



# DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

TIM PENYUSUN | TIM PENGEMBANG KURIKULUM



---

## **DOKUMEN**

# **Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Program Studi S1 Bisnis Digital**

Surabaya, 31/12/2021

Nama Ketua Tim : Hujjatullah Fazlurrahman, S.E., MBA.

NIDN : 0723108603

Program Studi : S1 Bisnis Digital

Fakultas : Ekonomika dan Bisnis

Universitas : Negeri Surabaya

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
DIREKTORAT JENDERAL PEMBELAJARAN DAN KEMAHASISWAAN  
DIREKTORAT PEMBELAJARAN, Tahun 2021**



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>III</b>
<b>IDENTITAS PROGRAM STUDI</b> .....	<b>IV</b>
<b>1 LANDASAN KURIKULUM</b> .....	<b>1</b>
1.1 UNIVERSITAS VALUE .....	1
1.2 LANDASAN FILOSOFI .....	1
1.3 LANDASAN HISTORIS.....	1
1.4 LANDASAN HUKUM .....	1
<b>2 VISI, MISI, DAN TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI</b> .....	<b>3</b>
2.1 VISI.....	3
2.2 MISI .....	3
2.3 TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI.....	5
<b>3 EVALUASI KURIKULUM &amp; TRACER STUDY</b> .....	<b>1</b>
3.1 EVALUASI KURIKULUM.....	1
3.2 TRACER STUDY .....	1
<b>4 PROFIL LULUSAN &amp; RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)</b> .....	<b>2</b>
4.1 PROFIL LULUSAN .....	2
4.2 PERUMUSAN CPL.....	3
4.3 MATRIK HUBUNGAN CPL DENGAN PROFIL LULUSAN .....	4
4.4 MATRIK HUBUNGAN CPL PRODI DENGAN TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI .....	5
<b>5 PENENTUAN BAHAN KAJIAN</b> .....	<b>5</b>
5.1 GAMBARAN <i>BODY OF KNOWLEDGE</i> (BOK) .....	5
5.2 DESKRIPSI BAHAN KAJIAN .....	6
<b>6 PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS</b> .....	<b>7</b>
<b>7 ORGANISASI MATA KULIAH PROGRAM STUDI</b> .....	<b>1</b>
<b>8 DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER</b> .....	<b>1</b>
<b>9 RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b> .....	<b>4</b>
<b>11 PENGELOLAAN PEMEBELAJARAN</b> .....	<b>5</b>
<b>12 PENUTUP</b> .....	<b>10</b>



---

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas KaruniaNya maka penyusunan kurikulum basis *Outcome Based Education* (OBE) untuk program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa telah terselesaikan dengan cukup baik. Kurikulum OBE ini dapat terselesaikan dengan kerjasama dari berbagai pihak khususnya civitas akademika program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa. Kami menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya pada seluruh civitas akademika program studi Bisnis Digital yang telah mendukung tersusunnya kurikulum ini. Namun demikian kurikulum yang telah tersusun ini masih jauh dari sempurna mengingat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) versi OBE dan capaian pembelajaran/*learning outcome* (LO) yang telah dilakukan uji publik kepada calon pengguna lulusan, dan asosiasi bisnis digital. Dinamika perubahan di dunia pendidikan tinggi mengakibatkan penyesuaian terhadap seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa dengan tetap mengacu pada SN-DIKTI. Kurikulum ini disusun untuk dapat beradaptasi dengan Era industri 4.0, kebijakan untuk menerapkan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dan pemenuhan persyaratan untuk kepentingan akreditasi/sertifikasi baik level nasional dan internasional. Oleh karena itu, masih sangat memerlukan penyesuaian dengan capaian pembelajaran yang dihasilkan asosiasi profesi bisnis digital serta masukan dari berbagai pihak untuk menyempurnakan kurikulum program studi S1 Bisnis Digital FEB Unesa ini.



---

## **Tim Pengembang Kurikulum**

Ketua Tim Kurikulum : Dr. Nanang Hidroes Abrori S.T, MTI

Sekretaris Tim Kurikulum : Ika Diyah Candra Arifah S.E., M.Com, CMA

Anggota Tim Kurikulum :

1. Hujjatullah Fazlurrahman S.E., MBA
2. Renny Sari Dewi S.Kom., M.Kom
3. Achmad Kautsar S.E., MM
4. Hafid Kholidi Hadi S.E., MSM.
5. Anita Safitri S.Kom, M.Kom.
6. Riska Dhenabayu S.Kom., MM.
7. Fresha Kharisma S.E., MSM.
8. Fajar Wahyudi Rahman S.E., MM.



## IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Negeri Surabaya <input checked="" type="checkbox"/> PTN <input type="checkbox"/> PTS
2	Fakultas	Ekonomika dan Bisnis
3	Jurusan/Departemen	-
4	Program Studi	Sarjana Satu (S1) Bisnis Digital
5	Status Akreditasi	“Baik”, 8480/SK/BAN-PT/Ak.P/S/X/2022
6	Jumlah Mahasiswa	760
7	Jumlah Dosen	10
8	Alamat Prodi	Gedung G2 - Kampus Ketintang, Jalan Ketintang, Surabaya 60231
9	Telpon	
10	Web PRODI/PT	<a href="http://bisnisdigital.feb.unesa.ac.id">http://bisnisdigital.feb.unesa.ac.id</a>



---

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital dinyatakan berlaku mulai Semester Gasal Tahun 2023/2024

Ketua Tim Pengembang Kurikulum

Dr. Nanang Hidroes Abrori S.T., MTI  
NIP. 202208086

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis

Ketua Program Studi Bisnis Digital

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

Hujjatullah Fazlurrahman S.E., MBA  
NIP. 198610232015041004



## 1 Landasan Kurikulum

### 1.1 Universitas Value

Mewujudkan karakter Idaman Jelita yang meliputi: Iman, Cerdas, Jujur, Peduli, dan Tangguh. Nilai tersebut menjadi ciri khas yang ditanamkan untuk mewujudkan “Growing with Character”.

### 1.2 Landasan Filosofi

Penyusunan kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital berlandaskan pada:

1. Pancasila
2. Undang-Undang Dasar 1945

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

### 1.3 Landasan Sosiologis

Penentuan dasar penyusunan kurikulum, memperhatikan kebutuhan sosiologis sebagai berikut:

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

### 1.4 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; dan 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.

### 1.5 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;

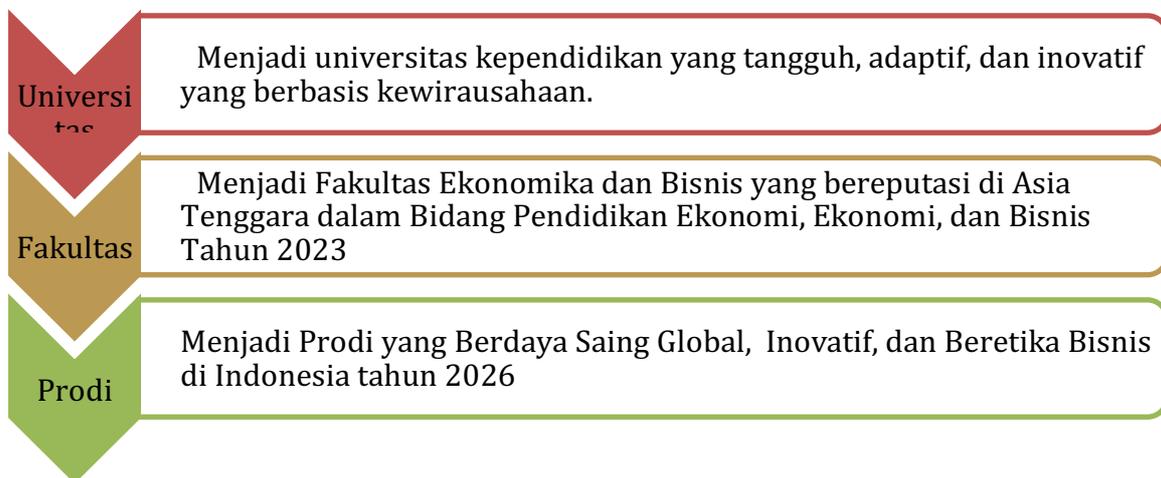


13. Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 197/E/0/2021
14. Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya (Unesa) Kode Dokumen Nomor: 01/01.UNV/KA/2014, yang selanjutnya direvisi menjadi Kebijakan Akademik Universitas Negeri Surabaya Tahun 2016 yang berisi tentang arah 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.

## 2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Program Studi

### 2.1 Visi

Visi Program Studi S1 Bisnis Digital diturunkan dari visi Universitas Negeri Surabaya dan visi Fakultas Ekonomika dan Bisnis:



### 2.2 Visi Keilmuan

Visi keilmuan program studi S1 Bisnis Digital adalah “Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan keterampilan technopreneurship, pemasaran digital dan konsultan bisnis digital yang inovatif, kreatif, kolaboratif, berdaya saing, dan beretika bisnis”.

### 2.3 Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;



2. Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
3. Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
4. Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip *good university governance*;
5. Membangun kerja sama dengan stakeholder di dalam negeri dan luar negeri.

Misi Prodi Studi S1 Bisnis Digital tersebut diturunkan dari Misi Universitas Negeri Surabaya dan FEB Unesa.

Misi UNESA	Misi Fakultas	Misi Program Studi
Menyelenggarakan pendidikan di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berkarakter tangguh, adaptif, dan inovatif yang berbasis kewirausahaan;	Meningkatkan kualitas penyelenggaraan program pendidikan sarjana, magister, doktor serta profesi di bidang pendidikan ekonomi, ekonomi dan bisnis.	Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
Menyelenggarakan penelitian dan meningkatkan kualitas inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan	Meningkatkan kualitas penelitian dibidang pendidikan ekonomi, ekonomi dan bisnis yang bereputasi dan berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS.	Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dan menyebarluaskan inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan bagi kesejahteraan masyarakat	Meningkatkan kualitas pengabdian kepada masyarakat dibidang pendidikan ekonomi, ekonomi dan bisnis yang bereputasi.	Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;
Menyelenggarakan kegiatan tridharma perguruan tinggi melalui sistem		



multicampus secara sinergi, terintegrasi, harmonis, dan berkelanjutan dengan memperhatikan keunggulan UNESA		
Menyelenggarakan tata kelola yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel yang menjamin mutu secara berkelanjutan; dan	Meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan yang memiliki jiwa kepemimpinan-kewirausahaan.	Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip <i>good university governance</i> ;
Menyelenggarakan kerja sama nasional dan internasional yang produktif dalam menciptakan, mengembangkan, dan menyebarluaskan inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan	Meningkatkan Good Faculty Governance dalam pengelolaan organisasi dan jaringan kerjasama dengan stakeholder baik dalam maupun luar negeri	Membangun kerjasama dengan <i>stakeholder</i> di dalam negeri dan luar negeri.

## 2.4 Misi dan Strategi

Misi		Strategi	
1.	Terlaksananya pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis;	1.	Sanctioning dan Uji Publik Kurikulum secara berkala.
		2.	Evaluasi Unit Penjaminan Mutu Jurusan secara rutin terhadap kualitas pembelajaran.
		3.	Pengawasan kegiatan mahasiswa melalui Digital Business Club (DBC) program studi Bisnis Digital.
		4.	Pengajuan reakreditasi nasional dan akreditasi internasional
		5.	Memberikan kesempatan bagi dosen untuk mengembangkan keprofesionalismeannya sesuai dengan bidang keahlian



		6.	Memberikan kesempatan bagi dosen untuk melanjutkan pendidikan sesuai dengan bidang keahlian
2.	Terciptanya budaya penelitian yang berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS	1.	Penataan dosen sesuai dengan bidang keahlian
3.	Terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat	2.	Penetapan Roadmap penelitian dan PKM
		3.	Penelitian kolaborasi dengan PT DN dan LN
		4.	Menekankan fokus terbitan artikel pada jurnal internasional dan nasional bereputasi
4.	Terciptanya <i>good department governance</i> yang akuntabel	1.	Pelaksanaan tata kelola melalui manajemen dengan konsep Sinergy, Accountability, Transparency, dan Unity
		2.	Prioritas RBA yang mendukung program studi Bisnis Digital
		3.	Terlaksananya administrasi jurusan yang solid dan responsif
5.	Meningkatnya daya saing lulusan di dunia usaha/dunia industri	1.	Kesempatan mahasiswa berprestasi melalui program Bisnis Digital
		2.	Terlaksananya <i>tracer study</i> untuk promosi identifikasi profil lulusan secara kuantitas dan kualitas
		3.	Membangun jejaring dengan berbagai <i>stakeholder</i> .
		4.	Pengembangan kelas internasional
		5.	Terwujudnya perkuliahan dengan mendatangkan dosen tamu sesuai keahlian/kepakaran
		6.	Meningkatkan peran Ikatan Alumni Bisnis Digital



### 3. 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 KKN 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:

#### 1. *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*.

#### 2. *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. 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



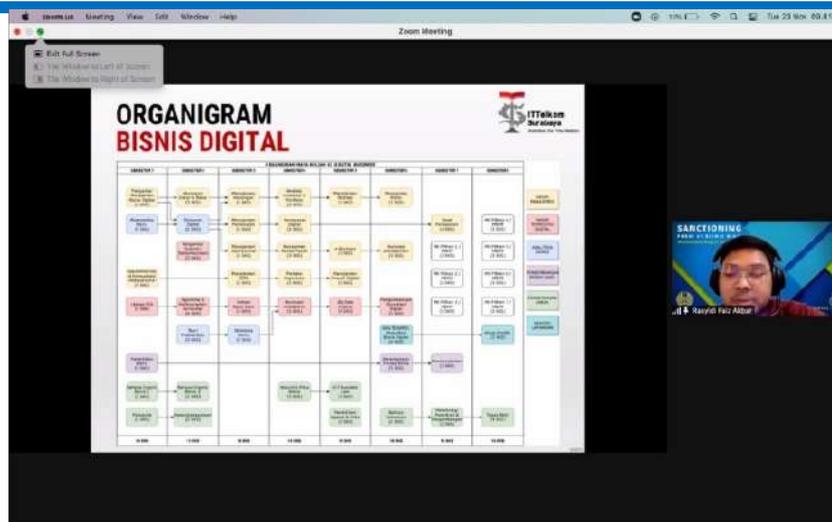
dibutuhkan S1 Bisnis Digital Indonesia dapat memiliki pendiri yang berbeda dibandingkan prodi sejenis lainnya.

### 3. *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 Digital IT Telkom Surabaya dan Universitas Padjajaran. Beberapa masukan yang diperoleh adalah:

- Perlunya dibuat visualisasi *course path* yang komunikatif.
- Mengusulkan rasio struktur mata kuliah manajemen bisnis dibanding teknologi informasi adalah 60:40.
- Perlu dimatangkan kembali terkait komposisi mata kuliah yang berbasis manajemen bisnis dan teknologi informasi.
- Mengusulkan rasio mata kuliah 40% manajemen bisnis dan 60% teknologi informasi, sehingga kompetensi lulusannya kuat pada sisi teknologi informasinya.
- Mengusulkan profil lulusan Product Manager dengan kompetensi yang menguasai baik dibidang teknologi informasi maupun bisnis.
- Mata kuliah pilihan belum proporsional, bisa benchmark ke Prodi Bisnis Digital Unpad.

Dari *sanctioning* kurikulum, dirumuskan proporsi mata kuliah prodi bisnis digital adalah 55% manajemen dan 45% teknologi informasi, roadmap kurikulum dan penentuan mata kuliah pilihan yang proporsional untuk masing-masing bidang konsentrasi Technopreneur, Pemasaran Digital dan Konsultan Bisnis Digital.



#### 4. *Penyusunan Akhir Kurikulum*

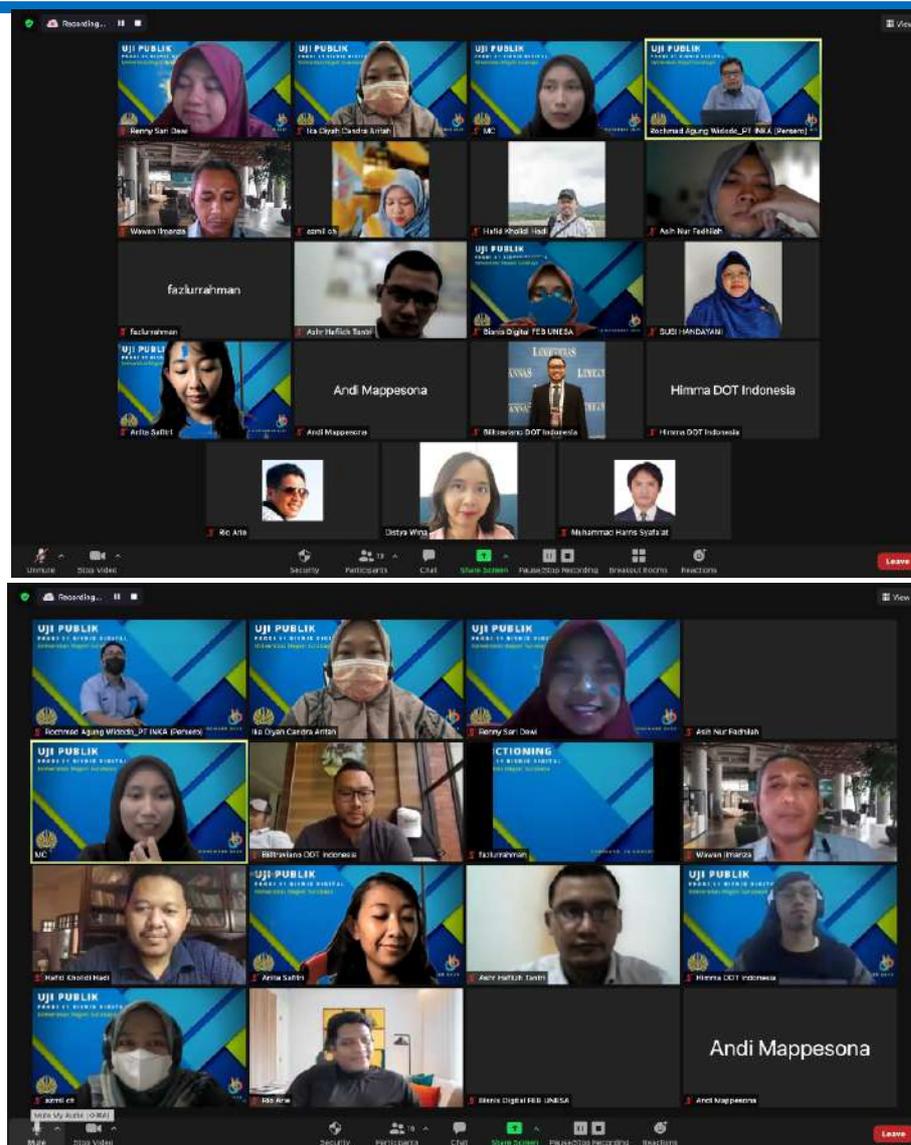
Fase setelah sanctioning adalah tim melakukan finalisasi penyusunan akhir buku kurikulum dengan mempertimbangkan masukan para ahli dan *benchmarking* dengan prodi sejenis.



## 5. *Uji Publik Kurikulum*

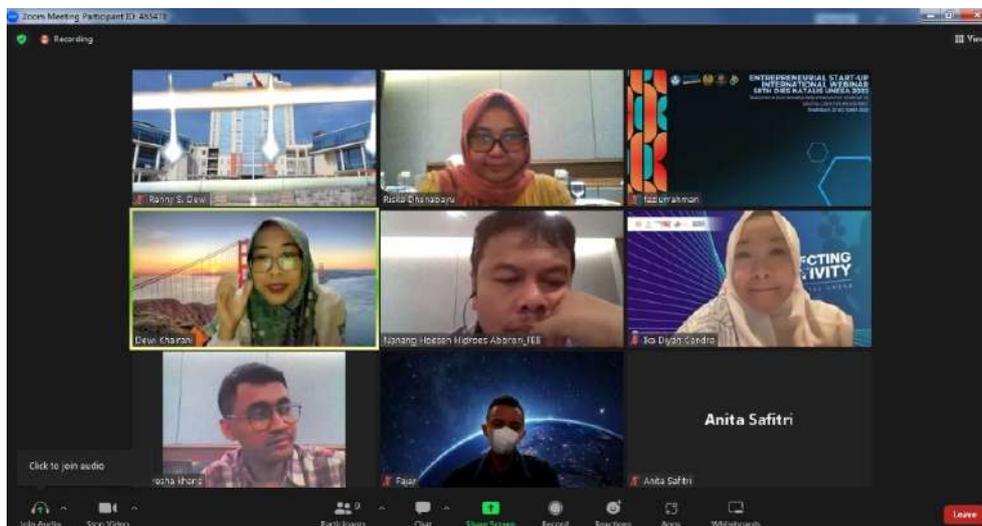
Setelah draft akhir kurikulum terbentuk, dilakukan uji publik kurikulum dengan mengundang para stakeholder dan mitra kerjasama dari Prodi S1 Bisnis digital yang tujuannya untuk memberikan masukan yang komprehensif mengenai keterkaitan antara dunia kerja dengan dunia pendidikan. Pada tahap ini uji publik 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 analisis 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.



## 6. 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.



**Tabel Roadmap Strategi Pengembangan Prodi S1 Bisnis Digital**

No	Misi Prodi	Tujuan Misi Prodi	Sasaran Kegiatan Prodi	Strategi Pengembangan Prodi
1	Menyelenggarakan pendidikan dan pengembangan ilmu Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis	Terselenggaranya program pendidikan bidang ekonomi dan bisnis yang berkualitas dan berdaya saing	Peningkatan kualitas akademik di bidang ekonomi dan bisnis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peningkatan akses dan mutu calon mahasiswa baru;</li> <li>2. Pengembangan sumber dan media pembelajaran;</li> <li>3. Pengembangan kurikulum berbasis Output Base Education (OBE);</li> <li>4. Peningkatan penjaminan mutu program studi;</li> <li>5. Pengembangan kelas internasional;</li> <li>6. Pengembangan kewirausahaan mahasiswa.</li> <li>7. Perbaikan rasio dosen mahasiswa.</li> </ol>
2	Menyelenggarakan penelitian di bidang Bisnis Digital yang berbasis etika bisnis	Meningkatnya kuantitas, kualitas dan inovasi penelitian bidang Bisnis Digital berbasis etika ekonomi dan bisnis	Peningkatan kualitas riset yang berkontribusi dalam pengembangan IPTEKS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun, mengembangkan dan mengimplementasikan roadmap penelitian</li> <li>2. Pengembangan penelitian multi disiplin;</li> <li>3. Inisiasi kerjasama penelitian dalam dan luar negeri;</li> <li>4. Peningkatan jumlah publikasi dalam jurnal nasional dan internasional;</li> <li>5. Peningkatan kualitas publikasi dan jumlah sitasi;</li> <li>6. Menyusun roadmap pengembangan penerbitan jurnal nasional dan internasional;</li> <li>7. Pengembangan kerjasama dengan lembaga internasional dibidang riset;</li> </ol>
3	Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital dengan etika bisnis	Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat yang berbasis Bisnis Digital dengan etika ekonomi dan bisnis.	Terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas dan bermanfaat dalam meningkatkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun roadmap pengabdian kepada masyarakat;</li> <li>2. Peningkatan jumlah kegiatan pengabdian pada masyarakat;</li> <li>3. Pengembangan entrepreneurship di masyarakat</li> <li>4. Pengembangan kegiatan tindak</li> </ol>



			kesejahteraan masyarakat	lanjut Ipteks dan sosial yang berdaya guna;
4	Menyelenggarakan tata kelola prodi yang sesuai dengan prinsip good university governance.	Terselenggaranya tata kelola organisasi yang efektif, efisien dan berintegritas.	Terlaksananya tata kelola, sistem penjaminan mutu, serta jejaring kerjasama dengan stakeholder di dalam maupun luar negeri.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peningkatan kualitas dan kuantitas daya tampung program studi;</li> <li>2. Pengembangan laboratorium pembelajaran;</li> <li>3. Peningkatan income generating dari kerjasama;</li> <li>4. Pengembangan kualitas Akreditasi Nasional dan Internasional;</li> <li>5. Peningkatan daya saing di tingkat nasional;</li> <li>6. Peningkatan kerjasama internasional untuk pendidikan dalam bentuk lecturer and/or student exchange, atau program lain yang relevan untuk mendapatkan rekognisi internasional;</li> <li>7. Peningkatan dana dari Corporate Social Responsibility (CSR) perusahaan BUMN/swasta."</li> </ol>
5	Meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan yang memiliki jiwa kepemimpinan-kewirausahaan berbasis Bisnis Digital	Meningkatnya lulusan yang memiliki jiwa kepemimpinan dan kewirausahaan berbasis Bisnis Digital.	Meningkatnya daya saing lulusan di dunia kerja	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peningkatan kualitas kegiatan keorganisasian, bakat minat, kerohanian dan penalaran;</li> <li>2. Pengembangan startup mahasiswa;</li> <li>3. Peningkatan inovasi dan kreativitas mahasiswa;</li> <li>4. Peningkatan prestasi mahasiswa di tingkat nasional dan internasional;</li> <li>5. Peningkatan mahasiswa penerima beasiswa</li> <li>6. Peningkatan sarana dan prasarana kemahasiswaan</li> <li>7. Pengembangan karir mahasiswa;</li> <li>8. Partisipasi alumni dalam kegiatan kemahasiswaan.</li> </ol>

Sumber: Rencana Strategis Prodi Bisnis Digital 2021-2024

## 2 Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Tujuan Program Studi S1 Bisnis Digital adalah menghasilkan lulusan yang berprofesi sebagai akuntan pemula, auditor pemula, konsultan pemula, wirausahawan, dan profesional pemasaran digital yang memiliki kompetensi sebagai berikut:

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



### 3.1 Profil Lulusan

Tabel 2. Profil Lulusan dan deskripsinya

No	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil Lulusan	Kemampuan yang diperlukan dari profil lulusan
PL1	Wirausahawan muda bisnis digital	Lulusan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengembangkan pengembangan usaha.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lean &amp; Agile</li> <li>• User Experience</li> <li>• User Research</li> <li>• Creative Design</li> <li>• Design Thinking</li> <li>• Innovation Management</li> <li>• Service Design</li> <li>• Data analytic</li> <li>• Data management</li> <li>• Data visualisation</li> </ul>
PL2	Konsultan bisnis digital	Lulusan mampu mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi berdasar atas data-data agar manajemen organisasi/institusi/lembaga di bidang bisnis digital dapat beroperasi dengan lebih efisien dan efektif, serta dapat mengembangkan bisnisnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovation Management</li> <li>• Integrated System</li> <li>• Software Requirement System</li> <li>• Resource Management</li> <li>• Business Modeling</li> <li>• Partnership Initiation</li> <li>• Partnership Management &amp; Governance</li> <li>• Prototyping</li> <li>• Data analytic</li> <li>• Data management</li> <li>• Data visualisation</li> </ul>
PL3	Profesional pemasaran digital	Lulusan mampu mengevaluasi teknologi, aplikasi, dan <i>trend</i> IT yang sedang berkembang serta memberikan pemikiran dan perspektif untuk mengadopsi teknik pemasaran online yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Content Strategy &amp; Planning</li> <li>• Content Management</li> <li>• Digital Content Editorial</li> <li>• Media Research</li> <li>• Integrated Marketing Communication</li> <li>• Personalization</li> <li>• Data analytic</li> <li>• Data management</li> <li>• Data visualisation</li> </ul>

### 3.2 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 3.



**Tabel 3. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi**

No	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sumber acuan
<b>Sikap</b>		
S1	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti)
S2	2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;	
S3	3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S4	4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;	
S5	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	
S6	6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	
S7	7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	
S8	8. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	
S9	9. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan	
S10	10. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	
<b>Pengetahuan</b>		
P1	1. Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, KKNI, OBE, ACM 2020 ( <a href="https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/curricula-recommendations/cc2020.pdf">https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/curricula-recommendations/cc2020.pdf</a> ), APBISDI
P2	2. Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.	
<b>Keterampilan Umum</b>		



KU1	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
KU2	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	
KU3	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	
KU4	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	
KU5	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	
KU6	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	
KU7	7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	
KU8	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan	
KU9		



KU10	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	
KU11	10. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat. 11. Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.	
<b>Keterampilan Khusus</b>		
KK1	1. Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi;	ACM 2020 ( <a href="https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/curricula-recommendations/cc2020.pdf">https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/curricula-recommendations/cc2020.pdf</a> )
KK2	2. Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.	APBISDI
KK3	3. Mampu merancang sistem informasi manajemen dan basis data untuk mengevaluasi pengendalian internal berbasis teknologi informasi.	
KK4	4. Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi;	
KK5	5. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya.	

### 3.3 Matrik hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Tabel 4. Matrik hubungan Profil & CPL Prodi

CPL Prodi		PEO1	PEO2	PEO3
<b>Sikap</b>				
CPL 1 (S1)	Lulusan mampu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	√	√	
CPL 2 (S2)	Lulusan mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;		√	√



CPL 3 (S3)	Lulusan mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	√		√
CPL 4 (S4)	Lulusan mampu berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;		√	√
CPL 5 (S5)	Lulusan mampu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;		√	√
CPL6 (S6)	Lulusan bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;		√	√
CPL7 (S7)	Lulusan taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;		√	√
CPL8 (S8)	Lulusan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	√		√
CPL9 (S9)	Lulusan menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	√		√
CPL10 (S10)	Lulusan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	√		√
<b>Pengetahuan</b>				
CPL 11 (P1)	Mampu menerapkan dan menganalisis konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.	√	√	√
CPL 12 (P2)	Mampu menerapkan dan menganalisis prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.	√	√	√
<b>Keterampilan Umum</b>				
CPL 13 (KU1)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;	√	√	√
CPL 14 (KU2)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	√	√	√



CPL 15 (KU3)	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;	√	√	√
CPL 16 (KU4)	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	√	√	√
CPL 17 (KU5)	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	√	√	√
CPL 18 (KU6)	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	√	√	√
CPL 19 (KU7)	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	√	√	√
CPL 20 (KU8)	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan	√	√	√
CPL 21 (KU9)	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	√	√	√
CPL 22 (KU10)	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat	√	√	√



CPL 23 (KU11)	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.	√	√	√
CPL 24 (KU12)	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	√	√	√
<b>Keterampilan Khusus</b>				
CPL 24 (KK1)	Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi	√		√
CPL 25 (KK2)	Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.	√		√
CPL 26 (KK3)	Mampu merancang sistem informasi manajemen dan basis data untuk mengevaluasi pengendalian internal berbasis teknologi informasi.	√		√
CPL 27 (KK4)	Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi.	√		√
CPL 28 (KK5)	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya.	√		√

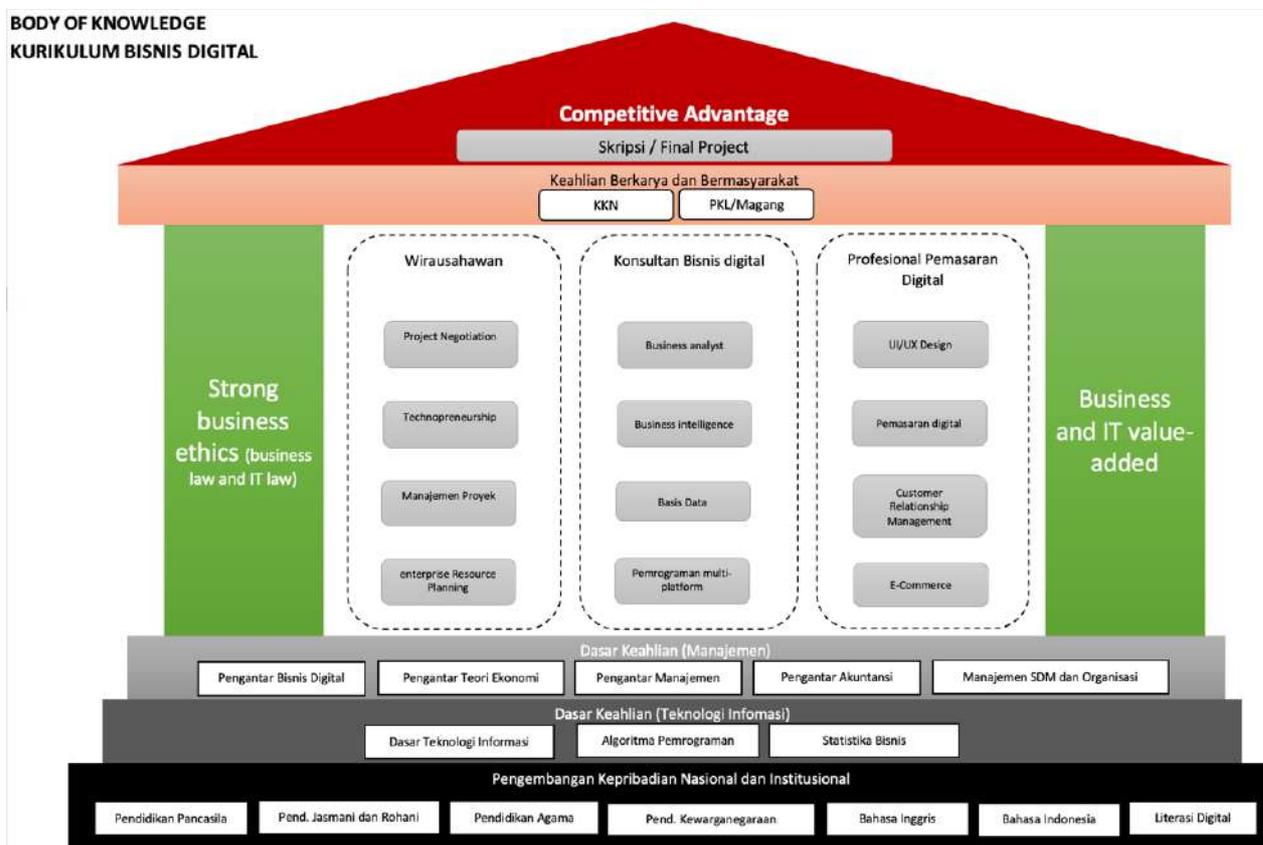


## 5. Bahan Kajian

### 5.1 Gambaran *Body of Knowledge* (BoK)

Bisnis digital merupakan program studi yang mempelajari ilmu manajemen dan teknologi, oleh karena itu *body of knowledge* dari program studi ini disesuaikan dengan standar APBISDI sebagai organisasi yang menaungi seluruh program studi bisnis digital pada perguruan tinggi negeri dan swasta dan ACM Curricula tahun 2020. Bisnis digital terdiri dari tiga elemen *body of knowledge* yang meliputi:

1. Bidang Ilmu Manajemen
2. Bidang Ilmu Teknologi Informasi
3. Bidang Ilmu Sistem Informasi





**Tabel 5. Bahan kajian berdasarkan CPL Prodi**

CPL Prodi		Bahan Kajian
<b>Sikap</b>		
CPL 1 (S1)	Lulusan mampu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 2 (S2)	Lulusan mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika Bisnis Digital</li> <li>• Financial technology</li> </ul>
CPL 3 (S3)	Lulusan mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Customer relationship management</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• E-commerce</li> </ul>
CPL 4 (S4)	Lulusan mampu berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 5 (S5)	Lulusan mampu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> <li>• Cross-cultural management</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Project negotiation</li> <li>• Pemrograman multi platform</li> </ul>
CPL 6 (S6)	Lulusan bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Financial technology</li> <li>• Etika bisnis digital</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Technopreneurship</li> <li>• E-commerce</li> </ul>
CPL 7 (S7)	Lulusan taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 8 (S8)	Lulusan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• E-commerce</li> <li>• Technopreneurship</li> </ul>
CPL 9 (S9)	Lulusan menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• UI/UX Design</li> <li>• E-commerce</li> <li>• Pemasaran digital</li> </ul>
CPL 10 (S10)	Lulusan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• Technopreneurship</li> </ul>
<b>Pengetahuan</b>		
CPL 11 (P1)	Mampu menganalisis dan menerapkan konsep teoritis dan praktis tentang berbagai teori dalam Bisnis Digital, Kewirausahaan Digital, Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Desain Sistem, Pemasaran Digital dan Intelegensi Bisnis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Pemrograman multi - platform</li> <li>• Business intelligence</li> <li>• Business analyst</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Enterprise resource</li> </ul>



		planning
CPL 12 (P2)	Mampu menganalisis dan menerapkan prinsip dasar tentang berbagai teori ilmu Ekonomi; Manajemen dan Fungsi Organisasi; dan Etika Bisnis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Project management</li> <li>• Etika Bisnis Digital</li> </ul>
<b>Ketrampilan Umum</b>		
CPL 13 (KU1)	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;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• UI/UX Design</li> <li>• Website development</li> <li>• App development</li> <li>• Manajemen proyek</li> </ul>
CPL 14 (KU2)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Project management</li> <li>• Project negotiation</li> <li>• UI/UX Design</li> <li>• Business intelligence</li> <li>• Business analyst</li> <li>• E-commerce</li> </ul>
CPL 15 (KU3)	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;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Project management</li> <li>• Project negotiation</li> <li>• UI/UX Design</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• E-commerce</li> </ul>
CPL 16 (KU4)	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	Panduan skripsi/tugas akhir Universitas Negeri Surabaya
CPL 17 (KU5)	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• E-commerce</li> <li>• Pemasaran Digital</li> <li>• Business intelligence</li> </ul>
CPL 18 (KU6)	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• E-commerce</li> <li>• Pemasaran Digital</li> <li>• Business intelligence</li> </ul>
CPL 19 (KU7)	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Project negotiation</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Pemrograman multi-platform</li> <li>• Pemasaran digital</li> </ul>



CPL 20 (KU8)	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Project negotiation</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Pemrograman multi-platform</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 21 (KU9)	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Enterprise resource planning</li> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 22 (KU10)	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Business intelligence</li> <li>• Customer relationship management</li> <li>• Project negotiation</li> </ul>
CPL 23 (KU11)	Mampu mengimplementasikan teori bidang bisnis digital dalam mengelola organisasi secara etis dan profesional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• Enterprise resource planning</li> <li>• Business analyst</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• Technopreneurship</li> </ul>
CPL 24 (KU12)	Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan bisnis dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Business analyst</li> <li>• Business intelligence</li> </ul>
<b>Ketrampilan Khusus</b>		
CPL 24 (KK1)	Mampu menerapkan manajemen bisnis digital dengan dukungan teknologi informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Business analyst</li> <li>• Business intelligence</li> <li>• Manajemen proyek</li> <li>• E-commerce</li> <li>• Customer Relationship Management</li> </ul>
CPL 25 (KK2)	Mampu menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi sistem dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses bisnis digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemrograman multi-platform</li> <li>• UI/UX Design</li> <li>• Basis data</li> </ul>
CPL 26 (KK3)	Mampu merancang sistem informasi manajemen dan basis data untuk mengevaluasi pengendalian internal berbasis teknologi informasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basis data</li> <li>• Business intelligence</li> </ul>
CPL 27 (KK4)	Mampu menerapkan Kode Etik dan Kerangka Keamanan Informasi yang berlaku dengan dukungan teknologi informasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika bisnis digital</li> </ul>
CPL 28 (KK5)	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang manajemen bisnis, teknologi informasi dan sistem informasi manajemen dan mengkomunikasikan hasilnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Technopreneurship</li> <li>• Pemasaran digital</li> <li>• UI/UX Design</li> </ul>



## a. Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 6. Bahan Kajian (BK)

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK1	Project negotiation	Mengembangkan keterampilan presentasi yang dikembangkan dengan berfokus pada tantangan unik yang dihadapi pengusaha saat mengkomunikasikan rencana bisnis mereka kepada investor. Mahasiswa mengembangkan <i>pitch deck</i> mereka dan belajar untuk secara ringkas mengomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan.
BK2	Technopreneurship	Mengembangkan usaha mandiri di bidang teknologi.
BK3	Manajemen proyek	Melakukan identifikasi dokumen pengembangan proyek, melakukan analisis studi kelayakan awal, mengembangkan project charter, mengembangkan rencana pengelolaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, melakukan pengendalian perubahan secara terintegrasi dan menyerahkan proyek.
BK4	Enterprise Resource planning	Mempelajari mengenai konsep dasar, fungsi, penerapan, dan manajemen rantai pasokan dengan pendekatan teknologi Enterprise Resource Planning pada organisasi.
BK5	Business Analyst	Mempelajari bagaimana memimpin tim digital dalam menyelesaikan permasalahan kompleks serta mampu menerjemahkan dan memimpin dalam menghubungkan antara kebutuhan, keinginan, dan harapan terhadap dari pelanggan dan bisnis.
BK6	Business intelligence	Mengeksplorasi sistem informasi dan intelijen bisnis yang digunakan untuk menyediakan profesional bisnis dengan kemampuan untuk melakukan analisis operasi bisnis dan kinerja untuk pengambilan keputusan di lingkungan bisnis yang dinamis.
BK7	Basis data	Mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta banyak pengguna.
BK8	Pemrograman multi-platform	Mempelajari tentang proses menulis, menguji dan memperbaiki, dan memelihara kode untuk membangun program komputer yang dapat digunakan di sistem operasi manapun.
BK9	Desain dan inovasi	Mempelajari rekayasa antarmuka pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna dan interaksi.
BK10	Pemasaran digital	Memasarkan dan membranding produk dengan menggunakan media sosial, Search Engine Optimization (SEO), Search Engine Marketing, Social Media, Content Marketing, Email Marketing, Video Marketing, menganalisa setiap kebutuhan, memvisualisasikan data ke bentuk gambar serta menentukan strategi untuk meningkatkan penjualan.
BK11	Customer relationship management	Mempelajari sistem informasi yang terintegrasi yang digunakan untuk merencanakan, menjadwalkan, dan mengendalikan aktivitas-aktivitas pra-penjualan dan pasca-penjualan dalam sebuah organisasi.
BK12	E-commerce	Mempelajari proses penyebaran, penjualan, pembelian serta pemasaran barang atau jasa yang menggunakan sistem elektronik seperti internet, TV atau jaringan teknologi lainnya.
BK13	Etika bisnis	Mempelajari tata cara ideal pengaturan dan pengelolaan bisnis yang memperhatikan normal serta moralitas yang berlaku secara universal di dalam aktivitas bisnis digital.



## 7. 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 7. Pembentukan Mata Kuliah

Kode	Bahan kajian	Sub bahan kajian	Mata kuliah
BK1	Project negotiation	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
		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.	Manajemen proyek bisnis digital
		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 <i>pitch deck</i> mereka dan belajar untuk secara ringkas mengkomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan. Mahasiswa akan menerima	Project Negotiation



		pembinaan dari pengusaha sukses, dan akan memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide bisnis mereka kepada investor.	
		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, peran desain, 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.	Design thinking & inovasi
		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.	Bahasa Inggris
BK2	Technopreneurship	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.	Manajemen SDM & Organisasi
		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.	Manajemen operasi



		Aplikasi pembelajarannya melalui analisis contoh-contoh kasus di kelas. Perkuliahan dilaksanakan dengan sistem analisis studi kasus, ceramah, diskusi, tugas, dan refleksi.	
		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.	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.	Technopreneurshop
		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.	Simulasi bisnis digital
		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
BK3	Manajemen Proyek	Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung	Manajemen keuangan



		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..	
		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
		Mata kuliah ini mempersiapkan mahasiswa dalam merancang prototipe berbasis IOT dengan konsep Arduino Simulation Environment, Sensor & Actuators dengan Arduino, Basic Networking, IoT Protocols dan Cloud Platform untuk IOT.	Internet of things
		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 <i>risk register</i> dengan benar.	Manajemen resiko
		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 mahasiswa untuk berpartisipasi secara efektif dan memimpin dalam lingkungan Agile. Agile secara signifikan mengubah peran pelaku bisnis dalam memimpin dan mengelola proyek dan membutuhkan peran kepemimpinan bisnis yang jauh lebih aktif untuk memandu arah proyek yang sedang berjalan.	Agile business
BK4	Enterprise Resource planning	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.	Sistem informasi manajemen
		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	Sistem basis data



		Relationship Database, Conceptual Data Modelling, Physical Data Modelling, pembuatan data base, dan pengolahan data dalam database.	
		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.	Enterprise Resource Planning
BK5	Business Analysis	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
		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 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
BK6	Business intelligence	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 diperlengkapi untuk menggunakan analitik yang dipilih, untuk menginterpretasikan solusi untuk masalah terkait bisnis, dan untuk memberikan saran bisnis yang relevan.	Business intelligence
		Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang penelitian yang mempelajari bagaimana mewujudkan	Artificial intelligence



		<p>perilaku manusia yang cerdas di komputer. Topik utama dalam mata kuliah AI meliputi: pemecahan masalah, penalaran, perencanaan, natural language programming, computer vision, pemrograman otomatis, dan machine learning.</p>	
BK7	Basis data	<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>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
		<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 database, dan pengolahan data dalam database.</p>	Sistem Basis Data
		<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, teknologi internetworking, model referensi OSI untuk protokol jaringan, CSMA/CD, implementasi TCP/IP.</p>	Cloud computing
BK8	Pemrograman multi-platform	<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>Membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML &amp; HTML 5, CSS, PHP, Database MySQL, Java Script, Ajax, dan Content Management System.</p>	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
BK9	Desain dan inovasi	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, peran desain, 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.	Design thinking & inovasi
		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
BK10	Pemasaran digital	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	Pengantar bisnis digital



		<p>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.</p>	
		<p>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.</p>	<p>Pemasaran digital</p>
		<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>	<p>Data security management</p>
		<p>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.</p>	<p>Riset pemasaran</p>
BK11	Customer relationship management	<p>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</p>	<p>Pengantar bisnis digital</p>



		Tanggung jawab 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.	
		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
		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.	Customer relationship management
BK12	E-commerce	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	Pemasaran digital



		digital, periklanan digital, manajemen reputasi online perusahaan digital dan evaluasi pemasaran digital.	
		Mempersiapkan pengetahuan dan 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
		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.	E-Commerce
BK13	Etika bisnis digital	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.	Cross-cultural management
		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.	Data security management
			Etika Bisnis Digital I



		<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>	<p>Etika Bisnis Digital II</p>
--	--	---	--------------------------------





14	Manajemen SDM dan Organisasi	3	√							√	√	√	√	√	√			√	√					√			√	√
15	Sistem Informasi Manajemen	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
16	Sistem Informasi Akuntansi	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
17	Algoritma Pemrograman	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
18	Pemrograman Web	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
19	Pemasaran Digital	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
20	Cross-cultural Management	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
21	Manajemen Operasi	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
22	Manajemen Keuangan	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
23	Design Thinking & Inovasi	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
24	Sistem Basis Data	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
25	Etika Bisnis Digital I	3	√			√			√	√	√	√	√	√			√	√	√			√	√			√	√	
26	Kewirausahaan	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
27	E-Commerce	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	
28	Analisis & Desain Sistem	3	√							√	√	√	√	√	√		√	√	√			√	√			√	√	







**Tabel 9. Daftar Mata Kuliah, CPL, Bahan Kajian dan Materi Pembelajaran**

Kode MK	Nama MK	CPL yang dibebankan pada MK	Bahan Kajian:	Estimasi waktu (jam) (Penyesuaian Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023)		Bobot SKS
			Materi Pembelajaran	Teori	Praktek	
6120903003	Pendidikan Pancasila	Sikap: S1,S2, S3, S4, Pengetahuan: P2 Keterampilan Umum: KU3 Keterampilan Khusus: KK4	Mata kuliah ini akan membahas konsep dan hakikat Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, serta pandangan hidup bangsa. Mata Singkat MK kuliah ini juga mengkaji Pancasila secara Historis, Yuridis, dan Filosofis serta aktualisasinya dalam kehidupan kebangsaan dan kenegaraan. Pancasila sebagai landasan dalam Etika Politik dan Paradigma Pembangunan serta implementasinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara melalui pengkajian, pemaparan konsep, diskusi, studi kasus, dan pemberian tugas baik individu, maupun kelompok.	16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24	-	2
1000002018	Bahasa Indonesia	Sikap: S1, S2, S3, S4 Pengetahuan: P2 Keterampilan Umum: KU3 Keterampilan Khusus: KK4	Pembahasan tentang (1) sejarah, kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia (2) membaca kritis (3) karakteristik bahasa Indonesia ilmiah (4) EyD (5) karya ilmiah (6) penulisan proposal (7) artikel dan makalah (8) penyuntingan (9) pengutipan dan daftar rujukan, dan (10) presentasi. Metode yang digunakan, yakni ceramah, diskusi, proyek, dan studi kasus.	16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24		2
1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	Sikap: S2, S3 Pengetahuan: P2 Keterampilan Umum: KU6 Keterampilan Khusus: KK4	Pendidikan jasmani merupakan matakuliah yang memberikan pemahaman dan penguasaan tentang hakikat, fungsi, dan tujuan pendidikan jasmani. Memberikan pengenalan dan pengalaman melaksanakan berbagai cabang olahraga dan aktivitas permainan untuk digunakan dalam rangka meningkatkan tingkat aktivitas fisik sesuai dengan rekomendasi berbagai riset dan WHO. Selain itu, mahasiswa dapat pengalaman menyusun program pendidikan jasmani untuk diri mereka masing-masing untuk upaya meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani. Mahasiswa memiliki pengalaman dalam melaksanakan pengukuran tingkat kebugaran jasmani menggunakan berbagai metode pengukuran. Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengalaman dalam menentukan indikator dan pengukuran bentuk tubuh ideal berdasarkan berbagai metode. Sebagai kompetensi tambahan, mahasiswa belajar dalam manajemen olahraga dan sistem pertandingan.	16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24		2
6120903007	Bahasa Inggris	Sikap: S4, S5, S6 Pengetahuan: P2	1. Intro To English Standardized Test 2. Part Of Speech (1)	16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24		2



		<p>Keterampilan Umum: KU2, KU3, KU11, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Singular-Plural Forms (Count- Uncount)(2)</li> <li>4. Word Order (3)</li> <li>5. Determiners (4)</li> <li>6. Listening (Topics &amp; Details)</li> <li>7. Reflexive And Emphatic Pronouns (5)</li> <li>8. Modals (6)</li> <li>9. Listening (Reversals &amp; Problems)</li> <li>10. Causative (7)</li> <li>11. Subjunctive (8)</li> <li>12. Listening (Idioms &amp; Emotions)</li> <li>13. Tenses (Active)(9)</li> <li>14. Passive Voice (10)</li> <li>15. Listening (Suggestions &amp; Assumptions)</li> <li>16. Agreement (11)</li> <li>17. Gerunds &amp; Infinitives (12)</li> <li>18. Listening Longer Dialog</li> <li>19. Adjective Clause &amp; Adjective (13)</li> <li>20. Noun Clause (14)</li> <li>21. Listening General Talks</li> <li>22. Adverb Clauses (15)</li> <li>23. Parallel Structure (16)</li> <li>24. Reading Skill 1 (Main Idea/Topic, Main Purpose, Organization Of Ideas, Tone, Previous/Following Paragraph Questions)</li> <li>25. Conditional Sentences (17)</li> <li>26. Comparison (18)</li> <li>27. Reading Skill 2 (Inference, Purpose, Details, Negative And Line Items)</li> <li>28. Review Materi Structure dari pert 1 s/d 10</li> <li>29. Reading Skill 3 (Vocabulary Items)</li> <li>30. Reading Skill 4 (Reference Items)</li> <li>31. Complete Structure Exercise</li> <li>32. Reading Exercise</li> <li>33. Listening Exercise</li> </ol>			
6120903003	Statistik Bisnis	<p>Sikap: S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scope of statistics</li> <li>2. Data frequency distribution table and two-way table</li> <li>3. Tendency of value for grouped and non-grouped data concentration</li> <li>4. Data dispersion measures</li> <li>5. Probability</li> <li>6. scope of inferential statistics &amp; Hypthesis</li> <li>7. Chi Square test</li> <li>8. Difference Test (t test)</li> <li>9. Analysis of variance test</li> <li>10. Regression Analysis</li> <li>11. Correlation Analysis</li> <li>12. Use of statistical data processing software</li> </ol>		<p>16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24</p>	3
6120903004	Dasar Teknologi Informasi	<p>Sikap: S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Teknologi Informasi; meliputi komponen, sumber daya, dan aktivitasnya</li> <li>2. Pdayagunaan Teknologi Informasi</li> <li>3. Lapisan-lapisan Teknologi Informasi</li> <li>4. Tantangan dalam Penerapan Teknologi Informasi</li> <li>5. Praktik terbaik dalam penerapan teknologi informasi</li> </ol>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	3



6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	Sikap: S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU5, KU7, KU8 Keterampilan Khusus: KK1, KK4, KK5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Basic concepts of macro and micro economics</li> <li>2. The concept of supply and demand and its applications in everyday life.</li> <li>3. Price formation mechanism in the market, the elasticity coefficient,</li> <li>4. Individual consumer behavior</li> <li>5. The behavior of individual producers</li> <li>6. Macroeconomic theory concept map</li> <li>7. The concept of national income, per capita income, and economic structure</li> <li>8. The concept of consumption, saving and investment</li> <li>9. A two-sector economy</li> <li>10. Three-sector economy</li> <li>11. The four-sector economy</li> </ol>	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36	-	3
6120903006	Pengantar Akuntansi	Sikap: S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU5, KU7, KU8 Keterampilan Khusus: KK2, KK4, KK5	Siklus akuntansi perusahaan jasa, dagang yang menghasilkan laporan keuangan berdasarkan SAK yang berlaku.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120903001	Pengantar Bisnis Digital	Sikap: S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU5, KU7, KU8 Keterampilan Khusus: KK1, KK4, KK5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Bisnis Digital dan E-Commerce.</li> <li>2. Analisis pasar (marketplace) e-commerce.</li> <li>3. Pengertian e-environment (lingkungan bisnis digital).</li> <li>4. Strategi bisnis digital.</li> <li>5. Etika bisnis digital.</li> <li>6. Manajemen supply chain bisnis digital.</li> <li>7. Pengantar Digital Marketing.</li> <li>8. Customer Relationship Management.</li> <li>9. Manajemen perubahan dalam bisnis digital.</li> <li>10. Analisis desain bisnis digital.</li> <li>11. Implementasi dan optimisasi bisnis digital</li> </ol>	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36	-	3
1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan	Sikap: S1, S2, S3, S4 Pengetahuan: P1 Keterampilan Umum: KU4 Keterampilan Khusus: KK5		16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24	-	2
1000002026	Pendidikan Agama	Sikap: S2, S3, S4, S5 Pengetahuan: P1 Keterampilan Umum: KU4 Keterampilan Khusus: KK5		16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24	-	2
1000002046	Literasi Digital	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P2 Keterampilan Umum: KU6, KU7 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Overview of digital literacy</li> <li>2. Media technology literacy</li> <li>3. Implementing MS Powerpoint in making infographics</li> <li>4. Animated video publications with videoscribe</li> <li>5. Making the textbook a digital explainer with Videoscribe</li> </ol>	16x2x45 menit = 1440 menit/60 = 24	-	2



			<ol style="list-style-type: none"> <li>6. How to make animated sound video content into Microsoft Power Point</li> <li>7. Basic programming algorithms with Scratch application</li> <li>8. Logic functions</li> <li>9. Implementing logical functions with the Scratch application</li> <li>10. The concept of project analysis, verification, and validation</li> <li>11. Data storage techniques in the cloud</li> </ol>			
6120903008	Pengantar Manajemen	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Overview of management</li> <li>2. Management and managers</li> <li>3. Development of management theory</li> <li>4. The external environment of the organization</li> <li>5. Social &amp; ethical responsibility</li> <li>6. International dimension</li> <li>7. Entrepreneurship</li> <li>8. Corporate planning (Strategic planning and management)</li> <li>9. Decision making</li> <li>10. Planning and decision-making techniques &amp; tools</li> <li>11. Organizing company organizations</li> <li>12. Authority, delegation and decentralization</li> <li>13. Human Resource Management</li> <li>14. Manage organizational change and innovation</li> <li>15. Execution / leading company</li> <li>16. Control / supervision of the company</li> </ol>	16x3x45 menit = 2160 = menit/60 = 36	-	3
6120903011	Manajemen SDM dan Organisasi	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dan evolusi SDM</li> <li>2. Tantangan SDM</li> <li>3. Analisis pekerjaan</li> <li>4. Konsep perencanaan dan peramalan kebutuhan SDM</li> <li>5. Konsep rekrutmen dan menjelaskan proses seleksi</li> <li>6. Program orientasi dan keputusan penempatan</li> <li>7. Konsep dan teknik penilaian kinerja</li> <li>8. Kebutuhan, jenis, metode, dan evaluasi pengembangan SDM</li> <li>9. Makna, manfaat, pelaksanaan perencanaan dan pengembangan karir</li> <li>10. Konsep penggajian dan identifikasi komponen kompensasi</li> <li>11. Aktivitas karyawan dan resolusi konflik internal</li> <li>12. Program K3</li> <li>13. Konsep dan kegiatan yang dilakukan dalam audit SDM</li> </ol>	16x3x45 menit = 2160 = menit/60 = 36	-	3
6120903008	Sistem Informasi Manajemen	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Information system application</li> <li>2. The role of information systems in global business</li> <li>3. Electronic business systems (e-business)</li> <li>4. Computing and communication resources</li> <li>5. Information system protection</li> <li>6. Decision support system</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3



			<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Resources that can assist in managing IT</li> <li>8. Database with Microsoft Access</li> <li>9. Database reports</li> </ol>			
6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arus informasi utama dalam lingkungan bisnis antara audit eksternal, audit internal, dan audit TI</li> <li>2. Pemrosesan Transaksi</li> <li>3. Hubungan etika, penipuan dan pengendalian</li> <li>4. Siklus pendapatan</li> <li>5. Siklus pengeluaran bagian I: Prosedur Pembelian dan Pengeluaran Kas</li> <li>6. Siklus pengeluaran bagian II: Prosedur Pemrosesan Penggajian dan Aktiva Tetap</li> <li>7. Siklus konversi</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120903030	Algoritma Pemrograman	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman.</li> <li>2. Notasi Algoritmik.</li> <li>3. Tipe data dan Operator.</li> <li>4. Variabel dan Fungsi.</li> <li>5. Input/Output dan File.</li> <li>6. Struktur Logika dalam Pemrograman sekuensial, seleksi dan pengulangan.</li> <li>7. List, Dictionary, Turple dan Set.</li> <li>8. Pembentukan Kelas dan Objek.</li> <li>9. Pemrograman GUI.</li> <li>10. Linear dan Biner Searching.</li> <li>11. Bubble Sorting, Selection Sorting, dan Insertion Sorting.</li> </ol>	16x3x45 menit = 2160 = 36 menit/60 = 36		3
6120906015	Pemrograman Web	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknologi web; platform, Bahasa pemrograman, struktur, dan komponen web</li> <li>2. Text editor tools</li> <li>3. Struktur kode syntax HTML untuk membuat tabel dan tampilan pengguna yang lebih menarik</li> <li>4. Struktur kode syntax PHP untuk tipe data, variable, dan operator</li> <li>5. Rapid Application Development (RAD) tools</li> <li>6. Kerangka kerja Content Management Systems (CMS)</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120906018	Pemasaran Digital	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep, definisi dan area pemasaran digital.</li> <li>2. Perencanaan dan penyusunan website pemasaran</li> <li>3. Optimisasi search engine dan pemasaran search engine.</li> <li>4. Pemasaran melalui sosial media.</li> <li>5. Strategi konten pemasaran.</li> <li>6. Analitika website pemasaran.</li> <li>7. Perencanaan media digital dan periklanan.</li> <li>8. Web remarketing.</li> <li>9. E-mail marketing.</li> <li>10. Desain brand bisnis digital.</li> <li>11. Pemasaran digital berbasis mobile</li> <li>12. Online Reputation Management</li> <li>13. Adsenses, Blogging dan Affiliate Marketing.</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3



			14. Pemasaran melalui video marketing, automation, influencer & podcast. 15. Pelaporan dan evaluasi pelaksanaan pemasaran digital.			
6120906014	Cross-cultural Management	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	1. Studi kasus kepemimpinan lintas budaya 2. Keragaman budaya nasional 3. Studi kasus permasalahan perusahaan multinasional	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
6120906019	Manajemen Operasi	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	1. Overview of operations management 2. Analysis of the factory location 3. Production planning based on production forecasting 4. Planning for raw material requirements 5. Raw material inventory planning 6. Supply chain management 7. Layout of production facilities 8. Design work 9. Statistical quality control 10. Equipment maintenance and reliability	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
6120906013	Manajemen Keuangan	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	1. Financial management in the company 2. Financial institutions 3. Financial markets 4. Financial statements for manufacturing companies, service companies, and banks 5. Financial ratios 6. Time value of money 7. Valuation 8. Stock valuation model 9. Cost of capital 10. Project cash flow 11. Capital budgeting	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
6120906017	Design Thinking & Inovasi	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	1. Basic Concepts of Design Thinking 2. Stages of Design Thinking: Define and Research 3. Stages of Design Thinking: Idea Generation 4. Design Ethics 5. User Centric Design 6. Graphic Design 7. Stages of Design Thinking: Refinement 8. Stages of Design Thinking: Prototyping 9. Stages of Design Thinking: Implementation 10. Stages of Design Thinking: Dissemination	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120906016	Sistem Basis Data	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	1. Sistem Basis Data 2. Database Management System (DBMS) 3. Perancangan Basis Data 4. Pemodelan Basis Data 5. Model Relasional 6. Model Entity Relationship Diagram (ERD) 7. Normalisasi Basis Data 8. Structured Query Language (SQL)	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3



			<p>9. Pemrograman Database (SQL) - Database Definition Language (DDL)</p> <p>10. Pemrograman Database (SQL) - Database Manipulation Language (DML)</p> <p>11. Pemrograman Database (SQL) - Database Query Language (DQL)</p> <p>12. Implementasi basis data dalam sistem proyek</p>			
6120906023	Etika Bisnis Digital I	<p>Sikap: S2, S5, S7, S8, S9</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK4, KK5</p>		<p>16x3x45 menit = 2160 = 36</p>	-	3
6120906022	Kewirausahaan/Technopreneurship	<p>Sikap: S2, S5, S7, S8, S9</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK4, KK5</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The basic concept of entrepreneurship</li> <li>2. Business opportunities and business ideas</li> <li>3. Business ethics</li> <li>4. Marketing plan</li> <li>5. Production plan</li> <li>6. Human resources plan</li> <li>7. Financial plan</li> <li>8. Business plan</li> <li>9. Business plan presentation</li> </ol>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	3
6120903020	E-Commerce	<p>Sikap: S7, S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Basic characteristics of e-commerce</li> <li>2. Business processes and e-commerce business models</li> <li>3. B2C and B2B business models</li> <li>4. The concept of e-commerce mobile applications</li> <li>5. Online payment basics</li> <li>6. The concept of advertising in e-commerce</li> </ol>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	3
6120903027	Analisis & Desain Sistem Bisnis Digital	<p>Sikap: S7, S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dokumen Konsep Operasi IEEE</li> <li>2. Kebutuhan Tingkat Tinggi dan Domain Object</li> <li>3. Skenario Kasus Penggunaan berdasarkan Use Case 2.0</li> <li>4. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional</li> <li>5. Diagram UML: Use Case Diagram</li> <li>6. Diagram UML: Sequence Diagram</li> <li>7. Diagram UML: Activity Diagram using Swimlane</li> </ol>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	3
6120903025	Internet of Things (IoT)***	<p>Sikap: S7, S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2</p> <p>Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12</p> <p>Keterampilan Khusus: KK2, KK3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Internet of Things (IoT)</li> <li>2. Infrastruktur dan perangkat embeded untuk IoT</li> <li>3. Framework pemrograman untuk Internet of Things</li> <li>4. Data Sensor</li> <li>5. Webserver Arduino</li> <li>6. Security dan Privacy pada IoT</li> <li>7. Wifi dan Bluetooth pada Arduino dan Android</li> <li>8. Project IoT Pemantauan Kebocoran Gas</li> <li>9. Project IoT Robot Cerdas berbasis IoT</li> </ol>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	<p>16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam</p>	3



6120903 021	Financial Technology	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU10, KU11, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dasar fintech.</li> <li>2. Inovasi dalam aplikasi fintech.</li> <li>3. Infrastruktur fintech (software dan payment facilitator).</li> <li>4. Aplikasi fintech di sector perbankan.</li> <li>5. Jenis-jenis cryptocurrencies.</li> <li>6. Pengertian dan manfaat blockchain dalam fintech.</li> <li>7. Otoritas pengatur fintech.</li> <li>8. Peran fintech dalam inklusi keuangan</li> <li>9. Jenis layanan fintech untuk pembiayaan SMEs</li> <li>10. Penerapan crowdfunding untuk pendanaan bisnis</li> <li>11. Idea pitching plan start-up fintech.</li> <li>12. Big Data, Analytics dan AI dalam operasional fintech</li> <li>13. Enterprise Risk Management pada fintech.</li> </ol>	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
6120903 029	Pemrograman Aplikasi Mobile	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Mata Kuliah Pemrograman Mobile</li> <li>2. Pengenalan Pemrograman Android</li> <li>3. Activity dan Intent</li> <li>4. Layout untuk Antarmuka</li> <li>5. Android Widget</li> <li>6. Menyimpan Data menggunakan Array dan File</li> <li>7. Menu</li> <li>8. Database Pada Android</li> <li>9. File Distribusi dan Pendistribusian Aplikasi</li> <li>10. Servis Lokasi Proyek Pembangunan Aplikasi Android</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120903 026	Data Security Management**	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU 10, KU 12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep manajemen keamanan data</li> <li>2. UU No. 27 Tahun 2022 Perlindungan Data Pribadi</li> <li>3. ISO/IEC 27001:2013 Tentang Keamanan Informasi</li> <li>4. COBIT 2019: APO13 Tentang Pengelolaan Keamanan</li> <li>5. Teknik Penyerangan Data</li> <li>6. Teknik rekayasa sosial</li> </ol>	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
6120903 021	Project Negotiation*	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Matakuliah ini membahas materi untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai pemakalah dan negosiator yang mampu mempresentasikan ide dan gagasannya secara baik dan efektif, serta mampu melakukan kegiatan negosiasi terbaik di dunia pekerjaannya di masa depan. mata kuliah menggunakan metode project based learning. This course discusses material to prepare students as speakers and negotiators who are able to present their ideas well and effectively, and are able to carry out the best negotiation activities in the world of work in the future. courses using the project based learning method	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
6120903 032	Customer Relationship Management	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Customer Value Management Approach</li> <li>2. Evolusi dan perkembangan CRM (Functional CRM,</li> </ol>	16 x 1,5 x 45 menit =	16 x 1,5 x 45 menit =	5



		Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Customer Facing Front-End Approach, Strategic Approach, Agile and Flexible Strategic Approach, Social CRM) 3. Konsep Customer Value (Value to Customer dan Value to Company) 4. Strategi Customer Relationship Management 5. Tahapan Pengembangan Strategi Customer Relationship Management 6. Tipe Implementasi Customer Relationship Management 7. Evaluasi efektivitas implementasi Customer Relationship Management 8. Customer Analytics pendekatan tradisional 9. Matriks Akuisisi Konsumen 10. Matriks Aktivitas Konsumen 11. Matriks Strategi Customer-Based Value 12. Strategi Customer Popular Selection 13. Nilai Bisnis Data Mining pada Customer Relationship Management 14. Database pemasaran untuk Customer Relationship Management 15. Manajemen Kampanye CRM di Sosial Media	1080:60 = 18 jam	1080:60 = 18 jam	
6120903033	Business Intelligence	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	1. Pengantar Business Intelligence. 2. Power Pivot: Mengintegrasikan data untuk analisis bisnis dan pemfilteran data. 3. Power BI: Data Mining, Data Cleansing, Data Integration 4. Visualisasi Data dengan Power Pivot dan Power BI	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	4
6120903034	Data Analytics	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	1. Item pernyataan kuesioner 2. Tabulasi MS Excel 3. Uji validitas 4. Uji reliabilitas 5. Uji normalitas 6. Uji multikolinearitas 7. Uji heteroskedastisitas 8. Uji linearitas 9. Uji regresi 10. Convergent validity 11. Discriminant validity 12. R-Square 13. Bootstrapping procedure 14. Goodness of Fit	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	4
6120903031	IU/UX Design	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	1. Konsep UI / UX Design 2. Jenis framework desain UX 3. Software FIGMA	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	5
6120903035	Cloud Computing	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum:	1. Pengenalan Cloud Computing 2. Konseptualisasi Cloud Computing 3. Model Layanan Cloud Computing	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	2



		KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Infrastruktur as a Service (IaaS)</li> <li>5. Platform as a Service (PaaS)</li> <li>6. Software as a Service (SaaS)</li> <li>7. Topologi Jaringan dan Perangkat Lunak Cloud Computing</li> <li>8. Virtualisasi, distributed storage, dan distributed memory</li> <li>9. Wawasan terkait tren perkembangan cloud computing</li> <li>10. Konsep dan teknik pengamanan layanan Cloud Computing</li> <li>11. Implementasi Bisnis (Digital) berbasis Cloud Computing</li> <li>12. Pengelolaan dan Pengembangan Bisnis (Digital) berbasis Cloud Computing</li> </ol>			
n/a	Mentoring Bisnis Digital	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU9, KU10 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Mentoring telah menjadi faktor penting dalam kesuksesan kewirausahaan karena mentor dapat membantu pengusaha mengatasi kemunduran yang biasa mereka hadapi pada tahap awal usaha kewirausahaan mereka. Tujuan dari mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa sebagai calon pengusaha dengan menemukan mentor dan organisasi yang mendukung ide/implementasi bisnis mereka dengan memahami dinamika hubungan mentorship yang sukses dalam ekosistem start-up dan mengoptimalkannya untuk pengembangan bisnis yang berkelanjutan dengan metode <i>joint learning experience</i> .	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
n/a	Kepemimpinan Stratejik	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU9, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Melalui Mata kuliah ini, mahasiswa akan 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.	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
n/a	Simulasi Bisnis Digital	Sikap: S7, S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU8, KU9, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	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. Simulasi Bisnis dibangun di sekitar simulasi bisnis berbasis komputer dari sebuah perusahaan teknologi yang baru berdiri. Mahasiswa dibentuk menjadi tim perusahaan	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3



			yang terdiri dari enam atau lebih anggota yang akan mengalokasikan diri mereka sendiri ke dalam peran dewan direktur yang berbeda (Strategi, Keuangan, Pemasaran, Operasi, SDM / Organisasi dan Inovasi) untuk mengelola perusahaan simulasi mereka melalui serangkaian dari lima putaran simulasi yang mewakili dua tahun dalam kehidupan perusahaan. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk menyediakan lingkungan belajar pengalaman dimana konektivitas dari berbagai fungsi dalam bisnis dibuat eksplisit.			
n/a	Etika Bisnis Digital II	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Etika bisnis adalah bidang studi yang mencakup pertanyaan umum tentang praktik ekonomi dan teori etika, tanggung jawab sosial perusahaan, profesionalisme, struktur pengambilan keputusan ekonomi dan perusahaan, hak karyawan, dan lingkungan. dan isu-isu global. Mata kuliah ini mencakup empat fokus i: 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.	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
n/a	Manajemen Resiko	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU7, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Mata kuliah ini membahas implikasi kemajuan teknologi terhadap keadaan industri keuangan saat ini dan masa depan. Tujuannya adalah untuk memicu proses pemikiran disrupsi teknologi dan inovasi serta untuk menegakkan anggapan bahwa perubahan struktural terkini di seluruh industri keuangan memberikan spektrum peluang internal dan eksternal yang berharga. Studi kasus yang akan dieksplorasi meliputi mata uang digital (bitcoin), penyelesaian (blockchain), lindung nilai sebagai manajemen resiko, perdagangan dan penasehat keuangan dalam FinTech.	16x3x45 menit =2160= menit/60 = 36		3
n/a	Kuliah Kerja Nyata	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU10, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat ini dimaksudkan agar mahasiswa bekerja di desa dalam jangka waktu tertentu, tinggal dan bekerja membantu masyarakat pedesaan untuk memecahkan persoalan pembangunan sebagai bagian dari kurikulum perguruan tinggi. Universitas Negeri Surabaya (UNESA) sudah menjalankan program KKNT MBKM. Diharapkan Satuan Kredit Semesternya (SKS) MBKM dapat diakui sesuai dengan pengakuan kreditnya setara 1 semester atau 20 SKS.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	6



n/a	Enterprise Resource Planning	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU8, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Mata Kuliah ini 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.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Agile Business*	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU8, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Mata kuliah ini adalah bagian dari kurikulum keseluruhan yang dirancang bagi para pebisnis untuk berpartisipasi secara efektif dan memimpin dalam lingkungan Agile. Agile secara signifikan mengubah peran pelaku bisnis dalam memimpin dan mengelola proyek dan membutuhkan peran kepemimpinan bisnis yang jauh lebih aktif untuk memandu arah proyek yang sedang berjalan.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Artificial Intelligence	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU8, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Kecerdasan buatan (AI) adalah bidang penelitian yang mempelajari bagaimana mewujudkan perilaku manusia yang cerdas di komputer. Topik utama dalam mata kuliah AI meliputi: pemecahan masalah, penalaran, perencanaan, natural language programming, computer vision, pemrograman otomatis, dan machine learning.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Digital Crowdfunding	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU8, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Crowdfunding sebagai praktik telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan telah menjadi cara baru bagi usaha wirausaha, atau bahkan individu, untuk mendapatkan modal ventura . Crowdfunding adalah model keuangan berbasis Internet yang mendukung upaya pengusaha dalam mengumpulkan dana untuk proyek mereka dari sejumlah besar individu, daripada melalui perantara keuangan tradisional. Mata kuliah bertujuan untuk 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.	16x3x45 menit = 2160 = 36 menit/60 = 36		3
n/a	Seminar Bisnis Digital	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU8, KU9	Mahasiswa mampu memahami dengan baik penulisan ilmiah, dimulai dari perumusan masalah, metodologi penelitian, sampai dengan membuat kesimpulan. Mahasiswa mampu melakukan penelusuran pustaka sehingga tidak terjadi pengulangan	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3



		Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK3, KK4, KK5	dalam kajiannya tetapi memiliki unsur kebaruan dalam bidang teknologi informasi. Mahasiswa mampu menghasilkan sebuah penelitian atau proyek bisnis digital dengan ragam tema/topik, baik mengenai analisis, desain, dan program aplikasi secara offline maupun online dengan memahami perkembangan teknologi informasi mutakhir.			
n/a	Audit TI***	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU4, KU6, KU8, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Mata Kuliah Audit Sistem Informasi / Teknologi Informasi (Audit SI/TI) menjelaskan mengenai definisi dan prinsip dasar dalam melakukan audit SI/TI dalam organisasi dengan pendekatan metodologi terstruktur dan best practice dalam mendukung pencapaian efektifitas dan keberhasilan SI/TI dalam organisasi.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Riset Pemasaran**	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU6, KU7, KU8, KU9 Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK3, KK4, KK5	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. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah konstruktivis berbasis mahasiswa, dimana mahasiswa aktif dalam mencari sumber belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan tujuan belajar. Strategi belajar yang diterapkan adalah <i>project based-learning</i> , dimana mahasiswa diberikan tugas terstruktur untuk merancang dan melaksanakan riset pemasaran sesuai dengan masalah dan pendekatan riset yang disepakati dengan dosen. Output mata kuliah ini adalah laporan riset pemasaran yang dipresentasikan dalam diskusi kelas.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Green Business*	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Mata kuliah ini membahas isu-isu bisnis ramah lingkungan untuk setiap disiplin ilmu bisnis dengan mengidentifikasi isu-isu penelitian dan metodologi, serta mempelajari analisis kasus. Oleh karena itu, mata kuliah ini merupakan tonggak sejarah bagi mata kuliah bisnis ramah lingkungan berikutnya. Mata pelajarannya meliputi pemasaran ramah lingkungan, strategi ramah lingkungan, keuangan ramah lingkungan, akuntansi ramah lingkungan, keuangan karbon,	16x3x45 menit =2160=menit/60 = 36		3



			rantai nilai ramah lingkungan, TI ramah lingkungan, manajemen teknologi ramah lingkungan, usaha ramah lingkungan, dan sebagainya.			
n/a	Social Media Marketing**	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU6, KU7, KU12 Keterampilan Khusus: KK4, KK5	Teknologi media sosial terus mengubah cara konsumen berinteraksi satu sama lain dan dengan perusahaan. Perubahan-perubahan ini merupakan perubahan mendasar di pasar--konsumen memiliki peluang lebih besar untuk menyuarakan pendapat mereka dan berhubungan dengan konsumen lain serta meningkatkan pengaruh terhadap pemasar dan merek. Akibatnya, pendekatan konvensional terhadap komunikasi pemasaran menjadi semakin tertantang. Hal ini memberikan penekanan tambahan pada pemanfaatan media sosial untuk melibatkan konsumen dan menyebarkan ide, pesan, produk, dan perilaku. Mata kuliah ini membahas secara mendalam hubungan antara media dan perilaku manusia, dan mengkaji bagaimana organisasi memanfaatkan media sosial, dan interaksi konsumen-ke-konsumen, untuk mendukung upaya pemasaran mereka. Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman langsung menciptakan strategi media sosial yang komprehensif untuk merek yang aktif.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Cybersecurity***	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU7, KU9, KU11, KU12 Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK3, KK4, KK5	Mata kuliah ini memperkenalkan konsep dan pemahaman bidang keamanan komputer dan kaitannya dengan bidang teknologi informasi lainnya. Topiknya mencakup ancaman keamanan, sistem pengerasan, pengamanan jaringan, kriptografi, dan kebijakan keamanan organisasi.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Manajemen Proyek Bisnis Digital	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU9, KU12 Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK3, KK4, KK5	Mata kuliah bertujuan untuk 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.	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	3
n/a	Skripsi	Sikap: S7,S8, S9, S10 Pengetahuan: P1, P2 Keterampilan Umum: KU3, KU4, KU6, KU9, KU12 Keterampilan Khusus: KK2, KK3	Skripsi merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa jurusan manajemen. Selain prasyarat akademik menempuh skripsi sebagaimana diatur dalam Pedoman Akademik Unesa, Jurusan Manajemen menambahkan persyaratan khusus yaitu mahasiswa wajib lulus mata kuliah seminar manajemen. Ruang lingkup mata kuliah skripsi ini mencakup :	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	16 x 1,5 x 45 menit = 1080:60 = 18 jam	6



			penyusunan proposal skripsi, ujian proposal skripsi, penelitian dan ujian skripsi, serta revisi hasil ujian skripsi. Lingkup akhir tersebut, dibuktikan dengan lembar pengesahan revisi ujian skripsi yg telah di tandatangani oleh tim penguji skripsi, ketua jurusan, dan dekan.			
--	--	--	--	--	--	--

## 6. Struktur Matakuliah Dalam Kurikulum Program Studi

### 6.1 Matrik Kurikulum

**Tabel 10. Matrik Struktur Matakuliah Dalam Kurikulum Program Studi**

Semester	SKS	Mata Kuliah Wajib	Mata Kuliah Pilihan	MKWN
VIII	6	Skripsi/Project	0	0
VII	18	Digital crowdfunding (3 sks) Enterprise Resource Planning (3 sks) Manajemen Proyek Bisnis Digital (3 sks) Seminar Bisnis Digital (3 sks)	<i>Peminatan</i> <i>Technopreneur: Green Business/ Agile Business (3 sks)</i> <i>Peminatan Profesional</i> <i>Pemasaran Digital: Social Media Marketing/Riset Pemasaran (3 sks)</i> <i>Peminatan Konsultan</i> <i>Bisnis Digital: Cybersecurity/Artificial Intelligence (3 sks)</i>	0
VI	20	Mata kuliah KKN Universitas (Perencanaan & Evaluasi = 6 sks) Manajemen Resiko (3 sks) Kepemimpinan Strategik (3 sks) Simulasi Bisnis Digital (3 sks) Etika Bisnis Digital II (2 sks) Mentoring Bisnis Digital (3 sks)	0	0
V	20	Customer Relationship Management (5sks)	0	0



		Data Analytics (4sks) UI/UX Design (5 sks) Cloud computing (2 sks) Business Intelligence (4 sks)		
IV	21	E-commerce (3sks) Fintech (3 sks) Analisis dan desain sistem bisnis digital (3 sks) Etika Bisnis Digital I (3 sks) Pemrograman Aplikasi Mobile (3 sks) Technopreneurship/Kewirausahaan (3 sks)	Project Negotiation (3 sks) Data Security Management (3sks) Internet of Things (3sks)	0
III	21	Manajemen Keuangan (3 sks) Manajemen Operasi (3 sks) Design Thinking & Inovasi (3 sks) Pemasaran Digital (3 sks) Cross Cultural Management (3 sks) Pemrograman Website (3sks) Sistem Basis Data (3 sks)	0	0
II	21	Algoritma pemrograman (3 sks) Manajemen SDM & Organisasi (3 sks) Sistem Informasi Manajemen (3 sks) Sistem Informasi Akuntansi (3 sks) Pengantar manajemen (3 sks)	0	Pendidikan Kewarganegaraan (2 sks) Agama (2 sks) Literasi Digital (2 sks)
I	24	Dasar-Dasar Teknologi Informasi (3 sks) Statistik Bisnis (3 sks) Pengantar Akuntansi (3 sks) Pengantar Teori Ekonomi (3 sks) Pengantar Bisnis Digital (3 sks) Bahasa Inggris (3 sks)	0	Pancasila (2 sks) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (2 sks) Bahasa Indonesia (3 sks)
<b>Total</b>	<b>151 sks</b>	<b>142 sks</b>	<b>6 sks</b>	<b>13 sks</b>

**Catatan:**

Mata Kuliah Wajib Nasional (MKWN) masing dg bobot minimal 2 sks:

- a. Agama;
- b. Pancasila;
- c. Kewarganegaraan; dan
- d. Bahasa Indonesia.



**Tabel 11. Struktur Matakuliah Dalam Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital**

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah (in English)	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat
				K	P	W	Pil		
<b>I Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Nasional</b>									
1	1000002018	Pendidikan Pancasila	<i>Pancasila</i>	2	-	√		1	-
2	1000002003	Bahasa Indonesia	<i>Bahasa</i>	2	-	√		1	-
3	1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan	<i>Civics Education</i>	2	-	√		2	-
4	1000002026	Pendidikan Agama	<i>Religion</i>	2	-	√		2	-
<b>Jumlah SKS Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Nasional = 8 SKS</b>									
<b>II Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Instusional</b>									
5	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	<i>Sports Education</i>	2	-	√		1	-
6	1000002046	Literasi Digital	<i>Digital Literacy</i>	2	-	√		2	-
7	6120906022	Kewirausahaan	<i>Entrepreneurship</i>	1	2	√		4	
<b>Jumlah SKS MK Pengembangan Kepribadian Instusional = 4 SKS</b>									
<b>III Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan</b>									
8	6120903007	Bahasa Inggris	<i>English</i>	3	-	√		1	-
9	6120903008	Pengantar Manajemen	<i>Introduction to Management</i>	3	-	√		2	
No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah (in English)	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat
				K	P	W	Pil		
10	6120903011	Manajemen SDM dan Organisasi	<i>Human Resource Management &amp; Organization</i>	3	-	√		2	-
11	6120903009	Sistem Informasi Manajemen	<i>Management Information System</i>	1	2	√		2	
12	6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	<i>Accounting Information System</i>	1	2	√		2	
13	6120903029	Pemrograman Web	<i>Web Programming</i>	-	3	√		3	
14	6120906018	Pemasaran Digital	<i>Digital Marketing</i>	1	2	√		3	
15	6120906014	Cross-cultural management	<i>Cross-cultural Management</i>	3	-	√		3	
16	6120906019	Manajemen Operasi	<i>Operational Mangement</i>	3	-	√		3	



17	6120906013	Manajemen Keuangan	<i>Finance</i>	3	-	√		3	
18	6120906017	Design Thinking & Inovasi	<i>Design Thinking &amp; Innovation</i>	1	2	√		3	-
19	6120906016	Sistem Basis Data	<i>Data-based System</i>	-	3	√		3	
20	6120906023	Etika Bisnis Digital I	<i>Digital Business Ethics I</i>	3	-	√		3	
21	6120903020	E-Commerce	<i>E-Commerce</i>	3	-	√		4	
22	6120903027	Analisis & Desain Sistem Bisnis Digital	<i>Analysis and Design of Digital Business System</i>	3	√	-		4	
23	6120903025	Internet of Things (IoT)***	Internet of Things (IoT)	1	2	-	√	4	Mahasiswa telah menempuh Dasar Teknologi Informasi
24	6120903021	Financial Technology	<i>Financial Technology</i>	2	1	√		4	-
25	6120903029	Pemrograman Aplikasi Mobile	<i>Mobile Application Programming</i>	0	3	√		4	-
No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah (in English)	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat
				K	P	W	Pil		
26	6120903032	Customer Relationship Management	Customer Relationship Management	2	3	√	-	5	
27	6120903033	Business Intelligence	Business Intelligence	2	2	√		5	-
28	n/a	Enterprise Resource Planning	Enterprise Resource Planning	1	2	√		7	-
29	n/a	Agile Business*	Agile Business	2	-		√	7	
30	n/a	Mentoring Bisnis Digital	<i>Digital Business Mentoring</i>	1	2		√	6	
31	n/a	Kepemimpinan Strategik	<i>Strategic Leadership</i>	3	-	√	-	6	
32	6120903034	Data Analytics	<i>Data Analytics</i>	2	2	√	-	5	-
33	6120903031	IU/UX Design	IU/UX Design	2	3	√	-	5	
34	6120903026	Data Security Management**	<i>Data Security Management</i>	3	-	-	√	4	
35		Artificial Intelligence	<i>Artificial Intelligence</i>	3	-	-	√	7	
36		Simulasi Bisnis Digital	<i>Digital Business Intelligence</i>	-	3	√	-	6	



37	n/a	Digital Crowdfunding	<i>Digital Crowdfunding</i>	2	1	-	√	7	
38	6120903035	Cloud Computing	<i>Cloud Computing</i>	1	1	√		5	
39	n/a	Etika Bisnis Digital II	<i>Digital Business Ethics II</i>	3	-	√		6	
40	6120903021	Project Negotiation*	<i>Project Negotiation</i>	3	-		√	4	
41	n/a	Manajemen Resiko	<i>Risk Management</i>	3	-	√		6	
42	n/a	Seminar Bisnis Digital	<i>Digital Business Seminar</i>	2	-	√		7	
43	n/a	Audit TI***	<i>Information Technology Audit</i>	3	-		√	7	
44	n/a	Riset Pemasaran**	<i>Marketing Research</i>	2	1		√	7	
45	n/a	Manajemen Proyek Bisnis Digital	<i>Managem entof Digital Business Project</i>	3	-	√		7	-
46	n/a	Cybersecurity **	<i>Cybersecu rity</i>	1	2		√	7	-
47	n/a	Green business*	<i>Green Business</i>	3	-		√	7	-
48	n/a	Social Media Marketing**	<i>Social Media Marketing</i>	1	2		√	7	-
<b>Jumlah SKS Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan = 102 SKS</b>									
<b>IV</b>	<b>Mata Kuliah Dasar Keahlian</b>								
49	6120903003	Statistik Bisnis	<i>Business Statistics</i>	3	-	√		1	-
50	6120903029	Algoritma Pemrograman	<i>Programming Algorhythm</i>	-	3	√		2	
51	6120903004	Dasar Teknologi Informasi	<i>Basic Information Technology</i>	3	-	√		1	-
52	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	<i>Introduction to Economics Theory</i>	3	-	√		1	-
53	6120903006	Pengantar Akuntansi	<i>Introductio n to Accounting</i>	2	-	√		1	-
54	6120903001	Pengantar Bisnis Digital	<i>Introductio nto Digital Business</i>	3	-	√		1	-
<b>Jumlah SKS Mata Kuliah Dasar Keahlian = 12 SKS</b>									
<b>V</b>	<b>Mata Kuliah Keahlian Berkarya</b>								

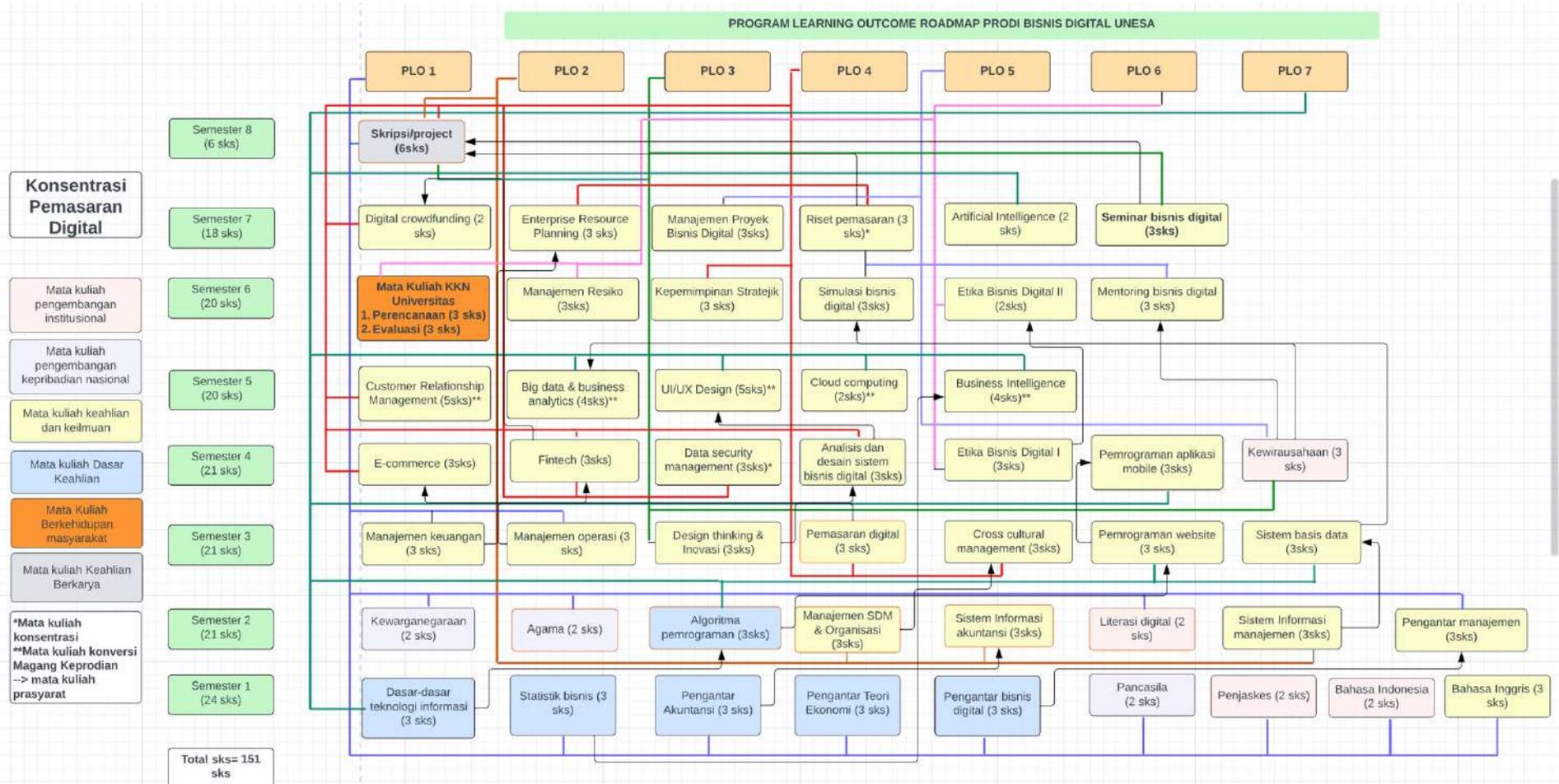


52	n/a	Skripsi	Thesis	-	6	√		8	Mahasiswa telah lulus Seminar Bisnis Digital dengan nilai minimum C.
<b>Jumlah SKS MK Keahlian Berkarya = 9 SKS</b>									
<b>VI</b>	<b>Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat</b>								
53	n/a	Kuliah Kerja Nyata		-	3	√		6	-
<b>Jumlah SKS MK Berkehidupan Bermasyarakat = 9 SKS</b>									
<b>Total SKS prodi = 151 sks</b>									



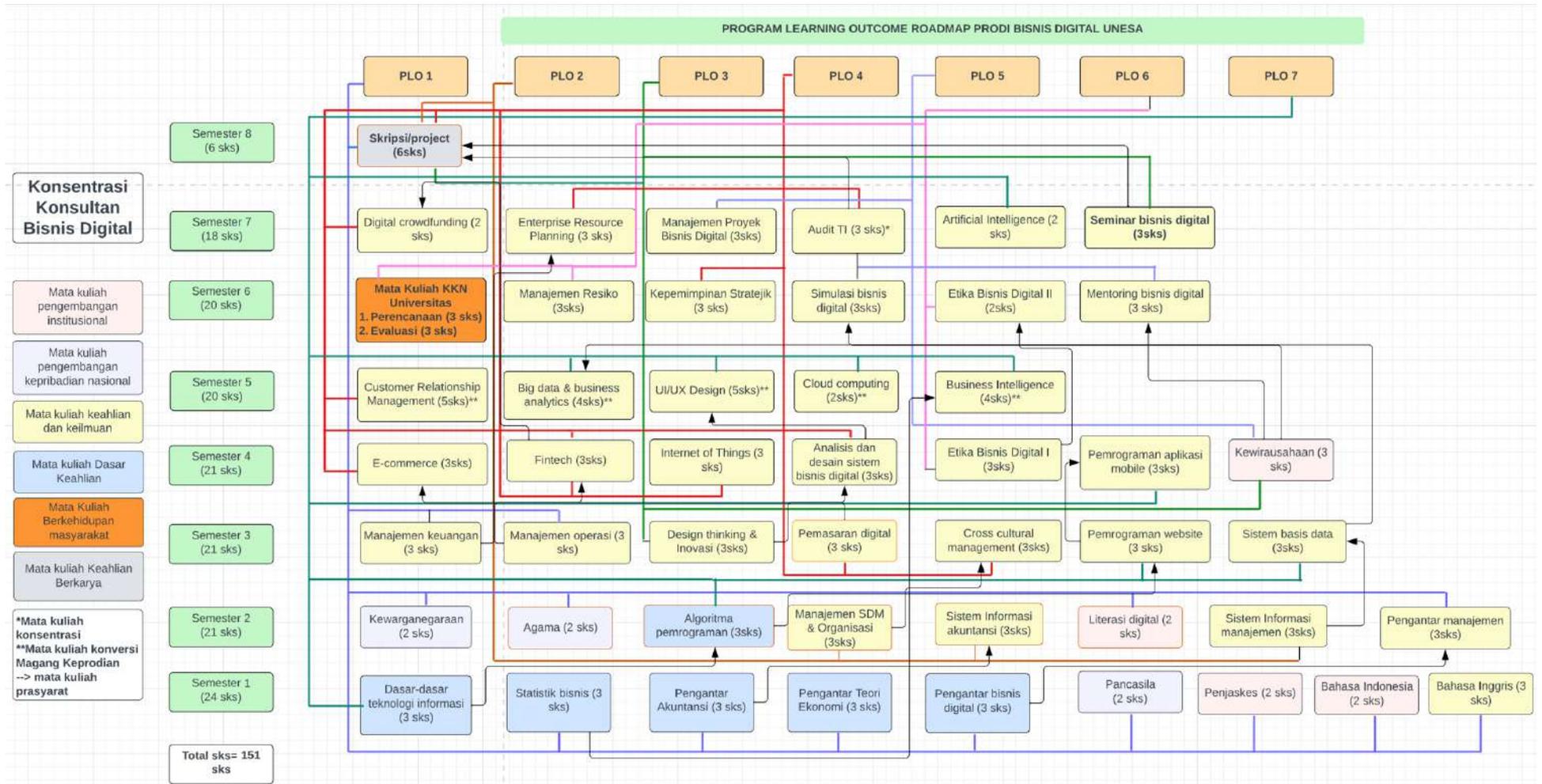
## 6.2 Peta Kurikulum Berdasarkan CPL PRODI

Tabel 12. Peta Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital (Konsentrasi Pemasaran Digital)





Tabel 12. Peta Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital (Konsentrasi Konsultan Bisnis Digital)







## 7. Daftar sebaran mata kuliah setiap semester

Tabel 13. Daftar Mata kuliah per semester

SEMESTER I						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	1000002018	Pendidikan Pancasila	2			2
2	1000002003	Bahasa Indonesia	2			2
3	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran			2	2
4	6120903007	Bahasa Inggris	3			3
5	6120903003	Statistik Bisnis	3			3
6	6120903004	Dasar Teknologi Informasi		1	2	3
7	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi		3		3
8	6120903006	Pengantar Akuntansi		3		3
9	6120903001	Pengantar Bisnis Digital		3		3
<b>Jumlah Beban Studi Semester I</b>			<b>10</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>24</b>
SEMESTER II						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan	2			2
2	1000002026	Pendidikan Agama	2			2
3	1000002046	Literasi Digital	2			2
4	6120903008	Pengantar Manajemen	3			3
5	6120903011	Manajemen SDM dan Organisasi	3			3
6	6120903009	Sistem Informasi Manajemen	1		2	3
7	6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	1		2	3
8	6120903030	Algoritma Pemrograman	1		2	3
<b>Jumlah Beban Studi Semester II</b>						<b>21</b>
SEMESTER III						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	6120903029	Pemrograman Web	1		2	3
2	6120906018	Pemasaran Digital	1		2	3
3	6120906014	Cross-cultural Management	3			3



4	6120906019	Manajemen Operasi	3			3
5	6120906013	Manajemen Keuangan	3			3
6	6120906017	Design Thinking & Inovasi	1		2	3
7	6120906016	Sistem Basis Data	1		2	3
8	6120906023	Etika Bisnis Digital I	3			3
<b>Jumlah Beban Studi Semester III</b>			17	0	4	21

<b>SEMESTER IV</b>						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	6120906022	Kewirausahaan	1		2	3
2	6120903020	E-Commerce	1		2	3
3	6120903027	Analisis & Desain Sistem Bisnis Digital	1		2	3
4	6120903025	Internet of Things (IoT)***			3	3
5	6120903021	Financial Technology	3			3
6	6120903029	Pemrograman Aplikasi Mobile	1		2	3
7	6120903026	Data Security Management**	3			3
8	6120903021	Project Negotiation*	3			3
<b>Jumlah Beban Studi Semester IV</b>			13		11	24

<b>SEMESTER V</b>						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	6120903032	Customer Relationship Management	2		3	5
2	6120903033	Business Intelligence	1		3	4
3	6120903034	Big Data & Business Analytics	1		3	4
4	6120903031	IU/UX Design	1		4	5
5	6120903035	Cloud Computing	1		1	2
<b>Jumlah Beban Studi Semester V</b>			6		14	20

<b>SEMESTER VI</b>						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	n/a	Mentoring Bisnis Digital	1		2	3
2	n/a	Kepemimpinan Stratejik	3			3
3	n/a	Simulasi Bisnis Digital	1		2	3



4	n/a	Etika Bisnis Digital II	1		2	3
5	n/a	Manajemen Resiko	1		2	3
6	n/a	Kuliah Kerja Nyata			3	3
<b>Jumlah Beban Studi Semester VI</b>			7		11	18

<b>SEMESTER VII</b>						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	n/a	Enterprise Resource Planning	1		2	3
2	n/a	Agile Business*	1		2	2
3	n/a	Artificial Intelligence	2			2
4	n/a	Digital Crowdfunding	2			2
5	n/a	Seminar Bisnis Digital	1		2	2
6	n/a	Riset Pemasaran**	2		1	3
7	n/a	Manajemen Proyek Bisnis Digital	1		2	3
<b>Jumlah Beban Studi Semester VII</b>			10		8	18

<b>SEMESTER VIII</b>						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	n/a	Skripsi/project				6
<b>Jumlah Beban Studi Semester VIII</b>						6





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

No	Kode MK	Nama MK	Bobot sks	Semester ke
1	1000002018	Pendidikan Pancasila	2	1
2	1000002003	Bahasa Indonesia	2	1
3	1000002047	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	2	1
4	6120903007	Bahasa Inggris	3	1
5	6120903003	Statistik Bisnis	3	1
6	6120903004	Dasar Teknologi Informasi	3	1
7	6120903005	Pengantar Teori Ekonomi	3	1
8	6120903006	Pengantar Akuntansi	2	1
9	6120903001	Pengantar Bisnis Digital	3	1
10	1000002033	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2
11	1000002026	Pendidikan Agama	2	2
12	1000002046	Literasi Digital	2	2
13	6120903008	Pengantar Manajemen	3	2
14	6120903011	Manajemen SDM dan Organisasi	3	2
15	6120903009	Sistem Informasi Manajemen	3	2
16	6120903010	Sistem Informasi Akuntansi	3	3
17	6120903030	Algoritma Pemrograman	3	3
18	6120903029	Pemrograman Web	3	3
19	6120906018	Pemasaran Digital	3	3
20	6120906014	Cross-cultural Management	3	3
21	6120906019	Manajemen Operasi	3	3
22	6120906013	Manajemen Keuangan	3	3
23	6120906017	Design Thinking & Inovasi	3	3
24	6120906016	Sistem Basis Data	3	3
25	6120906023	Etika Bisnis Digital I	3	3
26	6120906022	Kewirausahaan/Technopreneurship	3	4
27	6120903020	E-Commerce	3	4
28	6120903027	Analisis & Desain Sistem Bisnis Digital	3	4
29	6120903025	Internet of Things (IoT)***	3	4
30	6120903021	Financial Technology	3	4
31	6120903029	Pemrograman Aplikasi Mobile	3	4
32	6120903026	Data Security Management**	3	4
33	6120903021	Project Negotiation*	3	4
34	6120903032	Customer Relationship Management	5	5
35	6120903033	Business Intelligence	4	5
36	6120903034	Big Data & Business Analytics	4	5
37	6120903031	IU/UX Design	5	5
38	6120903035	Cloud Computing	2	5
39	n/a	Mentoring Bisnis Digital	3	6
40	n/a	Kepemimpinan Stratejik	3	6
41	n/a	Simulasi Bisnis Digital	3	6
42	n/a	Etika Bisnis Digital II	3	6
43	n/a	Manajemen Resiko	3	6
44	n/a	Kuliah Kerja Nyata	3	6
45	n/a	Enterprise Resource Planning	3	7
46	n/a	Agile Business*	2	7
47	n/a	Artificial Intelligence	3	7



48	n/a	Digital Crowdfunding	3	7
49	n/a	Seminar Bisnis Digital	2	7
50	n/a	Audit TI***	3	7
51	n/a	Riset Pemasaran**	3	7
52	n/a	Manajemen Proyek Bisnis Digital	3	7
53	n/a	Skripsi	6	8
<b>Total bobot sks</b>			<b>151 sks</b>	

### 10.3 Pembelajaran mata kuliah (MK) di luar Program Studi

No	Menempuh MK	Bobot sks maksimum	Keterangan
1	Di luar PRODI di dalam kampus	10	MK yang diambil adalah MK Wajib Negara yaitu: 1. Pendidikan Pancasila 2. Bahasa Indonesia 3. Pendidikan Agama 4. Pendidikan Kewarganegaraan 5. Pendidikan Jasmani dan Kebugaran.
2	Di PRODI yg sama di luar kampus	0	MK yang diambil memiliki total bobot sks yg sama, disarankan melalui MK yg disepakati oleh asosiasi/himpunan PRODI sejenis.
3	Di PRODI yg berbeda di luar kampus ( <i>international mobility program</i> )	12	Design Thinking & Inovation, Pemasaran Digital, Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi, Kewirausahaan.
<b>Total bobot sks maksimum</b>		22	

### 10.4 Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Kampus (Perguruan Tinggi)

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat dilaksanakan dg bobot sks		Keterangan
		Reguler	MBKM	
1	KP / Magang	3	≤20	Kegiatan Magang MBKM yang dilakukan oleh mahasiswa di perusahaan dengan mata kuliah konversi magang yaitu: Customer Relationship Management, Business Intelligence, Cloud Computing, Data Analytics dan UI/UX Design dengan total 20 sks. Pembimbing lapangan kegiatan magang adalah 1 orang dosen.



2	KKN/KKNT Wirausaha	3	$\leq 20$	Kegiatan KKNT MBKM yang dipilih oleh mahasiswa akan dikonversikan dengan mata kuliah kewirausahaan dan praktik Kewirausahaan, yang dimana mahasiswa akan menyusun laporan KKN sebagai laporan akhir dari kegiatan KKN yang merefleksikan jumlah 20 SKS dalam pelaksanaan KKN yang dilakukan selama satu semester diluar kampus
3	Penelitian/Riset	Belum Pernah	$\leq 20$	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot sks MK tersebut.
4	Studi/Proyek Independen	Belum Pernah	$\leq 20$	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot sks MK tersebut.
5	Proyek kemanusiaan	Belum Pernah	$\leq 20$	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot sks MK tersebut.

### 10.5 Penjaminan mutu pelaksanaan MBKM

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

1. Mutu kompetensi peserta.

Mahasiswa yang akan melakukan MBKM di luar kampus akan dibekali dengan mata kuliah yang sesuai dan mendukung pemahaman mahasiswa. Mahasiswa akan diberikan kebebasan dalam memilih tempat magang berdasarkan rumpun mata kuliah yang dikuasi atau diminati. Rumpun mata kuliah yang menjadi dasar pemilihan mahasiswa dalam program pelaksanaan perkuliahan diluar kampus yang terintergasi dengan mata kuliah yang ada antara lain: rumpun akuntansi keuangan; rumpun audit dan siste; rumpun akuntansi manajemen; dan rumpun akuntansi publik.

2. Mutu pelaksanaan.

Pelaksanaan perkuliahan diluar kampus akan dilaksanakan selama satu semester sehingga jumlah SKS yang ditempuh setara dengan 20 sks. Pelaksanaan perkuliahan diluar kampus akan dilakukan berdasarkan pada pemilihan minat mahasiswa pada mata kuliah rumpun yang ada, sehingga bisa dikonversikan ke mata kuliah, yang output dari pelaksanaan perkuliahan di luar kampus berupa laporan pelaksanaan.

3. Mutu proses pembimbingan internal dan eksternal.



Pelaksanaan proses pembimbingan akan dilakukan melalui pembimbingan internal kampus dan eksternal kampus. Pembimbingan internal kampus mahasiswa akan didampingi oleh satu dosen yang sesuai dengan kompetensi dari rumpun mat kuliah yang dipilih oleh mahasiswa. Pembimbingan eksternal akan dilakukan oleh pembimbing lapangan. Proses pembimbingan akan dituangkan dalam monitoring pelaksanaan pembimbingan oleh dosen pembimbing dan pembimbing lapangan.

4. Mutu sarana dan prasarana untuk pelaksanaan.

Mutu sarana dan prasarana untuk pelaksanaan akan disupport oleh kedua belah pihak yaitu Fakultas dan tempat magang dari mahasiswa yang akan dipayungi oleh MoA atau MoU antara Fakultas Ekonomi dengan mitra perusahaan tempat magang mahasiswa

5. Mutu pelaporan dan presentasi hasil.

Mutu pelaporan dan presentasi hasil pelaksanaan magang akan berdasarkan pada pedoman penyusunan laporan hasil praktik lapangan yang dilakukan oleh mahasiswa dan dipresentasikan dalam pelaksanaan ujian Magang di akhir semester yang diuji oleh tiga dosen penguji, satu dosen pembimbing, dan dua dosen penguji.

6. Mutu penilaian.

Mutu penilaian akan didasarkan pada pedoman penilaian yang hampir sama dengan rubric penilaian ujian skripsi.

## 12. Penutup

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Kuasa, setelah melalui berbagai tahapan Kurikulum MBKM Prodi S1 Bisnis Digital FEB Unesa telah berhasil tersusun ke dalam satu naskah dokumen kurikulum yang berdasarkan KKNI, SN-Dikti dan Adaptif terhadap perkembangan Revolusi Industri 4.0, Society 5.0 dan Program Kebijakan Kemendikbud, Ristek dan Dikti yaitu Merdeka Belajar, Kampus Merdeka. Harapan tim pengembang kurikulum dan pimpinan jurusan akuntansi bahwa dokumen kurikulum Prodi S1 Bisnis Digital FEB Unesa ini mampu mempersiapkan dan membentuk lulusan mahasiswa yang sesuai dengan profil lulusannya, kompeten dalam keilmuan akuntansi dan memiliki keterampilan yang unggul di kancah lokal, nasional dan Asia Tenggara.



---

## HALAMAN PENGESAHAN

Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital dinyatakan berlaku mulai tanggal 1 Januari  
2021

Surabaya,

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis

Koordinator S1 Bisnis Digital

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

Hujjatullah Fazlurrahman S.E., MBA  
NIP.