

**LAPORAN PENYUSUNAN VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI
PRODI SARJANA TERAPAN MANAJEMEN INFORMATIKA**



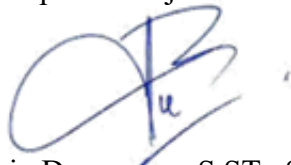
**PRODI SARJANA TERAPAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN PENYUSUNAN VISI, MISI, DAN STRATEGI
PROGRAM STUDI Sarjana TERAPAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS VOKASI - UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
TAHUN 2022**

Surabaya, 15 Januari 2023

Menyetujui
Koordinator Program Studi
Sarjana Terapan Manajemen Informatika



Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.
NIP 197801082000121001

A. LATAR BELAKANG

Penyusunan visi, misi, tujuan, dan strategi (VMTS) Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika merupakan langkah strategis dan mendasar dalam mewujudkan arah pengembangan pendidikan vokasi yang terarah, adaptif terhadap perubahan, serta selaras dengan kebutuhan pemangku kepentingan internal dan eksternal. Dalam konteks dinamika pendidikan tinggi vokasi, kejelasan VMTS menjadi elemen penting yang tidak hanya menjadi landasan kebijakan dan operasional akademik, tetapi juga merepresentasikan komitmen institusi terhadap mutu lulusan, relevansi kurikulum, serta kontribusi terhadap masyarakat dan industri. Berdasarkan rangkaian kegiatan dan forum evaluatif yang tercatat dalam notulensi antara Oktober 2022 hingga Januari 2023, proses penyusunan VMTS Program Studi dilakukan secara partisipatif dan terstruktur. Kegiatan seperti evaluasi kurikulum, pengembangan jurnal prodi, serta pembahasan SOP seminar tugas akhir menunjukkan adanya kepedulian kolektif untuk memperkuat sistem akademik, kemahasiswaan, serta pelaksanaan tridharma perguruan tinggi. Proses ini diperkuat dengan pengesahan resmi VMTS pada Januari 2023 sebagai bentuk legitimasi akademik dan institusional.

Dalam kerangka sistem pendidikan tinggi Indonesia, Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika mengambil peran penting dalam menjawab kebutuhan akan sumber daya manusia profesional di bidang rekayasa perangkat lunak. Hal ini selaras dengan visi UNESA sebagai universitas kependidikan yang tangguh, adaptif, dan inovatif berbasis kewirausahaan, serta visi Fakultas Vokasi yang menempatkan pengembangan ilmu terapan dan lulusan Sarjana Terapan berkarakter sebagai prioritas utama. Visi program studi dirumuskan secara spesifik untuk menghasilkan Sarjana Terapan yang unggul, kompetitif, dan bereputasi nasional, dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif, dan berjiwa kewirausahaan dalam bidang rekayasa perangkat lunak. Secara misi, Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika menerjemahkan arah institusi dengan menekankan lima pilar utama: tata kelola profesional berbasis mutu, pembelajaran berkualitas berbasis kewirausahaan, riset inovatif untuk teknologi tepat guna, pengabdian berbasis solusi TIK bagi masyarakat, dan kemitraan kolaboratif untuk pengembangan kompetensi. Tujuan dari misi ini kemudian dirinci dalam indikator-indikator capaian strategis yang terukur, seperti akreditasi program studi, kualitas lulusan, relevansi penelitian, integrasi pengabdian, serta perluasan jejaring nasional dan internasional.

Salah satu kekuatan strategis program studi terletak pada keterpaduan antara VMTS dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6, di mana lulusan dituntut tidak hanya menguasai teori dan praktik di bidangnya, tetapi juga mampu mengambil keputusan, berinovasi, dan bertanggung jawab terhadap capaian kerja. Hal ini tercermin dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mencakup dimensi kepribadian, kerja sama, penguasaan teori dan praktik rekayasa perangkat lunak, inovasi teknologi, hingga komunikasi profesional dan pemahaman terhadap isu sosial serta K3. Kesesuaian CPL dengan struktur kurikulum yang didukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek, studi kasus, dan integrasi riset memastikan bahwa proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kompetensi holistik lulusan. Dalam proses penyusunan VMTS ini, dilakukan juga kajian terhadap relevansi antar-level institusi, dari universitas hingga program studi. Hasilnya menunjukkan keterpaduan yang kuat dan koheren. Misi pendidikan UNESA yang menekankan karakter tangguh, adaptif, dan inovatif diadopsi oleh Fakultas Vokasi dalam konteks pendidikan terapan, dan diimplementasikan oleh Program Studi Manajemen Informatika melalui penguatan pada spesialisasi rekayasa perangkat lunak. Dalam aspek penelitian dan pengabdian, misi institusi dan fakultas yang mendorong inovasi berbasis kewirausahaan juga dikristalisasi pada program studi dalam bentuk luaran teknologi tepat guna serta pemberdayaan masyarakat berbasis solusi TIK.

Secara lebih luas, VMTS program studi juga telah dipetakan melalui analisis SWOT untuk memastikan akurasi dan antisipasi terhadap peluang dan tantangan ke depan. Beberapa kekuatan utama mencakup kejelasan spesialisasi, keselarasan visi antar-level, dan karakter lulusan yang sesuai kebutuhan industri digital saat ini. Namun demikian, beberapa kelemahan seperti minimnya eksplisitasi teknologi terkini (AI, IoT, Cloud) serta kurangnya gambaran konkret kolaborasi industri menjadi catatan penting untuk pengembangan selanjutnya. Di sisi lain, peluang yang tersedia dari dukungan kebijakan nasional terhadap pendidikan vokasi dan tren digitalisasi industri memberikan ruang besar bagi ekspansi dan kolaborasi program studi. Ancaman seperti disrupsi oleh platform pendidikan nonformal dan ketatnya persaingan antar-prodi menjadi perhatian untuk menjaga daya saing dan kualitas lulusan. Oleh karena itu, penyusunan VMTS ini bukan hanya sebuah dokumen administratif, tetapi merupakan manifestasi strategis dari komitmen program studi dalam menjawab tantangan pendidikan vokasi berbasis keilmuan rekayasa perangkat lunak. Dengan integrasi antara keunggulan akademik, keberpihakan pada pengembangan masyarakat, serta orientasi terhadap industri dan kewirausahaan digital, VMTS Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

dirancang untuk menjadi fondasi yang kokoh dalam mencetak lulusan vokasional yang siap berinovasi, bersaing, dan berdampak.

B. TUJUAN PENYUSUNAN

Tujuan penyusunan visi, misi, tujuan, dan strategi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika adalah sebagai landasan pelaksanaan rencana strategis sehingga VMTS yang dihasilkan dapat mencerminkan kebutuhan saat ini sesuai dengan harapan pemangku kepentingan baik dari pemangku kepentingan internal (dosen, mahasiswa dan pendidik) dan eksternal (lulusan, pengguna lulusan, mitra, organisasi profesi pemerintah).

C. NOTULENSI

Tabel 1. Notulensi Kegiatan

No	Tanggal	Pembahasan
1	30 Oktober 2024	- Mekanisme pelaksanaan sempro dan semhas - Pelaksanaan penelitian dan pkm 2025 - Evaluasi Kurikulum
2	6 November 2024	- Rerata persentase penurunan mahasiswa baru (Sarjana, D4, D3) dalam 5 tahun terakhir - Semua program studi aktif memiliki dosen homebase (NIDN/NIDK). Catatan: kualifikasi akademik dosen homebase harus sesuai dengan Program, misalnya bergelar Magister untuk Program Sarjana. - Keterlibatan dosen tidak tetap - Pengembang Jurnal Prodi
3	12 November 2024	- Pemantapan SOP Pelaksanaan Seminar Proposal dan Seminar Hasil - Pemantapan SOP Penerbitan Jurnal di Prodi Sarjana Terapan Manajemen Informatika - Evaluasi Kemahasiswaan Persiapan Pemira 2024/2025 - Optimalisasi Prestasi Mahasiswa 2024/2025
4	20 November 2024	- Sosialisasi Pelaksanaan Seminar Proposal dan Seminar Hasil Tugas Akhir Sarjana Terapan Manajemen Informatika
5	27 November 2024	- Bukti pembelajaran kelas KK

		- Penyusunan VMTS prodi
6	9 Desember 2024	Penyusunan VMTS Prodi
7	8 Januari 2025	- Pembagian Dosen Mata Kuliah Genap 2024/2025
8	15 Januari 2025	- Penyusunan Jadwal Mata Kuliah Genap 2024/2025 - Pengesahan VMTS Prodi

D. HASIL YANG DICAPAI

1. Visi Misi Universitas Negeri Surabaya

Visi Unesa

UNESA memiliki visi menjadi universitas kependidikan yang tangguh, adaptif, dan inovatif yang berbasis kewirausahaan

Misi Unesa

1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berkarakter tangguh, adaptif, dan inovatif yang berbasis kewirausahaan.
2. Menyelenggarakan penelitian dan meningkatkan kualitas inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dan menyebarluaskan inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan bagi kesejahteraan masyarakat.
4. Menyelenggarakan kegiatan tridharma perguruan tinggi melalui sistem multikampus secara sinergi, terintegrasi, harmonis, dan berkelanjutan dengan memperhatikan keunggulan UNESA.
5. menyelenggarakan tata kelola yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel yang menjamin mutu secara berkelanjutan
6. menyelenggarakan kerja sama nasional dan internasional yang produktif dalam menciptakan, mengembangkan, dan menyebarluaskan inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan yang berbasis kewirausahaan.

2. Visi Misi Fakultas Vokasi

Visi Fakultas Vokasi

Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi Pengembang Ilmu Terapan dan Menghasilkan Sarjana Terapan yang Berkarakter Tangguh, Adaptif, Inovatif yang Berbasis Kewirausahaan.

Misi Fakultas Vokasi

1. Menyelenggarakan pendidikan terapan yang berkarakter tangguh, adaptif, dan inovatif, serta berbasis kewirausahaan sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
2. Mengembangkan penelitian terapan yang berorientasi pada inovasi di bidang terapan, serta mendorong kolaborasi dengan industri dalam rangka menciptakan solusi kreatif dan bernilai ekonomis.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan menyebarluaskan inovasi hasil penelitian terapan yang berfokus pada kesejahteraan masyarakat melalui penerapan teknologi tepat guna.
4. Mengintegrasikan tridharma perguruan tinggi melalui kerja sama yang sinergis, terintegrasi, dan berkelanjutan dalam pengembangan sistem pendidikan di bidang terapan.
5. Menyelenggarakan tata kelola fakultas yang efektif, efisien, transparan, dan akuntabel untuk menjamin mutu pendidikan terapan yang berkelanjutan.
6. Mengembangkan kerja sama nasional dan internasional dengan industri, pemerintah, dan institusi pendidikan lainnya dalam rangka memperluas jangkauan inovasi di bidang terapan yang berbasis kewirausahaan.

3. Visi Misi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

Visi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

Menjadi program studi yang unggul, kompetitif, dan bereputasi nasional untuk menghasilkan sarjana terapan dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif dan kolaboratif berbasis kewirausahaan dalam bidang rekayasa perangkat lunak.

Misi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

1. Menyelenggarakan dan mengelola program studi yang profesional, akuntabel dan transparan sesuai standar penjaminan mutu serta berdaya saing untuk memperkuat ilmu bidang rekayasa perangkat lunak pada tingkat nasional;
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang berpengetahuan di bidang rekayasa perangkat lunak dengan menerapkan nilai-nilai kewirausahaan;
3. Menyelenggarakan penelitian yang inovatif dalam bidang rekayasa perangkat lunak untuk menghasilkan teknologi tepat guna;
4. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat guna mengembangkan dan menerapkan teknologi informasi bidang rekayasa perangkat lunak pada kehidupan masyarakat;
5. Membangun hubungan kolaboratif yang berkelanjutan dengan berbagai instansi untuk memperluas peluang karir dan pengembangan kompetensi stakeholder internal program studi.

Tujuan Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

1. Terselenggaranya proses manajemen program studi yang profesional, akuntabel dan transparan sesuai standar penjaminan mutu serta berdaya saing nasional dalam bidang rekayasa perangkat lunak.
2. Menghasilkan lulusan yang berpengetahuan di bidang rekayasa perangkat lunak dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga siap bersaing di dunia kerja maupun berwirausaha.
3. Menghasilkan inovasi teknologi tepat guna melalui penerapan penelitian pada bidang rekayasa perangkat lunak.
4. Menghasilkan produk tepat guna bagi masyarakat di bidang rekayasa perangkat lunak melalui pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

5. Menghasilkan kerjasama yang berkelanjutan dengan mitra untuk memperluas peluang karir dan pengembangan kompetensi stakeholder internal program studi.

Sasaran Strategi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

1. Mencapai dan mempertahankan akreditasi program studi terbaik melalui implementasi sistem manajemen yang profesional, akuntabel, transparan, dan sesuai dengan standar penjaminan mutu yang berlaku. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:
 - a. Jumlah pelaksanaan survey pemahaman visi misi
 - b. Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (dosen) (dalam satu tahun)
 - c. Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (mahasiswa) (tiap prodi dalam satu tahun)
 - d. Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (tenaga kependidikan) (dalam satu tahun)
 - e. Jumlah kepuasan survey kepuasan layanan (stakeholder) (dalam satu tahun)
 - f. Persentase kenaikan income generating unit melalui optimalisasi aset-aset/ produk/ jasa
 - g. Jumlah pengembangan laboratorium berbasis kebutuhan prodi
2. Menghasilkan lulusan sarjana terapan rekayasa perangkat lunak yang unggul dengan kompetensi teknis yang kuat, karakter tangguh, serta kemampuan beradaptasi, berinovasi, berkolaborasi, dan berwirausaha yang tinggi, agar siap bersaing di pasar kerja global maupun menciptakan peluang usaha sendiri. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:
 - a. Rasio jumlah pendaftar dan lulus seleksi
 - b. Persentase mahasiswa asing
 - c. Jumlah proposal Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) dan Program Wirausaha Mahasiswa Vokasi (PMWV) yang lulus seleksi nasional
 - d. IPK lulusan
 - e. Tracer study
 - f. Persentase dosen yang memiliki sertifikasi profesional
 - g. Persentase dosen yang memiliki sertifikasi kompetensi

- h. Persentase dosen praktisi/ industri
 - i. Persentase dosen berkualifikasi S3
 - j. Persentase dosen jabatan lektor, lektor kepala, dan guru besar
 - k. Persentase rekognisi dosen vokasi di IDUKA (konsultan/ expert di IDUKA, reviewer jurnal ilmiah/ mitra bestari, visiting lecturer, staf ahli narasumber, mendapatkan penghargaan, dll.)
 - l. Persentase kegiatan restrukturisasi kurikulum berbasis OBE, SKKNI, dan KKNi, MEMES, MBKM, dan IDUKA
 - m. Persentase mahasiswa D4 yang menghabiskan paling sedikit 20 (dua puluh) SKS di luar kampus; atau meraih prestasi paling rendah tingkat nasional
 - n. Jumlah mata kuliah berbasis penelitian (research-based learning), pembelajaran berpusat kepada mahasiswa (student-centered learning), pembelajarn berbasis masalah (problem-based learning atau cased study model), dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning).
 - o. Persentase penelitian/ PkM yang terintegrasi dalam pembelajaran
 - p. Jumlah pelaksanaan monitoring dan evaluasi pembelajaran (dalam 1 tahun)
 - q. Persentase prodi yang memiliki akreditasi nasional dengan predikat baik sekali
 - r. Persentase prodi yang memiliki akreditasi nasional dengan predikat unggul
3. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian dosen dan mahasiswa untuk menghasilkan inovasi teknologi tepat guna di bidang rekayasa perangkat lunak yang relevan dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan industri. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:
- a. Jurnal penelitian tidak terakreditasi yang dihasilkan DTPS
 - b. Jurnal penelitian nasional terakreditasi yang dihasilkan DTPS
 - c. Jurnal penelitian internasional yang dihasilkan DTPS
 - d. Jurnal penelitian internasional bereputasi yang dihasilkan DTPS
 - e. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat wilayah yang diikuti oleh DTPS

- f. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat nasional yang diikuti oleh DTPS
 - g. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat internasional yang diikuti oleh DTPS
 - h. Jumlah karya ilmiah dosen yang disitasi
 - i. Persentase produk/ jasa yang diadopsi industri/ masyarakat yang dihasilkan oleh DTPS
 - j. Seminar wilayah/ lokal/ perguruan tinggi yang diikuti oleh DTPS
 - k. Seminar nasional yang diikuti oleh DTPS
 - l. Seminar internasional yang diikuti oleh DTPS
 - m. Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan PT (kebijakan vokasi, dll.) (tiap prodi)
 - n. Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan nasional/ dalam negeri (tiap prodi)
 - o. Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan luar negeri (tiap prodi)
 - p. Persentase prodi yang menyusun peta jalan (roadmap) penelitian
 - q. Persentase penelitian DTPS yang melibatkan mahasiswa
4. Mengembangkan dan mengimplementasikan solusi rekayasa perangkat lunak inovatif melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berkelanjutan, memberikan dampak positif dan produk tepat guna untuk kemajuan dan kesejahteraan masyarakat. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:
- a. Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan PT
 - b. Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan nasional/ dalam negeri
 - c. Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan luar negeri
 - d. Persentase PkM DTPS yang melibatkan mahasiswa
5. Membangun dan memperluas jaringan kemitraan strategis yang produktif dan berkelanjutan dengan industri, pemerintah, dan institusi pendidikan lain, untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, memperluas kesempatan karier, dan meningkatkan kompetensi dosen serta tenaga kependidikan program studi. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:
- a. Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level lokal

- b. Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri
- c. Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level internasional
- d. Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level lokal
- e. Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri
- f. Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level internasional
- g. Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level lokal (tiap prodi)
- h. Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri (tiap prodi)
- i. Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level internasional (tiap prodi)

4. Kajian Terhadap Visi Institusi Dan Fakultas

Tabel 1. Matriks Kesesuaian Visi Misi

Aspek Tridharma / Tata Kelola / Kolaborasi	Misi UNESA	Misi Fakultas Vokasi	Misi Prodi MI
Pendidikan	Pendidikan kependidikan dan nonkependidikan yang tangguh, adaptif, inovatif, berbasis kewirausahaan	Pendidikan terapan sesuai kebutuhan industri dan masyarakat	Proses pembelajaran berkualitas, berdaya saing dan berbasis kewirausahaan
Penelitian	Meningkatkan inovasi berbasis kewirausahaan	Penelitian terapan inovatif dan bernilai ekonomis	Penelitian inovatif menghasilkan teknologi tepat guna
Pengabdian	Menyebarkan inovasi untuk kesejahteraan masyarakat	Penerapan teknologi tepat guna untuk masyarakat	Penerapan TI dalam masyarakat

Integrasi Tridharma / Sistem	Tridharma secara sinergis, terintegrasi, harmonis dan berkelanjutan	Integrasi tridharma berbasis sistem pendidikan terapan	Mengelola prodi secara profesional, akuntabel, sesuai mutu
Tata Kelola	Tata kelola efektif, efisien, transparan, akuntabel	Tata kelola fakultas efektif, efisien, akuntabel	Profesional, akuntabel dan transparan sesuai standar mutu
Kerja Sama Nasional / Internasional	Produktif dalam pengembangan dan penyebarluasan inovasi	Kemitraan dengan industri, pemerintah, dan institusi pendidikan	Kolaborasi berkelanjutan dengan instansi

a. Visi dan Misi UNESA sebagai Payung Utama

Visi UNESA untuk menjadi *universitas kependidikan yang tangguh, adaptif, dan inovatif berbasis kewirausahaan* menjadi payung utama dari seluruh aktivitas tridharma perguruan tinggi. Misi-misinya menekankan pada:

- Pendidikan dan inovasi di bidang kependidikan dan nonkependidikan.
- Kolaborasi nasional dan internasional.
- Tata kelola yang baik dan pengembangan kewirausahaan.

b. Visi dan Misi Fakultas Vokasi sebagai Turunan Strategis

Fakultas Vokasi mengembangkan visi UNESA dalam konteks pendidikan vokasional dengan visi:

"Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi Pengembang Ilmu Terapan dan Menghasilkan Sarjana Terapan yang Berkarakter Tangguh, Adaptif, Inovatif yang Berbasis Kewirausahaan."

Misi-misi Fakultas Vokasi selaras dengan visi UNESA, dengan fokus lebih tajam pada:

- Pendidikan terapan yang sesuai kebutuhan industri.
- Penelitian dan inovasi terapan.
- Pengabdian melalui penerapan teknologi tepat guna.
- Kerja sama industri dan tata kelola berkualitas.

c. Visi dan Misi Program Studi sebagai Implementasi Spesifik

Visi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika mengadopsi nilai-nilai dari kedua level di atas, dengan fokus pada "*rekayasa perangkat lunak*" dan karakter lulusan yang tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif, dan berjiwa kewirausahaan.

Misi-misinya secara sistematis menerjemahkan:

- Pendidikan berkualitas dan berbasis kewirausahaan (selaras dengan misi UNESA & Fakultas Vokasi),
- Penelitian inovatif dan pengabdian masyarakat (selaras dengan tridharma dan misi inovasi),
- Kolaborasi dan tata kelola program studi yang akuntabel dan kompetitif (selaras dengan tata kelola dan kemitraan nasional/internasional).

Dengan demikian, visi dan misi Program Studi sepenuhnya berada dalam kerangka strategis UNESA dan Fakultas Vokasi, serta berperan sebagai implementasi operasional dan teknis dalam lingkup keilmuan yang lebih spesifik, yaitu *rekayasa perangkat lunak*.

5. Kesesuaian dengan KKNi Level 6

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi) Level 6 menetapkan kualifikasi lulusan sarjana terapan sebagai berikut:

- Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam.
- Mampu menerapkan keahlian dan memanfaatkan IPTEK untuk menyelesaikan masalah dalam bidangnya.
- Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.
- Bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Dalam konteks ini, visi dan misi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika telah memenuhi indikator KKNi Level 6, antara lain:

- Menyediakan pendidikan yang menghasilkan sarjana terapan yang unggul dan kompetitif di bidang rekayasa perangkat lunak.
- Menekankan pada kemampuan kolaboratif, inovatif, dan berbasis kewirausahaan, sejalan dengan penerapan IPTEK dan pemecahan masalah.
- Menyusun kurikulum dan kegiatan tridharma yang mendorong penguasaan konsep teoritis dan praktis, serta pengambilan keputusan profesional di bidang teknologi informasi.

5. Analisis SWOT

Aspek	Faktor	Uraian
Strengths (Kekuatan)	Internal	- Visi relevan, futuristik, dan fokus pada rekayasa perangkat lunak. - Karakter lulusan: tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif, dan kewirausahaan. - Spesialisasi jelas di bidang rekayasa perangkat lunak. - Didukung oleh visi dan misi fakultas serta universitas yang selaras. - Komitmen terhadap tata kelola profesional dan akuntabel.
Weaknesses (Kelemahan)	Internal	- Skala visi masih terbatas pada tingkat nasional.- Belum menekankan teknologi terkini seperti AI, Cloud, IoT secara eksplisit.

		- Kolaborasi industri belum tergambar secara konkret. - Belum menonjolkan aspek penjaminan mutu pembelajaran secara eksplisit.
Opportunities (Peluang)	Eksternal	- Pertumbuhan pesat industri digital dan teknologi di Indonesia. - Dukungan pemerintah untuk pendidikan vokasi dan program Kampus Merdeka. - Peluang kerja sama dengan startup dan industri teknologi. - Potensi sertifikasi global untuk meningkatkan daya saing lulusan.
Threats (Ancaman)	Eksternal	- Persaingan ketat dengan prodi sejenis di perguruan tinggi lain. - Perubahan teknologi yang sangat cepat. - Potensi kesenjangan antara lulusan dan kebutuhan industri. - Disrupsi pendidikan oleh platform nonformal (MOOC, bootcamp, dll).

6. Bahan Kajian - CPL Program Studi

Kode	CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika diwujudkan dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan original orang lain.	· Pengembangan diri
CPL02	Mampu melakukan kerjasama dengan pembimbing, kolega, sejawat sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme, sportivitas serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan.	· Project Management · Requirement Analysis and Specification · Pengembangan diri

CPL03	Dapat mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam memberikan solusi serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok maupun mandiri yang bermutu dan terukur dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapananya.	· Parallel and Distributed Computing · Security Technology and Implementation · Software Process · Software Modeling and Analysis · Programming Languages · Computing Systems Fundamentals · Pengembangan diri
CPL04	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan inovatif dalam melakukan pekerjaan dalam bidang teknologi informasi dengan menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur serta memanfaatkannya untuk menganalisa, mendokumentasikan dan menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk laporan yang terjamin keshahihannya.	· Project Management · Computer Networks · Software Process · Software Modeling and Analysis · Graphics and Visualization · Computing Systems Fundamentals
CPL05	Mampu memilih sumberdaya dan memanfaatkan perangkat atau teknologi modern untuk merancang dan mewujudkan bidang rekayasa perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional secara spesifik dengan pertimbangan yang tepat terhadap masalah kultural, sosial, dan lingkungan dengan mengacu kepada metode dan standar industri.	· Computer Networks · Software Process · Software Modeling and Analysis · Graphics and Visualization · Pengembangan diri

CPL06	Mampu menerapkan matematika dan prinsip rekayasa dalam mengidentifikasi, memformulasikan, melakukan penelusuran referensi atau standar, menganalisis dan menyelesaikan masalah bidang rekayasa perangkat lunak menggunakan perangkat analisa pada bidang teknologi informasi.	· Requirement Analysis and Specification · Data Structures, Algorithms and Complexity · Programming Languages · Architecture and Organization
CPL07	Mampu meningkatkan kinerja atau mutu suatu proses dalam perangkat lunak melalui pengujian, pengukuran obyek kerja, analisis dan interpretasi data sesuai prosedur dan standar.	· User Experience Design · Internet of Things · Software Process · Platform-Based Development

CPL08	Menguasai konsep matematika terapan, pengetahuan dasar TIK (Algoritma, Pemrograman, Basis Data), sains dan prinsip rekayasa yang diperlukan untuk analisis dan perancangan sistem, proses, produk atau komponen pada rekayasa perangkat lunak.	· User Experience Design · Data and Information Management · Intelligent Systems (AI) · Security Technology and Implementation · Software Quality, Verification and Validation · Software Design · Platform-Based Development · Programming Fundamentals · Architecture and Organization
CPL09	Menguasai konsep, prinsip dan teknik analisis serta pengetahuan kode dan standar yang berlaku pada bidang teknologi rekayasa secara teoritis dan mampu menggunakannya pada tataran praktikal serta memanfaatkannya untuk wirausaha.	· Security Technology and Implementation · Platform-Based Development · Data Structures, Algorithms and Complexity · Programming Languages · Programming Fundamentals

CPL10	Menguasai pengetahuan dan teknik berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris.	· Project Management · User Experience Design · Security Technology and Implementation · Pengembangan diri
CPL11	Memiliki pengetahuan mengenai perkembangan teknologi terbaru dan terkini di bidang rekayasa perangkat serta prinsip dan isu terkini terkait faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan kerja (K3), sosial, ekologi secara umum.	· Security Technology and Implementation · Pengembangan diri

7. Matriks Keterkaitan VMTS Prodi – UPPS – PT

Komponen	Visi / Misi Universitas Negeri Surabaya (PT)	Visi / Misi Fakultas Vokasi (UPPS)	Visi / Misi Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika (Prodi)
Visi	Menjadi universitas kependidikan yang tangguh, adaptif, inovatif berbasis kewirausahaan	Menjadi lembaga pendidikan tinggi pengembang ilmu terapan dan menghasilkan sarjana terapan tangguh, adaptif, inovatif berbasis kewirausahaan	Menjadi program studi unggul dan bereputasi nasional, menghasilkan sarjana terapan tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif berbasis kewirausahaan dalam bidang rekayasa perangkat lunak
Misi 1	Menyelenggarakan pendidikan karakter tangguh, adaptif, inovatif, berbasis kewirausahaan	Pendidikan terapan sesuai kebutuhan industri dan masyarakat; karakter tangguh, adaptif, inovatif, dan kewirausahaan	Menyelenggarakan pembelajaran berkualitas di bidang RPL dengan nilai kewirausahaan

Misi 2	Penelitian dan inovasi bidang kependidikan dan non-kependidikan berbasis kewirausahaan	Penelitian terapan berorientasi inovasi & kolaborasi dengan industri	Menyelenggarakan penelitian inovatif untuk menghasilkan teknologi tepat guna dalam bidang RPL
Misi 3	Pengabdian kepada masyarakat dan penyebaran inovasi untuk kesejahteraan masyarakat	PkM menyebarluaskan inovasi hasil penelitian dengan pendekatan teknologi tepat guna	Menyelenggarakan PkM berbasis TIK & solusi RPL bagi masyarakat
Misi 4	Tridharma sinergis dan berkelanjutan dengan keunggulan UNESA (multi kampus)	Integrasi tridharma dalam sistem pendidikan bidang terapan	Membangun hubungan kolaboratif berkelanjutan antarlembaga
Misi 5	Tata kelola efektif, efisien, transparan dan akuntabel yang menjamin mutu berkelanjutan	Tata kelola fakultas yang efektif dan menjamin mutu pendidikan terapan	Pengelolaan program studi profesional, akuntabel, transparan dan sesuai standar penjaminan mutu
Misi 6	Kerja sama nasional dan internasional yang produktif dalam menciptakan dan menyebarluaskan inovasi	Kerja sama dengan industri, pemerintah, dan institusi dalam dan luar negeri untuk memperluas inovasi terapan	Menjalin kolaborasi berkelanjutan dengan berbagai instansi untuk pengembangan karir dan kompetensi stakeholder

8. Matriks Kesesuaian Visi – KKNi – CPL Program Studi Manajemen Informatika

Elemen Visi	Indikator KKNi Level 6	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
Unggul dan Kompetitif	- Mampu menerapkan keahlian dan IPTEK dalam bidangnya. - Bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan organisasi.	CPL03: Memanfaatkan IPTEK untuk solusi dan tanggung jawab kerja. CPL04: Menerapkan logika dan inovasi dalam pekerjaan. CPL06: Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah rekayasa perangkat lunak. CPL07: Meningkatkan kinerja melalui pengujian dan analisis data.
Bereputasi nasional	- Menguasai konsep teoritis bidang secara umum dan khusus. - Mampu membuat keputusan tepat berdasarkan data.	CPL08: Menguasai konsep-konsep fundamental rekayasa perangkat lunak. CPL09: Menguasai prinsip analisis dan kode teknis untuk wirausaha. CPL11: Mengetahui isu-isu dan teknologi terkini.
Karakter Tangguh	- Bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan kelompok.	CPL01: Menunjukkan sikap religius dan etis. CPL03: Bertanggung jawab atas kerja mandiri dan kelompok. CPL10: Komunikasi efektif dalam kerja profesional.
Karakter Adaptif	- Mampu mengambil keputusan tepat berdasarkan analisis data dan perubahan situasi.	CPL04: Menerapkan pemikiran kritis dan inovatif. CPL11: Memahami perubahan teknologi dan isu global.
Karakter Inovatif	- Mampu mengembangkan solusi kreatif berbasis IPTEK. - Menguasai teori dan dapat mengaplikasikan dalam praktik.	CPL03: Memberikan solusi teknologi berbasis IPTEK. CPL07: Mengembangkan mutu proses dengan pendekatan berbasis data. CPL08: Menguasai prinsip dasar untuk inovasi teknologi.
Karakter Kolaboratif	- Mampu bekerja sama dalam tim dan bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok.	CPL02: Bekerja sama dalam konteks keberagaman dan nasionalisme. CPL03: Bertanggung jawab dalam tim. CPL10: Menguasai komunikasi lisan dan tulisan.

Berbasis Kewirausahaan	- Mampu memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan nilai tambah dalam bentuk solusi praktikal atau produk inovatif.	CPL05: Memilih teknologi tepat guna dengan mempertimbangkan aspek sosial dan lingkungan. CPL09: Menguasai prinsip analisis dan kode teknis untuk wirausaha.
Bidang Rekayasa Perangkat Lunak (core competence)	- Menguasai teori dan aplikasi praktis di bidang keahlian. - Mampu menyelesaikan masalah nyata berbasis teknologi.	CPL06: Analisis dan pemecahan masalah berbasis prinsip rekayasa. CPL08: Menguasai matematika terapan dan prinsip teknologi. CPL09: Penguasaan kode dan standar bidang rekayasa perangkat lunak. CPL11: Pemahaman tren dan dampak teknologi.

Kode CPL	Deskripsi CPL	Tangguh	Adaptif	Inovatif	Kolaboratif	Kewirausahaan	Rekayasa Perangkat Lunak	KKNI: Konsep Teoritis	KKNI: Penerapan IPTEK	KKNI: Pengambilan Keputusan	KKNI: Tanggung Jawab
CPL01	Sikap religius dan etika profesional	✓	✓		✓						✓
CPL02	Kerja sama, sportivitas, keberagaman	✓	✓		✓						✓
CPL03	IPTEK untuk solusi dan tanggung jawab	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPL04	Pemikiran logis, saintifik, dan inovatif	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓
CPL05	Teknologi tepat guna dan standar industri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPL06	Identifikasi dan penyelesaian masalah TI	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPL07	Peningkatan mutu proses melalui pengujian	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓

CPL08	Dasar TIK dan prinsip rekayasa perangkat lunak	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPL09	Prinsip teknis rekayasa dan kewirausahaan	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPL10	Komunikasi profesional (bhs Indonesia & Inggris)	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓
CPL11	Tren teknologi, isu sosial dan lingkungan	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓

9. Matriks Kesesuaian Matriks Tujuan – Sasaran – Indikator – Strategi (TSIS)

Tujuan	Sasaran	Indikator Kinerja Utama (IKU)	Strategi Pencapaian
1. Menyelenggarakan manajemen program studi yang profesional, akuntabel, dan transparan sesuai standar mutu dan berdaya saing nasional.	- Mencapai dan mempertahankan akreditasi prodi terbaik. - Meningkatkan efisiensi dan akuntabilitas tata kelola.	- Jumlah pelaksanaan survei (visi misi, kepuasan layanan dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan, stakeholder). - Persentase kenaikan income generating unit. - Jumlah pengembangan laboratorium sesuai kebutuhan.	- Evaluasi rutin kinerja manajemen berbasis data. - Implementasi digitalisasi sistem penjaminan mutu. - Peningkatan tata kelola berbasis teknologi informasi.
2. Menghasilkan lulusan berpengetahuan kuat di bidang RPL, berkarakter tangguh, adaptif, inovatif, dan kolaboratif, serta siap kerja dan berwirausaha.	- Peningkatan mutu lulusan yang unggul dan relevan. - Keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran inovatif dan MBKM.	- Rasio pendaftar dan diterima. - Persentase mahasiswa asing. - Jumlah proposal PMW/PMWV lolos nasional. - IPK lulusan $\geq 3,0$. - Hasil tracer study (<6 bulan). - % dosen S3, bersertifikasi, praktisi, lektor/GB. - % restrukturisasi kurikulum (OBE, MBKM, SKKNI). - % mahasiswa belajar di luar kampus ≥ 20 SKS. - % MK dengan	- Implementasi kurikulum OBE terintegrasi MBKM. - Peningkatan dosen praktisi dan kompetensi dosen. - Fasilitasi program wirausaha dan internasionalisasi prodi. - Penguatan bimbingan karier dan tracer alumni.

		pendekatan RBL, PBL, PjBL.	
3. Menghasilkan inovasi teknologi tepat guna berbasis penelitian bidang rekayasa perangkat lunak.	- Meningkatkan kuantitas dan kualitas penelitian dosen dan mahasiswa. - Peningkatan daya saing publikasi ilmiah dan paten.	- Jumlah publikasi (lokal, nasional, internasional bereputasi). - Jumlah presentasi ilmiah di berbagai tingkat. - Jumlah karya ilmiah disitasi. - % produk/jasa diadopsi industri/masyarakat. - Jumlah penelitian dari PT, nasional, luar negeri. - % roadmap penelitian yang dimiliki prodi. - % penelitian dosen yang melibatkan mahasiswa.	- Optimalisasi hibah riset internal dan eksternal. - Pendampingan publikasi dan HKI. - Penyesuaian topik riset dengan roadmap & kebutuhan industri. - Integrasi hasil riset ke dalam pembelajaran.
4. Menghasilkan produk dan solusi inovatif melalui pengabdian masyarakat berbasis keilmuan RPL.	- Peningkatan jumlah dan kualitas PkM. - Peningkatan keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam PkM.	- Jumlah PkM dengan dana PT, nasional, luar negeri. - % PkM DTSP yang melibatkan mahasiswa.	- Sinkronisasi PkM dengan hasil riset dosen. - Penjaringan kebutuhan masyarakat berbasis TIK. - Penyusunan PkM tematik dengan mitra strategis.

5. Membangun dan memperluas jejaring kemitraan strategis nasional dan internasional.	- Sinergi berkelanjutan dengan industri, pemerintah, dan institusi lain. - Peningkatan peluang pembelajaran dan karier mahasiswa.	- Jumlah kerjasama riset dan PkM di tingkat lokal, nasional, internasional. - Jumlah kerjasama antar lembaga lintas sektor. - Jumlah kolaborasi PkM antar sektor.	- Perluasan jejaring melalui MoU/MoA fungsional. - Integrasi mitra dalam proses pembelajaran dan pembimbingan. - Evaluasi dan tindak lanjut kerjasama secara periodik.
--	--	---	--

10. Matriks Dokumen Penilaian CPMK dan CPL dalam Kurikulum

No	Kode-CPL	CPMK	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Bentuk Penilaian	Bobot
1	CPL-14	CPMK-1	Memahami pengertian statistik dan statistika, jenis data, skala pengukuran dan	Aktifitas Partisipatif	5,00%
2	CPL-14	CPMK-2	Dapat mengaplikasikan ukuran pemusatan data	Aktifitas Partisipatif	5,00%
3	CPL-14	CPMK-3	Dapat mengaplikasikan tendensi sentral	Aktifitas Partisipatif	5,00%
4	CPL-14	CPMK-4	Dapat mengestimasi parameter populasi dari statistik sampel	Aktifitas Partisipatif	5,00%
5	CPL-14	CPMK-6	Dapat mengaplikasikan prinsip pengujian hipotesis	Aktifitas Partisipatif	5,00%
6	CPL-14	CPMK-6	Dapat mengaplikasikan uji-t	Aktifitas Partisipatif	5,00%
7	CPL-14	CPMK-7	Dapat mengaplikasikan one way anova	Aktifitas Partisipatif	5,00%
8	CPL-14	CPMK-7	UTS	Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	15,00%
9	CPL-13	CPMK-8	Dapat mengaplikasikan two way anova	Aktifitas Partisipatif	5,00%
10	CPL-14	CPMK-9	Dapat mengaplikasikan korelasi produk moment dan korelasi parsial	Aktifitas Partisipatif	5,00%
11	CPL-13	CPMK-10	Dapat mengaplikasikan analisis regresi	Aktifitas Partisipatif	5,00%
12	CPL-14	CPMK-7	Dapat mengaplikasikan uji persyatan n mengaplikasikan uji persyatan analisis	Aktifitas Partisipatif	5,00%
13	CPL-13	CPMK-8	Dapat mengaplikasikan uji persyatan n analisis korelasi linier dan regresi linier	Aktifitas Partisipatif	5,00%
14	CPL-14	CPMK-9	Statistika nonparametrik 1: pengujian hipotesis kasus 1 sampel, dua sampel	Aktifitas Partisipatif	5,00%
15	CPL-14	CPMK-9	Statistika non parametrik 2: pengujian hipotesis kasus 2 sampel dan k sampel	Aktifitas Partisipatif	5,00%
16	CPL-14	CPMK-9	Statistika non parametrik 3: pengujian hipotesis hubungan asosiatif	Aktifitas Partisipatif	15,00%
					100,00%

CPL yang dibebankan pada matakuliah Ini

No	ID-CPL	Kode-CPL	Deskripsi	Tingkat ketercapaian CPL
1	1524	CPL-1	→ Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
2	1525	CPL-2	→ Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
3	1526	CPL-3	→ Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
4	1527	CPL-4	→ Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
5	1665	CPL-5	→ Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika diwujudkan dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	CPL ini belum di bebankan di CPMK yang mana %
6	1673	CPL-13	→ Menguasai konsep matematika terapan, pengetahuan dasar TIK (Algoritma, Pemrograman, Basis Data), sains dan prinsip rekayasa yang diperlukan untuk analisis dan perancangan sistem, proses, produk atau komponen pada rekayasa perangkat lunak	80%
7	1674	CPL-14	→ Menguasai konsep, prinsip dan teknik analisis serta pengetahuan kode dan standar yang berlaku pada bidang teknologi rekayasa secara teoritis dan mampu menggunakannya pada tataran praktikal serta memanfaatkannya untuk wirausaha.	85,5186104218362%

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

No	Kode CPL	Kode CPMK	Deskripsi	Tingkat Ketercapaian CPMK
1	CPL-14	CPMK-1	→ Menganalisis data statistik untuk mengidentifikasi pola dan hubungan yang signifikan dalam konteks rekayasa perangkat lunak (C4)	87,4838709677419%
2	CPL-14	CPMK-2	→ Mengevaluasi keakuratan dan keandalan model statistik yang digunakan dalam analisis data (C5)	88,7096774193548%
3	CPL-14	CPMK-3	→ Menciptakan metode pengumpulan data yang inovatif untuk meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data statistik (C6)	89,3548387096774%
4	CPL-14	CPMK-4	→ Menganalisis hasil pengujian hipotesis untuk mendukung pengambilan keputusan dalam proyek rekayasa (C4)	86%
5	CPL-1	CPMK-5	→ Mengevaluasi penggunaan teknik statistik dalam konteks etika dan keberlanjutan lingkungan (C5)	belum di SET di Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)%
6	CPL-14	CPMK-6	→ Menciptakan model prediktif menggunakan teknik statistik untuk memecahkan masalah spesifik di bidang rekayasa perangkat lunak (C6)	88,0967741935484%
7	CPL-14	CPMK-7	→ Menganalisis dan mengevaluasi risiko yang terkait dengan interpretasi data statistik dalam proyek rekayasa (C5)	82,9139784946236%
8	CPL-13	CPMK-8	→ Menciptakan laporan analisis statistik yang komprehensif dan mudah dipahami untuk memfasilitasi pengambilan keputusan strategis (C6)	80%
9	CPL-14	CPMK-9	→ Menganalisis data menggunakan berbagai metode statistik untuk memastikan validitas dan reliabilitas dalam penelitian dan pengembangan (C4)	83,8145161290323%
10	CPL-13	CPMK-10	→ Mengevaluasi implikasi etis dan penggunaan data statistik dalam proyek dan penelitian (C5)	80%

11. Matriks Matriks Kesesuaian Penelitian dan Roadmap Penelitian

Tahun	Road Map Penelitian	Judul Penelitian
2022	Analisis Sistem Bisnis	- Sistem Multi Agen untuk Pelayanan Drone pada Groundbase Docking Station - Smart Victims Detection in Natural Disaster using Deep Learning - Implementasi Agile Education for Study Program Operational Plan Development - Website Development to Support the Implementation of Hangtuh 7 Elementary School Promotion - The Implementation of Augmented Reality for Water Introduction - Sentiment Analysis User Regarding Hotel Reviews - Perbandingan Hasil Evaluasi Google Classroom di Masa Pandemi - Pengembangan Aplikasi Belajar SMP Math Edu berbasis Mobile dengan Agile
2023	Software Developer	- Classification Based on Texture Analysis for Synthetic Hazy Image - Perancangan dan Pembuatan Game “Wisata Masa Depan” - Penggunaan Pengembangan VR Scratch sebagai Media Pembelajaran - Implementasi MVC dengan Codeigniter pada Sistem Admin Pegawai - Measuring IS-based Village Service Performance - Using AREK Model for Disability Sports - Furriend: Pengembangan Usaha Pet Shop Berbasis Website
2024	Pengembang Game dan Web	- Website-Based Performance Reporting Information System - Optimizing Resource Availability with Container Technology - Montal App: Mental Monitoring for Disability - Trends on Heart Detection using YOLO - Water Quality Identification using Ensemble ML - Development of Repository System to Support Accreditation - Toward Sustainable Biodiversity Conservation: AkarJaga App - The Influence of Student Stress & Mobile Tech Acceptance - Development of Gresik–Mojokerto Railway Infrastructure - Qur'an Recitation VR - Shooter Flag Finder: Game Edukasi Python - Pengembangan Game 2D CyberQuest: Perakitan CPU - Mobile-Driven Disease Identification for Rice Plants - Sustainable Aquaculture with IoT & Solar

		- Effective Mental Health Detection: DASS-21 - Waste Bank Efficiency: Web-based System
2025	Pengembang Mobile Apps	- Studi Kebutuhan SMK Pariwisata di Arab Saudi - The Effect of VR-Based Learning Media on Digital Economy Understanding - Strengthening Visitor Engagement at Innovation Exhibitions with VR-Ethnosport

12. Matriks Roadmap dengan Profil Lulusan dan CPL

Tahun Roadmap	Profil Lulusan	CPL yang relevan	Penjelasan Keterkaitan
2022 – Analisis Sistem Bisnis	Analisis Sistem Bisnis	CPL01, CPL02, CPL03, CPL04, CPL05, CPL08, CPL09	Mengkaji kebutuhan bisnis, menganalisis sistem, menghasilkan dokumentasi sistem, dan menghargai keragaman serta etika dalam penyusunan solusi sistem informasi.
2023 – Software Developer	Software Developer	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL08, CPL09, CPL11	Mendesain dan membangun perangkat lunak dengan mempertimbangkan kualitas, standar industri, aspek sosial-kultural, serta mengikuti perkembangan teknologi.

2024 – Pengembang Game dan Web	Pengembang Game dan Web	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL09, CPL11	Merancang, mengembangkan, dan menguji aplikasi berbasis web & game yang inovatif dengan pertimbangan estetika, sosial, K3, dan perkembangan teknologi.
2025 – Pengembang Mobile Apps	Pengembang Mobile Apps	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL09, CPL11	Membuat aplikasi mobile yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan pendekatan inovatif dan memanfaatkan teknologi modern serta mempertimbangkan aspek sosial & lingkungan.
2026 – Hilirisasi Teknologi, Inovasi Produk	Semua profil lulusan (lintas)	CPL01–CPL11 (terutama CPL03, CPL04, CPL05, CPL11)	Meningkatkan skala, melakukan inovasi, dan hilirisasi teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat dengan tetap beretika, inovatif, dan responsif terhadap isu-isu global.

13. Matriks Pemetaan Keahlian dan Spesifikasi Kekhasan Prodi

No	Nama Dosen	Bidang Keahlian	Spesifikasi Prodi yang Terkait	Kesesuaian
1	I Gde Agung Sri Sidhimantra	Jaringan Komputer, Keamanan Siber	- Responsif terhadap industri teknologi terapan- Pembuatan produk digital siap pakai- Kesiapan kerja di sektor keamanan TI	Tinggi
2	Ari Kurniawan	<i>(Data belum tersedia)</i>	- <i>(Tidak dapat dinilai)</i>	Tidak dapat dinilai
3	Asmunin	Basis Data, Data Analytics	- Integrasi teknologi digital- Kesiapan kerja sebagai data analyst- Responsif industri digital	Tinggi

4	Salamun Rohman Nudin	AI, Pembelajaran Mesin	- Responsif terhadap teknologi terapan (AI/ML)- Pembuatan produk digital cerdas- Kesiapan kerja berbasis AI	Tinggi
5	Dodik Arwin Dermawan	VR/AR, Mobile Application	- Produk digital siap pakai- Responsif tren teknologi immersive- Kreativitas dalam digital business	Tinggi
6	Andi Iwan Nur Hidayat	Pemrograman, Web Dev	- Produk digital siap pakai- Integrasi bisnis dan teknologi- Lulusan siap kerja (Full Stack/Web Developer)	Tinggi
7	Dimas Novian Aditia Syahputra	IoT, Embedded, Game Dev	- Responsif terhadap tren IoT dan teknologi terapan- Produk digital (game, sistem cerdas)- Kesiapan kerja bidang embedded & immersive tech	Tinggi
8	M Adamu Islam Mashuri	IoT, Jaringan Komputer, AI	- Produk digital berbasis AI/IoT- Responsif industri teknologi- Lulusan siap kerja sebagai teknisi jaringan & AI dev	Tinggi
9	Binti Kholifah	Game Dev, Web Dev	- Produk digital siap pakai (game/web)- Kesiapan kerja bidang kreatif digital- Penguatan keterampilan teknis terapan	Tinggi
10	Faris Abdi El Hakim	AI, IoT, Web, Pemrograman	- Produk digital- Kesiapan kerja- Integrasi teknologi digital dalam bisnis	Tinggi
11	Moch Deny Pratama	AI, Data Science, Database	- Analisis bisnis digital- Produk digital berbasis data- Tren industri teknologi informasi	Tinggi
12	Rosita	Teknologi Pendidikan, TIK Edu	- Produk digital berbasis pembelajaran- Responsif terhadap digitalisasi edukasi- Dukungan	Sedang–Tinggi

			terhadap media pembelajaran vokasi	
13	Fitria	Edutech, E-learning	- Dukungan e-learning berbasis digital- Pengembangan model pembelajaran terapan- Inovasi digital dalam edukasi vokasional	Sedang–Tinggi

14. Matriks Pengembangan Program Studi dan VMTS UPPS

No.	Indikator Pengembangan Prodi	VMTS UPPS yang Relevan	Keterkaitan dan Penjelasan
1	Pelaksanaan survei pemahaman visi misi	Misi 1, 5; Strategi 5	Menunjang kesadaran civitas terhadap arah pengembangan pendidikan terapan melalui tata kelola yang akuntabel.
2	Pelaksanaan survei kepuasan layanan (dosen, mahasiswa, tendik, stakeholder)	Misi 5; Strategi 5	Meningkatkan efektivitas dan efisiensi tata kelola fakultas dengan pendekatan berbasis data.
3	Income generating unit (layanan konsultasi)	Misi 6; Strategi 6; Tujuan 6	Mewujudkan unit bisnis prodi berbasis IT sebagai wujud kewirausahaan dan kolaborasi dengan dunia kerja.
4	Pengembangan laboratorium prodi	Tujuan 8, 9	Mendukung pembelajaran vokasi melalui penguatan sarana praktikum dan laboratorium sesuai kebutuhan industri.

5	Rasio pendaftar:lulus seleksi	Strategi 1; Tujuan 1	Meningkatkan daya saing prodi dalam mencetak lulusan kompeten dan adaptif terhadap pasar kerja.
6	Pertukaran mahasiswa asing	Tujuan 10	Mendukung program internasionalisasi dan membangun international exposure.
7	Coaching PMW/PMWV	Misi 1, Tujuan 1, 6, 11	Membentuk lulusan berjiwa wirausaha melalui program wirausaha mahasiswa terapan.
8	Rata-rata IPK lulusan	Tujuan 1, 11, 12	Cerminan keberhasilan kurikulum vokasional dan soft skills mahasiswa.
9	Tracer Study	Tujuan 4, Strategi 1	Menilai outcome lulusan untuk peningkatan mutu kurikulum berbasis feedback industri.
10	Sertifikasi profesional & kompetensi dosen	Tujuan 7	Peningkatan kualitas SDM dosen vokasi secara berkelanjutan.
11	Dosen praktisi/industri	Tujuan 7; Misi 1	Meningkatkan konektivitas dengan dunia kerja dan implementasi teaching factory.
12	Dosen S3, jabatan akademik	Tujuan 7	Menjamin kualitas akademik dan pengembangan keilmuan vokasional.
13	Rekognisi dosen di IDUKA	Tujuan 6, 7	Bentuk nyata kolaborasi dan pengakuan industri terhadap dosen vokasi.
14	Restrukturisasi kurikulum (OBE, MBKM, dll.)	Tujuan 1	Penyesuaian kurikulum dengan kerangka pendidikan vokasi nasional dan global.
15	Program magang ($\geq$ 20 SKS)	Misi 1, Tujuan 1	Implementasi nyata MBKM dan pengalaman industri bagi mahasiswa.

16	Mata kuliah berbasis proyek/riset/case study	Tujuan 1, 11	Pembelajaran kontekstual untuk mengasah kemampuan problem solving vokasional.
17	Penelitian/PkM terintegrasi dalam pembelajaran	Misi 2, 3; Tujuan 2, 3	Tridharma terpadu dalam proses pembelajaran.
18	Monev pembelajaran	Misi 5; Strategi 5	Menjamin akuntabilitas pelaksanaan pembelajaran vokasional.
19	Akreditasi baik sekali dan unggul	Misi 5, Tujuan 5	Capaian dari sistem penjaminan mutu dan tata kelola yang baik.
20	Publikasi ilmiah dosen (nasional, internasional)	Misi 2, Tujuan 2	Meningkatkan kualitas penelitian terapan dan diseminasi ilmiah.
21	Presentasi/Forum Ilmiah DTSP	Tujuan 2, Strategi 2	Meningkatkan eksistensi dan jejaring akademik dalam bidang terapan.
22	Jumlah sitasi karya ilmiah dosen	Tujuan 2	Meningkatkan visibilitas dan pengaruh ilmiah dosen vokasi.
23	Produk/jasa dosen diadopsi masyarakat	Misi 3, Tujuan 3	Wujud hilirisasi riset dan kebermanfaatan kepada masyarakat.
24	Jumlah dan sumber pendanaan penelitian	Misi 2, Strategi 2	Penguatan kapasitas riset dosen melalui diversifikasi pendanaan.
25	Roadmap penelitian prodi	Tujuan 2, 4	Arah strategis riset terapan yang terukur dan selaras dengan VMTS.
26	Penelitian/PkM melibatkan mahasiswa	Strategi 4, Tujuan 4, 11	Implementasi sinergi tridharma dan peningkatan kapasitas mahasiswa.
27	PkM dengan berbagai sumber pendanaan	Misi 3; Tujuan 3	Pengabdian berbasis inovasi dengan pendanaan berkelanjutan.
28	Kerja sama penelitian & PkM lokal-s/d-internasional	Misi 4, 6; Tujuan 6, 9, 10	Kolaborasi vokasional lintas sektor dan internasionalisasi program prodi.

15. Matriks Keterkaitan Profil Lulusan – CPL – Mata Kuliah

Profil Lulusan	CPL yang Relevan	Mata Kuliah Terkait	Penjelasan Keterkaitan
Analisis Sistem Bisnis	CPL01, CPL02, CPL03, CPL04, CPL05, CPL08, CPL09	- Pengantar Manajemen Proses Bisnis (S1) - Matematika Komputasi (S1) - Jaringan Komputer (S1) - Literasi Digital (S1) - Rekayasa Perangkat Lunak (S2) - Sistem Informasi Manajemen (S4) - Manajemen Data dan Informasi (S7) - Sistem Pendukung Keputusan (S7) - Manajemen Proyek (S7)	Mata kuliah ini mendukung kemampuan analisis kebutuhan bisnis, pemodelan proses, perancangan sistem, pemanfaatan teknologi informasi, serta penerapan etika dan keberagaman dalam solusi sistem informasi.
Software Developer	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL08, CPL09, CPL11	- Algoritma dan Pemrograman (S1) - Struktur Data (S2) - Matematika Diskrit (S2) - Basis Data (S2) - Rekayasa Perangkat Lunak (S2) - PBO (S3) - Pemrograman Web (S3) - Analisis & Desain Perangkat Lunak (S3) - Pengujian Perangkat Lunak (S4) - Pemrograman API (S4) - Pemrograman Mobile (S4) - Pemrograman Web Lanjut (S4)	Mendukung keterampilan merancang, membangun, dan menguji perangkat lunak sesuai standar industri, mempertimbangkan kualitas, K3, dan keberlanjutan teknologi.
Pengembang Game dan Web	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL09, CPL11	- PBO (S3) - Pemrograman Web (S3) - Basis Data Lanjut (S3) - Pemrograman Game (S3) - Analisis & Desain Perangkat Lunak (S3) - Kecerdasan Buatan (S3) - Desain UI/UX (S4) - Pemrograman Web Lanjut (S4)	Menunjang kemampuan merancang dan mengembangkan aplikasi web & game dengan desain antarmuka yang baik, memanfaatkan AI, serta memperhatikan estetika, sosial, dan teknologi terkini.

Pengembang Mobile Apps	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07, CPL09, CPL11	- Desain UI/UX (S4) - Pemrograman API (S4) - Pemrograman Mobile (S4) - Pemrograman Web Lanjut (S4) - Kecerdasan Buatan (S3)	Mendukung kemampuan membuat aplikasi mobile yang inovatif, responsif, dan berorientasi pengguna, dengan dukungan teknologi AI, API, dan desain UI/UX modern.
Semua Profil Lulusan (Lintas)	CPL01–CPL11 (terutama CPL03, CPL04, CPL05, CPL11)	- Etika Profesi (S7) - Metodologi Penelitian (S5) - MBKM (S5 & S6) - Proposal Tugas Akhir (S7) - Tugas Akhir (S8)	Mengembangkan kemampuan riset, inovasi, dan implementasi teknologi, serta memastikan keberlanjutan dan manfaatnya bagi masyarakat dengan tetap menjunjung etika dan nilai-nilai profesional.

16. Matriks Keterkaitan CPL – Per Mata Kuliah di Sindia

No	Mata Kuliah	CPL yang Relevan	Penjelasan Keterkaitan
1	Algoritma dan Pemrograman	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07	Mengembangkan keterampilan logika, pemrograman, dan penerapan metode komputasi untuk membangun solusi perangkat lunak.
2	Matematika Komputasi	CPL01, CPL02, CPL03	Mendukung kemampuan analitis dan pemodelan matematis untuk menyelesaikan permasalahan komputasi.
3	Kewirausahaan	CPL01, CPL02, CPL08, CPL09	Mendorong inovasi bisnis berbasis teknologi dan pengelolaan usaha yang beretika dan berkelanjutan.
4	Pendidikan Agama	CPL08, CPL09	Mengembangkan sikap etis, toleransi, dan nilai spiritual dalam profesi.
5	Jaringan Komputer	CPL03, CPL04, CPL05	Memahami konsep jaringan untuk mendukung pengembangan aplikasi berbasis client-server.
6	Literasi Digital	CPL01, CPL03, CPL04	Memperkuat kemampuan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan etis.
7	Pengantar Manajemen Proses Bisnis	CPL01, CPL02, CPL03, CPL08	Menganalisis dan merancang proses bisnis berbasis sistem informasi.
8	Struktur Data	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Memahami dan mengimplementasikan struktur data dalam pengembangan perangkat lunak.
9	Matematika Diskrit	CPL01, CPL02, CPL03	Dasar teoritis untuk algoritma, struktur data, dan model komputasi.

10	Pancasila	CPL08, CPL09	Membentuk karakter dan wawasan kebangsaan dalam penerapan teknologi.
11	Pendidikan Jasmani	CPL09	Meningkatkan kesehatan jasmani yang mendukung produktivitas kerja.
12	Bahasa Indonesia	CPL08, CPL09	Mengembangkan kemampuan komunikasi akademik dan profesional.
13	Basis Data	CPL03, CPL04, CPL05	Menguasai konsep, desain, dan implementasi basis data.
14	Rekayasa Perangkat Lunak	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07	Merancang, membangun, dan memelihara perangkat lunak dengan prinsip rekayasa.
15	PBO (Pemrograman Berorientasi Objek)	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Mengembangkan aplikasi dengan paradigma OOP untuk modularitas dan skalabilitas.
16	Pemrograman Web	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Merancang dan membangun aplikasi web sesuai kebutuhan pengguna.
17	Basis Data Lanjut	CPL03, CPL04, CPL05	Implementasi basis data tingkat lanjut termasuk optimisasi dan keamanan.
18	Pemrograman Game	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07	Membuat game interaktif dengan pertimbangan estetika dan K3.
19	Analisis dan Desain Perangkat Lunak	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Menghasilkan desain sistem yang sesuai kebutuhan bisnis dan teknis.
20	Pendidikan Kewarganegaraan	CPL08, CPL09	Memahami hak dan kewajiban warga negara dalam teknologi dan profesi.

21	Kecerdasan Buatan	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07	Menerapkan AI untuk memecahkan masalah berbasis data dan algoritma.
22	Desain UI/UX	CPL03, CPL04, CPL05, CPL07	Merancang antarmuka yang user-friendly dan berorientasi pengalaman pengguna.
23	Statistika	CPL01, CPL02, CPL03	Mengolah dan menganalisis data untuk mendukung pengambilan keputusan.
24	Pengujian Perangkat Lunak	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Memastikan kualitas perangkat lunak melalui metode testing.
25	Sistem Informasi Manajemen	CPL01, CPL02, CPL03, CPL08	Mengelola informasi bisnis melalui sistem terintegrasi.
26	Pemrograman API	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Membangun API untuk integrasi antar sistem.
27	Pemrograman Mobile	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06, CPL07	Mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android/iOS.
28	Pemrograman Web Lanjut	CPL03, CPL04, CPL05, CPL06	Membangun aplikasi web dinamis dengan fitur tingkat lanjut.
29	Metodologi Penelitian	CPL01, CPL02, CPL10, CPL11	Menyusun riset ilmiah dengan metode yang tepat.
30	MBKM (MSIB/Studi Independen)	CPL01–CPL11 (lintas)	Mengembangkan keterampilan dan pengalaman kerja di dunia nyata.

31	Etika Profesi	CPL08, CPL09	Menerapkan etika profesi dalam setiap aktivitas kerja.
32	Manajemen Data dan Informasi	CPL01, CPL02, CPL03, CPL05	Mengelola data untuk mendukung strategi bisnis dan teknologi.
33	Sistem Pendukung Keputusan	CPL01, CPL02, CPL03, CPL05	Menggunakan sistem untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.
34	Manajemen Proyek	CPL01, CPL02, CPL03, CPL05, CPL08	Mengelola proyek teknologi secara efektif.
35	Bahasa Inggris	CPL08, CPL09	Komunikasi profesional di level internasional.
36	Proposal Tugas Akhir	CPL01–CPL11 (lintas)	Menyusun rancangan penelitian atau proyek akhir.
37	Tugas Akhir	CPL01–CPL11 (lintas)	Mengintegrasikan semua kompetensi yang diperoleh selama studi.

17. Matriks Kesesuaian Tujuan Prodi → CPL → Profil Lulusan → Mata Kuliah/RPS

Matriks Integratif: Tujuan Prodi → CPL → Profil Lulusan → Mata Kuliah/RPS

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
T1 Manajemen Prodi Profesional	CPL01	Semua PL	Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani	CPMK0101–0104	MK Wajib Nasional SINDIG

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
	CPL02	PL01, PL02, PL03	Peng. Manajemen Proses Bisnis, Kewirausahaan, ADPL, MBKM	CPMK0202-0206	84 Kerjasama
	CPL11	Semua PL	Literasi Digital, Kewirausahaan, SIM, Bahasa Indonesia, MBKM	CPMK1101-1106	SINDIGTracker Study 96%
T2 Lulusan Unggul Siap Kerja Global	CPL03	PL01, PL03	Literasi Digital, PBO, Basis Data, Statistika, Basis Data Lanjut, MBKM	CPMK0301-0306	SINDIG
	CPL04	PL02, PL03	Jaringan Komputer, Struktur Data, Basis Data, Statistika, Metodologi Penelitian, MBKM, Tugas Akhir	CPMK0401-0407	608 Modul
	CPL05	PL02, PL04	RPL, Pem. Web, Pem.	CPMK0501-0509	SINDIG

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
			Game, API, Mobile, Web Lanjut, Kecerdasan Buatan, SPK		
	CPL08	PL04	Algoritma Pemrograman, Mat. Komputasi, Matematika Diskrit, ADPL, Desain UI/UX, SIM, Manpro, Pengujian PL, Etika Profesi, Mandata	CPMK0801–0810	SINDIG
	CPL09	PL04	Algoritma Pemrograman, PBO, Struktur Data, Pem. Web, Pem. Game, Web Lanjut, API, Mobile, MBKM	CPMK0901–0909	TEFA DISVASIN DIG
	CPL11	Semua PL	Pancasila, Bhs Indonesia, Kewirausahaan, Literasi	CPMK1101–1106	SINDIG

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
			Digital, SIM, MBKM		
T3 Inovasi Penelitian Terapan	CPL04	PL02, PL03	Metodologi Penelitian, Proposal TA, Tugas Akhir, Statistika	CPMK0403–0407	Jurnal JAIRJurnal JMI
	CPL06	PL03	Mat. Komputasi, Struktur Data, PBO, ADPL, Manpro, Pengujian PL, SIM, Kec. Buatan, SPK, Etika Profesi, Mandata	CPMK0601–0612	SCIMAGO #19
	CPL07	PL04	RPL, Pem. Web, Pem. Game, Web Lanjut, Desain UI/UX, API, Mobile, Kec. Buatan, SPK, MBKM	CPMK0701–0710	SINDIG

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
T4 Pengabdian Masyarakat	CPL05	PL02, PL04	RPL, Pem. Web, Pem. Game, API, Mobile, Web Lanjut, Kec. Buatan, SPK	CPMK0501–0509	TEFA DISVARp1 5jt Proyek
	CPL09	PL04	Pem. Web, Pem. Game, Web Lanjut, API, Mobile, MBKM	CPMK0901–0909	60+ Mitra PkM
T5 Kerjasama Berkelanjutan	CPL02	PL01, PL02, PL03	Peng. Manajemen Proses Bisnis, Kewirausahaan, ADPL, MBKM	CPMK0201–0206	84 Kerjasama MBKM 60+ Mitra
	CPL10	PL01, PL02	Pancasila, Bhs Indonesia, Peng. Manajemen Proses Bisnis, Kewirausahaan, Desain UI/UX, SIM, Bahasa Inggris, MBKM,	CPMK1001–1009	Ritsumeikan APUGoogle Target 2026

Tujuan	CPL	Profil Lulusan	Mata Kuliah / RPS Pendukung	CPMK Kunci	Bukti SINDIG / Dokumen
			Tugas Akhir		

Hubungan Tujuan Program Studi dengan CPL

Landasan Teoretis

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang SN-Dikti, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) harus bersumber pada dan mendukung ketercapaian Tujuan Program Studi. Tujuan prodi yang bersifat strategis dan institusional diterjemahkan ke dalam CPL yang bersifat operasional dan terukur. Kurikulum D4 MI menetapkan 5 tujuan yang tercermin dalam 11 CPL lintas dimensi Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus.

Tujuan Prodi	CPL Terkait	Rasionalisasi Hubungan	Dimensi CPL	Status
T1 Penyelenggaraan manajemen prodi yang profesional, akuntabel, transparan, dan berdaya saing nasional di bidang rekayasa perangkat lunak	CPL01CPL02 CPL11	Manajemen prodi yang bermutu harus didukung oleh lulusan yang bersikap religius, etis, dan memiliki wawasan teknologi terkini sebagai cerminan kualitas institusi kepada publik dan industri	Sikap · Pengetahuan terkini	Terpenuhi ✓
T2 Menghasilkan lulusan berpengetahuan mendalam di bidang	CPL01CPL02 CPL03CPL04 CPL05CPL08 CPL09CPL11	Tujuan inti prodi vokasi ini terhubung dengan seluruh dimensi CPL:	Semua Dimensi	Terpenuhi ✓

Tujuan Prodi	CPL Terkait	Rasionalisasi Hubungan	Dimensi CPL	Status
rekayasa PL dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif, siap kerja global dan berwirausaha		sikap profesional (CPL01-02), penguasaan pengetahuan teknis (CPL03-05), keterampilan terapan rekayasa PL (CPL08-09), serta kesadaran perkembangan industri (CPL11)		
T3 Menghasilkan inovasi teknologi tepat guna melalui penelitian terapan di bidang rekayasa PL yang berkontribusi pada IPTEK nasional dan internasional	CPL03CPL04 CPL06CPL07 CPL11	Penelitian terapan mensyaratkan kemampuan mengkaji IPTEK (CPL03), berpikir logis-kritis (CPL04), menerapkan prinsip rekayasa (CPL06), melakukan pengujian (CPL07), dan menguasai perkembangan teknologi terkini (CPL11)	Pengetahuan · Keterampilan Umum	Terpenuhi ✓
T4 Menghasilkan produk dan solusi tepat guna bagi	CPL03CPL05 CPL09CPL10	PkM berbasis teknologi informasi memerlukan	Pengetahuan · Keterampilan Khusus	Terpenuhi ✓

Tujuan Prodi	CPL Terkait	Rasionalisasi Hubungan	Dimensi CPL	Status
masyarakat di bidang rekayasa PL melalui pengabdian kepada masyarakat		kemampuan memanfaatkan IPTEK (CPL03), memilih teknologi modern (CPL05), menguasai teknik analisis praktis (CPL09), dan berkomunikasi efektif kepada masyarakat (CPL10)		
T5 Menghasilkan kerjasama berkelanjutan dan produktif dengan mitra industri, pemerintah, dan institusi pendidikan untuk memperluas peluang karir lulusan	CPL02CPL10 CPL11	Kerjasama lintas institusi memerlukan kemampuan kolaborasi (CPL02), komunikasi efektif bilateral Indonesia-Inggris (CPL10), dan penguasaan tren teknologi terkini sebagai modal rekognisi industri (CPL11)	Sikap · Keterampilan Umum	Terpenuhi ✓

Simpulan Analisis Tujuan → CPL

- Seluruh 5 tujuan prodi memiliki hubungan langsung dengan minimal 3 CPL, mengindikasikan konsistensi perencanaan kurikulum yang sistematis.
- CPL01 (sikap religius-etis) dan CPL11 (kesadaran teknologi terkini) bersifat lintas semua tujuan, menegaskan fondasi karakter yang universal.

- Tujuan T2 (menghasilkan lulusan siap kerja) menghubungi 8 dari 11 CPL — menjadikannya tujuan dengan jangkauan CPL paling luas sesuai fungsi inti prodi vokasi.
- Tidak ditemukan CPL yang tidak terhubung ke tujuan mana pun, mengindikasikan tidak ada CPL redundan dalam kurikulum.

Pemetaan CPL terhadap Empat Profil Lulusan

PL01 — Analis Sistem Bisnis

CPL utama: CPL01, CPL02, CPL03, CPL10, CPL11

Fokus: Pemrograman, komputasi, jaringan, manajemen proses bisnis, literasi digital, kewirausahaan

Semester dominan: 1

PL02 — Software Developer

CPL utama: CPL01, CPL02, CPL04, CPL05, CPL10, CPL11

Fokus: Struktur data, matematika diskrit, RPL, basis data, komunikasi teknis

Semester dominan: 2

PL03 — Pengembang Game dan Web

CPL utama: CPL01, CPL03, CPL04, CPL06, CPL11

Fokus: PBO, pemrograman web dan game, basis data lanjut, kecerdasan buatan, analisis-desain PL

Semester dominan: 3

PL04 — Pengembang Mobile Apps

CPL utama: CPL01, CPL05, CPL07, CPL08, CPL11

Fokus: Pemrograman mobile, API, desain UI/UX, statistika, pengujian, SIM

Semester dominan: 4

CPL	PL01 Analis Bisnis	PL02 Software Dev	PL03 Game & Web	PL04 Mobile Apps	Cakupan
CPL01 Sika p religius, etika, kemanusiaa n					Semua PL
CPL02 Kerj asama, nasionalism					3/4 PL

CPL	PL01 Analisis Bisnis	PL02 Software Dev	PL03 Game & Web	PL04 Mobile Apps	Cakupan
e, sportivitas					
CPL03 Men gkaji dan memanfaatk an IPTEK					2/4 PL
CPL04 Ber pikir logis, kritis, inovatif					2/4 PL
CPL05 Me milih dan memanfaatk an teknologi modern					2/4 PL
CPL06 Mat ematika dan prinsip rekayasa					1/4 PL
CPL07 Pen gujian, pengukuran, analisis kinerja PL					1/4 PL
CPL08 Mat ematika terapan, algoritma, basis data					1/4 PL
CPL09 Tek nik analisis, standar,					1/4 PL

CPL	PL01 Analisis Bisnis	PL02 Software Dev	PL03 Game & Web	PL04 Mobile Apps	Cakupan
wirausaha teknologi					
CPL10 Komunikasi lisan-tulisan Bahasa Indonesia dan Inggris					2/4 PL
CPL11 Perkembangan teknologi terkini, K3, sosial, ekologi					Semua PL

CPL terpetakan ke PL

CPL tidak dipetakan ke PL ini

Analisis Pola Pemetaan CPL–PL

- **CPL01 dan CPL11** dipetakan ke seluruh 4 profil lulusan, menegaskan bahwa karakter sikap dan kesadaran teknologi terkini merupakan kompetensi lintas-profil yang wajib dimiliki semua lulusan.
- **CPL06–CPL09** masing-masing hanya dipetakan ke 1–2 profil spesifik, mencerminkan pendalaman kompetensi teknis yang bersifat spesialisasi per jalur profil lulusan.
- Pendekatan *sequential-progressive* tampak jelas: PL01 (Sem. 1) memiliki CPL yang lebih umum, sementara PL04 (Sem. 4) memiliki CPL teknis yang paling khusus (CPL07, 08, 09).
- PL03 (Pengembang Game dan Web) merupakan satu-satunya profil yang mencakup CPL06 (prinsip rekayasa matematis), konsisten dengan kebutuhan kalkulasi grafis dan mekanika game.

Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah dan Bukti RPS (SINDIG UNESA)

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
I	Algoritma & Pemrograman	4 (T2+P2)	CPL08CPL09	CPMK0801: implementasi algoritma dasar; CPMK0901: solusi logika algoritmik	608 ModulSINDIG Aktif	Terdokumentasi
I	Matematika Komputasi	3 (T3)	CPL06CPL08	CPMK0601: pemodelan matematis; CPMK0802: matematika untuk rekayasa PL	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
I	Kewirausahaan	2 (T2)	CPL01CPL10CPL11	CPMK0203: kolaborasi solusi bisnis inovatif; CPMK1004: presentasi ide bisnis persuasif; CPMK1103: bisnis	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				memperhatikan ekonomi-sosial		
I	Pendidikan Agama	2 (T2)	CPL01	CPMK0104: sikap religius dalam kehidupan sehari-hari	MK Wajib Nasional	Terdokumentasi
I	Jaringan Komputer	3 (T2+P1)	CPL04CPL05	CPMK0401: analisis arsitektur jaringan; CPMK0501: pemilihan perangkat jaringan tepat	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
I	Literasi Digital	2 (T2)	CPL03CPL11	CPMK0301: evaluasi teknologi digital; CPMK1104: isu keamanan data dan etika	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
I	Pengantar Manajemen Proses Bisnis	2 (T2)	CPL02CPL10	CPMK0202: kerjasama analisis	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				proses bisnis; CPMK1003: laporan bisnis komunikatif		
II	Struktur Data	4 (T2+P2)	CPL04CPL06CPL09	CPMK0402: struktur data untuk pemecahan masalah; CPMK0602: pemilihan struktur data efisien; CPMK0903: struktur data sesuai karakteristik aplikasi	608 ModulSINDIG Aktif	Terdokumentasi
II	Matematika Diskrit	3 (T3)	CPL08	CPMK0803: logika dan teori graf untuk perancangan sistem	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
II	Basis Data	4 (T2+P2)	CPL03CP L04	CPMK03 03: implemen tasi sistem basis data; CPMK04 03: rancangan basis data terdokum entasi	SINDIG Aktif	Terdoku mentasi
II	Rekayasa Perangkat Lunak	3 (T2+P1)	CPL05CP L07	CPMK05 02: solusi PL berdasark an kebutuha n dan standar; CPMK07 01: evaluasi kualitas sistem PL	SINDIG Aktif	Terdoku mentasi
III	PBO (Pem. Berbasis Objek)	4 (T2+P2)	CPL03CP L06CPL0 9	CPMK03 02: solusi PL berbasis objek; CPMK06 03: prinsip OOP untuk rekayasa; CPMK09 02:	SINDIG Aktif	Terdoku mentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				penerapan OOP modular		
III	Pemrograman Web	4 (T2+P2)	CPL05CPL07CPL09	CPMK0503: aplikasi web fungsional dan usable; CPMK0702: pengujian aplikasi web; CPMK0904: aplikasi web siap dipasarkan	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
III	Basis Data Lanjut	4 (T2+P2)	CPL03CPL04	CPMK0305: pengembangan sistem manajemen data kompleks ; CPMK0405: dokumentasi basis data lanjutan saintifik	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
III	Pemrograman Game	4 (T0+P4)	CPL05CPL07CPL09	CPMK0504: game edukatif berbasis prinsip rekayasa; CPMK0703: pengukuran performa dalam game; CPMK0905: game sederhana sebagai produk kreatif	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
III	Analisis & Desain Perangkat Lunak	3 (T2+P1)	CPL02CPL06CPL08	CPMK0205: sistem PL melalui kerja tim; CPMK0604: formulasi kebutuhan dan desain PL; CPMK0804: rancangan PL berbasis analisis kebutuhan	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
III	Kecerdasan Buatan	3 (T3)	CPL05CPL06CPL07	CPMK0508: algoritma AI untuk penyelesaian masalah; CPMK0608: model AI untuk masalah nyata; CPMK0708: validasi akurasi model AI	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
IV	Desain UI/UX	4 (T2+P2)	CPL07CPL08CPL10	CPMK0705: kualitas antarmuka berbasis usability; CPMK0805: antarmuka berbasis kognitif dan estetika; CPMK1005: dokumentasi rancangan UI	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
IV	Statistika	2 (T2)	CPL03CPL04	CPMK0304: statistik	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				untuk pengambilan keputusan ; CPMK0404: metode statistika untuk interpretasi data teknis		
IV	Pengujian Perangkat Lunak	3 (T2+P1)	CPL06CPL08	CPMK0606: teknik pengujian jaminan kualitas; CPMK0808: skenario pengujian sistematis	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
IV	Sistem Informasi Manajemen	3 (T2+P1)	CPL06CPL08CPL10CPL11	CPMK0607: analisis SIM organisasi ; CPMK0806: struktur SIM dalam organisasi ; CPMK1006: laporan	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				analisis sistem terstruktur; CPMK1105: pengaruh TI terhadap lingkungan sosial		
IV	Pemrograman API	4 (T2+P2)	CPL05CPL07CPL09	CPMK0505: implementasi API sesuai sistem modern; CPMK0706: uji layanan API berdasarkan skenario; CPMK0907: dokumentasi API berbasis layanan	SINDIG Aktif	Terdokumentasi
IV	Pemrograman Mobile	4 (T2+P2)	CPL05CPL07CPL09	CPMK0506: aplikasi mobile memenuhi kebutuhan	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				fungsi- sional; CPMK07 07: uji kompatibi- litas dan performa multi- platform; CPMK09 08: aplikasi mobile solusi bisnis digital		
IV	Pemrograman Web Lanjut	4 (T2+P2)	CPL05CPL07CPL09	CPMK05 07: web menengah- besar berbasis framework modern; CPMK07 04: debugging dan pengujian aplikasi berskala besar; CPMK09 06: web kompleks sesuai standar industri	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
V	Metodologi Penelitian	3 (T3)	CPL04CPL06	Merancang dan melaksanakan penelitian terapan rekayasa PL secara sistematis dan ilmiah	Pembelajaran DaringSINDIG Aktif	Terdokumentasi
V-VI	MBKM (Magang / Studi Independen)	20+20 SKS	CPL01CPL02CPL03CPL04CPL05CPL06CPL07CPL09CPL10CPL11	CPMK01 05/0206/0306/0406/0710/0909/1008/1106: penerapan IPTEK di dunia kerja nyata lintas 60+ mitra industri nasional dan internasional	84 Kerjasama Aktif60+ Mitra Magang	Terlaksana
VII	Etika Profesi	2 (T2)	CPL06CPL08	CPMK0610: prinsip rekayasa dan dampak masyarakat; CPMK0809:	Pembelajaran Daring	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				rekayasa dengan etika dan tanggung jawab sosial		
VII	Manajemen Data & Informasi	4 (T3+P1)	CPL06CPL08	CPMK0611: analisis dan pengelolaan informasi sesuai prinsip rekayasa; CPMK0810: pengelolaan informasi sistematis dan efisien	MK PilihanSINDIG Aktif	Terdokumentasi
VII	Sistem Pendukung Keputusan	3 (T3)	CPL05CPL06CPL07	CPMK0509: sistem pengambilan keputusan berbasis data; CPMK0609: analisis dan penyusunan SPK berbasis data;	MK Pilihan	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
				CPMK0709: peningkatan kualitas output sistem berbasis data		
VII	Manajemen Proyek	4 (T2+P2)	CPL06CPL08	CPMK0605: rancangan dan monitoring proyek PL manajerial; CPMK0807: alur proyek TI terstruktur berbasis rekayasa	MK Pilihan	Terdokumentasi
VII	Bahasa Inggris	2 (T2)	CPL10	CPMK1007: komunikasi gagasan teknis dalam Bahasa Inggris secara tertulis dan lisan	Pembelajaran Daring	Terdokumentasi

Sem	Mata Kuliah	SKS	CPL Yang Dicapai	CPMK Utama (RPS)	Bukti SINDIG	Status RPS
VII	Proposal Tugas Akhir	2 (T2)	CPL04CP L06	Penyusunan proposal penelitian terapan yang valid, sistematis, dan terstruktur secara akademik	Pembelajaran Daring	Terdokumentasi
VIII	Tugas Akhir	4 (T4)	CPL04CP L06CPL1 0	CPMK04 07: laporan TA sah dan teruji secara akademik ; CPMK06 12: penyelesaian masalah teknis sistematis ; CPMK10 09: presentasi hasil penelitian ilmiah dwi-bahasa	SINDIG Aktif	Terdokumentasi

Analisis Mendalam Pemenuhan Tujuan–CPL–PL–RPS

Kekuatan Konsistensi Vertikal

Seluruh 5 tujuan → 11 CPL → 4 PL → 34 MK terhubung secara deduktif dan konsisten. Tidak ditemukan CPL tanpa MK pendukung, dan tidak ada MK tanpa CPL yang dipetakan. Konsistensi ini dikonfirmasi oleh keberadaan 608 modul ajar di SINDIG dan pemetaan CPMK dalam Tabel 18 Buku Kurikulum.

Kedalaman CPMK dalam RPS

Setiap MK memiliki 2–6 CPMK yang terdokumentasi, dengan total lebih dari 110 CPMK aktif. CPMK dirumuskan secara operasional dan terukur menggunakan kata kerja Bloom's Taxonomy (menganalisis, merancang, membangun, mengevaluasi), memenuhi standar SN-Dikti Pasal 8–11 Permendikbud No. 3/2020.

Bukti Eksekusi Lapangan

Tracer Study 2025 (88,7% respons rate) menunjukkan 96,15% lulusan bekerja di bidang relevan. Masa tunggu kerja rata-rata 0–1 bulan. MBKM di 60+ perusahaan membuktikan bahwa CPL yang dirancang dalam RPS benar-benar dicapai di lingkungan industri nyata.

Celah yang Perlu Dikuatkan

CPL06 hanya dipetakan ke 1 PL (PL03), berpotensi menciptakan kesenjangan kompetensi rekayasa matematis pada lulusan PL01, PL02, PL04. CPL07 juga hanya terhubung ke PL04, meski pengujian PL merupakan kompetensi lintas profil yang relevan untuk semua developer.

Analisis Pemenuhan Berdasarkan Standar BAN-PT dan SN-Dikti

- **Kesesuaian dengan KKNi Level 6:** Seluruh CPL dirancang pada level kognitif dan psikomotor yang sesuai dengan deskriptor KKNi Level 6 (Sarjana Terapan): mampu memecahkan masalah kompleks di bidang keahlian, merancang dan mengimplementasikan solusi, serta berkomunikasi secara profesional.
- **Distribusi beban SKS:** Rasio praktikum 72,41% berbanding teori 27,59% (dalam jam) sesuai dengan karakteristik program D4 yang menekankan keterampilan terapan. Semester 5–6 mengalokasikan 40 SKS penuh untuk MBKM, membuktikan komitmen terhadap pembelajaran berbasis industri.
- **OBE (Outcome-Based Education):** Setiap mata kuliah memiliki RPS yang memuat CPL, CPMK, indikator, metode pembelajaran, dan instrumen penilaian yang saling terhubung secara logis, memenuhi prinsip alignment konstruktif (Biggs, 2003) yang menjadi dasar akreditasi internasional.
- **Bukti digital SINDIG:** Keberadaan 608 modul ajar di platform SINDIG UNESA (sindig.unesa.ac.id) dengan ID kurikulum yang terverifikasi (id_sms: a5bfb6f6-e36a-429a-a7cc-6e7e85a590ed) menjadi bukti digital eksistensi RPS yang dapat diakses dan dievaluasi oleh assessor BAN-PT secara daring.
- **Integrasi hasil penelitian:** Dua jurnal ilmiah aktif (JAIR dan JMI) yang dikelola prodi membuktikan hubungan antara Tujuan T3 (penelitian terapan) dan

CPL04/CPL06 telah diwujudkan secara nyata dalam ekosistem akademik program studi.

Rekomendasi Strategis untuk Penguatan Matriks

- Memperluas cakupan CPL06 (prinsip rekayasa matematis) ke PL02 (Software Developer), mengingat rekayasa berbasis matematika merupakan kompetensi fundamental semua pengembang perangkat lunak profesional.
- Menambahkan mata kuliah wajib pilihan bertopik Generative AI, Cloud Computing, atau MLOps pada Semester 7, dengan pemetaan eksplisit ke CPL05 dan CPL11, sebagai respons terhadap dinamika industri 2025–2026.
- Memperkuat RPS MBKM dengan rubrik penilaian berbasis kompetensi yang menghubungkan secara eksplisit setiap aktivitas lapangan dengan CPMK spesifik, sehingga pencapaian 40 SKS MBKM dapat dievaluasi secara terstandar oleh penilai akreditasi.
- Mengembangkan instrumen asesmen lintas-CPL (cross-CPL assessment) untuk mata kuliah integratif seperti Tugas Akhir dan MBKM, yang mampu mengukur ketercapaian multiple CPL secara simultan dalam satu rubrik yang koheren.

Sumber dan Bukti Dokumen Pendukung

- Buku Kurikulum D4 MI 2022–2026, Fakultas Vokasi UNESA (Tabel 17–18: Pemetaan MK–CPL–CPMK)
- SINDIG UNESA — sindig.unesa.ac.id/kurikulum/d4-manajemen-informatika (Profil Prodi, CPL, Struktur Kurikulum)
- Dashboard Eksekutif D4 MI 2025 (Data Mahasiswa, Tracer Study, Kerjasama, TEFA DISVA)
- Profil Program Studi D4 MI 2026 (SK Akreditasi BAN-PT No. 2379/SK/BAN-PT/Akred/ST/IV/2022)
- Analisis Mendalam Prodi MI – Dokumen Internal UNESA 2025
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang SN-Dikti
- Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012 tentang KKNI

E. PENUTUP

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan institusional dalam merumuskan Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi (VMTS) Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika. Proses penyusunan VMTS dilakukan secara partisipatif dan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, baik dari unsur internal maupun eksternal, guna memastikan bahwa arah pengembangan program studi selaras dengan kebutuhan masyarakat, dunia industri, serta visi institusi.

VMTS yang telah ditetapkan ini diharapkan menjadi pedoman utama dalam penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum, sistem pembelajaran, dan tata kelola program studi yang unggul, adaptif, dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

Selanjutnya, VMTS ini akan disosialisasikan secara luas kepada seluruh sivitas akademika dan pemangku kepentingan serta akan ditinjau dan disempurnakan secara berkala guna menjamin relevansi dan kesinambungannya dengan dinamika perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Demikian laporan ini disusun. Semoga dapat menjadi dasar pijakan yang kuat dalam mewujudkan Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkontribusi nyata dalam pembangunan bangsa.