



# BUKU KURIKULUM

2022 s/d 2026

**SARJANA TERAPAN  
MANAJEMEN INFORMATIKA**



FAKULTAS VOKASI  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

[terapan-ti.vokasi.unesa.ac.id](http://terapan-ti.vokasi.unesa.ac.id)



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, Kurikulum Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya dapat diselesaikan. Perjalanan panjang penyusunan kurikulum ini juga telah ditandai dengan keterlibatan dan campur tangan berbagai pihak dengan berbagai bantuan dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan, kami ucapkan terima kasih disertai doa yang semua kontribusi ini akan mendapat balasan yang lebih baik dari Tuhan Yang Maha Esa. Kurikulum ini merupakan hasil pemutakhiran kurikulum sesuai dengan peraturan dan pedoman yang berlaku. Kurikulum memuat identitas Program Studi (Prodi), visi, misi, tujuan dan sasaran Program Studi, profil lulusan, hasil belajar, peta kurikulum, struktur kurikulum, dan pengaturan mengenai beban studi dan kelulusan yang berlaku di Sarjana Terapan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya. Akhir kata, kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan untuk penyempurnaan kurikulum Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, di masa yang akan datang. Terima kasih.

## IDENTITAS PROGRAM STUDI

Program Studi	:	Manajemen Informatika
Fakultas	:	Vokasi
Jenjang Program Studi	:	S1 Terapan
Gelar Lulusan	:	Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)
Akreditasi Program Studi	:	Baik

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
IDENTITAS PROGRAM STUDI .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
1. LANDASAN KURIKULUM .....	1
1.1 Universitas 1 .....	
1.2 Landasan Filosofi.....	2
1.3 Landasan Sosiologis .....	2
1.4 Landasan Psikologis .....	2
1.5 Landasan Historis .....	3
1.6 Landasan Yuridis .....	4
2. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI PROGRAM STUDI .....	6
2.1 Visi.....	6
2.2 Misi.....	6
2.3 Tujuan .....	6
2.4 Sasaran Strategi .....	7
3. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY .....	10
3.1 Evaluasi Kurikulum.....	10
3.2 Tracer Study .....	10
4. PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL) .....	11
4.1 Profil Lulusan.....	11
4.2 Perumusan CPL .....	11
4.3 Matrik Hubungan CPL dengan Profil Lulusan .....	13
4.4 Hubungan CPL dengan Program MBKM .....	13
5. PENENTUAN BAHAN KAJIAN.....	14

5.1	Gambaran Body of Knowledge (BoK).....	14
5.2	Deskripsi Bahan Kajian.....	16
6.	PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	17
7.	STRUKTUR MATA KULIAH DALAM KURIKULUM PROGRAM STUDI.....	20
7.1	Matrik Kurikulum.....	20
7.2	Peta Kurikulum Berdasarkan CPL Prodi.....	23
8.	DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER.....	24
9.	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER.....	27
9.1	Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK.....	27
9.2	Pemetaan MK – CPL – CPMK.....	34
10.	PENUTUP.....	36

## 1. LANDASAN KURIKULUM

Pengembangan kurikulum yang ideal harus didasarkan pada landasan yang kuat, baik dari segi filosofi, sosiologi, psikologi, sejarah, maupun hukum. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa kurikulum yang dihasilkan merupakan hasil dari sistem berpikir yang komprehensif dan sistematis, sehingga mampu mengakomodasi seluruh aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Aktivitas yang dimaksud mencakup aktivitas akademik dan nonakademik untuk mendukung pencapaian visi dan misi Program Studi. Berikut ini adalah penjabaran dari landasan pengembangan kurikulum tersebut.

### 1.1 Universitas *Value*

Nilai dasar yang tumbuh dan diyakini sebagai mana tercantum dalam Statuta UNESA adalah sebagai berikut yang selanjutnya dikenal dengan istilah UNESA TANGKAAS REK (TANGguh, Kolaboratif, Adaptif, innovAtif, inklusiSif, belajaR sEpanjang hayat, dan berbasis Kewirausahaan):

- a. Tangguh : Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki daya juang.
- b. Kolaboratif : mampu bekerja sama untuk menghasilkan ide atau menyelesaikan masalah.
- c. Adaptif : mampu beradaptasi secara mandiri dan tanggung jawab terhadap perubahan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus.
- d. Inovatif : mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi atau ide baru dalam pemecahan masalah sesuai perkembangan zaman yang dilandasi jiwa kewirausahaan dan kaidah ilmiah.
- e. Inklusif : mendukung seluruh individu tanpa memandang perbedaan, memfasilitasi keberhasilan semua orang, serta menghargai perbedaan pemikiran dan keberagaman.
- f. Belajar sepanjang hayat : memiliki kesadaran akan area kekuatan dan area yang perlu diperbaiki, aktif menemukan cara-cara yang efektif untuk terus mengembangkan dan memperbaiki diri melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus.
- g. Kewirausahaan : mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk menciptakan perubahan dengan memanfaatkan peluang dan sumber daya dalam menghasilkan nilai tambah.

## **1.2 Landasan Filosofi**

Landasan filosofis adalah asumsi atau rumusan yang diperoleh melalui pemikiran yang mendalam, analitis, logis, dan sistematis dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pembinaan, dan pengembangan kurikulum. Landasan ini didasarkan pada filsafat yang berkaitan dengan makna atau hakikat pendidikan dalam pengembangan kurikulum lembaga pendidikan. Beberapa filosofi yang perlu diakomodasi dalam pengembangan kurikulum meliputi perenialisme, esensialisme, eksperimentalisme, rekonstruksionisme, romantik naturalisme, dan eksistensialisme, untuk mendukung pencapaian visi dan misi. Pengembangan kurikulum Program Studi menganut filosofi eklektik, yang memperhatikan kelebihan dari berbagai landasan filosofi yang sesuai (Akinsanya, 2014) untuk mencapai visi Program Studi yang selaras dengan visi UNESA sebagai universitas kependidikan yang tangguh, adaptif, dan inovatif yang berbasis kewirausahaan.

## **1.3 Landasan Sosiologis**

Landasan sosiologis mengarahkan pengembangan kurikulum agar sesuai dengan kondisi dan budaya masyarakat setempat. Landasan ini digunakan karena mahasiswa berasal dari masyarakat, mendapatkan pendidikan dalam lingkungan masyarakat, dan diarahkan untuk kehidupan masyarakat. Perubahan dan perkembangan nilai di masyarakat akan mempengaruhi tatanan kehidupan. Oleh karena itu, kurikulum harus dapat menjawab tantangan, tuntutan, dan perkembangan masyarakat, baik lokal maupun global, sebagai sasaran pengguna lulusan yang dihasilkan dari kurikulum tersebut. Sebagai bagian dari masyarakat dan bangsa Indonesia, kurikulum Program Studi dikembangkan berdasarkan kehidupan bermasyarakat di Indonesia yang berlandaskan Pancasila, dengan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Indonesia adalah negara dengan keanekaragaman budaya, sehingga kurikulum ini perlu mengakomodasi hal tersebut untuk memperkuat budaya nasional. Selain itu, kurikulum harus mempertimbangkan perkembangan budaya dengan kearifan lokal serta perkembangan masyarakat global, sehingga para lulusannya diharapkan mampu berkolaborasi dan berkompetisi di tingkat internasional.

## **1.4 Landasan Psikologis**

Landasan psikologis adalah landasan yang didasarkan pada karakteristik manusia sebagai individu, yang tercermin dalam berbagai perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor

akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Aspek psikologis peserta didik berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Slavin, 2006). Mengingat pentingnya aspek psikologis, pengembangan kurikulum perlu mengakomodasi kondisi peserta didik agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Secara psikologis, mahasiswa UNESA berada pada tahap berpikir formal, tahap perkembangan moral yang umumnya telah mencapai pascakonvensional (Kohlberg & Gilligan, 2014), dan tahap perkembangan sosial yang telah mencapai usia remaja dengan karakteristik yang khas. Oleh karena itu, kurikulum Program Studi yang dikembangkan perlu memperhatikan tahap-tahap perkembangan psikologis mahasiswa. Selain itu, mahasiswa adalah individu yang berada dalam proses perkembangan yang dinamis sesuai dengan karakteristik dan tingkat kematangannya. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum Program Studi perlu mencermati dinamika perkembangan tersebut untuk menghasilkan kurikulum yang membuat mahasiswa merasa nyaman dan terlayani untuk memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini dapat diakomodasikan dalam bentuk implementasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan, yaitu pendalaman ilmu sebagai penguatan keilmuan dan kebebasan cara belajar sebagai bentuk penghargaan terhadap humanisasi dan demokratisasi belajar. Melalui pendekatan pembelajaran heutagogy dan seamless learning, pengembangan kurikulum di Program Studi akan dapat mendorong mahasiswa sebagai pelajar dewasa yang bertanggung jawab secara mandiri terhadap proses pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya pembatasan terhadap subjek, ruang, dan waktu belajar melalui pemanfaatan transformasi digital, sehingga mampu melaksanakan pembelajaran sepanjang hayat secara berkelanjutan.

### **1.5 Landasan Historis**

Secara historis, pengembangan kurikulum Program Studi berjalan seiring dengan perkembangan lembaga, yang dimulai dari Program Studi D3 Manajemen Informatika kemudian beralih menjadi D4 Manajemen Informatika pada tahun 2019. Pada tahun 2020, terjadi perluasan Fakultas, dan Program Studi D4 Manajemen Informatika berpindah dari Fakultas Teknik ke bawah naungan Program Vokasi. Selanjutnya, Program Vokasi bertransformasi menjadi Fakultas Vokasi pada tahun 2021, dan Program Studi D4 Manajemen Informatika menjadi salah satu program studi di Fakultas Vokasi dengan Akreditasi Baik dari BAN-PT pada 13 April 2022 (BAN-PT No. 2379/SK/BANPT/Akred/ST/IV/2022). Dengan demikian, pengembangan kurikulum di program studi ini mengikuti visi dan misi Universitas

serta Fakultas Vokasi, yang menyebabkan kurikulum Program Studi berkembang cukup dinamis. Berdasarkan landasan historis tersebut, proses pengembangan kurikulum perlu memperhatikan berbagai kelebihan, kelemahan, serta karakteristik kurikulum yang telah dihasilkan dan digunakan sebelumnya. Hal ini penting dijadikan dasar untuk menghasilkan kurikulum yang lebih baik dengan memperhatikan kondisi dan peraturan yang berlaku.

### **1.6 Landasan Yuridis**

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan merujuk pada landasan hukum yang berlaku agar kurikulum yang dihasilkan memiliki keabsahan untuk diterapkan. Berikut adalah daftar acuan landasan hukum dalam pengembangan kurikulum Program Studi yang mengacu pada landasan kurikulum UNESA :

- a. Pancasila dan UUD 1945;
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- c. 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);
- d. 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);
- e. Peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
- f. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
- g. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 37 Tahun 2022 tentang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Universitas Negeri Surabaya;
- h. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- i. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;

- j. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- k. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
- l. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
- m. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- n. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
- o. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
- p. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 13 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
- q. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti;
- r. Peraturan Rektor Universitas Negeri Surabaya No. 55 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kurikulum dan Evaluasi Kurikulum Universitas Negeri Surabaya;
- s. Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2020-2024;
- t. Rencana Strategis (Renstra) Universitas Negeri Surabaya PTNBH 2020-2025;
- u. Rencana Pengembangan Jangka Panjang (RPJP) Universitas Negeri Surabaya 2022-2045;
- v. Renstra Program Pascasarjana dan Renstra Fakultas selingkung UNESA

## **2. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI PROGRAM STUDI**

### **2.1 Visi**

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.

### **2.2 Misi**

- a. 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;
- b. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang berpengetahuan di bidang rekayasa perangkat lunak dengan menerapkan nilai-nilai kewirausahaan;
- c. Menyelenggarakan penelitian yang inovatif dalam bidang rekayasa perangkat lunak untuk menghasilkan teknologi tepat guna;
- d. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat guna mengembangkan dan menerapkan teknologi informasi bidang rekayasa perangkat lunak pada kehidupan masyarakat;
- e. Membangun hubungan kolaboratif yang berkelanjutan dengan berbagai instansi untuk memperluas peluang karir dan pengembangan kompetensi stakeholder internal program studi.

### **2.3 Tujuan**

- a. Terselenggaranya proses manajemen program studi yang profesional, akuntabel dan transparan sesuai standar penjaminan mutu serta berdaya saing nasional dalam bidang rekayasa perangkat lunak.
- b. Menghasilkan lulusan yang berpengetahuan di bidang rekayasa perangkat lunak dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif, dan kolaboratif, sehingga siap bersaing di dunia kerja maupun berwirausaha.
- c. Menghasilkan inovasi teknologi tepat guna melalui penerapan penelitian pada bidang rekayasa perangkat lunak.

- d. Menghasilkan produk tepat guna bagi masyarakat di bidang rekayasa perangkat lunak melalui pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
- e. Menghasilkan kerjasama yang berkelanjutan dengan mitra untuk memperluas peluang karir dan pengembangan kompetensi stakeholder internal program studi.

#### **2.4 Sasaran Strategi**

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:
  - . Jumlah pelaksanaan survey pemahaman visi misi
  - . Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (dosen) (dalam satu tahun)
  - . Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (mahasiswa) (tiap prodi dalam satu tahun)
  - . Jumlah pelaksanaan survey kepuasan layanan (tenaga kependidikan) (dalam satu tahun)
  - . Jumlah kepuasan survey kepuasan layanan (stakeholder) (dalam satu tahun)
  - . Persentase kenaikan income generating unit melalui optimalisasi aset-aset/ produk/ jasa
  - . 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:
  - . Rasio jumlah pendaftar dan lulus seleksi
  - . Persentase mahasiswa asing
  - . Jumlah proposal Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) dan Program Wirausaha Mahasiswa Vokasi (PMWV) yang lulus seleksi nasional
  - . IPK lulusan
  - . Tracer study
  - . Persentase dosen yang memiliki sertifikasi profesional

- . Persentase dosen yang memiliki sertifikasi kompetensi
  - . Persentase dosen praktisi/ industri
  - . Persentase dosen berkualifikasi S3
  - . Persentase dosen jabatan lektor, lektor kepala, dan guru besar
  - . Persentase rekognisi dosen vokasi di IDUKA (konsultan/ expert di IDUKA, reviewer jurnal ilmiah/ mitra bestari, visiting lecturer, staf ahli narasumber, mendapatkan penghargaan, dll.)
  - . Persentase kegiatan restrukturisasi kurikulum berbasis OBE, SKKNI, dan KKNI, MEMES, MBKM, dan IDUKA
  - . Persentase mahasiswa D4 yang menghabiskan paling sedikit 20 (dua puluh) SKS di luar kampus; atau meraih prestasi paling rendah tingkat nasional
  - . 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).
  - . Persentase penelitian/ PkM yang terintegrasi dalam pembelajaran
  - . Jumlah pelaksanaan monitoring dan evaluasi pembelajaran (dalam 1 tahun)
  - . Persentase prodi yang memiliki akreditasi nasional dengan predikat baik sekali
  - . Persentase prodi yang memiliki akreditasi nasional dengan predikat unggul
2. 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:
- . Jurnal penelitian tidak terakreditasi yang dihasilkan DTPS
  - . Jurnal penelitian nasional terakreditasi yang dihasilkan DTPS
  - . Jurnal penelitian internasional yang dihasilkan DTPS
  - . Jurnal penelitian internasional bereputasi yang dihasilkan DTPS
  - . Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat wilayah yang diikuti oleh DTPS
  - . Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat nasional yang diikuti oleh DTPS

- . Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat internasional yang diikuti oleh DTSP
  - . Jumlah karya ilmiah dosen yang disitasi
  - . Persentase produk/ jasa yang diadopsi industri/ masyarakat yang dihasilkan oleh DTSP
  - . Seminar wilayah/ lokal/ perguruan tinggi yang diikuti oleh DTSP
  - . Seminar nasional yang diikuti oleh DTSP
  - . Seminar internasional yang diikuti oleh DTSP
  - . Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan PT (kebijakan vokasi, dll.) (tiap prodi)
  - . Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan nasional/ dalam negeri (tiap prodi)
  - . Jumlah penelitian dengan sumber pembiayaan luar negeri (tiap prodi)
  - . Persentase prodi yang menyusun peta jalan (roadmap) penelitian
  - . Persentase penelitian DTSP yang melibatkan mahasiswa
2. 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:
- . Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan PT
  - . Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan nasional/ dalam negeri
  - . Jumlah PkM dengan sumber pembiayaan luar negeri
  - . Persentase PkM DTSP yang melibatkan mahasiswa
2. 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:
- . Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level lokal
  - . Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri

- . Jumlah sinergi dan kerjasama bidang penelitian dengan pemerintah, swasta level internasional
- . Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level lokal
- . Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri
- . Jumlah sinergi dan kerjasama antar lembaga penelitian, pemerintah, swasta level internasional
- . Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level lokal (tiap prodi)
- . Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level nasional/ dalam negeri (tiap prodi)
- . Jumlah sinergi dan kerjasama PkM antar lembaga, pemerintah, swasta level internasional (tiap prodi)

### **3. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY**

#### **3.1 Evaluasi Kurikulum**

Evaluasi kurikulum melibatkan partisipasi responden internal dari Program Studi dan Fakultas, serta dilakukan pula melalui pelacakan alumni (Tracer Study) dan perusahaan. Masukan dari para responden dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan kurikulum di masa mendatang.

#### **3.2 Tracer Study**

Kegiatan Tracer Study dilakukan oleh divisi Tracer study Unesa Career Center pada periode 2024. Hingga Agustus 2024, terdapat 36 alumni Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika yang telah lulus. Berdasarkan hasil tracer study, 86,12% alumni telah bekerja dan selebihnya sedang mencari pekerjaan. Berdasarkan data mayoritas, sebanyak 46,15% alumni mendapatkan pekerjaan 1 bulan setelah lulus dan sebanyak 30,77% alumni langsung mendapatkan pekerjaan ketika lulus. Sebanyak mayoritas 72,08% alumni bekerja ada perusahaan swasta, 23,08% bekerja di bidang wiraswasta, dan 3,85% lainnya bekerja di BUMN/BUMD. Berdasarkan hasil survey, mencapai 96,15% alumni bekerja pada bidang yang terkait dengan Bidang Studi Manajemen Informatika.



#### 4. PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL)

##### 4.1 Profil Lulusan

Tabel 1. Profil Lulusan dan Deskripsinya

Kode	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi
PL01	Analisis Sistem Bisnis	Lulusan memiliki kemampuan dalam pemrograman, komputasi, jaringan komputer, dan manajemen proses bisnis untuk merancang serta mengimplementasikan solusi teknologi yang mendukung operasional bisnis. Selain itu, keterampilan dalam literasi digital dan kewirausahaan juga penting untuk mengidentifikasi peluang inovasi dan efisiensi dalam bisnis.
PL02	Software Developer	Lulusan memiliki kemampuan tentang struktur data, matematika diskrit, dan rekayasa perangkat lunak untuk merancang, mengembangkan, dan mengelola perangkat lunak. Pengetahuan tentang basis data juga penting untuk menangani penyimpanan dan pengelolaan data, sementara kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dapat membantu dalam dokumentasi dan kolaborasi dalam tim proyek.
PL03	Pengembang Game dan Web	Lulusan memiliki kemampuan pemrograman berorientasi objek, pemrograman web, dan pemrograman game untuk merancang dan mengembangkan permainan interaktif. Pengetahuan tentang basis data lanjut dan kecerdasan buatan juga penting untuk menciptakan game yang kompleks dan responsif, sementara analisis dan desain perangkat lunak diperlukan untuk memastikan game dirancang dengan baik dan efisien.
PL04	Pengembang Mobile Apps	Lulusan memiliki kemampuan pemrograman mobile dan API untuk membangun aplikasi yang fungsional. Pengetahuan tentang desain UI/UX sangat penting untuk menciptakan antarmuka yang user-friendly, sementara statistik dapat membantu dalam menganalisis data pengguna. Pengujian perangkat lunak diperlukan untuk memastikan kualitas aplikasi, dan sistem informasi manajemen berguna dalam mengintegrasikan aplikasi dengan sistem yang lebih besar.

##### 4.2 Perumusan CPL

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

No		Kode	Deskripsi CPL Prodi
1	Sikap	CPL01	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.
2		CPL02	Mampu melakukan kerjasama dengan pembimbing, kolega, sejawat sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme, sportivitas serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan.
3	Pengetahuan	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 terapan.
4		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 kesahihannya.
5		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.
6	Keterampilan Umum	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
7		CPL07	Mampu meningkatkan kinerja atau mutu suatu proses dalam perangkat lunak melalui pengujian, pengukuran obyek kerja, analisis dan interpretasi data sesuai prosedur dan standar.
8		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
9	Keterampilan Khusus	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.

10		CPL10	Menguasai pengetahuan dan teknik berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris.
11		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.

### 4.3 Matrik Hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Tabel 3. Matrik Hubungan CPL dengan Profil Lulusan

No	Kode CPL	Profil Lulusan (PL)			
		PL01	PL02	PL03	PL04
1	CPL01	√	√	√	√
2	CPL02		√	√	√
3	CPL03			√	√
4	CPL04	√	√		
5	CPL05			√	√
6	CPL06	√	√		
7	CPL07		√		
8	CPL08		√		
9	CPL09	√			
10	CPL10	√			
11	CPL11	√	√	√	√

### 4.4 Hubungan CPL dengan Program MBKM

Tabel 4. 1.1 Hubungan CPL dengan MBKM

No	CPL	Hubungan
1	CPL01	Mahasiswa akan berinteraksi dengan lingkungan kerja nyata, di mana mereka akan mempraktikkan etika profesional, tanggung jawab, dan nilai-nilai moral dalam pekerjaan. Dalam magang, mahasiswa dilatih untuk bertanggung jawab secara sosial, menjaga kerahasiaan data, dan berperilaku profesional.
2	CPL02	
3	CPL03	Mahasiswa diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan teoretis yang telah dipelajari ke dalam praktik nyata. Mereka dapat berpartisipasi dalam pemrograman, analisis sistem, atau mengelola basis data di lingkungan bisnis yang sesungguhnya.
4	CPL04	
5	CPL05	
6	CPL06	mahasiswa akan bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan profesional lain di berbagai departemen. Mereka juga harus
7	CPL07	
	CPL08	
8	CPL08	

		mampu menyampaikan ide atau hasil kerja secara jelas kepada atasan maupun rekan kerja.
9	CPL09	Mahasiswa akan memperoleh pengalaman praktis dalam membangun dan mengelola sistem informasi di perusahaan nyata. Mereka akan belajar menyelesaikan masalah teknis dan menerapkan keterampilan pengembangan perangkat lunak atau jaringan sesuai dengan kebutuhan industri.
10	CPL10	
11	CPL11	

Dari analisis lokasi MBKM 2024 dan divisi yang ditempati mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika, MBKM di berbagai perusahaan dan instansi pemerintah yang berkaitan dengan teknologi informasi dan manajemen informatika. Divisi yang ditempati (seperti IT Support, Programmer, E-Government, dan ICT) sejalan dengan materi yang diajarkan dalam program studi, memberikan pengalaman praktis yang sesuai. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa selama program MBKM menunjukkan relevansi yang kuat dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL) Program Studi Manajemen Informatika.

## 5. PENENTUAN BAHAN KAJIAN

### 5.1 Gambaran Body of Knowledge (BoK)

Ada 9 knowledge inti untuk Prodi Ilmu Komputer

- a. Intelligent Systems (AI)
- b. Parallel and Distributed Computing
- c. Platform-Based Development
- d. Graphics and Visualization
- e. Operating Systems
- f. Data Structures, Algorithms and Complexity
- g. Programming Languages
- h. Programming Fundamentals
- i. Computing Systems Fundamentals

Tabel 5. Bahan Kajian Berdasarkan CPL Program Studi

Kode	CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL01	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>

Kode	CPL Prodi	Bahan Kajian
	keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	
CPL02	Mampu melakukan kerjasama dengan pembimbing, kolega, sejawat sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme, sportivitas serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Project Management</li> <li>● Requirement Analysis and Specification</li> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parallel and Distributed Computing</li> <li>● Security Technology and Implementation</li> <li>● Software Process</li> <li>● Software Modeling and Analysis</li> <li>● Programming Languages</li> <li>● Computing Systems Fundamentals</li> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>
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 kesahihannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Project Management</li> <li>● Computer Networks</li> <li>● Software Process</li> <li>● Software Modeling and Analysis</li> <li>● Graphics and Visualization</li> <li>● Computing Systems Fundamentals</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Computer Networks</li> <li>● Software Process</li> <li>● Software Modeling and Analysis</li> <li>● Graphics and Visualization</li> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Requirement Analysis and Specification</li> <li>● Data Structures, Algorithms and Complexity</li> <li>● Programming Languages</li> <li>● Architecture and Organization</li> </ul>
CPL07	Mampu meningkatkan kinerja atau mutu suatu proses dalam perangkat lunak melalui	<ul style="list-style-type: none"> <li>● User Experience Design</li> <li>● Internet of Things</li> </ul>

Kode	CPL Prodi	Bahan Kajian
	pengujian, pengukuran obyek kerja, analisis dan interpretasi data sesuai prosedur dan standar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software Process</li> <li>● Platform-Based Development</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● User Experience Design</li> <li>● Data and Information Management</li> <li>● Intelligent Systems (AI)</li> <li>● Security Technology and Implementation</li> <li>● Software Quality, Verification and Validation</li> <li>● Software Design</li> <li>● Platform-Based Development</li> <li>● Programming Fundamentals</li> <li>● Architecture and Organization</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Security Technology and Implementation</li> <li>● Platform-Based Development</li> <li>● Data Structures, Algorithms and Complexity</li> <li>● Programming Languages</li> <li>● Programming Fundamentals</li> </ul>
CPL10	Menguasai pengetahuan dan teknik berkomunikasi secara lisan dan tulisan menggunakan bahasa indonesia dan inggris.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Project Management</li> <li>● User Experience Design</li> <li>● Security Technology and Implementation</li> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Security Technology and Implementation</li> <li>● Pengembangan diri</li> </ul>

## 5.2 Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 6. Bahan Kajian

No	Kode BK	Bahan Kajian
<b>A</b>	<b>Users and Organization</b>	
1	BK01	1.1. Social Issues and Professional Practice
2	BK02	1.2. Security Policy and Management
3	BK03	1.3. IS Management and Leadership
4	BK04	1.4. Enterprise Architecture
5	BK05	1.5. Project Management

6	BK06	1.6. User Experience Design
<b>B</b>	<b>Systems Modeling</b>	
7	BK07	2.1. Security Issues and Principles
8	BK08	2.2. Systems Analysis & Design
9	BK09	2.3. Requirement Analysis and Specification
10	BK10	2.4. Data and Information Management
<b>C</b>	<b>Systems Architecture and Infrastructure</b>	
11	BK11	3.1. Virtual Systems and Services
12	BK12	3.2. Intelligent Systems (AI)
13	BK13	3.3. Internet of Things
14	BK14	3.4. Parallel and Distributed Computing
15	BK15	3.5. Computer Networks
16	BK16	3.7. Integrated Systems Technology
17	BK17	3.9. Security Technology and Implementation
<b>D</b>	<b>Software Development</b>	
18	BK18	4.1. Software Quality, Verification and Validation
19	BK19	4.2. Software Process
20	BK20	4.3. Software Modeling and Analysis
21	BK21	4.4. Software Design
22	BK22	4.5. Platform-Based Development
<b>E</b>	<b>Software Fundamentals</b>	
23	BK23	5.1. Graphics and Visualization
24	BK24	5.2. Operating Systems
25	BK25	5.3. Data Structures, Algorithms and Complexity
26	BK26	5.4. Programming Languages
27	BK27	5.5. Programming Fundamentals
28	BK28	5.6. Computing Systems Fundamentals
<b>F</b>	<b>Hardware</b>	
29	BK29	6.1. Architecture and Organization
<b>G</b>	<b>BK Penciri Utama SN Dikti</b>	
30	BK30	7.1. Pengembangan diri

## 6. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

Pembentukan mata kuliah didasarkan pada BoK (Body of Knowledge) yang merupakan gambaran cabang/bidang ilmu dalam Program Studi D4 Manajemen Informatika sebagai dasar penentuan bahan kajian. Jumlah SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa disesuaikan sebagai syarat kelulusan, mengikuti kurikulum merdeka belajar yang mencakup magang 20 SKS dan Studi Independent 20 SKS, serta mengacu pada peraturan yang berlaku. Ada empat

jumlah SKS untuk mata kuliah di Program Studi D4 Manajemen Informatika, yaitu mata kuliah dengan 2 SKS, 3 SKS, 4 SKS, dan 20 SKS, dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Mata Kuliah dengan 2 SKS.

Secara umum, mata kuliah ini terdiri dari teori yang diajarkan di kelas dengan waktu perkuliahan 2 x 50 menit, dan disertai tugas studi kasus. Mata kuliah tersebut meliputi : Kewirausahaan, Pengantar Manajemen Proses Bisnis, Statistika, Pendidikan agama, Literasi digital, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani dan Kebugaran, Bahasa Inggris, dan Pendidikan kewarganegaraan.

b. Mata Kuliah dengan 3 SKS

Secara umum, mata kuliah ini adalah praktikum yang dilakukan di laboratorium atau lapangan dengan durasi perkuliahan 2 x 50 menit dan praktikum 1 x 4 x 50 menit, disertai tugas berupa laporan praktikum. Alternatifnya, mata kuliah inti dengan bobot materi yang besar memiliki waktu perkuliahan 3 x 50 menit dan tugas berbasis pembelajaran proyek. Mata kuliah tersebut adalah: Jaringan Komputer, Matematika Komputasi, Matematika Diskrit, Rekayasa Perangkat Lunak, Analisis dan Desain Perangkat Lunak, Kecerdasan Buatan, Pengujian Perangkat Lunak, Sistem Informasi Manajemen

c. Mata Kuliah dengan 4 SKS

Secara umum adalah mata kuliah praktikum yang merupakan mata kuliah berkarya terdiri dari : Algoritma dan Pemrograman, Basis Data, Struktur Data, Basis Data Lanjut, Pemrograman Berorientasi Objek, Pemrograman Game, Pemrograman Web, Desain UI/UX, Pemrograman API, Pemrograman Mobile, Pemrograman Web Lanjut.

d. Mata Kuliah dengan 20 SKS

Merupakan mata kuliah yang diadaptasi dari kurikulum merdeka, yaitu Magang dan Studi Independen yang dilaksanakan di luar kampus sesuai dengan pedoman Magang atau Pedoman Studi Independen.

Tabel 7. Pembentukan Mata Kuliah

No	Bahan Kajian	MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)											
			CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11	
1	BK27	Algoritma Dan Pemrograman									√	√		
2	BK29	Matematika Komputasi							√		√			
3	BK30	Kewirausahaan		√									√	√
4	BK30	Pendidikan Agama	√											
5	BK15	Jaringan Komputer				√	√							
6	BK30	Literasi Digital			√									√
7	BK05	Pengantar Manajemen Proses Bisnis		√									√	
8	BK25	Struktur Data				√			√			√		
9	BK12	Matematika Diskrit									√			
10	BK30	Pancasila	√										√	√
11	BK30	Bahasa Indonesia											√	√
12	BK30	Pendidikan Jasmani	√	√										
13	BK19	Basis Data			√	√								
14	BK19	Rekayasa Perangkat Lunak					√			√				
15	BK26	PBO			√				√			√		
16	BK22	Pemrograman Web					√			√		√		
17	BK20	Basis Data Lanjut			√	√								
18	BK22	Pemrograman Game					√			√		√		
19	BK09	Analisis dan Desain Perangkat Lunak		√					√		√			
20	BK30	Kewarganegaraan	√	√										
21	BK13	Kecerdasan Buatan					√	√	√					
22	BK06	Desain UI/UX								√	√		√	
23	BK28	Statistika			√	√								
24	BK18	Pengujian Perangkat Lunak							√		√			
25	BK17	Sistem Informasi Manajemen									√		√	√

26	BK22	Pemrograman API					√		√		√		
27	BK22	Pemrograman Mobile					√		√		√		
28	BK22	Pemrograman Web Lanjut					√		√		√		
29	BK21	Metodologi Penelitian						√		√			
30	BK01	Etika Profesi						√		√			
31	BK17	Manajemen Data dan Informasi						√		√			
32	BK13	Sistem Pendukung Keputusan					√	√	√				
33	BK21	Manajemen Proyek						√		√			
34	BK30	Bahasa Inggris										√	
35	-	MBKM	√	√	√	√			√		√	√	√
36	-	Tugas Akhir				√		√				√	

## 7. STRUKTUR MATA KULIAH DALAM KURIKULUM PROGRAM STUDI

### 7.1 Matrik Kurikulum

Tabel 8. Matrik Struktur Matakuliah Dalam Kurikulum Program Studi

Semester	SKS	MK Wajib Kurikulum	MK Wajib Prodi	MK Pilihan Prodi	MK Pilihan Institutional	MBKM
I	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pendidikan Agama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Algoritma Dan Pemrograman</li> <li>● Matematika Komputasi</li> <li>● Kewirausahaan</li> <li>● Jaringan Komputer</li> <li>● Literasi Digital</li> <li>● Pengantar Manajemen Proses Bisnis</li> </ul>			
II	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Struktur Data</li> </ul>			

Semester	SKS	MK Wajib Kurikulum	MK Wajib Prodi	MK Pilihan Prodi	MK Pilihan Institutional	MBKM
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bahasa Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Matematika Diskrit</li> <li>● Pendidikan Jasmani</li> <li>● Basis Data</li> <li>● Rekayasa Perangkat Lunak</li> </ul>			
III	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pendidikan Kewarganegaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● PBO</li> <li>● Pemrograman Web</li> <li>● Basis Data Lanjut</li> <li>● Pemrograman Game</li> <li>● Analisis dan Desain Perangkat Lunak</li> <li>● Kecerdasan Buatan</li> </ul>			
IV	24		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desain UI/UX</li> <li>● Statistika</li> <li>● Pengujian Perangkat Lunak</li> <li>● Sistem Informasi Manajemen</li> <li>● Pemrograman API</li> <li>● Pemrograman Mobile</li> <li>● Pemrograman Web Lanjut</li> </ul>			
V	23		Metodologi Penelitian			MBKM (MSIB/ Studi Independen)

Semester	SKS	MK Wajib Kurikulum	MK Wajib Prodi	MK Pilihan Prodi	MK Pilihan Institutional	MBKM	
VI	20					MBKM (MSIB/ Studi Independen)	
VII	24		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Etika Profesi</li> <li>● Bahasa Inggris</li> <li>● Proposal Tugas Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Manajemen Data dan Informasi</li> <li>● Sistem Pendukung Keputusan</li> <li>● Manajemen Proyek</li> </ul>			
VIII	4		Tugas Akhir				
Total	150						

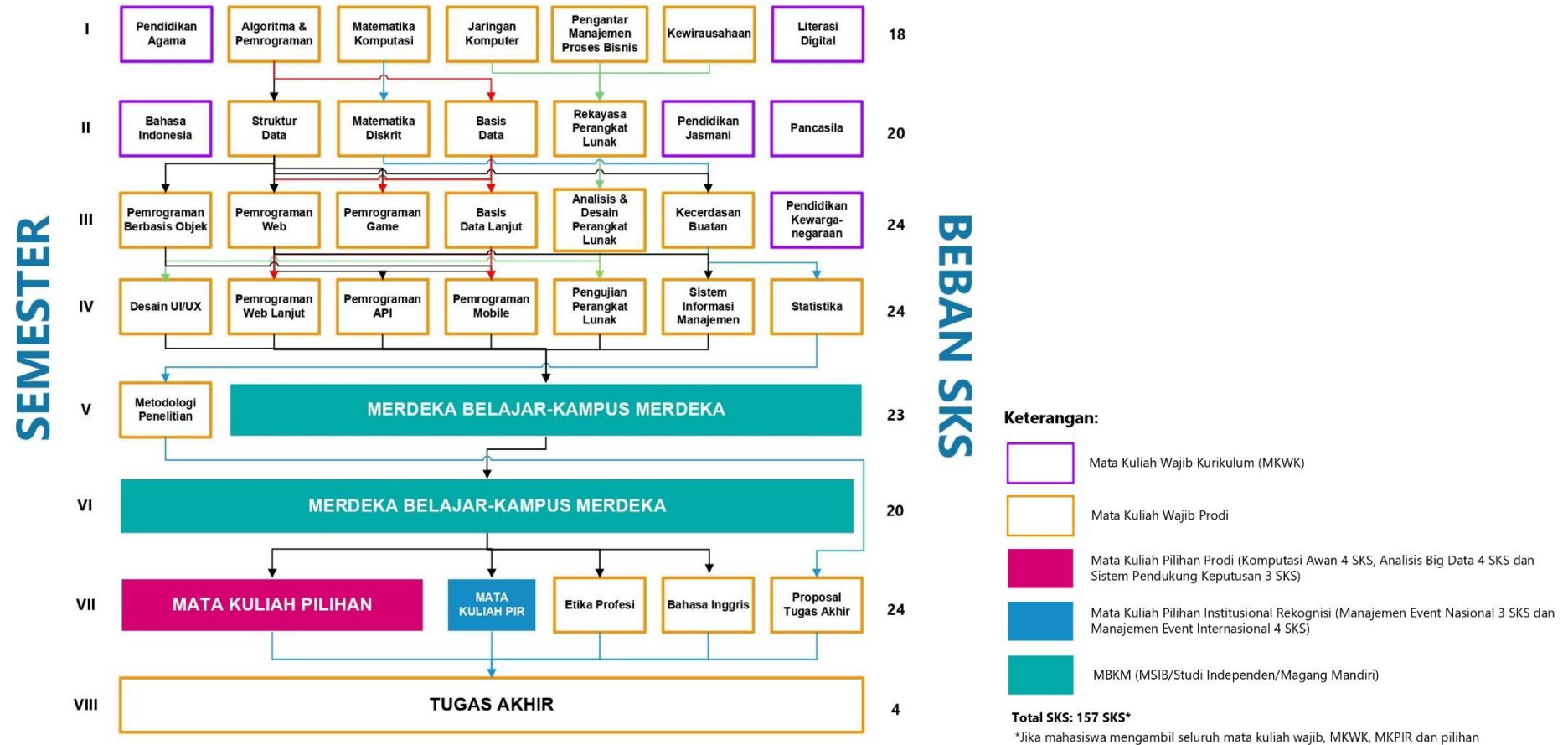
Catatan:

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

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

## 7.2 Peta Kurikulum Berdasarkan CPL Prodi

Gambar 1. Diagram Alir Mata Kuliah



## 8. DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER

Tabel 9. Daftar Mata Kuliah Semester I

Semester 1						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Algoritma Dan Pemrograman	2	2	2	6
2		Matematika Komputasi	3	0	3	0
3		Kewirausahaan	2	0	2	0
4		Pendidikan Agama	2	0	2	0
5		Jaringan Komputer	2	1	2	3
6		Literasi Digital	2	0	2	0
7		Pengantar Manajemen Proses Bisnis	2	0	2	0
Total			15	3	15	9
			18		24	

Tabel 10. Daftar Mata Kuliah Semester II

Semester 2						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Struktur Data	2	2	2	6
2		Matematika Diskrit	3	0	3	0
3		Pancasila	2	0	2	0
4		Pendidikan Jasmani	2	0	2	0
5		Bahasa Indonesia	2	0	2	0
6		Basis Data	2	2	2	6
7		Rekayasa Perangkat Lunak	2	1	2	3
Total			15	5	15	15
			20		30	

Tabel 11. Daftar Mata Kuliah Semester III

Semester 3						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		PBO	2	2	2	6
2		Pemrograman Web	2	2	2	6
3		Basis Data Lanjut	2	2	2	6
4		Pemrograman Game	2	2	0	6
5		Analisis dan Desain Perangkat Lunak	2	1	2	3
6		Pendidikan Kewarganegaraan	2	0	2	0
7		Kecerdasan Buatan	3	0	0	0
Total			15	9	10	27
			24		37	

Tabel 12. Daftar Mata Kuliah Semester IV

Semester 4						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Desain UI/UX	2	2	2	6
2		Statistika	2	0	2	0
3		Pengujian Perangkat Lunak	2	1	2	3
4		Sistem Informasi Manajemen	2	1	2	3
5		Pemrograman API	2	2	2	6
6		Pemrograman Mobile	2	2	2	6
7		Pemrograman Web Lanjut	2	2	2	6
Total			14	10	14	30
			24		44	

Tabel 13. Daftar Mata Kuliah Semester V

Semester 5						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Metodologi Penelitian	3	0	3	0
2		MBKM (MSIB/Studi Independen)	0	20	0	60
Total			3	20	3	60
			23		63	

Tabel 14. Daftar Mata Kuliah Semester VI

Semester 6						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		MBKM (MSIB/Studi Independen)	0	20	0	60
Total			0	20	0	60
			20		60	

Tabel 15. Daftar Mata Kuliah Semester VII

Semester 7						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Etika Profesi	2	0	2	0
2		Manajemen Data dan Informasi	3	1	3	3
3		Sistem Pendukung Keputusan	3	0	3	0
4		Manajemen Proyek	2	2	2	6
5		Bahasa Inggris	2	0	2	0
6		Proposal Tugas Akhir	2	0	2	0
Total			14	3	14	9
			17		23	

Tabel 16. Daftar Mata Kuliah Semester VIII

Semester 8						
No	No Kode	Mata Kuliah	Kredit		Jam	
			Teori	Praktikum	Teori	Praktikum
1		Tugas Akhir	4	0	4	0
Total			4	0	4	0
			4		4	

**Keterangan:**

1. Mahasiswa diperbolehkan memprogram Mata Kuliah Seminar Proposal pada Semester 6 melalui aplikasi SIPINTAR, dengan ketentuan mahasiswa telah memperoleh nilai minimal C pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian, serta telah mengikuti seluruh panduan yang tercantum dalam buku akademik Universitas Negeri Surabaya.
2. Mahasiswa diperbolehkan memprogram Mata Kuliah Tugas Akhir pada Semester 7 melalui aplikasi SIPINTAR, dengan ketentuan mahasiswa telah memenuhi seluruh persyaratan akademik.

## 9. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

### 9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

Tabel 17. Rumusan CPMK

No	Kode CPL	Deskripsi CPL Prodi	Kode CPMK	Deskripsi CPMK	Mata Kuliah
1	CPL01	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.	CPMK0101	Mahasiswa mampu menjelaskan nilai-nilai dasar Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara secara etis dan humanis.	Pancasila
			CPMK0102	Mahasiswa menunjukkan sikap sportivitas dan menghargai keberagaman dalam aktivitas fisik dan kebugaran.	Pendidikan Jasmani
			CPMK0103	Mahasiswa dapat menjelaskan hak dan kewajiban sebagai warga negara serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan keadilan sosial.	Kewarganegaraan
			CPMK0104	Mahasiswa menunjukkan sikap religius dalam kehidupan sehari-hari sesuai ajaran agamanya.	Agama
			CPMK0105	Mahasiswa mampu mengimplementasikan nilai moral dan etika dalam kegiatan MBKM lintas budaya dan institusi.	MBKM
2	CPL02	Mampu melakukan kerjasama dengan pembimbing, kolega, sejawat sebagai warga negara yang memiliki rasa nasionalisme, sportivitas serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan.	CPMK0201	Mahasiswa menunjukkan sikap kooperatif dan semangat kebersamaan dalam kegiatan fisik berkelompok.	Pendidikan Jasmani
			CPMK0202	Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk menganalisis proses bisnis dengan semangat nasionalisme.	Pengantar Manajemen Proses Bisnis
			CPMK0203	Mahasiswa mampu berkolaborasi secara aktif dalam merancang solusi bisnis inovatif berbasis kearifan lokal.	Kewirausahaan
			CPMK0204	Mahasiswa mampu bekerja dalam tim secara harmonis, dengan semangat kebangsaan dan menghargai perbedaan.	Kewarganegaraan
			CPMK0205	Mahasiswa mampu membangun sistem perangkat lunak melalui kerja tim yang efektif dan komunikatif.	Analisis dan Desain Perangkat Lunak

			CPMK0206	Mahasiswa mampu berpartisipasi dalam proyek lintas institusi dengan menjunjung nilai kerja sama dan keberagaman.	MBKM
3	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 terapanya.	CPMK0301	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan memanfaatkan teknologi digital secara tepat guna mendukung kegiatan akademik dan profesi.	Literasi Digital
			CPMK0302	Mahasiswa dapat mengembangkan solusi perangkat lunak berbasis objek yang terukur dan sesuai konteks.	PBO
			CPMK0303	Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan sistem basis data sebagai solusi penyimpanan data yang efektif.	Basis Data
			CPMK0304	Mahasiswa dapat menggunakan statistik dalam menganalisis dan menyajikan data untuk pengambilan keputusan.	Statistika
			CPMK0305	Mahasiswa mampu mengembangkan sistem manajemen data kompleks secara mandiri maupun dalam tim.	Basis Data Lanjut
			CPMK0306	Mahasiswa dapat menerapkan IPTEK dalam konteks dunia kerja dan sosial masyarakat dengan tanggung jawab.	MBKM
4	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 kesahihannya.	CPMK0401	Mahasiswa mampu menganalisis arsitektur jaringan dan menyusun laporan implementasi jaringan secara logis dan sistematis.	Jaringan Komputer
			CPMK0402	Mahasiswa mampu menyusun struktur data yang tepat untuk pemecahan masalah dengan pendekatan logis dan efisien.	Struktur Data
			CPMK0403	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan data dan menyusunnya dalam rancangan basis data yang terdokumentasi dengan benar.	Basis Data
			CPMK0404	Mahasiswa mampu menggunakan metode statistika untuk menganalisis dan menginterpretasikan data teknis secara tepat.	Statistika
			CPMK0405	Mahasiswa dapat menyusun dokumentasi sistem basis data lanjutan dengan pendekatan saintifik dan logis.	Basis Data Lanjut

			CPMK0406	Mahasiswa mampu mengomunikasikan hasil kajian dan proyek MBKM secara ilmiah.	MBKM
			CPMK0407	Mahasiswa mampu menyusun laporan tugas akhir yang sah dan teruji secara akademik dalam bidang rekayasa perangkat lunak.	Tugas Akhir
5	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.	CPMK0501	Mahasiswa mampu memilih perangkat jaringan yang tepat untuk mendukung sistem perangkat lunak.	Jaringan Komputer
			CPMK0502	Mahasiswa mampu merancang solusi perangkat lunak berdasarkan kebutuhan pengguna dan standar industri.	Rekayasa Perangkat Lunak
			CPMK0503	Mahasiswa dapat membangun aplikasi web dengan memperhatikan aspek fungsional dan usability.	Pemrograman Web
			CPMK0504	Mahasiswa mampu mengembangkan game edukatif dengan prinsip rekayasa perangkat lunak.	Pemrograman Game
			CPMK0505	Mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan API sesuai kebutuhan sistem modern.	Pemrograman API
			CPMK0506	Mahasiswa dapat membuat aplikasi mobile yang memenuhi kebutuhan fungsional pengguna.	Pemrograman Mobile
			CPMK0507	Mahasiswa mampu mengembangkan web skala menengah hingga besar berbasis framework modern.	Pemrograman Web lanjut
			CPMK0508	Mahasiswa mampu menerapkan algoritma kecerdasan buatan dalam menyelesaikan permasalahan	Kecerdasan Buatan
			CPMK0509	Mahasiswa mampu merancang sistem yang mendukung proses pengambilan keputusan berbasis data.	Sistem Pendukung Keputusan
6	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	CPMK0601	Mahasiswa mampu menerapkan konsep matematika dalam pemodelan dan penyelesaian masalah komputasional.	Matematika Komputasi
			CPMK0602	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memilih struktur data yang sesuai untuk efisiensi algoritma.	Struktur Data
			CPMK0603	Mahasiswa mampu menggunakan prinsip OOP dalam menyusun solusi rekayasa perangkat lunak.	PBO

			CPMK0604	Mahasiswa mampu memformulasikan kebutuhan sistem dan menyusun desain perangkat lunak.	Analisis dan Desain Perangkat Lunak
			CPMK0605	Mahasiswa mampu merancang dan memonitor proyek perangkat lunak dengan pendekatan manajerial.	Manajemen proyek
			CPMK0606	Mahasiswa mampu menerapkan teknik pengujian untuk menjamin kualitas perangkat lunak.	Pengujian Perangkat Lunak
			CPMK0607	Mahasiswa mampu menganalisis sistem informasi organisasi dan menyusun solusi berbasis IT.	Sistem Informasi Manajemen
			CPMK0608	Mahasiswa mampu menerapkan model AI untuk menyelesaikan masalah nyata.	Kecerdasan Buatan
			CPMK0609	Mahasiswa mampu menganalisis dan menyusun sistem pendukung keputusan berbasis data.	Sistem Pendukung Keputusan
			CPMK0610	Mahasiswa memahami prinsip rekayasa dan dampaknya terhadap masyarakat.	Etika Profesi
			CPMK0611	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengelola informasi sesuai prinsip rekayasa dan keamanan.	Manajemen Data dan Informasi
			CPMK0612	Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan teknis secara sistematis dalam bidang keahliannya.	Tugas Akhir
7	CPL07	Mampu meningkatkan kinerja atau mutu suatu proses dalam perangkat lunak melalui pengujian, pengukuran obyek kerja, analisis dan interpretasi data sesuai prosedur dan standar.	CPMK0701	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas sistem perangkat lunak berdasarkan standar rekayasa.	Rekayasa perangkat Lunak
			CPMK0702	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pengujian aplikasi web untuk menjamin kualitas sistem.	Pemrograman Web
			CPMK0703	Mahasiswa dapat menerapkan pengukuran performa dan pengujian dalam proses pengembangan game.	Pemrograman Game
			CPMK0704	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik debugging dan pengujian pada aplikasi berskala besar.	Pemrograman Web lanjut
			CPMK0705	Mahasiswa mampu mengukur kualitas antarmuka berdasarkan prinsip usability.	Desain UI/UX
			CPMK0706	Mahasiswa mampu menguji layanan API berdasarkan skenario penggunaan dan keamanan.	Pemrograman API
			CPMK0707	Mahasiswa dapat menguji kompatibilitas dan performa aplikasi di berbagai platform.	Pemrograman Mobile

			CPMK0708	Mahasiswa mampu melakukan validasi dan evaluasi akurasi model AI.	Kecerdasan Buatan
			CPMK0709	Mahasiswa mampu menganalisis dan meningkatkan kualitas output sistem berbasis data.	Sistem Pendukung Keputusan
			CPMK0710	Mahasiswa mampu mengukur dan melaporkan hasil kegiatan berdasarkan standar ketercapaian mutu.	MBKM
8	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	CPMK0801	Mahasiswa memahami dan mengimplementasikan algoritma dasar dalam pemrograman.	Algoritma dan Pemrograman
			CPMK0802	Mahasiswa mampu menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan persoalan rekayasa perangkat lunak.	Matematika Komputasi
			CPMK0803	Mahasiswa mampu menggunakan logika dan teori graf dalam perancangan sistem.	Matematika Diskrit
			CPMK0804	Mahasiswa dapat merancang sistem perangkat lunak berdasarkan analisis kebutuhan.	Analisis dan Desain perangkat Lunak
			CPMK0805	Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna berdasarkan prinsip kognitif dan estetika.	Desain UI/UX
			CPMK0806	Mahasiswa memahami struktur dan alur sistem informasi dalam organisasi.	Sistem Informasi Manajemen
			CPMK0807	Mahasiswa dapat merancang alur proyek TI secara terstruktur berdasarkan prinsip rekayasa.	Manajemen Proyek
			CPMK0808	Mahasiswa mampu menyusun skenario pengujian sistem secara sistematis dan tepat.	Pengujian Perangkat Lunak
			CPMK0809	Mahasiswa memahami penerapan prinsip rekayasa dengan mempertimbangkan etika dan tanggung jawab sosial.	Etika Profesi
			CPMK0810	Mahasiswa dapat mengelola informasi dengan pendekatan sistematis dan efisien.	Manajemen Data dan Informasi
9	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.	CPMK0901	Mahasiswa mampu membangun solusi perangkat lunak berdasarkan prinsip logika algoritmik.	Algoritma dan Pemrograman
			CPMK0902	Mahasiswa mampu menerapkan konsep OOP dalam pengembangan aplikasi modular.	PBO
			CPMK0903	Mahasiswa mampu memilih struktur data sesuai karakteristik aplikasi yang dikembangkan.	Struktur data

			CPMK0904	Mahasiswa dapat membangun aplikasi web yang efisien dan siap dipasarkan.	Pemrograman Web
			CPMK0905	Mahasiswa mampu mengembangkan game sederhana sebagai produk kreatif digital.	Pemrograman Game
			CPMK0906	Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi web kompleks sesuai standar industri.	Pemrograman Web lanjut
			CPMK0907	Mahasiswa dapat merancang dan mendokumentasikan API untuk pengembangan sistem berbasis layanan.	Pemrograman API
			CPMK0908	Mahasiswa dapat membangun aplikasi mobile sebagai solusi bisnis digital.	Pemrograman Mobile
			CPMK0909	Mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang dimiliki untuk menciptakan solusi wirausaha berbasis teknologi.	MBKM
10	CPL10	Menguasai pengetahuan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan menggunakan indonesia dan inggris.	CPMK1001	Mahasiswa mampu menyampaikan pendapat secara tertulis dan lisan dengan argumentasi logis.	Pancasila
			CPMK1002	Mahasiswa mampu menulis karya ilmiah sesuai kaidah EYD dan struktur akademik.	Bahasa Indonesia
			CPMK1003	Mahasiswa mampu menyusun laporan bisnis dengan bahasa yang komunikatif.	Pengantar Manajemen proses Bisnis
			CPMK1004	Mahasiswa dapat menyampaikan ide bisnis secara persuasif baik tertulis maupun lisan.	Kewirausahaan
			CPMK1005	Mahasiswa mampu mendokumentasikan rancangan UI dalam bentuk laporan dan presentasi.	Desain UI/UX
			CPMK1006	Mahasiswa mampu menyusun laporan analisis sistem secara jelas dan terstruktur.	Sistem Informasi Manajemen
			CPMK1007	Mahasiswa mampu memahami dan mengkomunikasikan gagasan teknis dalam bahasa Inggris.	Bahasa Inggris
			CPMK1008	Mahasiswa mampu membuat laporan dan presentasi hasil kegiatan dengan baik dalam dua bahasa.	MBKM
			CPMK1009	Mahasiswa mampu menyusun dan mempresentasikan hasil penelitian secara ilmiah dalam bahasa Indonesia dan/atau Inggris.	Tugas Akhir

11	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.	CPMK1101	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu sosial dan etika profesi dalam konteks teknologi.	Pancasila
			CPMK1102	Mahasiswa mampu menulis artikel opini atau ilmiah terkait isu sosial dan teknologi terkini.	Bahasa Indonesia
			CPMK1103	Mahasiswa dapat mengembangkan ide bisnis yang memperhatikan aspek ekonomi dan sosial.	Kewirausahaan
			CPMK1104	Mahasiswa memahami isu terkini di bidang digital, termasuk keamanan data dan etika penggunaannya.	Literasi Digital
			CPMK1105	Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh TI terhadap lingkungan, sosial, dan organisasi.	Sistem informasi Manajemen
			CPMK1106	Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak kegiatan teknologi terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar.	MBKM

## 9.2 Pemetaan MK – CPL – CPMK

Tabel 18. Pemetaan MK – CPL – CPMK

No	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
1	Pancasila	CPMK0101									CPMK1001	CPMK1101
2	Pendidikan Jasmani	CPMK0102	CPMK0201									
3	Kewarganegaraan	CPMK0103	CPMK0204									
4	Agama	CPMK0104										
5	MBKM	CPMK0105	CPMK0206	CPMK0306	CPMK0406			CPMK0710		CPMK0909	CPMK1008	CPMK1106
6	Pengantar Manajemen Proses Bisnis		CPMK0202								CPMK1003	
7	Kewirausahaan		CPMK0203								CPMK1004	CPMK1103
8	Analisis & Desain Perangkat Lunak		CPMK0205				CPMK0604		CPMK0804			
9	Literasi Digital			CPMK0301								CPMK1104
10	PBO (Pemrograman Berbasis Objek)			CPMK0302			CPMK0603			CPMK0902		
11	Basis Data			CPMK0303	CPMK0403							
12	Statistika			CPMK0304	CPMK0404							
13	Basis Data Lanjut			CPMK0305	CPMK0405							
14	Jaringan Komputer				CPMK0401	CPMK0501						
15	Struktur Data				CPMK0402		CPMK0602			CPMK0903		
16	Matematika Komputasi						CPMK0601		CPMK0802			
17	Manajemen Proyek						CPMK0605		CPMK0807			
18	Pengujian Perangkat Lunak						CPMK0606	CPMK0708	CPMK0808			
19	Sistem Informasi Manajemen						CPMK0607		CPMK0806		CPMK1006	CPMK1105
20	Etika Profesi						CPMK0610		CPMK0809			
21	Manajemen Data dan Informasi						CPMK0611		CPMK0810			
22	Desain UI/UX							CPMK0705	CPMK0805		CPMK1005	
23	Pemrograman Web					CPMK0503		CPMK0702		CPMK0904		
24	Pemrograman Game					CPMK0504		CPMK0703		CPMK0905		
25	Pemrograman API					CPMK0505		CPMK0706		CPMK0907		

No	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11
26	Pemrograman Mobile					CPMK0506		CPMK0707		CPMK0908		
27	Pemrograman Web Lanjut					CPMK0507		CPMK0704		CPMK0906		
28	Kecerdasan Buatan					CPMK0508	CPMK0608	CPMK0708				
29	Sistem Pendukung Keputusan					CPMK0509	CPMK0609	CPMK0709				
30	Algoritma dan Pemrograman								CPMK0801	CPMK0901		
31	Matematika Diskrit								CPMK0803			
32	Bahasa Indonesia										CPMK1002	CPMK1102
33	Bahasa Inggris										CPMK1007	
34	Tugas Akhir				CPMK0407		CPMK0612				CPMK1009	

## **10. PENUTUP**

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Kuasa, setelah melalui berbagai tahapan Kurikulum MBKM Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya telah berhasil tersusun ke dalam satu naskah dokumen kurikulum. Harapan tim pengembang kurikulum dan pimpinan Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya bahwa dokumen kurikulum 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.