

**PETA JALAN**  
**PENELITIAN & PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**TAHUN 2022 - 2026**



**PRODI S1 TERAPAN MANAJEMAN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS VOKASI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**2022**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

**DOKUMEN PETA JALAN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT**

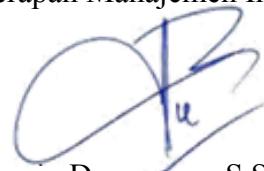
**TAHUN 2022 - 2026**

**PROGRAM STUDI S1 TERAPAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS VOKASI - UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

**Telah disetujui dan disahkan di Surabaya, Juni 2023**

Surabaya,

Menyetujui  
Koordinator Program Studi  
S1 Terapan Manajemen Informatika



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

## A. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi transformasi digital yang terus berkembang secara masif, peran pendidikan tinggi vokasional, khususnya Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika, menjadi semakin strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia unggul yang memiliki kompetensi aplikatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Visi program studi untuk menjadi unggul, kompetitif, dan bereputasi nasional dalam menghasilkan lulusan Sarjana Terapan yang tangguh, adaptif, inovatif, dan kolaboratif berbasis kewirausahaan dalam bidang *rekayasa perangkat lunak* mencerminkan komitmen terhadap pembentukan profil lulusan yang tidak hanya siap kerja, tetapi juga mampu menciptakan solusi teknologi yang berdampak langsung pada masyarakat dan dunia usaha. Untuk mendukung pencapaian visi tersebut, lima misi utama dirancang secara sistematis, mencakup tata kelola akademik profesional berbasis mutu, penyelenggaraan pembelajaran berbasis praktik dengan nilai kewirausahaan, penelitian inovatif dalam bidang rekayasa perangkat lunak, serta pengabdian kepada masyarakat yang mengutamakan penerapan teknologi dalam kehidupan riil. Salah satu aspek penting yang memperkuat arah capaian ini adalah pengembangan roadmap penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang terintegrasi, yang berfungsi sebagai peta jalan capaian tridharma dalam kerangka waktu yang terukur dan terarah.

Roadmap penelitian program studi disusun secara progresif dari tahun 2022 hingga 2026 dengan mengacu pada pengembangan kompetensi setiap profil lulusan Sarjana Terapan, yaitu *Analisis Sistem Bisnis*, *Software Developer*, *Pengembang Game/Web*, dan *Pengembang Aplikasi Mobile*. Fase awal tahun 2022 difokuskan pada penelitian dasar untuk membangun pemahaman konseptual dan kontekstual terhadap permasalahan di masyarakat dan industri. Tahapan ini mencakup eksplorasi teknologi digital dan karakterisasi kebutuhan pengguna yang menjadi fondasi desain solusi teknologi. Selanjutnya, tahun 2023 diarahkan pada fase penelitian terapan, di mana mahasiswa dan dosen mulai merancang prototipe berbasis hasil studi awal. Fase ini menjadi jembatan antara pemahaman konseptual dengan aplikasi praktis. Pada tahun 2024 hingga 2025, roadmap memasuki fase pengembangan lanjutan (*scale-up*), yang menekankan pada pengujian, penyempurnaan, dan validasi sistem agar memenuhi standar implementasi nyata. Dalam fase ini, terjadi integrasi kompetensi teknis dan bisnis—Analisis Sistem Bisnis fokus pada model bisnis dan analisis kelayakan, sedangkan pengembang lainnya menyempurnakan antarmuka pengguna, sistem backend, serta kompatibilitas lintas platform. Puncaknya adalah fase hilirisasi dan komersialisasi pada tahun

2026, di mana produk digital hasil penelitian telah siap dipasarkan dan digunakan secara luas. Kegiatan ini secara langsung mendukung tujuan program studi untuk mencetak lulusan *technopreneur* yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan produk bernilai ekonomi.

Sinergis dengan arah penelitian tersebut, roadmap Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dosen juga dirancang sebagai strategi implementatif untuk memastikan kebermanfaatan langsung dari luaran akademik terhadap masyarakat. Roadmap ini mengadopsi pendekatan berbasis penguatan sumber daya manusia dan berorientasi pada pengembangan produk inovatif berbasis perangkat lunak. Empat tahapan dijalankan secara berkelanjutan: dimulai dengan *Diseminasi Teknologi* (2022–2023) untuk memperkenalkan hasil riset kepada masyarakat, dilanjutkan dengan *Pendampingan* (2023–2024) yang menekankan pemberdayaan mitra melalui pelatihan dan bimbingan teknis. Fase berikutnya, *Peningkatan Kompetensi* (2024–2025), memfokuskan pada transformasi kapasitas mitra agar mampu mengelola dan mengembangkan teknologi secara mandiri. Tahap akhir, yaitu *Perbaikan Sistem Produksi* (2025–2026), diarahkan pada peningkatan efisiensi proses dan nilai produk mitra, khususnya dalam konteks UMKM dan sektor pendidikan nonformal. Kolaborasi antara roadmap penelitian dan PKM ini mencerminkan implementasi nyata dari tridharma perguruan tinggi, sekaligus menjembatani antara ruang akademik dan dunia nyata. Sarjana Terapan Manajemen Informatika diharapkan tidak hanya mampu berpikir secara sistematis dan analitis, tetapi juga mampu bertindak sebagai agen perubahan (*change agent*) yang menghadirkan solusi konkret melalui teknologi yang aplikatif dan tepat guna. Dengan demikian, lulusan program studi ini memiliki posisi strategis dalam mendorong transformasi digital di berbagai sektor, baik melalui jalur profesional, wirausaha teknologi, maupun pemberdayaan komunitas berbasis inovasi.

## **B. VISI MISI TUJUAN DAN PROFIL LULUSAN**

### **1. Visi Misi Universitas Negeri Surabaya**

#### **Visi Unesa**

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

#### **Misi Unesa**

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

## **2. Visi Misi Fakultas Vokasi**

### **Visi Fakultas Vokasi**

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

### **Misi Fakultas Vokasi**

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

### **3. Visi Misi Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika**

#### **Visi Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika**

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

#### **Misi Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika**

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

#### **Tujuan Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika**

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

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

### **Sasaran Strategi Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika**

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

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

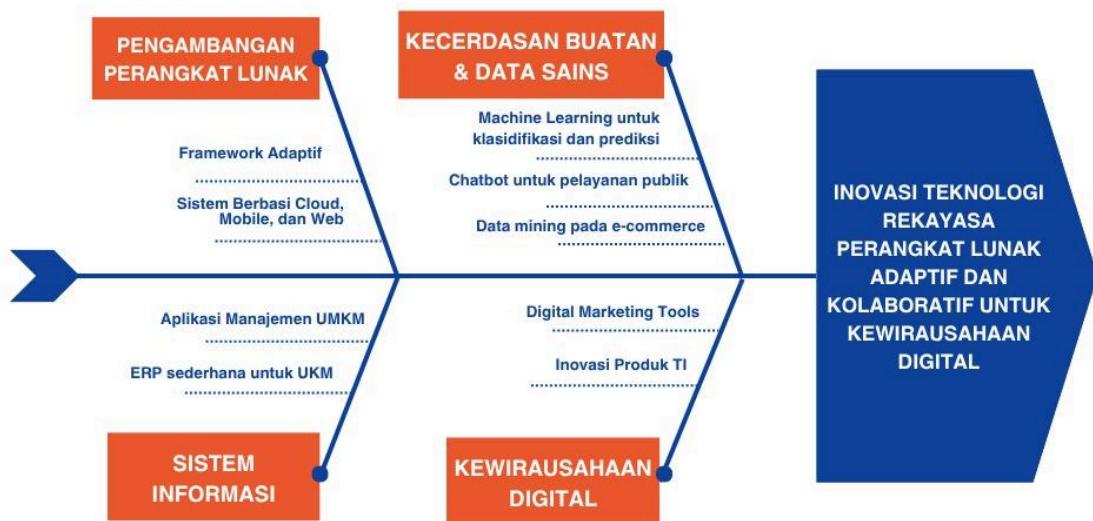
- e. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat wilayah yang diikuti oleh DTPS
  - f. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat nasional yang diikuti oleh DTPS
  - g. Pagelaran/ pameran/ presentasi dalam forum di tingkat internasional yang diikuti oleh DTPS
  - h. Jumlah karya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

memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, memperluas kesempatan karier, dan meningkatkan kompetensi dosen serta tenaga kependidikan program studi. Adapun parameter ketercapaian sasaran ini adalah:

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

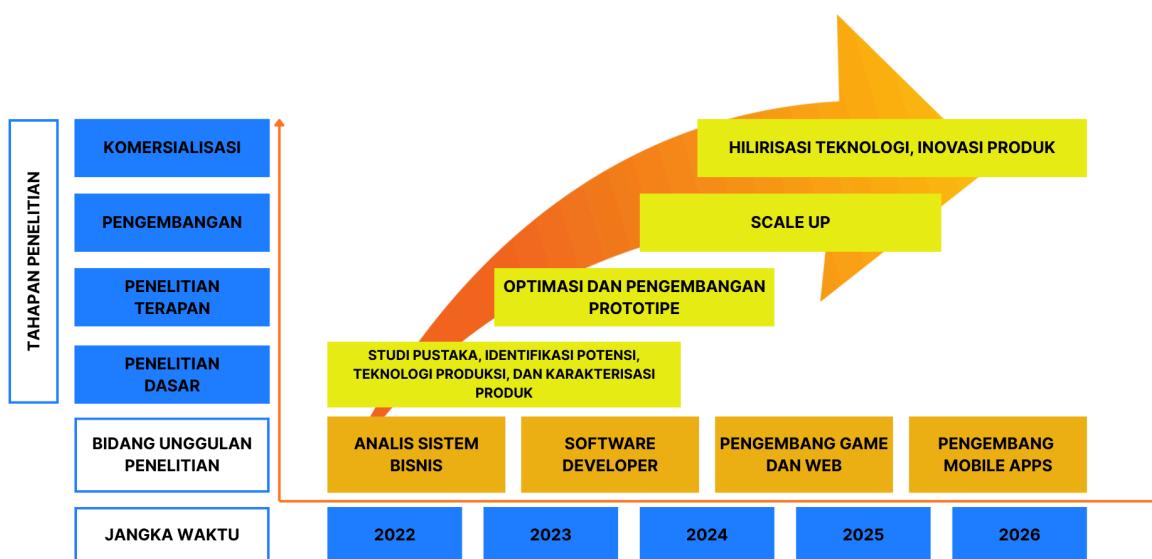
## C. PETA JALAN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Gambar 1., merupakan representasi arah dan fokus penelitian Program Studi D4 Manajemen Informatika, yang mengintegrasikan 4 bidang utama untuk mendukung inovasi teknologi rekayasa perangkat lunak adaptif dan kolaboratif untuk kewirausahaan digital.



Gambar 1. *Fishbone Payung Penelitian & PkM Program Studi*

### 1. Peta Jalan Penelitian



Gambar 2. *Roadmap Penelitian Program Studi*

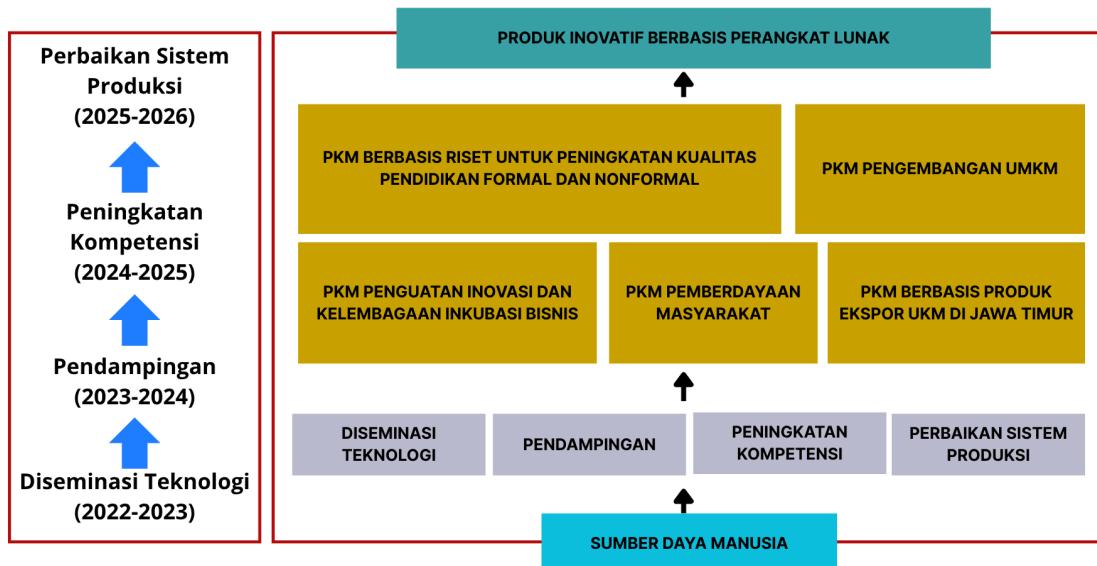
Roadmap penelitian yang ditampilkan pada Gambar 2., terintegrasi dengan pengembangan kompetensi lulusan pada Program Studi yang berfokus pada bidang teknologi digital dan industri kreatif. Dalam roadmap ini, setiap profil lulusan (PL) yaitu, Analis Sistem Bisnis, Software Developer, Pengembang Game dan Web, serta Pengembang Mobile Apps diharapkan menjalani seluruh tahapan secara berkesinambungan mulai dari tahun 2022 hingga 2026. Tahapan awal pada tahun 2022 dimulai dari penelitian dasar, dengan fokus pada kegiatan seperti studi pustaka, identifikasi potensi, eksplorasi teknologi produksi, dan karakterisasi produk. Tahapan ini menjadi pondasi bagi setiap profil lulusan untuk memahami konteks permasalahan serta arah solusi yang akan dikembangkan. Seorang Analis Sistem Bisnis mulai melakukan kajian mendalam terhadap proses dan kebutuhan bisnis yang potensial untuk diangkat sebagai dasar inovasi. Di sisi lain, Software Developer, Pengembang Game dan Web, serta Pengembang Mobile Apps mulai memahami kebutuhan teknis, karakteristik pengguna, serta potensi teknologi digital yang relevan dengan arah pengembangan produk.

Selanjutnya, pada tahun 2023, roadmap masuk ke fase penelitian terapan yang fokus pada proses optimasi dan pengembangan prototipe. Setiap profil lulusan mulai terlibat dalam perancangan solusi yang lebih konkret dan berbasis kebutuhan pengguna. Software Developer mulai mengembangkan arsitektur perangkat lunak dan membangun prototipe awal, sementara Pengembang Game dan Web memfokuskan pada rancangan antarmuka interaktif dan logika pengguna. Analis Sistem Bisnis berperan dalam menilai kelayakan sistem dari sisi fungsionalitas dan manfaat bisnis, dan Pengembang Mobile Apps mulai memformulasikan solusi yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk platform mobile dengan pendekatan desain responsif dan adaptif. Memasuki tahun 2024 hingga 2025, proses berpindah ke fase pengembangan lanjutan dan scale-up, di mana prototipe yang telah dibangun sebelumnya mulai diuji, disempurnakan, dan diperluas skalanya agar siap diimplementasikan secara lebih luas. Pada tahapan ini, keempat profil lulusan memperkuat perannya masing-masing. Analis Sistem Bisnis fokus pada penyusunan model bisnis dan pengujian pasar, Software Developer menyempurnakan sisi backend dan integrasi sistem, sementara Pengembang Game dan Web serta Pengembang Mobile Apps memastikan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, pengujian antarmuka, serta kinerja lintas platform berjalan secara konsisten dan efisien.

Puncak dari roadmap ini terjadi pada tahun 2026, yaitu tahapan komersialisasi dan hilirisasi teknologi serta inovasi produk. Pada fase ini, produk hasil penelitian telah mencapai kesiapan

pasar dan diarahkan untuk diimplementasikan secara nyata. Peran seluruh profil lulusan menjadi strategis: Analis Sistem Bisnis mengidentifikasi peluang kemitraan dan strategi go-to-market, Software Developer memastikan produk berjalan stabil dan aman di lingkungan produksi, dan Pengembang Game/Web maupun Mobile Apps bertanggung jawab atas pengemasan produk dalam bentuk aplikasi siap pakai yang sesuai dengan standar industri serta tren pengguna saat ini. Dengan demikian, roadmap ini merepresentasikan alur transformasi komprehensif yang dijalani secara utuh oleh setiap profil lulusan Program Studi. Setiap fase dirancang untuk mengintegrasikan kemampuan analitis, teknis, kreatif, dan aplikatif agar lulusan memiliki kesiapan penuh untuk berkontribusi dalam pengembangan teknologi dan inovasi produk yang bernilai guna serta berdaya saing tinggi di era digital.

## 2. Peta Jalan Pengabdian



**Gambar 3. Roadmap PKM Program Studi**

Roadmap Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dosen yang ditampilkan pada Gambar 3., disusun secara sistematis dan bertahap dengan pendekatan berbasis penguatan sumber daya manusia menuju pengembangan produk inovatif berbasis perangkat lunak. Roadmap ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan waktu, tetapi juga menunjukkan kesinambungan program PKM dari aspek diseminasi, pendampingan, peningkatan kapasitas, hingga transformasi sistem produksi mitra masyarakat atau UMKM. Setiap tahapan disesuaikan dengan sasaran pembangunan masyarakat secara berkelanjutan. Tahap awal dimulai pada tahun 2022–2023 dengan fokus pada Diseminasi Teknologi, yakni proses pemindahan hasil riset dosen ke masyarakat dalam bentuk teknologi tepat guna, sistem, atau solusi berbasis perangkat lunak.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menanamkan pemanfaatan teknologi dalam aktivitas masyarakat, terutama dalam pengembangan sektor pendidikan, UMKM, dan pemberdayaan masyarakat. Hasil diseminasi ini menjadi fondasi awal terbentuknya kolaborasi yang kuat antara dosen dan mitra.

Selanjutnya pada tahun 2023-2024, roadmap memasuki tahap Pendampingan, yang menjadi inti dari keberhasilan pengabdian. Pada fase ini, dosen tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga mendampingi mitra secara aktif dalam implementasi teknologi dan inovasi. Bentuk pendampingan mencakup pelatihan, penguatan kelembagaan, serta integrasi teknologi dalam operasional UMKM, komunitas pendidikan nonformal, dan kelompok masyarakat lainnya. Tujuannya adalah membentuk kemandirian dalam menerapkan teknologi yang telah disebarluaskan sebelumnya. Memasuki tahun 2024-2025, fokus bergeser pada Peningkatan Kompetensi. Tahap ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial mitra agar mampu mengembangkan dan memelihara sistem berbasis perangkat lunak yang telah diterapkan. Program PKM pada fase ini menyasar aspek peningkatan kualitas SDM melalui pelatihan lanjutan, sertifikasi, serta pengembangan inovasi produk atau jasa. Di sinilah peran inkubasi bisnis dan riset terapan menjadi penting untuk memperkuat fondasi kewirausahaan dan daya saing lokal.

Puncak roadmap terjadi pada tahun 2025-2026 dalam bentuk Perbaikan Sistem Produksi, di mana mitra didorong untuk mengoptimalkan proses bisnis dan produksinya melalui pendekatan berbasis teknologi. PKM pada fase ini mengarah pada peningkatan efisiensi dan kapasitas produksi, termasuk dukungan pada ekspor produk UMKM berbasis teknologi, terutama di wilayah Jawa Timur. Inisiatif ini sekaligus menjadi kontribusi nyata perguruan tinggi dalam penguatan ekonomi masyarakat berbasis inovasi. Keseluruhan proses tersebut menghasilkan produk inovatif berbasis perangkat lunak yang merupakan luaran utama dari kolaborasi antara dosen dan mitra masyarakat. Produk ini tidak hanya merupakan hasil konkret dari program PKM, tetapi juga wujud keberhasilan dari integrasi kegiatan tridharma, khususnya pengabdian, dalam membangun kemandirian dan kesejahteraan masyarakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.

## D. PENUTUP

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan institusional dalam merumuskan Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi (VMTS) Program Studi S1 Terapan

Manajemen Informatika. Proses penyusunan VMTS dilakukan secara partisipatif dan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, baik dari unsur internal maupun eksternal, guna memastikan bahwa arah pengembangan program studi selaras dengan kebutuhan masyarakat, dunia industri, serta visi institusi.

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

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

Demikian laporan ini disusun. Semoga dapat menjadi dasar pijakan yang kuat dalam mewujudkan Program Studi S1 Terapan Manajemen Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkontribusi nyata dalam pembangunan bangsa.