

**RENCANA STRATEGIS
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
MANAJEMEN INFORMATIKA
TAHUN 2022 - 2027**



**FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2025**

Lembar Pengesahan

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Dokumen Rencana Strategis (Renstra) Program Studi D4 Manajemen Informatika Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya Tahun 2022–2027 dapat disusun dengan baik.

Dokumen Renstra ini disusun sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengembangan Program Studi D4 Manajemen Informatika secara terarah, terukur, dan berkelanjutan. Renstra ini memuat arah pengembangan program studi yang mencakup aspek tata kelola, pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, sumber daya manusia, sarana prasarana, serta kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri.

Penyusunan Renstra dilakukan dengan mempertimbangkan visi dan misi program studi, kebutuhan pemangku kepentingan, perkembangan teknologi informasi, kebijakan pendidikan tinggi vokasi, serta kondisi dan capaian program studi selama periode pengembangan. Dokumen ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mendukung peningkatan mutu dan daya saing Program Studi D4 Manajemen Informatika.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan dokumen ini. Semoga Renstra ini dapat menjadi dasar dalam mewujudkan pengembangan Program Studi D4 Manajemen Informatika yang unggul, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat serta dunia industri.

Surabaya, 2022
Program Studi D4 Manajemen Informatika
Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB I PROFIL PROGRAM STUDI.....	1
A. Sejarah Program Studi.....	1
B. Posisi Program Studi dalam Fakultas	1
C. Struktur Organisasi Program Studi.....	2
D. Tata Nilai Program Studi.....	2
E. Karakteristik Pendidikan Vokasi Program Studi	3
BAB II ANALISIS KONDISI INTERNAL & EKSTERNAL.....	5
A. Kondisi Internal.....	5
1. Mahasiswa	5
2. Dosen dan Tenaga Kependidikan	5
3. Kurikulum.....	6
4. Sarana dan Prasarana	6
5. Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)	7
6. Tata Kelola	7
B. Kondisi Eksternal	8
1. Kebutuhan Industri (IDUKA).....	8
2. Kebijakan Nasional (MBKM dan Pendidikan Vokasi)	8
3. Persaingan Program Studi Sejenis.....	9
C. Analisis SWOT.....	11
BAB III VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI.....	12
A. Visi Prodi.....	12
B. Misi Prodi	12

C. Tujuan Strategis.....	12
D. Sasaran Strategis.....	13
E. Strategi Pengembangan.....	13
F. Roadmap Pengembangan Prodi	15
G. Roadmap Penelitian.....	16
H. Roadmap PKM	17
I. Pengembangan SDM (Dosen & Tendik)	18
J. Pengembangan Kurikulum & Pembelajaran	19
BAB IV INDIKATOR KINERJA	21
A. Indikator Kinerja Utama (IKU).....	21
B. Indikator Kinerja Kegiatan (IKK)	21
C. Target Capaian Kinerja 2022–2027.....	23
BAB V PENUTUP	25

BAB I

PROFIL PROGRAM STUDI

A. Sejarah Program Studi

Program Studi Manajemen Informatika Universitas Negeri Surabaya memiliki sejarah perkembangan yang erat kaitannya dengan kebutuhan tenaga terampil di bidang teknologi informasi. Program studi ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 2009 dalam bentuk Program Diploma Tiga (D3) Manajemen Informatika yang berada di bawah naungan Fakultas Teknik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat serta meningkatnya kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA) terhadap lulusan yang memiliki kompetensi lebih tinggi, Program Studi D3 Manajemen Informatika kemudian dikembangkan menjadi Program Sarjana Terapan (D4) Manajemen Informatika pada tahun 2019. Perubahan ini merupakan bagian dari transformasi pendidikan vokasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas lulusan agar lebih adaptif, inovatif, dan kompetitif.

Pada tahun 2021, seiring dengan pembentukan Program Vokasi di Universitas Negeri Surabaya yang kemudian bertransformasi menjadi Fakultas Vokasi, Program Studi D4 Manajemen Informatika resmi berada di bawah Fakultas Vokasi. Perubahan kelembagaan ini semakin memperkuat posisi program studi dalam mengembangkan pendidikan vokasi berbasis praktik dan kebutuhan industri.

Dengan perjalanan tersebut, Program Studi D4 Manajemen Informatika terus berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi teknis di bidang rekayasa perangkat lunak, tetapi juga memiliki kemampuan adaptasi, inovasi, serta jiwa kewirausahaan yang tinggi.

B. Posisi Program Studi dalam Fakultas

Program Studi D4 Manajemen Informatika merupakan salah satu program studi Sarjana Terapan yang berada di lingkungan Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya. Fakultas Vokasi sendiri menaungi berbagai program studi yang berorientasi pada pengembangan keahlian terapan sesuai kebutuhan dunia kerja dan industri.

Dalam struktur organisasi Fakultas Vokasi, program studi dikelola oleh Koordinator Program Studi yang bertanggung jawab kepada Dekan melalui Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan.

Sebagai bagian dari Fakultas Vokasi, Program Studi D4 Manajemen Informatika memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian visi fakultas dalam menghasilkan lulusan vokasi yang unggul, berkarakter, dan berbasis teknologi informasi.

C. Struktur Organisasi Program Studi

NO.	N A M A	Jabatan	N I P
1	.Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.	Koordinator	197801082000121001
2	Salamun Rohman Nudin, S.Kom., M.Kom	Dosen	198211022008121001
3	Andi Iwan Nurhidayat, S.Kom., M.T.	Dosen	197810272008121002
4	Asmunin, S.Kom., M.Kom.	Dosen	197701102008121003
5	Ari Kurniawan, S.Kom., M.T.	Dosen	197303302006041001
6	I Gde Agung Sri Sidhimantra, S.Kom., M.Kom.	Kemahasiswaan	202111096
7	Hafizhuddin Zul Fahmi, S.Kom., M.Sc.	UPM	202110098

Struktur organisasi Program Studi D4 Manajemen Informatika disusun untuk mendukung tata kelola yang efektif, efisien, dan akuntabel. Pengelolaan program studi dipimpin oleh Koordinator Program Studi yang dibantu oleh tim dosen serta tenaga kependidikan.

Pada tahun 2022, Program Studi D4 Manajemen Informatika didukung oleh 6 (enam) orang dosen tetap yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi, khususnya rekayasa perangkat lunak dan bidang terkait lainnya. Dengan jumlah sumber daya manusia tersebut, program studi terus berupaya meningkatkan kapasitas dan kualitas dosen melalui berbagai kegiatan pelatihan, sertifikasi, serta keterlibatan dalam kegiatan industri.

Struktur organisasi ini juga didukung oleh sistem penjaminan mutu internal yang memastikan seluruh kegiatan akademik berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

D. Tata Nilai Program Studi

Program Studi D4 Manajemen Informatika mengembangkan tata nilai yang mencerminkan karakter pendidikan vokasi berbasis teknologi informasi dan kebutuhan dunia industri. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan dalam penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi, meliputi:

1. Profesionalisme

Mengedepankan kualitas dalam pengembangan solusi teknologi informasi yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta industri.

2. Integratif (Teknologi dan Bisnis)

Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi informasi dengan proses bisnis sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah organisasi.

3. Inovatif dan Produktif

Mendorong mahasiswa untuk menghasilkan produk digital yang kreatif, bernilai guna, dan memiliki potensi untuk dikembangkan dalam konteks kewirausahaan digital.

4. Adaptif terhadap Perkembangan Teknologi

Menyesuaikan proses pembelajaran dan kurikulum dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri yang dinamis.

5. Kolaboratif

Mengembangkan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri dalam mendukung pembelajaran, penelitian, dan pengembangan kompetensi mahasiswa.

E. Karakteristik Pendidikan Vokasi Program Studi

Program Studi D4 Manajemen Informatika memiliki karakteristik pendidikan vokasi yang berorientasi pada penguasaan keterampilan praktis, pengembangan produk digital, serta kesiapan kerja lulusan di bidang teknologi informasi. Karakteristik tersebut meliputi:

1. Integrasi Teknologi Informasi dengan Proses Bisnis

Pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan aspek teknis teknologi informasi dengan pemahaman proses bisnis, sehingga lulusan mampu berperan sebagai penghubung antara kebutuhan bisnis dan solusi teknologi.

2. Penekanan pada Praktikum dan Implementasi Studi Kasus

Kurikulum memberikan porsi besar pada kegiatan praktikum pada mata kuliah inti seperti algoritma, basis data, rekayasa perangkat lunak, serta pengembangan aplikasi, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan implementatif yang kuat.

3. Orientasi pada Pengembangan Produk Digital Terapan

Pembelajaran diarahkan pada pengembangan produk digital seperti aplikasi web, mobile, UI/UX, dan sistem berbasis teknologi lainnya yang siap digunakan dalam dunia industri maupun kewirausahaan.

4. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Industri (MBKM)

Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam dunia kerja melalui kegiatan magang, studi independen, dan proyek industri dengan beban hingga 20 SKS.

5. Kurikulum Adaptif dan Fleksibel terhadap Kebutuhan Industri

Kurikulum dirancang secara adaptif dengan memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa dalam memilih bidang penguatan kompetensi, seperti analisis sistem bisnis, pengembangan perangkat lunak, maupun manajemen proyek teknologi informasi.

6. Penguatan Keterampilan Teknis dan Manajerial

Selain kemampuan teknis, mahasiswa juga dibekali dengan keterampilan manajerial, komunikasi, serta pemahaman terhadap pengelolaan proyek teknologi informasi.

BAB II

ANALISIS KONDISI INTERNAL & EKSTERNAL

A. Kondisi Internal

1. Mahasiswa

Program Studi D4 Manajemen Informatika memiliki karakteristik mahasiswa yang berasal dari berbagai latar belakang pendidikan menengah, dengan minat yang tinggi pada bidang teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak. Seiring dengan transformasi dari program D3 ke D4, jumlah peminat program studi menunjukkan tren yang positif, yang mencerminkan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan vokasi di bidang teknologi informasi.

Mahasiswa Program Studi D4 Manajemen Informatika dibekali dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan proyek, sehingga memiliki kemampuan implementatif yang kuat. Selain itu, program studi juga mendorong mahasiswa untuk mengikuti kegiatan pengembangan kompetensi seperti sertifikasi profesi, magang industri, serta keterlibatan dalam kegiatan kewirausahaan digital.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, antara lain:

- Variasi kemampuan awal mahasiswa yang cukup beragam
- Kebutuhan peningkatan soft skills seperti komunikasi dan kerja tim
- Perlunya peningkatan partisipasi mahasiswa dalam kompetisi dan kegiatan nasional/internasional

2. Dosen dan Tenaga Kependidikan

Pada tahun 2022, Program Studi D4 Manajemen Informatika didukung oleh 6 (enam) orang dosen tetap yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang teknologi informasi. Jumlah ini relatif terbatas jika dibandingkan dengan kebutuhan ideal pengelolaan program studi Sarjana Terapan.

Program studi telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kompetensi dosen, antara lain melalui:

- Pelatihan dan sertifikasi kompetensi di bidang teknologi informasi
- Keterlibatan praktisi industri sebagai dosen tamu
- Workshop pengembangan pembelajaran berbasis OBE dan project-based learning

Di sisi lain, tantangan yang dihadapi meliputi:

- Keterbatasan jumlah dosen tetap
- Kebutuhan peningkatan kualifikasi akademik dan jabatan fungsional

- Perlunya peningkatan keterlibatan dosen dalam penelitian dan publikasi ilmiah

Tenaga kependidikan yang mendukung kegiatan administrasi program studi juga berperan dalam menjaga kelancaran operasional, meskipun masih diperlukan penguatan kapasitas dalam mendukung sistem berbasis digital.

3. Kurikulum

Kurikulum Program Studi D4 Manajemen Informatika telah dirancang berbasis Outcome-Based Education (OBE) serta mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA).

Kurikulum memiliki kekhasan pada:

- Integrasi teknologi informasi dengan proses bisnis
- Penekanan pada praktikum dan implementasi
- Pengembangan produk digital berbasis kebutuhan pengguna
- Penerapan pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus
- Implementasi program MBKM dengan alokasi hingga 20 SKS

Selain itu, kurikulum juga bersifat adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri, dengan memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa dalam menentukan bidang peminatan pada tahap akhir studi.

Tantangan yang dihadapi antara lain:

- Perlunya evaluasi dan pembaruan kurikulum secara berkala
- Kebutuhan peningkatan integrasi antara pembelajaran dan penelitian
- Penguatan implementasi MBKM secara lebih luas dan terstruktur

4. Sarana dan Prasarana

Program Studi D4 Manajemen Informatika didukung oleh sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Fasilitas yang tersedia meliputi laboratorium komputer, perangkat lunak pendukung pembelajaran, serta akses terhadap teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri.

Pemanfaatan sarana prasarana juga didukung oleh kegiatan praktikum yang intensif, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis secara optimal.

Namun demikian, terdapat beberapa kebutuhan pengembangan, antara lain:

- Peningkatan kualitas dan kapasitas laboratorium
- Pembaruan perangkat keras dan perangkat lunak secara berkala
- Pengembangan fasilitas berbasis industri (teaching factory/lab industri)

5. Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)

Kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di Program Studi D4 Manajemen Informatika masih dalam tahap pengembangan, seiring dengan peningkatan kapasitas dosen dan kebutuhan penguatan tridharma perguruan tinggi.

Program studi telah melakukan berbagai upaya untuk mendorong peningkatan kualitas penelitian, antara lain melalui:

- Mendorong dosen mengikuti berbagai kegiatan untuk meningkatkan kualitas penelitian dan pengabdian
- Keterlibatan dosen dalam kegiatan penelitian dan publikasi

Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan sebagai bentuk implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa.

Tantangan yang dihadapi meliputi:

- Masih terbatasnya jumlah penelitian terpublikasi
- Perlunya peningkatan kualitas dan relevansi penelitian
- Keterbatasan pendanaan penelitian dan PKM
- Belum optimalnya keterlibatan mahasiswa dalam penelitian dan PKM

6. Tata Kelola

Pada periode awal pengembangan Program Studi D4 Manajemen Informatika, tata kelola program studi difokuskan pada pelaksanaan kegiatan akademik dan nonakademik yang mendukung penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi. Pelaksanaan tata kelola didukung oleh beberapa mekanisme yang telah berjalan, antara lain:

- Penyusunan Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) sebagai dasar pelaksanaan program dan kegiatan program studi.
- Pelaksanaan monitoring dan evaluasi (monev) secara berkala oleh fakultas sebagai bagian dari pengendalian dan evaluasi pelaksanaan program kerja.
- Pengembangan berbagai kegiatan akademik dan nonakademik yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi, mahasiswa, serta perkembangan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA).

B. Kondisi Eksternal

1. Kebutuhan Industri (IDUKA)

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang rekayasa perangkat lunak, transformasi digital, dan ekonomi berbasis teknologi, telah mendorong meningkatnya kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA) terhadap tenaga kerja yang memiliki kompetensi praktis dan siap kerja.

Industri saat ini tidak hanya membutuhkan tenaga teknis di bidang pemrograman, tetapi juga tenaga profesional yang mampu:

- Memahami proses bisnis,
- Menganalisis kebutuhan sistem,
- Mengembangkan solusi berbasis teknologi, serta
- Mengelola proyek teknologi informasi secara efektif.

Hal ini sejalan dengan karakteristik Program Studi D4 Manajemen Informatika yang mengintegrasikan aspek teknologi dan bisnis, serta menyiapkan lulusan dengan profil seperti analis sistem bisnis, pengembang perangkat lunak, dan pengelola proyek teknologi informasi.

Selain itu, tren industri juga menunjukkan peningkatan kebutuhan pada bidang:

- Pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile,
- Pengelolaan data dan sistem informasi,
- Pengembangan produk digital (startup/technopreneur),
- Pemanfaatan teknologi berbasis cloud dan API.

Kebutuhan tersebut membuka peluang besar bagi lulusan Program Studi D4 Manajemen Informatika untuk terserap di dunia kerja, namun sekaligus menjadi tantangan bagi program studi untuk terus menyesuaikan kurikulum dan metode pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan industri.

2. Kebijakan Nasional (MBKM dan Pendidikan Vokasi)

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terus mendorong penguatan pendidikan vokasi sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang siap kerja dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Salah satu kebijakan strategis yang berpengaruh signifikan adalah program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar di luar program studi melalui:

- Magang industri,
- Studi independen,

- Proyek kemanusiaan,
- Kewirausahaan, dan
- Bentuk pembelajaran lainnya.

Implementasi MBKM sangat relevan dengan karakteristik Program Studi D4 Manajemen Informatika, terutama melalui program magang bersertifikat dan kegiatan berbasis proyek yang telah diintegrasikan dalam kurikulum.

Selain itu, kebijakan nasional juga menekankan pada:

- Penerapan kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE),
- Penguatan link and match antara perguruan tinggi dan industri,
- Peningkatan sertifikasi kompetensi bagi mahasiswa dan dosen,
- Serta penguatan peran pendidikan vokasi dalam mendukung pembangunan ekonomi berbasis digital.

Kebijakan tersebut menjadi peluang bagi program studi untuk meningkatkan kualitas lulusan, namun juga menuntut kesiapan dalam hal kurikulum, sumber daya manusia, serta sistem tata kelola yang adaptif dan responsif.

3. Persaingan Program Studi Sejenis

Program Studi D4 Manajemen Informatika menghadapi persaingan yang cukup ketat dengan program studi sejenis di berbagai perguruan tinggi, baik pada jenjang diploma maupun sarjana terapan di bidang teknologi informasi.

Persaingan tersebut meliputi:

- Program studi Manajemen Informatika,
- Teknik Informatika,
- Sistem Informasi,
- Program studi sejenis lainnya yang memiliki fokus pada pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi.

Beberapa perguruan tinggi telah memiliki keunggulan dalam hal:

- Akreditasi yang lebih tinggi,
- Jumlah dosen dan fasilitas yang lebih lengkap,
- Serta jaringan kerja sama industri yang luas.

Namun demikian, Program Studi D4 Manajemen Informatika memiliki peluang untuk bersaing melalui keunggulan yang dimiliki, antara lain:

- Pendekatan vokasi berbasis praktik dan proyek,
- Integrasi antara teknologi informasi dan proses bisnis,

- Implementasi program mbkm secara intensif,
- Pelaksanaan dosen industri
- Serta fokus pada pengembangan produk digital yang siap pakai.

Untuk meningkatkan daya saing, program studi perlu terus melakukan penguatan pada aspek kualitas pembelajaran, peningkatan kompetensi dosen, pengembangan kerja sama industri, serta peningkatan capaian akreditasi.

C. Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kondisi internal dan eksternal Program Studi D4 Manajemen Informatika, yang meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran strategis sebagai dasar dalam penyusunan arah pengembangan program studi.

Faktor internal mencakup aspek sumber daya, kurikulum, sarana prasarana, serta tata kelola, sedangkan faktor eksternal meliputi kebutuhan industri, kebijakan pendidikan, dan tingkat persaingan program studi sejenis. Hasil analisis SWOT disajikan dalam tabel berikut.

Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)
1. Kurikulum berbasis vokasi, OBE, dan adaptif terhadap kebutuhan industri 2. Integrasi teknologi informasi dengan proses bisnis 3. Penekanan pada praktikum dan pembelajaran berbasis proyek 4. Implementasi MBKM dengan alokasi hingga 20 SKS berbasis industri 5. Orientasi pada pengembangan produk digital (web, mobile, UI/UX) 6. Adanya program sertifikasi kompetensi mahasiswa dan dosen	1. Jumlah dosen tetap masih terbatas 2. Kualifikasi akademik dan jabatan fungsional dosen perlu ditingkatkan 3. Kinerja penelitian dan publikasi ilmiah belum optimal 4. Belum adanya dokumen Renstra dan Renop sebelumnya 5. Sarana dan prasarana perlu penguatan dan pembaruan 6. Soft skills mahasiswa masih perlu ditingkatkan
Opportunities (Peluang)	Threats (Ancaman)
1. Tingginya kebutuhan industri terhadap tenaga IT terapan 2. Kebijakan MBKM yang mendukung pembelajaran berbasis industri 3. Perkembangan teknologi digital (web, mobile, cloud, data)	1. Persaingan antar program studi sejenis semakin ketat 2. Perkembangan teknologi yang sangat cepat 3. Tuntutan industri terhadap kualitas lulusan semakin tinggi

4. Peluang kerja sama dengan dunia usaha dan industri (IDUKA)	4. Perubahan kebijakan pendidikan yang dinamis
5. Dukungan pemerintah terhadap penguatan pendidikan vokasi	5. Tuntutan akreditasi dan ekspektasi stakeholder yang meningkat

BAB III

VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI

A. Visi Prodi

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.

B. Misi Prodi

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.

C. Tujuan Strategis

Tujuan strategis Program Studi D4 Manajemen Informatika dirumuskan sebagai arah capaian jangka menengah yang mendukung terwujudnya visi program studi, yaitu:

1. Terwujudnya tata kelola program studi yang profesional, akuntabel, transparan, dan berdaya saing nasional.
2. Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang rekayasa perangkat lunak dengan karakter tangguh, adaptif, inovatif, kolaboratif, serta berjiwa kewirausahaan.
3. Menghasilkan inovasi teknologi tepat guna melalui kegiatan penelitian di bidang rekayasa perangkat lunak.
4. Menghasilkan produk dan solusi teknologi informasi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
5. Terwujudnya kerja sama yang berkelanjutan dengan mitra dalam mendukung pengembangan program studi.

D. Sasaran Strategis

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 nasioal/ 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)

E. Strategi Pengembangan

Dalam mewujudkan visi, misi, tujuan, dan sasaran strategis Program Studi D4 Manajemen Informatika Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya periode 2022–2027, ditetapkan strategi pengembangan sebagai arah pelaksanaan program kerja yang berfokus pada peningkatan kualitas tata kelola, pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, serta

kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan. Strategi pengembangan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Strategi Penguatan Tata Kelola dan Penjaminan Mutu

Strategi penguatan tata kelola diarahkan untuk mewujudkan sistem manajemen program studi yang profesional, akuntabel, transparan, dan berorientasi pada peningkatan mutu berkelanjutan melalui:

- a. Pelaksanaan evaluasi kinerja program studi secara berkala berbasis data dan indikator kinerja.
- b. Penguatan sistem penjaminan mutu melalui digitalisasi proses pengelolaan dokumen dan layanan akademik.
- c. Peningkatan tata kelola berbasis teknologi informasi untuk mendukung efektivitas administrasi, pengambilan keputusan, dan pelayanan kepada pemangku kepentingan.

2. Strategi Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran

Strategi pengembangan pendidikan diarahkan untuk menghasilkan lulusan yang unggul, adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri melalui:

- a. Implementasi kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE) yang terintegrasi dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).
- b. Peningkatan kompetensi dosen melalui sertifikasi profesional, sertifikasi kompetensi, serta peningkatan keterlibatan dosen praktisi dari industri.
- c. Fasilitasi kegiatan kewirausahaan mahasiswa, program internasionalisasi, serta peningkatan pengalaman belajar berbasis industri.
- d. Penguatan layanan bimbingan karier, tracer study, dan pembinaan alumni sebagai bagian dari peningkatan kualitas lulusan.

3. Strategi Penguatan Penelitian

Strategi pengembangan penelitian diarahkan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian yang mendukung inovasi di bidang rekayasa perangkat lunak melalui:

- a. Optimalisasi perolehan hibah penelitian dari sumber pendanaan internal maupun eksternal.
- b. Pendampingan publikasi ilmiah, perolehan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dan luaran penelitian lainnya.
- c. Penyelarasan topik penelitian dengan roadmap penelitian program studi serta kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.
- d. Integrasi hasil penelitian ke dalam proses pembelajaran sebagai bentuk implementasi research-based learning.

4. Strategi Penguatan Pengabdian kepada Masyarakat

Strategi pengembangan pengabdian kepada masyarakat diarahkan untuk meningkatkan kontribusi program studi dalam menyelesaikan permasalahan masyarakat melalui penerapan teknologi informasi dengan cara:

- a. Menyelaraskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan hasil penelitian dosen.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan mitra sebagai dasar penyusunan program pengabdian berbasis teknologi informasi.
- c. Mengembangkan program pengabdian tematik bersama mitra strategis yang memberikan dampak nyata bagi masyarakat dan dunia usaha.

5. Strategi Pengembangan Kerja Sama

Strategi pengembangan kerja sama diarahkan untuk memperluas jejaring kemitraan yang produktif dan berkelanjutan guna mendukung pelaksanaan tridharma perguruan tinggi melalui:

- a. Perluasan kerja sama dengan dunia usaha, dunia industri, instansi pemerintah, perguruan tinggi, dan lembaga lainnya melalui implementasi MoU dan MoA yang fungsional.
- b. Peningkatan keterlibatan mitra dalam proses pembelajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, serta pembimbingan mahasiswa.
- c. Pelaksanaan evaluasi dan tindak lanjut kerja sama secara berkala untuk menjamin keberlanjutan dan peningkatan kualitas kemitraan.

F. Roadmap Pengembangan Prodi

Roadmap pengembangan Program Studi D4 Manajemen Informatika disusun sebagai arah pengembangan program studi secara bertahap dan berkelanjutan selama periode 2022–2027. Roadmap ini menjadi acuan dalam pelaksanaan program strategis untuk mendukung pencapaian visi, misi, tujuan, dan sasaran strategis program studi, serta menjadi dasar dalam penyusunan berbagai dokumen pengembangan lainnya.

Tahun	Fokus Pengembangan	Target Pengembangan
2022	Penguatan Tata Kelola dan Fondasi Program Studi	Penyusunan dan penguatan sistem tata kelola program studi, implementasi kurikulum berbasis OBE dan MBKM, penguatan layanan akademik, serta pengembangan kerja sama awal dengan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA).

2023	Penguatan Implementasi Pendidikan Vokasi	Optimalisasi pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus, peningkatan pelaksanaan MBKM, penguatan kompetensi mahasiswa, peningkatan kompetensi dosen, serta perluasan kemitraan dengan IDUKA.
2024	Penguatan Sumber Daya dan Produktivitas Akademik	Penambahan dosen untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan tata kelola, peningkatan penelitian dan publikasi, penguatan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, serta peningkatan sertifikasi dosen dan mahasiswa.
2025	Penguatan Inovasi dan Kolaborasi Industri	Pendirian Teaching Factory sebagai media pembelajaran berbasis industri, penambahan dosen, penguatan inovasi produk digital, peningkatan hilirisasi penelitian dan PKM, serta penguatan kerja sama strategis dengan mitra industri.
2026	Peningkatan Daya Saing dan Keberlanjutan Program Studi	Optimalisasi seluruh program strategis, peningkatan reputasi program studi melalui penguatan mutu akademik, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan kerja sama, serta penyusunan arah pengembangan Program Studi untuk periode Renstra berikutnya.

G. Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian Program Studi D4 Manajemen Informatika disusun sebagai arah pengembangan penelitian yang terintegrasi dengan visi program studi, kebutuhan industri digital, serta profil lulusan. Roadmap ini menjadi dasar dalam pengembangan inovasi rekayasa perangkat lunak, teknologi digital, dan produk terapan yang adaptif terhadap perkembangan industri dan kewirausahaan digital.

Pelaksanaan roadmap penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk, hingga hilirisasi dan implementasi teknologi. Fokus penelitian juga diselaraskan dengan profil lulusan Program Studi, yaitu Analis Sistem Bisnis, Software Developer, Pengembang Game dan Web, serta Pengembang Mobile Apps.

Tahun	Tahapan Penelitian	Fokus Pengembangan
--------------	---------------------------	---------------------------

2022	Penelitian Dasar	Identifikasi kebutuhan dan potensi pengembangan teknologi, studi pustaka, eksplorasi teknologi digital, serta analisis kebutuhan pengguna dan bisnis
2023	Penelitian Terapan	Pengembangan konsep dan prototipe sistem/aplikasi berbasis kebutuhan pengguna dan industri
2024	Pengembangan dan Validasi Produk	Penyempurnaan sistem, pengujian aplikasi, integrasi teknologi, serta penguatan pengalaman pengguna dan implementasi awal
2025	Scale-Up dan Implementasi	Pengembangan produk digital berbasis industri, integrasi dengan Teaching Factory, serta penguatan inovasi teknologi terapan
2026	Hilirisasi dan Komersialisasi	Implementasi produk, penguatan kerja sama industri, hilirisasi hasil penelitian, dan pengembangan produk siap pakai yang bernilai guna

Roadmap penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pengembangan penelitian dosen dan mahasiswa secara berkelanjutan, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran vokasi, inovasi produk digital, dan daya saing lulusan Program Studi D4 Manajemen Informatika.

H. Roadmap PKM

Roadmap Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Program Studi D4 Manajemen Informatika disusun sebagai arah pelaksanaan kegiatan pengabdian yang terintegrasi dengan pengembangan teknologi informasi, kebutuhan masyarakat, serta penguatan kewirausahaan digital berbasis perangkat lunak. Roadmap ini dilaksanakan secara bertahap mulai dari diseminasi teknologi, pendampingan masyarakat, peningkatan kompetensi, hingga penguatan sistem produksi berbasis teknologi.

Pelaksanaan PKM diarahkan untuk mendukung pemberdayaan masyarakat, UMKM, dan institusi pendidikan melalui penerapan teknologi tepat guna serta pengembangan produk inovatif berbasis perangkat lunak.

Tahun	Tahapan PKM	Fokus Pengembangan
2022	Diseminasi Teknologi	Pengenalan dan penerapan teknologi informasi serta perangkat lunak kepada masyarakat, UMKM, dan institusi pendidikan

2023	Diseminasi dan Pendampingan	Pendampingan implementasi teknologi, pelatihan penggunaan sistem, serta penguatan kolaborasi dengan mitra masyarakat
2024	Pendampingan dan Peningkatan Kompetensi	Penguatan kapasitas teknis dan manajerial masyarakat melalui pelatihan, pengembangan inovasi, dan penerapan teknologi digital
2025	Peningkatan Kompetensi dan Pengembangan Sistem	Pengembangan produk dan layanan berbasis teknologi, integrasi dengan Teaching Factory, serta penguatan kewirausahaan digital
2026	Perbaikan Sistem Produksi dan Hilirisasi	Optimalisasi sistem produksi dan proses bisnis berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing mitra

Roadmap PKM ini diharapkan mampu mendukung pelaksanaan tridharma perguruan tinggi yang berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan rekayasa perangkat lunak dalam meningkatkan kualitas, kemandirian, dan daya saing masyarakat.

I. Pengembangan SDM (Dosen & Tendik)

Pengembangan sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung peningkatan kualitas Program Studi D4 Manajemen Informatika. Pengembangan SDM diarahkan untuk meningkatkan kompetensi dosen dan tenaga kependidikan agar mampu mendukung pelaksanaan tridharma perguruan tinggi, tata kelola program studi, serta pengembangan pembelajaran berbasis vokasi dan industri.

Strategi pengembangan SDM dilakukan secara bertahap melalui peningkatan kompetensi akademik, profesional, dan teknis sesuai dengan kebutuhan program studi dan perkembangan teknologi informasi.

Bidang Pengembangan	Arah Pengembangan
Peningkatan Kompetensi Dosen	Pelatihan, workshop, dan sertifikasi kompetensi di bidang teknologi informasi, rekayasa perangkat lunak, dan pembelajaran berbasis OBE serta MBKM
Penguatan Kompetensi Akademik	Peningkatan jumlah doktoral, jabatan fungsional, publikasi ilmiah, penelitian, dan pengembangan inovasi pembelajaran

Keterlibatan Industri	Peningkatan kolaborasi dosen dengan dunia usaha dan dunia industri melalui kegiatan praktisi industri, magang, dan proyek kolaboratif
Penambahan SDM Dosen	Penambahan dosen pada tahun 2024 dan 2025 untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan pengelolaan program studi
Pengembangan Kompetensi Tendik	Peningkatan kemampuan administrasi akademik, pengelolaan layanan berbasis digital, dan dukungan sistem informasi akademik
Penguatan Budaya Kerja	Pengembangan budaya kerja profesional, kolaboratif, adaptif, dan berorientasi pada mutu layanan pendidikan

J. Pengembangan Kurikulum & Pembelajaran

Pengembangan kurikulum dan pembelajaran Program Studi D4 Manajemen Informatika dilakukan secara berkelanjutan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (IDUKA), serta kebijakan pendidikan tinggi vokasi dan MBKM. Kurikulum program studi dikembangkan berbasis Outcome-Based Education (OBE), Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan pendekatan pembelajaran vokasi berbasis praktik.

Kurikulum Program Studi D4 Manajemen Informatika memiliki kekhasan pada integrasi teknologi informasi dan proses bisnis, pengembangan produk digital terapan, serta penguatan kompetensi mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek dan industri. Pengembangan pembelajaran juga diarahkan untuk mendukung profil lulusan sebagai 1) Analis Sistem Bisnis; 2) Software Developer; 3) Pengembang Game dan Web; dan 4) serta Pengembang Mobile Apps.

Selain itu, pengembangan kurikulum dilakukan melalui evaluasi dan penyempurnaan secara berkala berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pembelajaran, audit mutu internal, kebutuhan industri, serta implementasi MBKM. Program studi juga melakukan penguatan sistem penjaminan mutu pembelajaran untuk memastikan ketercapaian capaian pembelajaran lulusan dan kualitas implementasi kurikulum secara berkelanjutan.

Bidang Pengembangan	Arah Pengembangan
Kurikulum Berbasis OBE	Penguatan capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang selaras dengan kebutuhan industri dan perkembangan teknologi
Pembelajaran Berbasis Vokasi	Penerapan project-based learning, case-based learning, dan praktik laboratorium secara intensif

Implementasi MBKM	Penguatan kegiatan magang, studi independen, proyek industri, dan pembelajaran di luar kampus
Integrasi Teknologi Digital	Pengembangan pembelajaran pada bidang web, mobile, UI/UX, API, game, dan sistem informasi
Penjaminan Mutu Pembelajaran	Penguatan monitoring dan evaluasi pembelajaran, audit mutu internal, dan evaluasi implementasi MBKM
Penguatan Soft Skills	Pengembangan kemampuan komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan kewirausahaan digital
Kolaborasi Industri	Keterlibatan dosen praktisi dan mitra industri dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran
Evaluasi Kurikulum	Restrukturisasi dan pengembangan kurikulum secara berkala berdasarkan kebutuhan IDUKA dan hasil evaluasi mutu

BAB IV

INDIKATOR KINERJA

A. Indikator Kinerja Prodi

No	IKU	Indikator
1	Tata kelola program studi	Peningkatan kualitas tata kelola program studi berbasis good governance dan penguatan sistem penjaminan mutu internal (SPMI)
2	Kualitas mahasiswa dan lulusan	Peningkatan prestasi mahasiswa, kompetensi lulusan berbasis OBE, serta serapan lulusan di dunia kerja (IDUKA)
3	Kompetensi dosen	Peningkatan sertifikasi kompetensi, jabatan fungsional dosen, serta keterlibatan dalam kolaborasi industri
4	Pembelajaran berbasis vokasi	Implementasi kurikulum OBE berbasis MBKM dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dan Case-Based Learning (CBL)
5	Penelitian	Peningkatan jumlah dan kualitas penelitian dosen serta publikasi ilmiah bereputasi dan inovasi terapan
6	Pengabdian kepada masyarakat	Peningkatan kualitas, keberlanjutan, dan dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis hasil riset dan kebutuhan mitra
7	Kerja sama dan kemitraan	Penguatan kerja sama dengan IDUKA, pemerintah, dan institusi strategis dalam bidang pendidikan, penelitian, dan PKM
8	Sarana dan prasarana	Pengembangan laboratorium terpadu, studio praktik, dan Teaching Factory (TeFa) berbasis industri
9	Reputasi program studi	Peningkatan akreditasi program studi serta daya saing di tingkat nasional dan internasional

B. Indikator Kinerja Kegiatan (IKK)

No	IKK	Kegiatan Pendukung
1	Sertifikasi mahasiswa	Pelaksanaan uji kompetensi dan sertifikasi berbasis skema industri
2	Kegiatan MBKM	Implementasi program magang, studi independen, pertukaran mahasiswa, dan proyek desa
3	Keterlibatan praktisi industri	Pelibatan dosen praktisi dan praktisi industri dalam perkuliahan dan proyek pembelajaran
4	Sertifikasi dosen	Pelatihan, uji kompetensi, dan sertifikasi profesional dosen
5	Seminar ilmiah	Penyelenggaraan seminar nasional dan internasional berbasis hasil penelitian
6	Pengembangan jurnal	Workshop pengelolaan jurnal ilmiah menuju indeksasi nasional dan internasional
7	Pengembangan bahan ajar	Penyusunan buku ajar, modul praktikum, dan bahan ajar berbasis OBE
8	Pengembangan pembelajaran	Workshop penyusunan RPS berbasis OBE serta implementasi PjBL dan CBL
9	Restrukturisasi kurikulum	Pengembangan dan evaluasi kurikulum berbasis MBKM dan kebutuhan IDUKA
10	Monitoring dan evaluasi	Pelaksanaan Monev pembelajaran, tracer study, dan evaluasi mutu akademik
11	Pengembangan kemahasiswaan	Penguatan program kerja HIMAPRO serta peningkatan soft skill mahasiswa
12	Pengembangan SDM	Pelatihan dan peningkatan kompetensi dosen dan tenaga kependidikan secara berkelanjutan
13	Pengembangan laboratorium	Penguatan fasilitas laboratorium, studio praktik, dan Teaching Factory berbasis industri

C. Target Capaian Kinerja 2022–2027

Indikator	2022–2023	2023–2024	2024–2025	2025–2026	2026–2027
Implementasi kurikulum OBE dan MBKM	Penyusunan kurikulum dan implementasi awal	Evaluasi implementasi kurikulum	Penguatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL/CBL)	Integrasi Teaching Factory (TeFa) dalam pembelajaran	Optimalisasi dan evaluasi menyeluruh implementasi OBE–MBKM
Sertifikasi kompetensi mahasiswa	Mulai pelaksanaan uji kompetensi	Peningkatan jumlah peserta sertifikasi	Peningkatan capaian kelulusan sertifikasi	Integrasi sertifikasi dengan kebutuhan industri	Penguatan sertifikasi nasional dan/atau internasional
Sertifikasi kompetensi dosen	Pelatihan dan peningkatan kompetensi awal	Peningkatan jumlah dosen tersertifikasi	Penguatan kompetensi berbasis industri	Peningkatan rekognisi profesional dosen	Penguatan kompetensi berkelanjutan dan sertifikasi lanjutan
Kegiatan MBKM mahasiswa	Implementasi awal program MBKM	Peningkatan partisipasi mahasiswa	Penguatan kerja sama dengan industri mitra	Integrasi MBKM dengan Teaching Factory	Optimalisasi implementasi MBKM berbasis ekosistem industri

Penelitian dosen dan mahasiswa	Penguatan penelitian dasar	Peningkatan penelitian terapan	Pengembangan produk/inovasi	Scale-up hasil inovasi	Hilirisasi dan komersialisasi hasil penelitian
Pengabdian kepada masyarakat	Diseminasi hasil teknologi sederhana	Pendampingan masyarakat	Peningkatan kapasitas mitra	Pengembangan sistem berbasis teknologi	Hilirisasi dan penguatan dampak berkelanjutan di masyarakat
Pengembangan kerja sama	Penguatan mitra lokal	Pengembangan kerja sama tingkat nasional	Penguatan kolaborasi dengan industri	Ekspansi kemitraan strategis	Penguatan keberlanjutan dan jejaring global
Pengembangan SDM dosen	Pelatihan dan workshop pengembangan kompetensi	Sertifikasi kompetensi dosen	Penambahan dan penguatan kapasitas dosen	Penguatan Teaching Factory dan keterlibatan industri	Peningkatan profesionalisme dan rekognisi dosen
Pengembangan sarana dan prasarana	Penguatan laboratorium dasar	Peningkatan fasilitas praktik	Pengembangan perangkat pembelajaran digital	Pendirian Teaching Factory	Optimalisasi sarana berbasis industri dan digitalisasi

Akreditasi dan mutu	Penguatan dokumen mutu (SPMI)	Pelaksanaan monitoring dan evaluasi	Penguatan implementasi sistem mutu	Persiapan peningkatan akreditasi	Penguatan mutu dan capaian akreditasi unggul
Reputasi program studi	Penguatan branding prodi	Peningkatan publikasi dan eksposur	Peningkatan prestasi akademik	Penguatan jejaring nasional	Peningkatan reputasi nasional dan internasional

BAB V

PENUTUP

Rencana Strategis (Renstra) Program Studi D4 Manajemen Informatika Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya Tahun 2022–2027 disusun sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengembangan program studi secara terarah, terukur, dan berkelanjutan. Renstra ini menjadi acuan dalam mendukung pelaksanaan tridharma perguruan tinggi, penguatan tata kelola, peningkatan kualitas pembelajaran vokasi, pengembangan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta penguatan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri.

Penyusunan Renstra ini dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi internal program studi, kebutuhan industri, kebijakan pendidikan tinggi vokasi, serta dokumen dan pelaksanaan program kerja yang telah berjalan sebelumnya. Dengan demikian, arah pengembangan program studi diharapkan tetap realistis, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan pemangku kepentingan.

Melalui implementasi Renstra ini, Program Studi D4 Manajemen Informatika diharapkan mampu meningkatkan kualitas lulusan, memperkuat daya saing program studi, serta menghasilkan inovasi dan kontribusi nyata bagi masyarakat dan dunia industri berbasis teknologi informasi dan rekayasa perangkat lunak.

Renstra ini selanjutnya akan menjadi dasar dalam pengembangan berbagai dokumen pendukung, program kerja, serta pelaksanaan monitoring dan evaluasi sesuai kebutuhan