarking* ke Prodi Bisnis Digital Unpad.

## **Pengembangan Kurikulum**

### **1. Latar Belakang**

Pengembangan kurikulum merupakan bagian integral dari sistem penjaminan mutu internal perguruan tinggi. Program Studi Bisnis Digital sebagai program studi hybrid yang relatif baru di lingkungan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya perlu memastikan bahwa kurikulum yang diterapkan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).

Sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar/Mobilitas Akademik dan dinamika regulasi universitas, diperlukan penyesuaian struktur kurikulum agar selaras dengan kebijakan universitas, mendukung pelaksanaan magang, serta memperkuat capaian pembelajaran lulusan (CPL). Oleh karena itu, Program Studi melakukan kegiatan revisi dan sosialisasi kurikulum sebagai bentuk komitmen terhadap peningkatan mutu akademik secara berkelanjutan.

### **2. Tujuan Kegiatan**

Kegiatan pengembangan kurikulum ini bertujuan untuk:

1. Melakukan revisi kurikulum MBKM sesuai dengan kebijakan Universitas Negeri Surabaya.
2. Menyesuaikan struktur mata kuliah universitas yang mendukung implementasi program magang dan MBKM.
3. Memastikan kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan industri dan perkembangan bidang Bisnis Digital.
4. Melakukan sosialisasi kurikulum hasil revisi kepada mahasiswa, khususnya angkatan 2022, agar memahami perubahan struktur dan beban studi.

### **3. Waktu dan Pelaksanaan**

Kegiatan pengembangan kurikulum dilaksanakan dalam dua tahap:

1. Revisi Kurikulum MBKM. Dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025 dengan agenda pembahasan struktur kurikulum MBKM Tahun 2025.
2. Sosialisasi Kurikulum MBKM Hasil Revisi. Dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2025 pukul 08.30–12.00 WIB.

Kegiatan sosialisasi dilakukan secara luring dan didukung dengan media daring (Zoom Meeting) untuk memastikan partisipasi mahasiswa secara optimal.

### **4. Hasil Kegiatan**

Kegiatan pengembangan kurikulum Program Studi Bisnis Digital Tahun 2025 menghasilkan penyempurnaan struktur Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang telah disesuaikan dengan kebijakan Universitas Negeri Surabaya dan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Penyesuaian kurikulum mencakup penguatan implementasi program magang, penyalarsan beban studi, serta penyesuaian mata kuliah universitas guna mendukung capaian pembelajaran lulusan.

Selain itu, sosialisasi kurikulum kepada mahasiswa angkatan 2022 telah terlaksana dengan baik sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman yang jelas mengenai perubahan struktur kurikulum dan perencanaan studi. Secara keseluruhan, kegiatan ini menghasilkan kurikulum MBKM yang lebih adaptif serta mendukung peningkatan mutu pembelajaran di Program Studi Bisnis Digital.

## **5. Tindak Lanjut**

Sebagai tindak lanjut, Program Studi akan:

1. Melakukan monitoring dan evaluasi implementasi kurikulum secara berkala.
2. Mengkaji efektivitas pelaksanaan MBKM dan program magang dalam mendukung capaian pembelajaran lulusan.
3. Melakukan revisi kurikulum secara komprehensif pada periode berikutnya berdasarkan evaluasi implementasi dan benchmarking dengan program studi sejenis.

## **Hasil uji evaluasi kurikulum**

Program Studi Bisnis Digital melakukan revisi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bagian dari upaya penjaminan mutu akademik dan penyesuaian kurikulum terhadap kebutuhan pembelajaran berbasis praktik serta tuntutan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Revisi kurikulum dilakukan melalui peninjauan struktur mata kuliah, khususnya pada semester menengah yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman lapangan.

Perubahan struktur kurikulum terlihat pada penguatan mata kuliah berbasis kompetensi digital dan bisnis, seperti Business Cloud Design, Kepemimpinan Strategik, Analisis dan Implementasi Bisnis, Monitoring Bisnis Digital, Simulasi Bisnis Digital, serta mata kuliah Proyek Independen dan evaluasi program. Selain itu, pada semester berikutnya diperkuat mata kuliah Desain UI/UX, Implementasi Etika Bisnis Digital, Manajerial Risiko Bisnis, Customer Relationship Management, Business & Data Intelligence, Analisis Data Operasional, serta kegiatan Merdeka Belajar berupa magang dan pelaporan program.

Revisi kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri, memperkuat integrasi antara teori dan praktik, serta mendukung capaian pembelajaran lulusan yang berorientasi pada kompetensi bisnis digital. Susunan kurikulum revisi MBKM tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran pada Program Studi Bisnis Digital.

## **Review Kurikulum Internal dan Eksternal Berbasis AACSB**

Program Studi Bisnis Digital Universitas Negeri Surabaya melaksanakan kegiatan Kurikulum Review Internal dan Eksternal sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu kurikulum dan persiapan menuju standar akreditasi internasional AACSB. Kegiatan review kurikulum eksternal dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2025 di Gedung G6 Lantai 2 FEB Universitas Negeri Surabaya, dengan melibatkan tim pengembang kurikulum dari berbagai program studi dan perguruan tinggi mitra.

Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan evaluasi kurikulum yang sedang berjalan, termasuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), serta peta kurikulum, agar selaras dengan standar akreditasi internasional AACSB. Dalam kegiatan tersebut dipaparkan dokumen kurikulum Program Studi Bisnis Digital yang meliputi identitas program studi, visi dan misi, tujuan pendidikan, profil lulusan, CPL program studi, serta matriks keterkaitan antara tujuan pendidikan dan CPL.

Review kurikulum tanggal 23 Juli 2025 menghadirkan narasumber eksternal, Dr. Feranita, PhD, MRes, MBA, Associate Professor bidang Entrepreneurship and Innovation dari Nottingham University Business School China, yang memiliki pengalaman dalam institusi yang telah menjadi anggota AACSB Accreditation. Narasumber memberikan masukan strategis terkait kesiapan kurikulum menuju akreditasi internasional.



Hasil review menunjukkan beberapa aspek penting yang perlu dipersiapkan oleh program studi, antara lain keselarasan kurikulum dengan standar AACSB minimal 40%, kesiapan dosen pengampu mata kuliah yang relevan dengan standar internasional (berkualifikasi doktor dan memiliki publikasi bereputasi), penyesuaian kurikulum dengan unsur kepatuhan hukum (law compliance), serta penyusunan Assurance of Learning (AoL) sebagai bagian dari proses penjaminan mutu pembelajaran. Selain itu, program studi perlu memastikan kesiapan implementasi kurikulum dan sumber daya pendukung dalam kurun waktu pengembangan beberapa tahun ke depan.

Kegiatan review kurikulum ini menjadi bagian dari komitmen Program Studi Bisnis Digital dalam meningkatkan kualitas kurikulum, memperkuat standar akademik internasional, serta mendukung pengembangan sistem penjaminan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

## **6. Penutup**

Kegiatan pengembangan kurikulum Tahun 2025 merupakan bagian dari komitmen Program Studi Bisnis Digital dalam menjaga dan meningkatkan mutu akademik secara berkelanjutan. Revisi dan sosialisasi kurikulum ini diharapkan mampu memperkuat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri, meningkatkan kualitas lulusan, serta mendukung implementasi kebijakan MBKM di lingkungan Universitas Negeri Surabaya.

## **Penyusunan Akhir Kurikulum**

Fase setelah sanctioning adalah tim melakukan finalisasi penyusunan akhir buku kurikulum dengan mempertimbangkan masukan para ahli dan benchmarking dengan prodi sejenis.

### **Uji Publik Kurikulum**

Setelah draft akhir kurikulum terbentuk, dilakukan uji publik kurikulum dengan mengundang para stakeholder dan mitra kerjasama dari Prodi S1 Bisnis digital yang tujuannya untuk memberikan masukan yang komprehensif mengenai keterkaitan antara dunia kerja dengan dunia pendidikan. Pada tahap ini uji publik kurikulum dihadiri oleh 9 orang perwakilan perusahaan/calon pengguna lulusan (PT INKA, PT Blitaris Solusi Teknologi, PT Algorista Engineering, Tokopedia, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Pelindo Regional 3, PT RSP, PT Digtive Global Media). dan setelah uji kurikulum selesai maka lengkap sudah rangkaian penyusunan buku kurikulum yang kemudian disahkan oleh Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis FEB Unesa. Hasil dari uji publik kurikulum ini adalah:

1. Perlu dimasukkannya wawasan tentang IP law, patent law dan undang-undang sejenis serta konsekuensi hukumnya secara pidana maupun perdata di mata kuliah Etika Bisnis Digital 1 dan 2.
2. Perlu adanya penjelasan lebih detail mengenai software yang akan digunakan dalam mata kuliah berbasis teknologi informasi yang mudah dan open source sehingga memudahkan mahasiswa untuk menginstall dan mempelajarinya.
3. Mata kuliah Pemasaran Digital dan Bahasa Inggris perlu dimasukkan secara simultan, karena kendala yang sering terjadi di lapangan adalah kurangnya skill analis maupun pemasar digital dalam bahasa Inggris/asing.
4. Perlu adanya mata kuliah Jaringan/Network karena ada mata kuliah Cloud Computing, Internet of Things, dan Data Security management, untuk dapat memahami mata kuliah tersebut jika tidak mendapat dasar Network.
5. Mata kuliah pemrograman aplikasi mobile perlu dipertimbangkan untuk menggunakan Kotlin/Flutter. Selain itu perlu diberi pemahaman mengenai Basis Data yang digunakan di Perangkat Android (Firebase, SQLite) ataupun iOS dan juga kaidah pengembangan UI/UX.

6. Mata kuliah Cloud Computing sepertinya juga perlu diberi bahasan mengenai Service Level Agreement agar tidak terlalu teknis. Serta mungkin perlu diberi pengetahuan mengenai administrasi jaringan.

7. Konsep Internet of Things sebenarnya cukup luas, dan teknologi yang digunakan bermacam-macam (Sensor, Robot, Mobile, dll) sehingga rasanya perlu diperjelas lagi tujuan mata kuliah ini dan perannya dalam Bisnis Digital (misal jika ternyata hanya terpaku pada pengembangan mobile bisa digabungkan dengan mata kuliah Pemrograman Aplikasi Mobile).

8. Untuk mata kuliah dengan IT akan lebih baik jika menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning agar lebih paham pemanfaatan ilmu yang didapat.

### **Evaluasi Kurikulum**

Fase ini bertujuan untuk melakukan evaluasi secara berkala pada kurikulum yang telah diuji publik. Evaluasi ini dapat berupa perbaikan dan rencana pembelajaran semester dan juga perbaikan capaian pembelajaran mata kuliah yang ada di Prodi S1 bisnis digital Unesa. Evaluasi ini dilakukan rutin setiap 2 bulan dikemas dalam rapat rutin Prodi dan telah tercatat lengkap pada notulen rapat.

### ***Landasan Perancangan***

Mewujudkan karakter Idaman Jelita yang Iman, Cerdas, Tangguh. Nilai tersebut menjadi ciri khas yang ditanamkan untuk mewujudkan "Growing with Character". Penyusunan kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital berlandaskan pada:

#### **Landasan Filosofi**

1. Pancasila
2. Undang-Undang Dasar 1945

Penyusunan kurikulum ini berlandaskan dan merefleksikan nilai-nilai luhur yang terdapat pada Pancasila dan UUD 1945.

#### **Landasan Sosiologis**

Penentuan dasar penyusunan kurikulum, memperhatikan kebutuhan sosiologis sebagai berikut:

- Nilai moral nilai yang sikap dan karakter masing-tumbuh dalam masyarakat dan membentuk masing-masing peserta didik harus tetap terjaga dan terasah sehingga membentuk potensi pendidikan yang berprestasi dan bersifat toleran multikultural
- Responsifitas terhadap perkembangan teknologi informasi yang masif.
- Perkembangan dan pergeseran implementasi keilmuan di bidang Bisnis Digital.

#### **Landasan Historis**

Di Jawa Timur, program studi S1 Bisnis Digital murni belum dibuka oleh Perguruan Tinggi Negeri (PTN), sedangkan Jawa Timur, khususnya Surabaya adalah salah satu pusat manufaktur, ritel dan UMKM terbesar di Indonesia yang mulai beralih ke platform digital. Hal inilah yang menjadi faktor

pendorong dirumuskannya kebutuhan program studi bisnis digital di UNESA. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia **Nomor 197/E/0/2021** Tentang Izin Pembukaan Program Studi Bisnis Digital Program Sarjana Pada Universitas Negeri Surabaya Di Kota Surabaya resmi dibuka. Penyelenggaraan Program Studi S1 Bisnis Digital dimulai pada angkatan 2021 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi No. 197/E/0/2021 tentang Izin Pelaksanaan Program Studi di Universitas Negeri Surabaya. Jejak penyusunan kurikulum mengalami perubahan dan pergeseran disesuaikan dengan peraturan dan berlaku. Saat ini penyusunan kurikulum berorientasi Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI). Selain itu kurikulum juga merujuk pada ACM (Association Computing Machinery) Curricula 2020. Penyusunan kurikulum juga memperhatikan perkembangan teknologi di era industry 4.0 dan society 5.0. Selama kurun waktu 5 tahun berikutnya, terdapat soft dan hard skills yang dibutuhkan era Revolusi Industri 5.0 yaitu kreativitas dan inovasi sebagai soft skills; cloud computing, blockchain, UX Design, analisis bisnis berbasis big data, digital marketing, manajemen start-up dan kewirausahaan digital sebagai hard skills. Kurikulum prodi bisnis digital mengakomodasi required skills profesi analis data, analis fintech, technopreneur (wirausahawan digital), manajer pemasaran digital, manajer pengembangan bisnis, dan konsultan bisnis digital ke dalam mata kuliahnya. Sehingga Prodi bisnis digital UNESA diharapkan dapat menjadi sarjana terapan yang siap pakai dalam mendukung ekonomi digital di sektor manufaktur, ritel dan UMKM di kawasan Indonesia Timur pada khususnya dan Indonesia pada umumnya. Dari penjelasan tersebut, maka penyusunan kurikulum menerapkan konsep humanistik-teknologis. Kurikulum teknologis menekankan pada kompetensi dengan adaptasi teknologi sedangkan kurikulum humanistik mewujudkan pengembangan masing-masing potensi pembelajar dengan tetap memperhatikan nilai moral dan karakter.

### **Landasan Hukum**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586)
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Manajemen dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336).
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi

8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
13. Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 197/E/0/2021
14. Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya (Unesa) Kode Dokumen Nomor: 01/01.UNV/KA/2014, yang selanjutnya direvisi menjadi Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya Tahun 2016 yang berisi tentang arah kebijakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat Unesa. Salah satu arah kebijakan di bidang pendidikan, yaitu: “Mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum berbasis kompetensi yang mengacu kepada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) yang dirumuskan bersama pemangku kepentingan (stakeholder) mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan intelektual, praktikal, managerial, kepemimpinan, etika, dan tata krama”.
15. Keputusan Rektor Universitas Negeri Surabaya Nomor 466/UN38/HK/DT/2016 tentang Pedoman Pengembangan Kurikulum KKNI dan SN-Dikti Program Studi di Universitas Negeri Surabaya.

## **Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi**

## Visi Program Studi:

### Visi Unesa

"Menjadi Universitas Kependidikan yang Tangguh, Adaptif, dan Inovatif yang berbasis Kewirausahaan"

### Visi Fakultas Ekonomika dan Bisnis

"Menjadi Fakultas Ekonomika dan Bisnis yang Bereputasi Global dalam Bidang Pendidikan Ekonomi, Ekonomi, dan Bisnis berbasis *Entrepreneurial Leadership*"

### Visi Program Studi S1 Bisnis Digital

*"Menjadi Program Studi yang Berdaya Saing Global, Inovatif, dan Beretika Bisnis Digital pada Tahun 2029."*

## Misi Program Studi:

- Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis
- Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis
- Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis
- Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip good university governance
- Membangun kerja sama dengan stakeholder di dalam negeri dan luar negeri.

## Tujuan Program Studi

1. Terselenggaranya program pendidikan bidang ekonomi dan bisnis yang berkualitas dan berdaya saing.
2. Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitan bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis
3. Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat bidang ekonomi dan bisnis.
4. Terselenggaranya tata kelola organisasi yang efektif, efisien dan berintegritas.
5. Meningkatnya lulusan yang memiliki penguatan pelaksanaan tridharma yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder.

### A. Profil Lulusan Program Studi

Program Studi S1 Bisnis Digital mencetak Sarjana Bisnis untuk berkarir sebagai:

1. Technopreneur. lulusan mampu memberikan solusi dan layanan digital bagi masyarakat, pelaku UMKM, komunitas bisnis, maupun organisasi publik dan privat yang membutuhkan inovasi teknologi bisnis.
2. Pemasar Digital. lulusan mampu membantu perusahaan, UMKM, organisasi publik, maupun berbagai brand dan produk dalam membangun komunikasi pemasaran yang efektif, meningkatkan engagement konsumen, serta memperluas pasar melalui pemanfaatan teknologi digital.
3. Konsultan Bisnis Digital. lulusan mampu memberikan pendampingan, rekomendasi strategis, dan solusi transformasi digital bagi perusahaan, UMKM, instansi pemerintah, serta berbagai organisasi yang sedang mengembangkan sistem dan strategi bisnis digital.

Dengan kemampuan atau ***Program Educational Objectives (PEO)*** sebagai berikut:

<b>PEO-1</b>	:	Mampu menerapkan konsep dan teori manajemen dalam bidang kewirausahaandigital, analisis bisnis digital dan pemasaran digital untuk menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaannya.
<b>PEO-2</b>	:	Mampu mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun informal di bidang bisnis digital.
<b>PEO-3</b>	:	Mampu mengimplementasikan etika bisnis, keterampilan manajerial, teknologi informasi dan kewirausahaan dalam praktik profesinya

Secara lebih rinci, **Profil Lulusan** Program Studi S1 Bisnis Digital dapat dilihat pada tabel berikut:

<b>Kode</b>	<b>Profil Lulusan</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>PL-1</b>	Technopreneur	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, dan mengelola usaha berbasis teknologi digital secara inovatif dan berkelanjutan dengan memanfaatkan data, platform digital, artificial intelligence, serta model bisnis digital. Lulusan memiliki kemampuan entrepreneurial mindset, problem solving, business innovation, leadership, dan pengambilan keputusan strategis untuk menciptakan nilai ekonomi dan sosial di era transformasi digital.
<b>PL-2</b>	Pemasar Digital	Lulusan mampu merancang dan mengimplementasikan strategi pemasaran digital berbasis data untuk meningkatkan nilai pelanggan dan daya saing organisasi. Kompetensi meliputi digital campaign management, social media marketing, search engine optimization (SEO), content marketing, customer analytics, marketing automation, serta

		evaluasi kinerja pemasaran digital dengan memanfaatkan teknologi dan analitik bisnis secara etis dan profesional.
<b>PL-3</b>	Konsultan Bisnis Digital	Lulusan mampu melakukan analisis, evaluasi, dan pemberian solusi strategis terhadap transformasi bisnis digital pada organisasi sektor publik maupun privat. Lulusan memiliki kompetensi dalam business intelligence, digital transformation strategy, data-driven decision making, project management, dan consulting communication untuk membantu organisasi meningkatkan efektivitas operasional, inovasi layanan, serta keunggulan kompetitif di lingkungan bisnis digital yang dinamis.

## B. Matriks PEO dan KKNI

*Program Educational Objectives* (PEO) Program Studi S1 Bisnis Digital juga selaras dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti). Tabel berikut menunjukkan korelasi antara PEO Program Studi S1 Bisnis Digital dan level 6 jenjang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).

KKNI Level 6

	Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.	Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.
PEO 1. Mampu menerapkan konsep dan teori manajemen dalam bidang kewirausahaan digital, analisis bisnis digital dan pemasaran digital untuk menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaannya.	S	S	S	NS
PEO 2. Mampu mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun informal di bidang bisnis digital.	S	S	S	S
PEO 3. Mampu mengimplementasikan etika bisnis, keterampilan manajerial, teknologi informasi dan kewirausahaan dalam praktik profesinya	S	S	S	S

Keterangan:

S = *Strong*

NS = *Not Strong*

### C. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Berdasarkan Profil Lulusan Program Studi S1 Bisnis Digital kemudian ditetapkan Capaian Pembelajaran Lulusan yang sesuai dengan jenjang kualifikasi KKNI pada level 6, SN-Dikti, serta hasil kesepakatan pada Asosiasi Profesi Bisnis Digital (APBISDI). CPL Program Studi S1 Bisnsi Digital terdiri dari 7 CPL, 4 diantaranya merupakan CPL dari perguruan tinggi sesuai dengan Peraturan Rektor Nomor 15 Tahun 2023 tentang Kurikulum Universitas Negeri Surabaya. CPL Program Studi S1 Bisnis Digital adalah sebagaimana tabel berikut:

Kode	Deskripsi
<b>CPL-1</b>	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
<b>CPL-2</b>	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
<b>CPL-5</b>	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.
<b>CPL-6</b>	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.
<b>CPL-7</b>	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.
<b>CPL-8</b>	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.
<b>CPL-9</b>	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.
<b>CPL-10</b>	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.
<b>CPL-11</b>	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.

### D. Matriks Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL	Profil Lulusan		
	Technopreneur	Pemasar digital	Konsultan Bisnis Digital
<b>CPL-1</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-2</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-3</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-4</b>	✓	✓	✓

<b>CPL-5</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-6</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-7</b>	✓		✓
<b>CPL-8</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-9</b>	✓		
<b>CPL-10</b>	✓	✓	✓
<b>CPL-11</b>	✓	✓	✓

#### E. Matriks PEO dan CPL

<p><b>PEO-1</b> Mampu menerapkan konsep dan teori manajemen dalam bidang kewirausahaandigital, analisis bisnis digital dan pemasaran digital untuk menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaannya.</p>	<p><b>PEO-2</b> Mampu mengembangkan diri melalui pendidikan formal maupun informal di bidang bisnis digital.</p>	<p><b>PEO-3</b> Mampu mengimplementasikan etika bisnis, keterampilan manajerial, teknologi informasi dan kewirausahaan dalam praktik profesinya</p>
<p><b>CPL-5</b> Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh</p>	<p><b>CPL 4</b> Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.</p>	<p><b>CPL-1</b> Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya</p>
<p><b>CPL-6</b> Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.</p>		<p><b>CPL 2</b> Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan</p>
<p><b>CPL-7</b> Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.</p>		<p><b>CPL 3</b> Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan</p>
<p><b>CPL-8</b> Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.</p>		<p><b>CPL 9</b> Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.</p>

<b>CPL-10</b> Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.		
<b>CPL-11</b> Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.		

## Standar Kompetensi Lulusan (CPL)

### Perumusan CPL

Perumusan capaian pembelajaran lulusan (learning outcome) program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa dibentuk dari empat aspek yaitu, kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, kompetensi umum dan kompetensi khusus. Penjelasan rinci kompetensi tersebut dapat dilihat pada tabel.

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sumber Acuan
CPL1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya	CPL Universitas
CPL 2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	CPL Universitas
CPL 3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	CPL Universitas
CPL 4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	CPL Universitas
CPL 5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.	CPL prodi
CPL 6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.	CPL prodi

CPL 7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.	CPL prodi
CPL 8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.	CPL prodi
CPL 9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.	CPL prodi
CPL 10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.	CPL prodi
CPL 11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	CPL prodi

## **Rumusan Visi, Misi, Tujuan, dan Nilai Dasar**

### **Visi Program Studi**

- Menjadi Prodi yang Berdaya Saing Global, Inovatif, dan Beretika Bisnis di Indonesia tahun 2029.

### **Misi Program Studi**

- Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
- Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip good university governance; Membangun kerja sama dengan stakeholder di dalam negeri dan luar negeri.

### **Tujuan Program Studi**

- Terselenggaranya program pendidikan bidang ekonomi dan bisnis yang berkualitas dan berdaya saing.
- Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitian bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis.
- Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat bidang ekonomi dan bisnis.
- Terselenggaranya tata kelola organisasi yang efektif, efisien dan berintegritas.
- Meningkatnya lulusan yang memiliki penguatan pelaksanaan tridharma yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder

## Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

No.	Kategori	Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
1		CPL 1.1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
		CPL 1.2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
		CPL 1.3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
		CPL 1.4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
		CPL 1.5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh
		CPL 1.6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik
		CPL 1.7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif
		CPL 1.8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat
		CPL 1.9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan
		CPL 1.10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif

		CPL 1.11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat
--	--	----------	--

## PEMETAAN VISI Ke CPL

Unsur Visi	CPL yang Relevan	Alasan Akademik
Berdaya Saing Global	CPL 2, 3, 4, 6, 11	Daya saing global membutuhkan karakter adaptif (2), kemampuan berpikir kritis (3), pengembangan diri berkelanjutan (4), adaptasi konteks bisnis (6), serta penguasaan TIK (11).
Inovatif	CPL 2, 3, 7, 8	Inovasi lahir dari kreativitas & karakter inovatif (2), berpikir kreatif (3), kemampuan mengembangkan ide bisnis (7), serta pengembangan keilmuan (8).
Beretika Bisnis Digital	CPL 1, 10	Etika akademik & nilai kebangsaan (1) menjadi fondasi, sementara implementasi bisnis secara etis (10) adalah penerapan langsung visi.
Keilmuan Bisnis Digital	CPL 5, 8, 11	Penguasaan teori (5), pengembangan keilmuan (8), dan penerapan teknologi (11) memperkuat identitas akademik prodi.

## II. PEMETAAN MISI ke CPL

### Misi 1

Menyelenggarakan pendidikan berbasis etika bisnis digital

CPL	Alasan
1	Pendidikan menanamkan nilai agama & etika akademik
2	Pendidikan membentuk karakter tangguh & inovatif
3	Pembelajaran melatih berpikir kritis dan sistematis
5	Output utama pendidikan adalah penguasaan teori
10	Pendidikan mengarah pada praktik bisnis etis

### Misi 2

Menyelenggarakan penelitian inovatif dan kontributif

CPL	Alasan
3	Penelitian memerlukan berpikir logis & sistematis
7	Riset mendorong pengembangan ide bisnis inovatif

8	Pengembangan keilmuan merupakan inti penelitian
11	Penelitian bisnis digital membutuhkan penerapan TIK

### Misi 3

Menyelenggarakan pengabdian berbasis bisnis digital

CPL	Alasan
1	Pengabdian harus berlandaskan nilai kebangsaan
6	Adaptasi solusi pada konteks nyata masyarakat
9	Pengembangan bisnis berkelanjutan & leadership
10	Implementasi teori secara etis di masyarakat

### Misi 4

Menyelenggarakan tata kelola prodi yang akuntabel

CPL	Alasan
1	Etika dan integritas akademik
4	Kolaborasi dan pengembangan diri berkelanjutan
10	Praktik pengelolaan organisasi secara efektif

### Misi 5

Membangun kerja sama nasional dan internasional

CPL	Alasan
2	Karakter kolaboratif & adaptif
4	Kolaborasi lintas institusi
6	Adaptasi terhadap konteks global
11	Penggunaan TIK untuk kolaborasi digital

## III. VALIDASI KESELARASAN (OBE)

CPL	Catatan
1	Terkait etika & nilai
2	Terkait inovasi & daya saing
3	Fondasi berpikir kritis
4	Kolaborasi & lifelong learning
5	Penguasaan teori
6	Adaptasi konteks bisnis

7	Kreativitas bisnis digital
8	Pengembangan keilmuan
9	Entrepreneurial leadership
10	Implementasi etis
11	Teknologi & digital

## *Bahan Kajian*

### **Penetapan Bahan Kajian**

Program Studi Bisnis Digital merupakan bidang ilmu interdisipliner yang mengintegrasikan ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi dalam konteks transformasi bisnis berbasis digital. Oleh karena itu, *body of knowledge* Program Studi Bisnis Digital disusun dengan mengacu pada standar APBISDI sebagai organisasi yang menaungi program studi Bisnis Digital di perguruan tinggi negeri maupun swasta di Indonesia, serta mengadaptasi kerangka kompetensi dari Association for Computing Machinery.

Secara umum, bahan kajian (*body of knowledge*) Program Studi Bisnis Digital mencakup tiga bidang keilmuan utama, yaitu:

1. Bidang Ilmu Manajemen. Mempelajari konsep, teori, dan praktik pengelolaan organisasi dan bisnis digital, meliputi manajemen pemasaran digital, manajemen sumber daya manusia, kewirausahaan digital, perilaku konsumen, manajemen strategis, keuangan bisnis digital, serta pengambilan keputusan berbasis data.
2. Bidang Ilmu Teknologi Informasi. Mempelajari pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses bisnis, meliputi pemrograman dasar, basis data, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *cloud computing*, keamanan siber, pengembangan aplikasi digital, analitik data, dan teknologi berbasis internet.
3. Bidang Ilmu Sistem Informasi. Mempelajari integrasi antara aspek bisnis dan teknologi informasi dalam perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem digital organisasi, meliputi analisis dan perancangan sistem, transformasi digital, tata kelola TI, e-business, enterprise systems, user experience (UX), serta manajemen proyek sistem informasi.

Ketiga bidang keilmuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) untuk menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ekonomi digital, memiliki kompetensi teknologi dan bisnis, serta mampu menciptakan inovasi dan solusi digital yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.

Tabel Bahan kajian berdasarkan CPL Prodi

No	CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya	Ilmu manajemen
CPL2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	Ilmu manajemen
CPL3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	Ilmu manajemen
CPL5	Mampu menguasai teori bidang bisnis digital secara menyeluruh.	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL6	Mampu beradaptasi terhadap konteks permasalahan bisnis digital yang dihadapi dengan baik.	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL7	Mampu mengembangkan ide bisnis digital secara kreatif dan inovatif.	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL8	Mampu mengembangkan keilmuan di bidang bisnis digital dengan tepat.	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL9	Mampu mengembangkan bisnis digital berdasarkan entrepreneurial leadership secara berkelanjutan.	Ilmu manajemen

CPL10	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan efektif.	Ilmu manajemen, teknologi informasi, dan sistem informasi
CPL11	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	Teknologi informasi

## Deskripsi Bahan Kajian

Tabel Bahan Kajian (BoK)

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK1	Bidang kajian ilmu manajemen	Mempelajari konsep, teori, dan praktik pengelolaan organisasi dan bisnis digital, meliputi manajemen pemasaran digital, manajemen sumber daya manusia, kewirausahaan digital, perilaku konsumen, manajemen strategis, keuangan bisnis digital, serta pengambilan keputusan berbasis data.
BK2	Bidang kajian teknologi informasi	Mempelajari pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses bisnis, meliputi pemrograman dasar, basis data, kecerdasan buatan ( <i>artificial intelligence</i> ), <i>cloud computing</i> , keamanan siber, pengembangan aplikasi digital, analitik data, dan teknologi berbasis internet.
BK3	Bidang kajian sistem informasi	Mempelajari integrasi antara aspek bisnis dan teknologi informasi dalam perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem digital organisasi, meliputi analisis dan perancangan sistem, transformasi digital, tata kelola TI, e-business, enterprise systems, user experience (UX), serta manajemen proyek sistem informasi.

## VII. Pembentukan Mata Kuliah & Bobot SKS

### Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan bobot sks

Mata kuliah dibentuk berdasarkan Capaian Pembelajaran (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah dan bahan kajian yang sesuai dengan CPL tsb. Pembentukannya dapat menggunakan pola matrik sebagai berikut:

**Tabel Pembentukan Mata Kuliah**

Kode	Bahan kajian	Sub bahan kajian	Mata kuliah
BK1	Ilmu manajemen	Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep Etika Bisnis dan Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	Pengantar Bisnis Digital
		Mengkaji konsep dasar manajemen terkait dengan gambaran umum manajemen. Perkembangan teori manajemen, lingkungan eksternal organisasi, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan, fungsi pengorganisasian dan perubahan organisasi, motivasi, kepemimpinan dan komunikasi serta fungsi pengawasan dan sistem informasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah bervariasi, diskusi dan observasi.	Pengantar Manajemen
		Mengembangkan pemahaman wawasan, ruang lingkup berbagai konsep kepemimpinan strategis. Konsep strategi kepemimpinan diperlukan karena studi dalam studi strategi manajemen pengetahuan juga menganalisis pengetahuan tentang praktikal.	Kepemimpinan stratejik

		<p>Membentuk dan menumbuhkan pengetahuan mengenai fungsi manajemen proyek sistem informasi, dari sudut pandang penggunaan mulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan, pengendalian dan pengakhiran suatu proyek. Diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknik-teknik manajemen proyek sistem informasi sehingga pemahaman yang dimiliki dapat menjadi landasan dalam perancangan dan pengembangan sistem informasi.</p>	<p>Manajemen proyek bisnis digital</p>
		<p>Tujuan mata kuliah ini adalah untuk mengembangkan keterampilan presentasi yang dikembangkan dengan berfokus pada tantangan unik yang dihadapi pengusaha saat mengkomunikasikan rencana bisnis mereka kepada investor. Mahasiswa mengembangkan pitch deck mereka dan belajar untuk secara ringkas mengomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan. Mahasiswa akan menerima pembinaan dari pengusaha sukses, dan akan memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide bisnis mereka kepada investor.</p>	<p>Project Negotiation</p>
		<p>Memperkenalkan pemikiran desain dan penerapannya untuk mengembangkan produk, layanan, dan organisasi bisnis baru. Design Thinking adalah pendekatan interdisipliner yang berpusat pada manusia terhadap inovasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain, metodologi dan kerangka kerja, dan menerapkannya melalui latihan dan proyek. Mata kuliah ini dibagi menjadi empat aspek utama, semuanya saling berhubungan tetapi juga kami tekankan secara terpisah: (1) metodologi desain (misalnya proses desain, penelitian etnografi, brainstorming, pemikiran integratif, perandesain, komposisi tim), (2) "hal" yang akan dirancang (misalnya, produk, layanan, atau bisnis itu sendiri), misalnya model bisnis), (3) sikap dan perilaku manusia (terhadap desain), dan (4) konteks desain.</p>	<p>Design thinking &amp; inovasi</p>

		<p>Membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre-intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan cara ceramah dan diskusi.</p>	Bahasa Inggris
		<p>Membahas tentang fungsi pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam organisasi mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengaktualisasian, dan pengendalian SDM dalam organisasi. Mata kuliah ini mengkaji proses SDM mulai dari proses SDM yang meliputi analisis jabatan, seleksi, rekrutmen, penempatan, pelatihan dan pengembangan, hingga proses pasca kerja. Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan diskusi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. HRM membahas proses HR yang dilaksanakan secara holistik oleh suatu organisasi karena HRM merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Output pembelajarannya adalah mahasiswa dapat melakukan tahapan pengadaan SDM mulai dari proses analisis kebutuhan hingga pensiun.</p>	Manajemen SDM & Organisasi
		<p>Membahas tentang konsep dan ruang lingkup manajemen operasi, baik yang berkaitan dengan alat maupun manusia, dengan berbagai metode optimasi mulai dari pendirian dan penentuan lokasi produksi, peramalan produksi, perencanaan kebutuhan bahan baku dan persediaan, tata letak (layout), perancangan kerja, pengendalian mutu, dan pemeliharaan. Aplikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.</p>	Manajemen operasi

		<p>Konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, modal penganggaran, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah Metode Diskusi Kelompok, yaitu diskusi tentang suatu masalah pengelolaan keuangan dalam rangka mempersiapkan diri sebagai pekerja di perusahaan dan sebagai wirausaha.</p>	<p>Manajemen keuangan</p>
		<p>Mahasiswa akan belajar tentang masa depan kewirausahaan dan perdagangan yang diaktifkan secara digital, dengan merancang dan meluncurkan bisnis digital sendiri. Mata kuliah ini memungkinkan mahasiswa menguji ide bisnisnya sendiri tanpa pengalaman teknis sebelumnya.</p>	<p>Technopreneurship</p>
		<p>Simulasi Bisnis adalah mata kuliah bisnis praktis dan integratif yang mengharuskan tim siswa untuk mengoperasikan bisnis start-up yang disimulasikan. Bertindak sebagai dewan direksi, mahasiswa menetapkan arah bagi perusahaan untuk membangun bisnis dengan membuat keputusan terkait strategi, keuangan, pasar, operasi, kepegawaian, dan inovasi. Ini bertujuan untuk mendorong pengambilan keputusan interdisipliner dalam lingkungan yang tidak pasti dan untuk mempersiapkan siswa untuk masalah dan masalah bekerja di dunia yang berubah dan tidak pasti. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk menyediakan lingkungan belajar pengalaman dimana konektivitas dari berbagai fungsi dalam bisnis dibuat eksplisit.</p>	<p>Simulasi bisnis digital</p>

		Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang platform crowdfunding sebagai model keuangan Internet yang sedang berkembang, dan bagaimana peluang crowdfunding bagi calon wirausahawan untuk mengatasi masalah pendanaan, pemasaran, dan distribusi. Mata kuliah dapat membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik dan sistematis tentang cara mengumpulkan dana, menunjukkan permintaan, dan terlibat dalam pemasaran. Oleh karena itu, pendidikan crowdfunding dapat membantu siswa siap menghadapi sifat pekerjaan kewirausahaan kontemporer yang terus berkembang.	Digital crowdfunding
		Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, teknik penganggaran modal, modal penganggaran, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah.	Manajemen keuangan
		Mahasiswa akan belajar tentang masa depan kewirausahaan dan perdagangan yang diaktifkan secara digital, dengan merancang dan meluncurkan bisnis digital sendiri. Mata kuliah ini memungkinkan mahasiswa menguji ide bisnisnya sendiri tanpa pengalaman teknis sebelumnya.	Technopreneurship
		Matakuliah ini memberi gambaran tentang risiko sebagai bagian dari kehidupan baik dalam bermasyarakat maupun di perusahaan yang dapat dikelola. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, penanganan risiko dengan pendekatan/strategi tertentu, dan penyusunan risk register dengan benar.	Manajemen resiko

		Mengkaji konsep dasar ekonomi mikro dan makro dalam menganalisis perekonomian dan kebijakan pemerintah dibidang ekonomi yang didalamnya terdapat materi tentang perilaku konsumen, perilaku produsen, penetapan harga oleh pemerintah, keseimbangan ekonomi dua sektor, keseimbangan ekonomi tiga sektor, keseimbangan ekonomi terbuka.	Pengantar teori ekonomi
		Mengkaji konsep dasar statistika bisnis, populasi & sampel, probabilitas, penyajian data deskriptif, analisis data inferensial dan pengujian hipotesa untuk penelitian bisnis. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan diskusi, serta CBL (case based learning).	Statistik Bisnis
		Mengeksplorasi bagaimana sistem informasi bisnis dan intelijen bisnis digunakan untuk menyediakan profesional bisnis dengan kemampuan untuk melakukan analisis operasi bisnis dan kinerja untuk pengambilan keputusan yang ditingkatkan. Mata kuliah ini akan diperkenalkan dengan konsep, proses, dan teknologi terkini dalam intelijen bisnis dan analitik bisnis, dan akan dilengkapi untuk menggunakan analitik yang dipilih, untuk menginterpretasikan solusi untuk masalah terkait bisnis, dan untuk memberikan saran bisnis yang relevan.	Business intelligence
		Memperkenalkan pemikiran desain dan penerapannya untuk mengembangkan produk, layanan, dan organisasi bisnis baru. Design Thinking adalah pendekatan interdisipliner yang berpusat pada manusia terhadap inovasi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain, metodologi dan kerangka kerja, dan menerapkannya melalui latihan dan proyek. Mata kuliah ini dibagi menjadi empat aspek utama, semuanya saling berhubungan tetapi juga kami tekankan secara terpisah: (1) metodologi desain (misalnya proses desain, penelitian etnografi, brainstorming, pemikiran integratif, perandesain, komposisi tim), (2) "hal" yang akan dirancang (misalnya, produk, layanan, atau bisnis itu sendiri) ,	Design thinking & inovasi

		misalnya model bisnis), (3) sikap dan perilaku manusia (terhadap desain), dan (4) konteks desain.	
		Membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk Badan Usaha, Rencana Bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam SWOT analisis, konsep Etika Bisnis dan Tanggungjawab Sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumberdaya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.	Pengantar bisnis digital
		Mengkaji konsep pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan mengoptimalkan teknologi digital interaktif seperti Internet, podcast, dan e-commerce. Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan keterampilan terapan tentang intelegensi pasar, konten pemasaran, media pemasaran untuk bisnis digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.	Pemasaran digital
		Mata kuliah Riset Pemasaran diberikan kepada mahasiswa S1 Bisnis Digital konsentrasi pemasaran digital tingkat akhir untuk mendalami lebih lanjut metodologi dan teknik-teknik dalam melakukan penelitian bidang pemasaran. Melalui mata kuliah ini mahasiswa akan belajar peran riset pemasaran dalam pengambilan keputusan manajemen, merumuskan permasalahan menjadi suatu desain penelitian, mendesain instrumen pengumpulan data, mengumpulkan dan menyiapkan data, melakukan analisis data menggunakan berbagai teknik statistik, hingga menuliskan dan menyajikan hasil analisis data dalam suatu tulisan ilmiah.	Riset pemasaran

		<p>Memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menemukan, memasarkan, menjual, dan melayani pelanggan secara cerdas. Konsep CRM digunakan oleh perusahaan, dan lembaga publik untuk mengelola hubungan mereka dengan pelanggan dan pemangku kepentingan. Teknologi yang mendukung tujuan bisnis ini mencakup pengumpulan, penyimpanan, dan analisis informasi pelanggan, vendor, mitra, dan proses internal. Implementasi CRM meliputi Penjualan, Pemasaran dan Layanan Pelanggan, Pelatihan, Pengembangan Profesional, Manajemen Kinerja, Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kompensasi.</p>	<p>Customer relationship management</p>
		<p>Mengkaji konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce di industri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana.</p>	<p>E-Commerce</p>
		<p>Mengkaji cara-cara di mana perbedaan budaya berdampak pada proses melakukan bisnis dan mengelola secara internasional. Berbagai kerangka konseptual dikembangkan, termasuk model mental dan skema sebagai sumber perbedaan budaya dan kesulitan dalam mengelola interaksi antar budaya. Menggunakan bukti dan praktik bisnis, kursus ini mengeksplorasi sifat budaya dan bagaimana perbedaan budaya berdampak pada interaksi interpersonal, interaksi antarkelompok dan pengelolaan tenaga kerja multi-budaya (termasuk ekspatriat). Mata kuliah ini menganalisis praktik manajemen dan negosiasi dalam konteks lintas budaya internasional, dan tantangan mengelola hubungan bisnis internasional dianalisis secara kritis.</p>	<p>Cross-cultural management</p>

		<p>Mengkaji empat fokus: Etika bisnis dan teori normatif, Etika bisnis dan disiplin bisnis, Isu dalam etika bisnis, dan Studi kasus dalam etika bisnis. Dengan mengembangkan alat analisis, mahasiswa akan dapat menganalisis dan mengevaluasi masalah dan teori dalam bidang etika bisnis. Kemampuan untuk menilai secara kritis isu-isu bisnis dari sudut pandang etika dilakukan dengan analisis teks dan studi kasus.</p>	Etika Bisnis Digital
BK2	Teknologi Informasi	<p>Perkuliahan ini dirancang agar mahasiswa mampu mempelajari landasan hukum penggunaan teknologi informasi secara bijak dan etis. Namun dalam perkuliahan ini juga terdapat praktik teknik penyerangan data agar dapat memahami secara komprehensif mengenai pengelolaan keamanan data. Matakuliah ini disampaikan dalam bentuk diskusi, case-based learning, dan bermain peran. Setelah menempuh mata kuliah manajemen keamanan data, mahasiswa diharapkan menyelami peran sebagai peretas data sehingga dapat dijadikan lesson learned agar lebih berhati-hati dalam membagikan data dalam suatu organisasi.</p>	Data security management
		<p>Mengkaji komponen-komponen dan fungsi teknologi informasi, serta perannya dalam organisasi; mampu mengidentifikasi teknologi informasi yang memungkinkan bentuk-bentuk baru komunikasi; kolaborasi, dan kemitraan yang dapat diterapkan oleh organisasi; mahasiswa dapat menyikapi permasalahan bisnis organisasi di lingkungan nasional &amp; global yang dapat diselesaikan dengan bantuan teknologi informasi.</p>	Dasar teknologi informasi
		<p>Memberikan pengetahuan terpadu dan mendasar tentang bidang luas jaringan komputer. Selain itu, dunia kerja Jaringan Komputer yang mudah dipahami dan sangat relevan diperkenalkan dalam Pendekatan top down. Pengantar intranet dan server intranet dan browser, jaringan dan server jaringan, LAN/WAN,</p>	Cloud computing

		teknologi internetworking, model referensi OSI untuk protokol jaringan, CSMA/CD, implementasi TCP/IP.	
		Membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML & HTML 5, CSS, PHP, Database MySQL, Java Script, Ajax, dan Content Management System.	Pemrograman website
		Dalam perkuliahan ini dibahas tentang pembangunan aplikasi pada perangkat mobile. Aplikasi mobile yang dibangun nantinya akan dioperasikan pada sistem operasi mobile android. Pembahasan pembangunan aplikasi android dimulai dari instalasi perangkat pembangunan, pemrograman android, sampai pada pembuatan file distribusi yang berekstensi *.apk (Android Application Package) serta penjualan aplikasi pada Google Play Store.	Pemrograman aplikasi mobile
		Mengkaji proses yang melibatkan pengumpulan dan penilaian bukti-bukti untuk menilai apakah sistem komputer dapat mengamankan asset, memelihara integritas data, mendorong pencapaian tujuan organisasi secara efektif, serta menggunakan sumber daya secara efisien.	Audit TI
BK2	Sistem Informasi	Mengkaji mahasiswa tentang konsep dan praktik tentang berbagai alat, konsep, dan teknologi yang digunakan dalam analisis big data, dasar-dasar pemrograman dan struktur data dasar.	Big data analytics

		<p>Memberikan kajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (E- Business), sumber daya komputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelola teknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis.</p>	Sistem informasi manajemen
		<p>Mempelajari dan memahami mengenai konsep sistem basis data dan kemampuan membangun sistem basis data sebagai sebuah solusi dalam permasalahan bisnis. Pembahasan kuliah ini meliputi: Pengenalan database, konsep relational table, perbedaan antara database system, file base system, database management system, Entity Relationship Database, Conceptual Data Modelling, Physical Data Modelling, pembuatan data base, dan pengolahan data dalam database.</p>	Sistem basis data
		<p>Membahas dan mempelajari mengenai konsep dasar, fungsi, teknologi, penerapan, dan siklus hidup Enterprise Resource Planning pada organisasi. Mahasiswa juga mempelajari mengenai proses bisnis dalam organisasi, modul- modul dan penggunaan yang terdapat dalam sistem ERP.</p>	Enterprise Resource Planning
		<p>Memberikan pengertian arus informasi dan entitas dalam sistem akuntansi, fungsi dan proses pengolahan data dalam menghasilkan informasi, serta prosedur yang terdapat dalam sistem informasi akuntansi yang berfungsi menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.</p>	Sistem Informasi Akuntansi

		Mengajarkan tentang jenis-jenis analisis dan teknik desain untuk bisnis digital, khususnya manajemen pengalaman pelanggan melalui desain antarmuka pengguna untuk platform desktop dan seluler.	Analisis Desain Sistem Bisnis Digital
		Mempersiapkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Bisnis Digital sebagai UI/UX Designer untuk membantu tim produk dalam mengimplementasikan ide dan solusi dari suatu masalah ke dalam produk digital dalam bentuk visualisasi. UI/UX Designer dibutuhkan untuk mendesain User Experience dan User Interface dari hasil riset serta feedback pengguna hingga membuat prototype.	UI/UX Design

## Keselarasan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan Kebutuhan Industri.

Dibagian ini ditunjukkan analisis komprehensif mengenai implementasi kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang dirancang menggunakan pendekatan *Outcome Based Education* (OBE). Fokus utama dokumen ini adalah memetakan dan menyelaraskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan kebutuhan nyata industri digital, sebagaimana diidentifikasi melalui instrumen *Tracer Study* dan survei pemangku kepentingan (DUDI).

### 1. Hasil Pemetaan CPL terhadap Kebutuhan Industri Digital

Berdasarkan hasil survei pemangku kepentingan dan evaluasi tracer study, kebutuhan industri saat ini sangat menekankan pada perpaduan antara kompetensi teknis (*hard skills*) seperti analitik data, pengembangan UI/UX, dan pemasaran digital, dengan kompetensi manajerial (*soft skills*) seperti kepemimpinan adaptif, etika digital, dan penyelesaian masalah kompleks. Berikut adalah matriks keselarasan antara CPL Program Studi S1 Bisnis Digital dengan kebutuhan industri:

Kategori CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Kebutuhan Industri Digital (Hasil Survei Stakeholder)	Implementasi pada Mata Kuliah Terkait
--------------	------------------------------------	---	---------------------------------------

<p>Sikap &amp; Etika</p>	<p>CPL 1: Menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan, dan etika akademik.</p> <p>CPL 10: Mengimplementasikan teori bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kepatuhan terhadap regulasi digital (IP Law, Patent Law).</li> <li>- Integritas dalam pengelolaan data privasi pelanggan.</li> <li>- Tanggung jawab profesional dalam lingkungan kerja digital.</li> </ul>	<p>Etika Bisnis Digital I &amp; II, Data Security Management, Pendidikan Pancasila.</p>
<p>Keterampilan Umum &amp; Karakter</p>	<p>CPL 2: Karakter tangguh, adaptif, inovatif, berjiwa kewirausahaan.</p> <p>CPL 4: Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan bekerja dalam tim lintas fungsi (Agile Team).</li> <li>- Adaptabilitas terhadap perubahan teknologi yang cepat.</li> <li>- <i>Entrepreneurship</i></li> </ul>	<p>Technopreneurship, Project Negotiation, Agile Business, Kepemimpinan Strategik.</p>

		<i>curial mindset</i> dalam korporasi.	
Pemikiran Kritis & Inovasi	<p>CPL 3: Berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif.</p> <p>CPL 6: Beradaptasi terhadap masalah bisnis digital.</p> <p>CPL 7: Mengembangkan ide bisnis digital kreatif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyelesaian masalah berbasis data (Data-Driven Decision Making).</li> <li>- Desain solusi yang berpusat pada pengguna (User-Centric Design).</li> </ul>	Design Thinking & Inovasi, Simulasi Bisnis Digital, UI/UX Design, Riset Pemasaran.

<p>Penguasaan Pengetahuan &amp; TIK (Hard Skills)</p>	<p>CPL 5: Menguasai teori bisnis digital.</p> <p>CPL 11: Mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam bisnis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penguasaan alat analitik (Big Data, Business Intelligence).</li> <li>- Kemampuan bahasa Inggris aktif untuk analisis digital.</li> <li>- Pemahaman platform e-commerce dan arsitektur cloud.</li> <li>- Pemrograman praktis (open source, Kotlin/Flutter).</li> </ul>	<p>Pemasaran Digital, Business &amp; Data Intelligence, Cloud Computing, Pemrograman Aplikasi Mobile, Internet of Things.</p>
---	---	--	---

## 2. Strategi Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Keselarasan CPL dengan kebutuhan industri dieksekusi melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dan terintegrasi dengan pengalaman dunia nyata:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning): Mata kuliah yang sarat dengan muatan IT (seperti UI/UX Design, Pemrograman Aplikasi Mobile, dan Data Analytics)

diimplementasikan melalui PjBL. Mahasiswa diberikan studi kasus nyata dari industri untuk diselesaikan dalam bentuk prototipe atau rencana strategis.

2. Integrasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Kurikulum memfasilitasi mahasiswa untuk terjun langsung ke industri. Pada semester 6, mahasiswa melaksanakan Magang Keprodian yang di dalamnya terintegrasi pencapaian kompetensi teknis dari mata kuliah seperti *Customer Relationship Management* (CRM) dan *Manajerial Risiko Bisnis*.
3. Penggunaan Perangkat Lunak Standar Industri: Berdasarkan masukan survei pemangku kepentingan, proses pembelajaran diwajibkan menggunakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source*) dan platform standar industri seperti Kotlin/Flutter untuk mobile, serta pengenalan basis data tingkat lanjut (Firebase, SQLite).

### **3. Rencana Tindak Lanjut Berdasarkan Evaluasi Stakeholder**

Sebagai bentuk komitmen terhadap *Continuous Quality Improvement* (CQI), program studi merumuskan rencana tindak lanjut berikut berdasarkan gap analisis antara capaian pembelajaran saat ini dengan kebutuhan industri masa depan:

- Peningkatan Keterampilan Berbahasa Asing: Memperkuat literasi dan komunikasi bahasa Inggris secara simultan dalam mata kuliah spesifik seperti Pemasaran Digital dan *Scientific Writing*, mengingat tingginya kebutuhan industri akan analis dan pemasar yang fasih berbahasa internasional.
- Penguatan Aspek Hukum Digital: Menambahkan modul atau sesi khusus mengenai *Intellectual Property Law* dan *Service Level Agreement* pada mata kuliah Etika Bisnis Digital dan Cloud Computing.
- Fokus pada Sertifikasi Kompetensi: Mendorong mahasiswa untuk mengikuti sertifikasi keahlian spesifik yang diakui industri (misalnya di bidang *Data Analytics* atau *Cloud Computing*) sebagai pendamping ijazah yang sejalan dengan CPL prodi.

Implementasi kurikulum S1 Bisnis Digital UNESA telah menunjukkan keselarasan yang kuat dengan tuntutan industri digital. Pemetaan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) terhadap hasil survei *tracer study* dan masukan pemangku kepentingan menjamin bahwa lulusan tidak hanya memiliki fondasi teoretis yang kokoh, tetapi juga *skillset* teknis dan manajerial yang siap pakai. Siklus evaluasi dan penyempurnaan ini terus dijaga untuk memastikan daya saing global mahasiswa pada tahun 2029.

## ***Mata Kuliah Berdasarkan Semester***

### **Tabel Mata kuliah 2**

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah (in English)	SKS	SKS	Total SKS	Wajib	Pilihan	Semester	Keterangan
<b>Semester I</b>						<b>24</b>				
1	612090303	Pendidikan Pancasila	Pancasila	2	-	2	√		1	-
2	1000002018	Bahasa Indonesia	Bahasa	2	-	2	√		1	-
3	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	Physical Education and Health	2	-	2	√		1	-
4	6120903007	Bahasa Inggris	English	3	-	3	√		1	-
5	6120903003	Statistik Bisnis	Business Statistics	3	-	3	√		1	-
6	6120903004	Dasar Teknologi Informasi	Introduction to Information Technology	3	-	3	√		1	-
7	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	Introduction to Economics Theory	3	-	3	√		1	-

8	6120 9030 06	Pengantar Akuntansi	Introduction to Accounting	3	-	3	√		1	-
9	6120 9030 01	Pengantar Bisnis Digital	Introductio n to Digital Business	3	-	3	√		1	-
<b>Sem ester II</b>						<b>21</b>				
1	1000 0020 33	Pendidikan Kewarganegaraa n	Civics Education	2	-	2	√		2	-
2	1000 0020 26	Pendidikan Agama	Religion	2	-	2	√		2	-
3	1000 0020 46	Literasi Digital	Digital Literacy	2	-	2	√		2	-
4	6120 9030 08	Pengantar Manajemen	Introduction to Management	3	-	3	√		2	-
5	6120 9030 11	Manajemen SDM dan Organisasi	Human Resource Management &	3	-	3	√		2	-
6	6120 9030 11	Sistem Informasi Manajemen	Management Information System	1	2	3	√		2	-
7	6120 9030 10	Sistem Informasi Akuntansi	Accounting Information System	1	2	3	√		2	-

8	6120 9030 30	Algoritma Pemrograman	Programming Algohythm	-	3	3	√		2	-
<b>Sem ester III</b>						<b>21</b>				
1	6120 9060 15	Pemrograman Web	Web Programming	-	3	3	√		3	-
2	6120 9060 18	Pemasaran Digital	Digital Marketing	1	2	3	√		3	-
3	6120 9060 14	Cross-cultural management	Cross-cultural Management	3	-	3	√		3	-
4	6120 9060 19	Manajemen Operasi	Operational Management	3	-	3	√		3	-
5	6120 9060 13	Manajemen Keuangan	Financial Management	3	-	3	√		3	-
6	6120 9060 17	Design Thinking & Inovasi	Design Thinking & Innovation	1	2	3	√		3	-
7	6120 9060 16	Sistem Basis Data	Database System	-	3	3	√		3	-
<b>Sem ester IV</b>						<b>21</b>				

1	6120 9060 22	Technopreneurship/Kewirausahaan	Technopreneurship/Entrepreneurship	1	2	3	√		4	-
2	6120 9060 16	E-Commerce	E-Commerce	3	-	3	√		4	-
3	6120 9060 23	Analisis & Desain Sistem Bisnis	Analysis and Design of Digital	3	-	3			4	-
4	6120 9030 20	Etika Bisnis Digital I	Digital Business Ethics I	3	-	3	√		4	-
5	6120 9030 27	Financial Technology	Financial Technology	2	1	3	√		4	-
6	6120 9030 29	Pemrograman Aplikasi Mobile	Mobile Application Programming	-	3	3	√		4	-
7*	6120 9030 28	Project Negotiation* (i)	Project Negotiation* (i)	3	-	3		√	4	-
7**	6120 9030 26	Data Security Management** (i)	Data Security Management** (i)	3	-	3		√	4	-
7***	6120 9030 25	Internet of Things (IoT)*** (i)	Internet of Things (IoT)*** (i)	1	2	3		√	4	Mahasiswa telah menempuh Dasar Teknologi

										Infor masi
<b>Sem ester V</b>						<b>20</b>				
1	6120 9030 32	Customer Relationship Management	Customer Relationship Management	2	3	5	√		5	-
2	6120 9030 33	Business Intelligence (m)	Business Intelligence	2	2	4	√		5	-
3	6120 9030 34	Data Analytics (m)	Data Analytics	2	2	4	√		5	-
4	6120 9030 31	UI/UX Design(m)	UI/UX Design	2	3	5	√		5	-
5	6120 9030 35	Cloud Computing (m)	Cloud Computing	1	1	2	√		5	-
<b>Sem ester VI</b>						<b>20</b>				
1	6120 9060 37	Etika Bisnis Digital II (k)	Digital Business Ethics II	2	-	2	√		6	-

2	6120 9030 40	Kepemimpinan Strategik (k)	Strategic Leadership	3	-	3	√		6	-
3	6120 9030 41	Manajemen Risiko (k)	Digital Business Intelligence	3	-	3	√		6	-
4	6120 9030 39	Monitoring Bisnis Digital (k)	Digital Business Ethics II	1	2	3	√		6	-
5	6120 9060 38	Simulasi Bisnis Digital (k)	Digital Business Simulation	-	3	3	√		6	-
6	6120 9030 50	Proyek Independen- Pengevaluasian Program (k)	Independent Project- Program Evaluation	3	-	3	√		6	-
7	6120 9030 46	Proyek Independen- Perancangan Program (k)	Independent Project- Program Design	3	-	3	√		6	-
<b>Sem ester VII</b>						<b>18</b>				
1	6120 9030 53	Enterprise Resource Planning	Enterprise Resource Planning	1	2	3	√		7	-
2	6120 9030 54	Digital Crowdfunding	Digital Crowdfunding	2	1	3	√		7	-

3	6120 9030 56	Seminar Bisnis Digital	Digital Business Seminar	2	-	3	√		7	-
4	6120 9030 60	Manajemen Proyek Bisnis Digital	Management of Digital Business Project	3	-	3	√		7	-
5*	6120 9030 61	Green Business* (ii)	Green Business* (ii)	3	-	3		√	7	-
6*	6120 9030 55	Agile Business* (ii)	Agile Business* (ii)	3	-	3		√	7	-
5**	6120 9030 62	Social Media Marketing** (ii)	Social Media** (ii)	2	1	3		√	7	-
6**	6120 9060 59	Riset Pemasaran** (ii)	Marketing Research** (ii)	2	1	3		√	7	-
5***	6120 9060 57	Audit TI*** (ii)	Information Technology Audit*** (ii)	2	1	3		√	7	-
6***	6120 9060 58	Artificial Intelligence*** (ii)	Artificial Intelligence*** (ii)	2	1	3		√	7	-
<b>Sem ester VIII</b>						<b>4</b>				

1	6120 9040 63	Tugas Akhir	Thesis	-	4	4	√		8	Maha siswa telah lulus Semin ar Bisnis Digita l denga n nilai mini mum C.
<b>Tota l SKS prod i = 149 sks</b>										

**Catatan:**

Mahasiswa harus mengambil 9 SKS mata kuliah pilihan dari 27 SKS mata kuliah pilihan yang tersedia sesuai konsentrasi.

\*Mata Kuliah Pilihan Ke khususan Pemasaran

\*\* Mata Kuliah Pilihan Kekhususan Technopreneurship

\*\*\* Mata Kuliah Pilihan Kekhususan Konsultan Bisnis Digital

(m) Mata Kuliah yang terintegrasi dalam Kegiatan Magang (Structured Form)

(k) Mata Kuliah yang terintegrasi dalam Kegiatan KKN (Structured Form)

**Susunan Kurikulum Normal/Standar****Berdasarkan Pedoman Kurikulum 2023 turunan peraturan SK Rektor No. 15  
Tahun 2023****SEMESTER I**

No	Course Code	Course name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120903004	Dasar Teknologi Informasi	3	Prasyarat Algoritma Pemrograman	
3	6120903006	Pengantar Akuntansi	3	Prasyarat Sistem Informasi Akuntansi	
4	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	3		
5	6120903001	Pengantar Bisnis Digital	3		
6	1000002177	Bahasa Inggris	2		
7	1000002018	Pancasila (n)	2		
8	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (n)	2		
9	1000002003	Bahasa Indonesia (n)	2		
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		

**SEMESTER II**

No	Course Code	Nama Mata Kuliah	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120903030	Algoritma pemrograman	3	Prasyarat Pemrograman Website	6120903004

2	6120903011	Manajemen SDM & Organisasi	3		
3	6120903088	Matematika Logika	3		
4	6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	3		6120903006
5	6120902045	Manajemen Pengantar	2	Prasyarat Sistem Informasi Manajemen	
6	1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan (n)	2		
7	1000002046	Literasi Digital (n)	2		
	1000002026	Islamic education (n)			
		Catholic Religious Education (n)			
8		Protestant Religious Education (n)	2		
		Hindu Religious Education (n)			
		Konghucu Education (n)			
		Buddhist Education (n)			
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		

### SEMESTER III

No	Course Code	Course Name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
----	-------------	-------------	--------	---	---

1	6120906013	Manajemen Keuangan	3	Prasyarat Elective courses (i) Project Negotiation	
2	6120902065	Manajemen Operasional	2		
3	6120906017	Design Thinking & Inovasi	3	Prasyarat Elective courses (i) Data Security Management	
4	6120906018	Pemasaran Digital	3		
5	6120903009	Sistem Informasi Manajemen	3		6120902045
6	6120906015	Pemrograman Website	3		6120903030
7	6120906016	Sistem Basis Data	3	Prasyarat Elective courses (i) Internet of Things	
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		

#### SEMESTER IV

No	Course Code	Course name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120906014	Management of Cross Cultural	3		
2	6120903021	Fintech	3		
3		MKP Karir	2		
	6120902067	Desain dan Analisis Sistem			
	1000002212	MK Pengembangan Karier			
4	6120906023	Etika Bisnis Digital I	3		

5	6120903003	Statistik Bisnis	3		
6	6120906022	Technopreneurship	3		
7		Elective courses (i)	3		
		Concentration of Digital Marketing			
	6120903026	Data Security Management (E)		Prasyarat Elective courses (ii)	6120906017
		Concentration of Technopreneur			
	6120903028	Project Negotiation (E)		Prasyarat Elective courses (ii)	6120906013
		Concentration of Digital Business Consultant			
	6120903025	Internet of Things (E)		Prasyarat Elective courses (ii)	6120906016
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		

(E) : Elective Courses

#### SEMESTER V

No	Course Code	Course name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120903035	Business Cloud Design (k)	3		
2	6120903040	Kepemimpinan Strategik (k)	3		
3	6120903068	Analisis & Implementasi Bisnis (k)	4		

4	6120903039	Monitoring Bisnis Digital (k)	3		
5	6120906038	Simulasi Bisnis Digital (k)	3		
		Community Service (KKN/Kuliah Kerja Nyata)			
	6120903090	Proyek di Desa - Perencanaan Program	2		
	6120903091	Proyek di Desa - Evaluasi, Pelaporan, dan Diseminasi Hasil Kegiatan	2		
		Independent Study (SI MBKM)			
	6120902092	Proyek Independen - Perancangan Program	2		
	6120902093	Proyek Independen - Pengevaluasian Program	2		
		Bootcamp Kewirausahaan			
	6120902094	Wirausaha Merdeka - Perancangan Program	2		
	6120902095	Wirausaha Merdeka - Pengembangan Laporan	2		
		Exchange Student Merdeka (PMM/Pertukaran Mahasiswa Merdeka)			
	6120904096	Modul Nusantara	4		

		Asistensi Mengajar			
	6120902099	Asistensi Mengajar - Perencanaan	2		
	6120902100	Asistensi Mengajar - Evaluasi	2		
		Magang Berdampak			
	6120902097	Magang - Perancangan Program	2		
	6120902098	Magang - Pengevaluasian Program	2		
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		

#### SEMESTER VI

No	Course Code	Course Name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120904069	Desain UI/UX (m)	4		
2	6120903070	Implementasi Etika Bisnis Digital (m)	3		
3	6120902071	Manajerial Resiko Bisnis (m)	2		
4	6120902072	Implementasi Customer Relationship Management (m)	2		
5	6120903073	Business & Data Intelligence (m)	3		

6	6120902074	Analisis Data Operasional (m)	2		
		Study Program Internship (Magang Keprodian)			
7	1000002057	MPK-Perencanaan (m)	2		
8	1000002064	MPK-Pelaporan Program (m)	2		
		Total Credit	20		
<b>SEMESTER VII</b>					
No	Course Code	Course Name	Credit	Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)	Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)
1	6120903060	Manajemen Proyek Bisnis Digital	3		
2	6120902076	Bisnis Digital Scientific Writing	2		
3	6120903066	Metodologi Penelitian	3		
4	6120903020	e-Commerce	3		
5-7		Elective courses (ii)	9		
		Concentration of Digital Marketing			
	6120903062	Social Media Marketing (E)	3		6120903026
	6120903105	Marketing Research (E)	3		6120903026
	6120903077	Digital Advertising (E)	3		6120903026

	6120903078	Digital Content Creative (ii)	3		6120903026
	6120903079	Behavioral Digital Marketing (ii)	3		6120903026
	6120903080	Strategic Digital Marketing (ii)	3		6120903026
		Concentration of Technopreneur			
	6120903081	Innovation and Sustainable Business (ii)	3		6120903028
	6120903055	Agile Business (ii)	3		6120903028
	6120903054	Digital crowdfunding (ii)	3		6120903028
	6120903082	Digital Social Capital (ii)	3		6120903028
	6120903083	Digital Social Entrepreneurship (ii)	3		6120903028
	6120903084	SME and Startup Business (ii)	3		6120903028
		Concentration of Digital Business Consultant			
	6120903053	Enterprise Resource Planning (ii)	3		6120903025
	6120903103	IT Governance and Audit (ii)	3		6120903025
	6120903029	Pemrograman Aplikasi Mobile (ii)	3		6120903025
	6120903104	AI-Driven Business Solutions (ii)	3		6120903025
	6120903086	Game Development (ii)	3		6120903025
	6120903087	Big Data Analytic (ii)	3		6120903025

	6120903102	Prompt AI for Business (ii)	3		6120903025
		<b>Total Credit</b>	<b>20</b>		
<b>SEMESTER 8</b>					
<b>No</b>	<b>Course Code</b>	<b>SEMESTER VIII</b>	<b>Credit</b>	<b>Deskripsi Mata Kuliah Prasyarat (Untuk semester sesudahnya)</b>	<b>Kode Mata Kuliah Syarat (Semester Sebelumnya)</b>
1	1000004105	Seminar Proposal Tugas Akhir	2	Prasyarat Tugas Akhir	
2	1000002104	Tugas Akhir	4		1000002104
		<b>Total Credit</b>	<b>6</b>		
		<b>Total SKS</b>	<b>146</b>		
		<b>Total Course of Study</b>	<b>55</b>		

### **Roadmap Mata Kuliah Bisnis Digital (8 semester)**

<p><b>Semester 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar Teknologi Informasi</li> <li>• Pengantar Akuntansi</li> <li>• Pengantar Teori Ekonomi</li> <li>• Pengantar Bisnis Digital</li> <li>• Bahasa Inggris</li> <li>• Pancasila</li> <li>• PJOK</li> <li>• Bahasa Indonesia</li> </ul>	<p><b>Semester 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Algoritma Pemrograman</li> <li>• Manajemen SDM dan Organisasi</li> <li>• Matematika Logika</li> <li>• Sistem Informasi Akuntansi</li> <li>• Pengantar Manajemen</li> <li>• PKN</li> <li>• Literasi Digital</li> <li>• Pendidikan Agama</li> </ul>	<p><b>Semester 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajemen Keuangan</li> <li>• Manajemen Operasional</li> <li>• Design Thinking dan Inovasi</li> <li>• Pemasaran Digital</li> <li>• Sistem Informasi Manajemen</li> <li>• Pemrograman Website</li> <li>• Sistem Basis Data</li> </ul>	<p><b>Semester 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Management Cross Cultural</li> <li>• Fintech</li> <li>• Desain dan Analisis Sistem</li> <li>• Pengembangan Karier</li> <li>• Etika Bisnis Digital I</li> <li>• Statistik Bisnis</li> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Elective I</li> </ul>
<p><b>Semester 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Business Cloud Design</li> <li>• Kepemimpinan Strategis</li> <li>• Analisis dan Implementasi Bisnis</li> <li>• Monitoring Bisnis Digital</li> <li>• Simulasi Bisnis Digital</li> <li>• Proyek Desa atau MBKM</li> </ul>	<p><b>Semester 6</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain UI/UX</li> <li>• Implementasi Etika Bisnis Digital</li> <li>• Manajerial Risiko Bisnis</li> <li>• CRM Implementation</li> <li>• Business and Data Intelligence</li> <li>• Analisis Data Operasional</li> <li>• Magang</li> </ul>	<p><b>Semester 7</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajemen Proyek Bisnis Digital</li> <li>• Scientific Writing</li> <li>• Metodologi Penelitian</li> <li>• E-Commerce</li> <li>• Elective II Konsentrasi</li> </ul>	<p><b>Semester 8</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminar Proposal</li> <li>• Tugas Akhir</li> </ul>

## Internasionalisasi Kurikulum

Untuk memenuhi globalisasi seperti yang tercantum dalam visi misi S1 Bisnis Digital, maka diadakan penyesuaian materi kurikulum sesuai standar internasional baik di bidang manajemen dan informasi teknologi. Untuk internasionalisasi kurikulum S1 Bisnis Digital, digunakan ACM dan IEEE dalam pengembangan materi kurikulum yang ada.

- a. Profil lulusan yang terbagi menjadi 3 (Technopreneur, Consultant, Digital Marketer) sudah sesuai dengan profil lulusan profesi berbasis IT berdasarkan ACM dan IEEE
- b. Untuk mata kuliah yang mengadopsi kurikulum internasional, dibagi sebagai berikut



1. **Disiplin Information System Draft Competencies.**
  - a. **Project Negotiation, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa dapat memahami bentuk-bentuk negosiasi proyek
    2. Mahasiswa dapat memahami desain pitch-deck untuk inisiasi start-up.
    3. Mahasiswa dapat mempraktekkan pitch-deck investor dan mendapatkan evaluasi dari praktisi.
    4. Mahasiswa dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi suksesnya (CSF) negosiasi proyek.
    5. Mahasiswa dapat memahami dan mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan (CSF) pitch-deck.
  - b. **Manajemen Proyek, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa mampu memahami konsep dan kerangka kerja manajemen proyek Sistem informasi.
    2. Mahasiswa mampu menginisialisasi, merencanakan, mengeksekusi, mengendalikan dan menutup proyek.
    3. Mahasiswa terampil menggunakan perangkat lunak manajemen proyek.
    4. Mahasiswa mampu bekerja dalam tim.
  - c. **Enterprise Resource Planning, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa memahami konsep sistem perencanaan sumber daya perusahaan.
    2. Mahasiswa mampu memahami keterhubungan antar sistem fungsional bisnis dengan sistem ERP.
    3. Mahasiswa mampu menggunakan modul-modul dalam sistem ERP.
    4. Mahasiswa mampu merancang sistem ERP sesuai dengan model bisnis.

2. **Disiplin web dan mobile programming**
  - a. **Pemrograman website, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa 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. Mahasiswa 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.
    3. Mahasiswa mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
  - b. **Pemrograman aplikasi mobile, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa mampu memahami konsep tentang pembangunan aplikasi pada perangkat mobile.
    2. Mahasiswa mampu memahami system operasi mobile Android.
    3. Mahasiswa mampu membangun aplikasi mobile berbasis android sampai pada pembuatan file distribusi yang berekstensi \*.apk (Android Application Package)
    4. Mahasiswa mampu melakukan pendistribusian aplikasi pada Google Play.
3. **Disiplin Information Technology Competencies**
  - a. **Data security management, dengan capaian utama mata kuliah:**
    1. Mahasiswa mampu memahami konsep pengertian, manfaat dan dampak dari data security management bagi bisnis digital.
    2. Mahasiswa dapat membedakan jenis-jenis ancaman keamanan pada system bisnis digital
    3. Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kebijakan dan hukum yang melindungi keamanan data pelanggan.
    4. Mahasiswa dapat mengimplementasikan perilaku etis yang mendukung proses data security management.
    5. Mahasiswa dapat memberikan solusi atas permasalahan/kasus tentang data security.

#### 4. **Disiplin Software Engineering Draft Competencies**

##### **a. Design Thinking & Inovasi, dengan capaian utama mata kuliah:**

1. Mahasiswa mampu memahami nilai inovasi untuk organisasi, perekonomian dan masyarakat.
2. Mahasiswa mampu menerapkan inovasi dan proses inovasi di dalam organisasi.
3. Mahasiswa mampu memahami hubungan antara inovasi, design thinking dan kewirausahaan.
4. Mahasiswa mampu mengorganisasikan tahapan proses design thinking ke dalam proyek inovasi.
5. Mahasiswa mampu menghasilkan keputusan strategis di bidang desain dan inovasi berdasarkan analisis informasi dan data, dan memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi serta bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

##### **b. UI/UX Design, dengan capaian utama mata kuliah:**

1. Mahasiswa mampu memahami pendekatan untuk menganalisis persyaratan sistem bisnis digital
2. Mahasiswa mampu memahami pendekatan untuk menganalisis persyaratan sistem bisnis digital
3. Mahasiswa mampu memahami faktor penentu keberhasilan untuk analisis dan desain sistem bisnis digital
4. Mahasiswa mampu memahami keseimbangan antara persyaratan untuk sistem yang dapat digunakan dan aman serta biaya perancangan bisnis digital.

#### 5. **Disiplin CE-CAE Circuits and Electronics and CE-CAL Computing Algorithms.**

##### **a. Algoritma Pemrograman, dengan capaian utama mata kuliah:**

1. Mahasiswa mampu memahami konsep algoritma dan pemrograman
2. Mahasiswa mampu merancang algoritma yang tepat untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan notasi algoritmik.
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan algoritma dalam pemrograman.

##### **b. Internet of Things, dengan capaian utama mata kuliah:**

1. Mahasiswa mampu memahami konsep IoT langsung seperti penginderaan, aktuasi, dan komunikasi.

2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengembangan prototipe Internet of Things (IoT)—termasuk perangkat untuk penginderaan, aktuasi, pemrosesan, dan komunikasi—untuk membantu mengembangkan keterampilan dan pengalaman.

Mahasiswa mampu menciptakan rancangan prototipe berbasis IOT yang digunakan untuk kegiatan operasional bisnis digital.

## **PENGATURAN MENGENAI BEBAN BELAJAR DAN KELULUSAN**

Pada struktur kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FE Unesa, mata kuliah yang wajib ditempuh adalah sejumlah 140 SKS, sedangkan mata kuliah pilihan harus ditempuh sejumlah 9 SKS dari 27 SKS mata kuliah pilihan. Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FE Unesa terdiri atas tiga kekhususan, di antaranya adalah Technopreneurship, Konsultan Bisnis Digital, dan Pemasaran Digital.

### **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang digunakan di Prodi S1 Bisnis Digital terdiri atas pembelajaran berbasis proyek, dan studi kasus, juga metode pembelajaran konvensional. Kedua metode pertama pembelajaran tersebut dalam implementasinya dikolaborasikan dengan metode pembelajaran diskusi, simulasi, praktik, observasi, dan kuliah, sedangkan untuk metode pembelajaran konvensional diarahkan pada Blended Learning.

### **Modalitas Pembelajaran**

Pembelajaran dilakukan secara luring dan daring. Media pembelajaran daring memanfaatkan LMS Unesa. Dokumentasi proses jaminan pembelajaran juga terekam di Sistem Informasi Akademik Siakadu yang memuat jadwal perkuliahan, presensi, RPS, jurnal perkuliahan, nilai mahasiswa, kemajuan belajar mahasiswa, perkuliahan daring.

## **VIII. Struktur & Peta Kurikulum**

### **Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum**

Pada struktur kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa, Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 144 SKS dengan komposisi: mata kuliah yang wajib ditempuh adalah sejumlah 137 SKS, sedangkan mata kuliah pilihan harus ditempuh sejumlah 9 SKS dari 27 SKS mata kuliah pilihan. Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa terdiri atas tiga kekhususan, di antaranya adalah Kewirausahaan Digital, Konsultan Bisnis Digital, dan Pemasaran Digital. Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui Audit Mutu Internal (AMI), meliputi audit kurikulum, monev pembelajaran, dan audit capaian kinerja program studi. Hasil audit selanjutnya dibahas dalam Rapat Tinjauan Manajemen (RTM).

**SEMESTER I**

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Dasar Teknologi Informasi			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pengantar Akuntansi			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pengantar Teori Ekonomi			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pengantar Bisnis Digital			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bahasa Inggris	✓	✓	✓	✓							
Pancasila	✓	✓	✓	✓							
Pendidikan Jasmani	✓	✓	✓	✓							
Bahasa Indonesia	✓	✓	✓	✓							

**SEMESTER II**

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Algoritma Pemrograman			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Manajemen SDM			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Matematika Logika			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sistem Informasi Akuntansi			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

**SEMESTER III**

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Manajemen Keuangan			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Manajemen Operasional			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Design Thinking & Inovasi			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pemasaran Digital			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sistem Informasi Manajemen			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pemrograman Website			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sistem Basis Data			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

#### SEMESTER IV

Mata Kuliah	CPL 1	CP L 2	CP L 3	CP L 4	CP L 5	CP L 6	CP L 7	CP L 8	CP L 9	CP L 10	CP L 11
Management of Cross Cultural			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fintech			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Etika Bisnis Digital			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Statistik Bisnis			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Technopreneurship			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Data Security Management			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Project Negotiation			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

#### SEMESTER V

Mata Kuliah	CPL 1	CP L 2	CP L 3	CP L 4	CP L 5	CP L 6	CP L 7	CP L 8	CP L 9	CP L 10	CP L 11
Business Cloud Design			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Kepemimpinan Strategik			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Analisis & Implementasi Bisnis			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Monitoring Bisnis Digital			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Simulasi Bisnis Digital			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Proyek di Desa (MBKM)			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

### Semester VI

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Desain UI/UX			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Implementasi Etika Bisnis Digital			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Manajerial Risiko Bisnis			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Implementasi CRM			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Business & Data Intelligence			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Analisis Data Operasional			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Magang Keprodian			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

### SEMESTER VII

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Manajemen Proyek Bisnis Digital			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Scientific Writing			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Metodologi Penelitian			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
e-Commerce			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Social Media Marketing			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Marketing Research			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Digital Advertising			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Big Data Analytic			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

## SEMESTER VIII

Mata Kuliah	CPL1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11
Seminar Proposal					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tugas Akhir					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

## Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Metode pembelajaran yang digunakan di Prodi S1 Bisnis Digital terdiri atas pembelajaran berbasis proyek, dan studi kasus, juga metode pembelajaran konvensional. Kedua metode pertama pembelajaran tersebut dalam implementasinya dikolaborasikan dengan metode pembelajaran diskusi, simulasi, praktik, observasi, dan kuliah, sedangkan untuk metode pembelajaran konvensional diarahkan pada Blended Learning.

## Implementasi Mobilitas Akademik

### Rencana Implementasi Hak Belajar di Luar Prodi

Mahasiswa Unesa wajib mengikuti kegiatan merdeka belajar di Unesa melalui SK Rektor No.3 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Program Merdeka belajar dan Pengakuan dan Konversi matakuliah di Universitas Negeri Surabaya, pada pasal 4 huruf f disebutkan bahwa Magang wajib bagi mahasiswa program sarjana, program sarjana non-pendidikan, dan program sarjana Terapan.

Kegiatan belajar mandiri dilaksanakan selama 3 semester, dimana diluar PT maksimum 2 semester (60 sks). Bentuk-bentuk kegiatan merdeka belajar seperti: Pertukaran Mahasiswa, Magang, Kegiatan Wirausaha, Kampus Mengajar, Studi Independen, Proyek Desa, IISMA. Program Layanan sejalan dengan visi Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa. Pertukaran Mahasiswa mempertimbangkan luasnya perjanjian kerjasama dan hasil sinkronisasi antara program studi S1 Bisnis Digital dengan program studi yang lain di Unesa; dan program studi di luar Unesa, dengan dokumen kurikulum untuk setiap kerjasama.

Mahasiswa yang menempuh mata kuliah konversi Magang/PKL yang kegiatan pembelajarannya dilakukan di luar prodi selama 1 semester adalah:

Tabel Mata kuliah diluar prodi

No	Mata kuliah	SKS
1	Customer Relationship Management (m)	5
2	Business Intelligence (m)	4
3	Data Analytics (m)	4
4	UI/UX Design(m)	5
5	Cloud Computing (m)	2
	<b>Jumlah SKS</b>	<b>20</b>

Untuk mata kuliah konversi Studi Independen/KKN/Pertukaran Mahasiswa selama 1 semester adalah:

Tabel Mata Kuliah Konversi Studi Independen/KKN/Pertukaran Mahasiswa

No	Mata kuliah	SKS
1	Etika Bisnis Digital II (k)	2
2	Kepemimpinan Strategik (k)	3
3	Manajemen Risiko (k)	3
4	Monitoring Bisnis Digital (k)	3

5	Simulasi Bisnis Digital (k)	3
6	Proyek Independen-Pengevaluasian Program (k)	3
7	Proyek Independen-Perancangan Program (k)	3
	Jumlah SKS	20

**Paket Matakuliah Pilihan Konsentrasi Prodi**

**Paket Pemasaran Digital / Konsentrasi Profesional Pemasaran Digital**

Tabel Mata kuliah Konsentrasi

No	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Data security management	4	3
2	Social Media Marketing	7	3
3	Marketing/Riset pemasaran	7	3
	Total		9

**Paket Technopreneurship / Konsentrasi Kewirausahaan Digital**

Tabel Mata kuliah Paket Kewirausahaan Digital

No.	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Project Negotiation	4	3
2	Green Business	7	3
3	Agile Business	7	3

	Total		9
--	-------	--	---

### **Paket Konsultan Bisnis Digital / Konsentrasi Konsultan Bisnis Digital**

Tabel Mata kuliah Paket Konsultan Bisnis Digital

No	Mata kuliah	Semester	SKS
1	Internet of Things (IoT)	4	3
3	Audit TI	7	3
3	Artificial Intelligence	7	3
	Total		9

## **Penilaian Capaian Pembelajaran Lulusan**

### **Metode Asesmen untuk Mengukur CPL Berbasis Outcome-Based Education (OBE)**

Metode asesmen dalam kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) dirancang untuk memastikan ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) secara terukur, sistematis, dan berkelanjutan. Asesmen dilakukan melalui pendekatan authentic assessment yang menekankan pada kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi profesional pada konteks nyata dunia kerja dan industri. Proses asesmen juga mendukung prinsip continuous quality improvement (CQI) sesuai standar AACSB dan LAMEMBA.

Pengukuran CPL dilakukan melalui kombinasi asesmen langsung (direct assessment) dan asesmen tidak langsung (indirect assessment). Asesmen langsung digunakan untuk mengukur performa mahasiswa berdasarkan hasil kerja nyata, sedangkan asesmen tidak langsung digunakan untuk memperoleh umpan balik terhadap proses pembelajaran dan relevansi kompetensi lulusan.

**Asesmen langsung** dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran dan evaluasi, seperti ujian tertulis, studi kasus, project-based learning, case method, presentasi, simulasi bisnis digital, praktikum, penugasan individu maupun kelompok, portofolio digital, prototipe produk, business plan, analisis data, magang industri, hingga tugas akhir atau skripsi. Pada

mata kuliah berbasis praktik dan proyek, pengukuran CPL dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang memuat indikator ketercapaian kompetensi secara spesifik, terukur, dan konsisten. Penilaian mencakup aspek penguasaan konsep, kemampuan analitis, kreativitas, problem solving, penggunaan teknologi digital, komunikasi profesional, kolaborasi tim, dan etika kerja.

Selain asesmen langsung, pengukuran CPL juga didukung melalui **asesmen tidak langsung** berupa survei kepuasan pengguna lulusan, tracer study, evaluasi mitra industri, refleksi pembelajaran mahasiswa, dan umpan balik alumni. Hasil asesmen digunakan sebagai dasar evaluasi kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, peningkatan kualitas proses akademik, dan penyempurnaan capaian pembelajaran secara berkelanjutan melalui mekanisme Continuous Quality Improvement (CQI).

### **Bobot Metode Asesmen Mata Kuliah Berbasis OBE**

Dalam implementasi Outcome-Based Education (OBE), setiap mata kuliah menggunakan metode asesmen yang disesuaikan dengan karakteristik capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan kontribusinya terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Penilaian dirancang berbasis student-centered learning dengan menekankan authentic assessment, sehingga bobot penilaian lebih besar diberikan pada aktivitas berbasis praktik, proyek, analisis kasus, dan pemecahan masalah dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoritis semata.

Program Studi S1 Bisnis Digital menerapkan beberapa skema bobot asesmen sesuai pendekatan pembelajaran yang digunakan pada masing-masing mata kuliah, yaitu sebagai berikut:

<b>Pendekatan Pembelajaran</b>	<b>Komponen Asesmen</b>	<b>Bobot</b>
<b>Project-Based Learning (PjBL)</b>	Penilaian Hasil Project/Penilaian Produk	50%
	Penilaian portofolio	20%
	Tes (UTS/UAS/Kuis)	20%
	Aktivitas Partisipatif	10%
<b>Case Method</b>	Aktivitas Partisipatif	50%
	Praktik/unjuk kerja	40%
	Tes (UTS/UAS/Kuis)	10%
<b>Magang/MBKM</b>	Kinerja di Industri	50%
	Laporan dan Portofolio	25%
	Presentasi/Seminar Hasil	15%
	Penilaian Mitra Industri	10%
<b>Skripsi/Tugas Akhir</b>	Kualitas Penelitian/Produk	60%
	Seminar dan Ujian	25%
	Proses Bimbingan	15%

Pada mata kuliah berbasis Project-Based Learning, bobot terbesar diberikan pada proyek atau implementasi produk karena pendekatan ini menekankan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan solusi nyata berbasis teknologi dan bisnis digital. Sementara pada

mata kuliah berbasis Case Method, bobot utama diberikan pada kemampuan analisis kasus, problem solving, argumentasi, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam diskusi.

Setiap asesmen dilengkapi dengan rubrik penilaian yang terstandar untuk memastikan keterukuran CPL secara objektif, transparan, dan konsisten. Hasil evaluasi pembelajaran selanjutnya dianalisis dalam mekanisme Continuous Quality Improvement (CQI) sebagai dasar peningkatan kualitas pembelajaran dan penyempurnaan kurikulum secara berkelanjutan.

#### A. Metode Penilaian Peningkatan Kualitas Berkelanjutan (CQI)

*Continous Quality Improvement* (CQI) dilaporkan untuk setiap mata kuliah.

Nilai akhir untuk setiap mata kuliah menjadi acuan atas dasar evaluasi CQI dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Skor mata kuliah ditimbang berdasarkan kontribusinya terhadap CPL
- 2) Hasil rata-rata dikategorikan dalam kriteria berikut:
  - a. *Excellent*, jika nilainya adalah 80 s.d 100
  - b. *Good*, jika nilainya adalah 70 s.d 79
  - c. *Satisfy*, jika nilainya adalah 65 s.d 69
  - d. *Fail*, jika nilainya adalah 0 s.d 64
- 3) Semua penilaian ditabulasi untuk melihat persentase berdasarkan kategori selama satu tahun.
- 4) Hasil keseluruhan kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan hasil tahun berikutnya secara secara berkelanjutan.
- 5) Penilaian kurikulum digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran, penilaian, dll.

## Manajemen & Penjaminan Mutu

Pada struktur kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa, Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh minimal 144 SKS dengan komposisi: mata kuliah yang wajib ditempuh adalah sejumlah 109 SKS, sedangkan mata kuliah pilihan harus ditempuh sejumlah 9 SKS dari 27 SKS mata kuliah pilihan. Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa terdiri atas tiga kehususan, di antaranya adalah Kewirausahaan Digital, Konsultan Bisnis Digital, dan Pemasaran Digital. Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui Audit Mutu Internal (AMI), meliputi audit kurikulum, monev pembelajaran, dan audit capaian kinerja program studi. Hasil audit selanjutnya dibahas dalam Rapat Tinjauan Manajemen (RTM).

## Manajemen Risiko Akademik

Manajemen risiko bidang akademik pada Program Studi Bisnis Digital merupakan bagian penting dalam sistem penjaminan mutu internal untuk memastikan seluruh proses tridharma perguruan

tinggi berjalan secara efektif, adaptif, dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan tinggi yang semakin dinamis, Program Studi Bisnis Digital menghadapi berbagai tantangan, mulai dari perkembangan teknologi digital yang cepat, perubahan kebutuhan industri, tuntutan internasionalisasi, hingga peningkatan ekspektasi terhadap kualitas lulusan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan manajemen risiko yang sistematis agar potensi hambatan terhadap pencapaian visi, misi, dan indikator kinerja program studi dapat diidentifikasi serta dikendalikan sejak dini.

Penerapan manajemen risiko akademik di Program Studi Bisnis Digital mencakup proses identifikasi, analisis, evaluasi, mitigasi, dan monitoring terhadap berbagai risiko yang berpotensi memengaruhi mutu akademik. Risiko tersebut dapat muncul pada bidang pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, tata kelola, maupun layanan pendukung akademik. Berdasarkan implementasi manajemen risiko akademik di lingkungan Fakultas Ekonomika dan Bisnis, beberapa risiko utama yang relevan dengan karakteristik Program Studi Bisnis Digital meliputi keterbatasan sarana pembelajaran digital, kurang optimalnya pengukuran Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) pada program magang atau MBKM, minimnya publikasi internasional dosen, rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam program internasional, hingga belum optimalnya integrasi hasil penelitian dan pengabdian dalam pembelajaran.

Dalam implementasinya, manajemen risiko akademik tidak hanya berfungsi sebagai alat pengendalian, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam mendukung budaya mutu dan tata kelola berbasis risiko (*risk-based quality assurance*). Program Studi Bisnis Digital perlu membangun sistem monitoring dan evaluasi yang terintegrasi dengan indikator kinerja utama (IKU), Outcome-Based Education (OBE), serta standar akreditasi nasional maupun internasional. Dengan pendekatan tersebut, setiap risiko dapat dimitigasi secara proaktif melalui penguatan kebijakan akademik, peningkatan kapasitas sumber daya manusia, optimalisasi teknologi pembelajaran, dan pengembangan jejaring industri serta internasional.

Secara keseluruhan, manajemen risiko akademik pada Program Studi Bisnis Digital bertujuan untuk menjaga keberlangsungan mutu pendidikan, meningkatkan relevansi kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri digital, memperkuat reputasi akademik, serta memastikan tercapainya visi program studi sebagai pusat pengembangan bisnis dan teknologi digital yang unggul, adaptif, dan inovatif. Penerapan manajemen risiko yang konsisten akan membantu program studi menghadapi ketidakpastian, meningkatkan efektivitas pengambilan keputusan, dan menciptakan ekosistem akademik yang lebih resilien terhadap perubahan di era transformasi digital.

## **Tata Cara Penerimaan Mahasiswa**

Program sarjana Bisnis Digital di Universitas Negeri Surabaya menyediakan beberapa jalur admisi yang dirancang untuk memberikan kesempatan yang luas bagi calon mahasiswa dengan berbagai potensi akademik maupun nonakademik. Jalur Nasional terdiri atas Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP) dan Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT). SNBP merupakan jalur seleksi yang menitikberatkan pada prestasi akademik dan nonakademik siswa selama menempuh pendidikan di sekolah, sedangkan SNBT menggunakan hasil tes

berbasis komputer yang mengukur kemampuan akademik, penalaran, dan potensi belajar calon mahasiswa secara nasional.

Selain jalur nasional, UNESA juga membuka Jalur Mandiri sebagai bentuk perluasan akses pendidikan tinggi bagi calon mahasiswa yang memiliki kompetensi dan kesiapan belajar sesuai dengan standar universitas. Jalur ini memberikan fleksibilitas bagi peserta untuk mengikuti seleksi berdasarkan ketentuan dan mekanisme yang ditetapkan oleh universitas, baik melalui ujian tulis, prestasi, maupun skema seleksi lainnya. Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru (SNPMB) merupakan sistem seleksi masuk perguruan tinggi negeri yang diselenggarakan secara nasional oleh Panitia Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru yang dibentuk oleh Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi bersama Majelis Rektor Perguruan Tinggi Negeri Indonesia (MRPTNI). Pelaksanaan seleksi ini dirancang dengan prinsip objektif, transparan, adil, dan akuntabel guna memastikan proses penerimaan mahasiswa baru berlangsung secara berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan.

SNPMB terdiri atas dua jalur seleksi utama, yaitu Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP) dan Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT). SNBP merupakan jalur seleksi yang menilai prestasi akademik maupun nonakademik siswa selama menempuh pendidikan di sekolah, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa berprestasi untuk melanjutkan pendidikan tinggi melalui rekam jejak capaian belajar. Sementara itu, SNBT merupakan jalur seleksi berbasis tes yang mengukur kemampuan akademik, penalaran, serta potensi kognitif calon mahasiswa melalui ujian terstandar secara nasional. Kedua jalur tersebut menjadi bagian dari upaya pemerintah dalam memberikan akses pendidikan tinggi yang lebih inklusif, kompetitif, dan berkualitas bagi seluruh calon mahasiswa di Indonesia.

Informasi lebih lanjut mengenai mekanisme dan ketentuan masing-masing jalur dapat diakses melalui pilihan berikut:

1. Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP)
2. Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT)

Seleksi Mandiri Tahun 2026 atau Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB) merupakan jalur penerimaan mahasiswa baru yang diselenggarakan secara mandiri oleh Universitas Negeri Surabaya. Jalur ini dirancang untuk memberikan kesempatan yang lebih luas kepada calon mahasiswa melalui berbagai skema seleksi yang disesuaikan dengan karakteristik, potensi, dan latar belakang peserta. Setiap jalur memiliki mekanisme, persyaratan, indikator penilaian, serta jadwal pelaksanaan yang berbeda sesuai dengan kebijakan universitas. Oleh karena itu, calon peserta diharapkan memahami ketentuan masing-masing jalur sebelum melakukan pendaftaran.

Adapun jalur yang tersedia dalam Seleksi Mandiri UNESA Tahun 2026 meliputi Kelas Internasional (IUP), Jalur Prestasi, Jalur NonTes UTBK, Jalur NonTes Rapor, Jalur Kerjasama, Jalur Disabilitas, Jalur TMUBK, Jalur Alih Jenjang, dan Jalur Mutasi. Masing-masing jalur memberikan alternatif seleksi yang lebih fleksibel, baik melalui penilaian prestasi, hasil UTBK, rekam jejak akademik, kerja sama institusi, maupun kebutuhan

khusus tertentu. Informasi lebih detail mengenai persyaratan, mekanisme seleksi, jadwal, dan tata cara pendaftaran dapat diakses melalui tautan pada masing-masing jalur.

Bagi peserta yang dinyatakan lolos melalui jalur mandiri dan sebelumnya telah diterima serta melakukan daftar ulang pada jalur SNBT, maka status kelulusan pada jalur SPMB-Mandiri dinyatakan batal. Sebagai bagian dari proses administrasi, peserta yang melakukan daftar ulang pada jalur SPMB-Mandiri diwajibkan mengisi surat pernyataan kesediaan pengunduran diri sesuai ketentuan yang berlaku.

Untuk mendukung internasionalisasi pendidikan tinggi, UNESA juga menyelenggarakan Jalur International Undergraduate Program (IUP). Jalur ini dirancang bagi mahasiswa yang ingin memperoleh pengalaman pembelajaran berstandar internasional melalui penggunaan bahasa asing, kurikulum berorientasi global, kolaborasi internasional, serta peluang pertukaran mahasiswa dan kegiatan akademik lintas negara. Dengan keberadaan Jalur IUP, UNESA berupaya mencetak lulusan yang memiliki daya saing global, kompetensi lintas budaya, dan kesiapan menghadapi tantangan dunia internasional.