

KURIKULUM INFORMATIKA 2024

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

UTER
MMING
DATA
SYSTEM
DATABASE
ARTIFICIAL
INTERNET
NFOR
ANALYSIS COI
PROCESSI T

TIM PENYUSUN KURIKULUM

Ir. Nita Nurdiana, S.T.,M.T.

Asnurul Isroqmi, S.T. M.Kom

Safta Hastini, S.T.,M.Kom

Enggi Ardius, S.Kom.,M.Kom

Dendi IrawanS.Kom.,M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

BUKU KURIKULUM PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

Buku Kurikulum Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Palembang ini telah disusun berdasarkan **Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI)** dan **Kerangka Kurikulum APTIKOM**, serta disahkan untuk digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan akademik di lingkungan Program Studi Informatika.

Buku Kurikulum Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Palembang ini telah disusun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) dan Kerangka Kurikulum APTIKOM, serta disahkan untuk digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan akademik di lingkungan Program Studi Informatika.

Ditetapkan di : Palembang
Tanggal :
Rektor Universitas PGRI Palembang

Assoc. Prof. Dr. H. Bukman Liam, M.M., M.Si
NIP/NIK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga **Buku Kurikulum Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Palembang** ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Penyusunan kurikulum ini merupakan bagian dari upaya strategis Program Studi Informatika dalam mewujudkan pendidikan tinggi yang berkualitas, relevan dengan kebutuhan dunia kerja, serta adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Kurikulum ini disusun dengan mengacu pada **Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI)** dan **Kerangka Kurikulum APTIKOM (Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer)**, yang memberikan panduan komprehensif dalam perumusan capaian pembelajaran, struktur keilmuan, dan kompetensi lulusan di bidang informatika.

Kurikulum ini juga selaras dengan visi keilmuan Program Studi, yaitu *“Pada tahun 2027 menjadi Program Studi Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui keunggulan di bidang Rancangan Perangkat Lunak dan Keamanan Siber untuk mendukung transformasi digital masyarakat regional berbasis mutu.”*

Dokumen ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi dosen, mahasiswa, serta pemangku kepentingan dalam pelaksanaan pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Program Studi Informatika. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh tim penyusun, dosen, serta pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan dan penyempurnaan kurikulum ini.

Semoga buku kurikulum ini dapat menjadi landasan bagi pelaksanaan pendidikan yang unggul, inovatif, dan berdaya saing tinggi.

Palembang, Oktober 2025

Tim Penyusun Kurikulum

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	5
1. Identitas Program Studi	6
2. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum	6
2.1. Landasan Filosofis.....	7
2.2. Landasan Sosiologis	7
2.3. Landasan Psikologis	7
2.4. Landasan Historis	8
2.5. Landasan Yuridis.....	8
3. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value.	9
4. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	10
4.1 Profil Lulusan.....	10
4.2. Keunikan Program Studi	12
4.3. Rumusan Rumusan CPL SN-DIKTI	12
4.4. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Profi Informatika.....	13
4.5 Pemetaan CPL Program Studi Informatika terhadap CPL SNDIKTI.....	14
4.6 Pemetaan CPL Program Studi Informatika terhadap Profil Lulusan.....	15
5. Penetapan Bahan Kajian	Error! Bookmark not defined.
5.1 Rumusan Bahan Kajian	18
5.2. Pemetaan CPL terhadap BK	19
5.3 Klasifikasi Mata Kuliah.....	20
5.4 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah.....	21
6. Pembentukan Mata Kuliah (MK) dan Penentuan Bobot SKS.....	25
6.1. Pemetaan CPL terhadap MK	27
6.2 Pemetaan BK– CPL – MK	31
6.3 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS.....	34
7. Matriks dan Peta Kurikulum.....	36
7.1 Organisasi MK.....	36
7.2. Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL.....	39
8. Rencana Pembelajaran Semester (RPS).....	40
8.1. Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK	40

1. Identitas Program Studi

Program studi Informatika merupakan salah satu program studi yang dimiliki oleh Universitas PGRI Palembang, didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 678/E/O/2024 tentang Izin Pembukaan Program Studi Informatika Program Sarjana Pada Universitas PGRI Palembang, tanggal 14 Oktober 2024.

1	Nama Perguruan Tinggi	Universitas PGRI Palembang
2	Jenis Perguruan Tinggi	Perguruan Tinggi Swasta
3	Program Studi	S1 Informatika
4	Akreditasi	Memenuhi Syarat Akreditasi Minimal
5	Kode Program Studi (PDDikti)	31911
6	Jenjang Pendidikan	S1
7	Gelar Lulusan	S.Kom
8	Visi Keilmuan Program Studi	Pada tahun 2027 menjadi Program Studi Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui keunggulan di bidang Rancangan Perangkat Lunak dan keamanan siber untuk mendukung transformasi digital masyarakat regional berbasis mutu
9	Misi Program Studi	1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang informatika yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan teknologi informasi. 2. Mengembangkan penelitian di bidang pemrograman, rekayasa perangkat lunak, analisis data, dan keamanan siber untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. 3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis teknologi informasi guna mendorong transformasi digital masyarakat regional. 4. Menanamkan nilai-nilai karakter, etika, dan profesionalisme dalam setiap aspek penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi. 5. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional dalam rangka peningkatan mutu akademik dan implementasi hasil karya informatika

2. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

Penyusunan kurikulum Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang dilandasi dengan fondasi yang kuat dan komprehensif, mencakup landasan filosofis, sosiologis, psikologis, historis, dan yuridis. Setiap landasan memberikan arah dan dasar dalam

merancang kurikulum yang berorientasi pada capaian pembelajaran, kebutuhan dunia kerja, serta perkembangan teknologi informasi terkini.

2.1. Landasan Filosofis

Sebagai bagian dari Universitas PGRI Palembang yang menjunjung tinggi nilai-nilai keilmuan, pendidikan, dan karakter kebangsaan. Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang berpegang pada nilai-nilai keilmuan dan karakter unggul yang tercermin dalam visi untuk *menjadi Program Studi Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi*. Landasan ini menekankan bahwa kurikulum harus mengintegrasikan nilai-nilai keilmuan, etika profesi, kreativitas, dan tanggung jawab sosial dalam penguasaan bidang *Rancangan Perangkat Lunak dan Keamanan Siber*, sehingga lulusan tidak hanya ahli secara teknis, tetapi juga beretika dan berjiwa Pancasila.

2.2. Landasan Sosiologis

Universitas PGRI Palembang berada di lingkungan masyarakat Sumatera Selatan yang majemuk, dengan karakter budaya lokal yang kuat serta sedang bergerak menuju transformasi digital. sehingga Program Studi Informatika perlu menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan aplikasi, sistem, dan layanan berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan sosial-ekonomi masyarakat. Kurikulum dirancang agar mahasiswa memahami konteks sosial penggunaan teknologi, mampu bekerja dalam tim lintas disiplin, serta memiliki kepedulian terhadap dampak sosial dan etika dalam penerapan informatika.

2.3. Landasan Psikologis

Mahasiswa informatika umumnya berada dalam tahap perkembangan intelektual yang kritis dan dinamis. Landasan psikologis didasarkan pada pemahaman terhadap karakteristik peserta didik sebagai individu dewasa yang belajar melalui pengalaman, pemecahan masalah, dan interaksi aktif.

Kurikulum Informatika dikembangkan dengan mempertimbangkan pendekatan *student-centered learning* dan model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), agar mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Selain itu, sistem penilaian dan pembelajaran juga dirancang untuk mendukung pengembangan potensi, minat, serta motivasi belajar mahasiswa di bidang pemrograman, rekayasa perangkat lunak, dan keamanan siber.

2.4. Landasan Historis

Secara historis, Universitas PGRI Palembang memiliki perjalanan panjang sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berkomitmen pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Program Studi Informatika hadir sebagai bagian dari komitmen universitas dalam merespons perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 dan menuju masyarakat 5.0. Kurikulum yang dikembangkan merupakan hasil evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan terhadap kurikulum sebelumnya, dengan memperhatikan kebutuhan pasar kerja, perkembangan ilmu, serta masukan dari pengguna lulusan (*stakeholder*).

2.5. Landasan Yuridis

Landasan yuridis dalam penyusunan kurikulum mengacu pada berbagai peraturan dan kebijakan nasional yang mengatur penyelenggaraan pendidikan tinggi, di antaranya:

1. 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);
2. 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);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
6. 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;
7. 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.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi

10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta..
11. Statuta Universitas PGRI Palembang tahun 2022
12. Standar Mutu Sistem Penjaminan Internal Universitas PGRI Palembang
13. Buku Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM versi 1.0 Tahun 2022 Program Studi Sarjana Informatika/Illmu Komputer

3. Rumusan Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value.

Visi Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang

“Pada tahun 2027 menjadi Program Studi Informatika yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui keunggulan di bidang Rancangan Perangkat Lunak dan keamanan siber untuk mendukung transformasi digital masyarakat regional berbasis mutu.”

Misi Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang

1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang informatika yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan teknologi informasi.
2. Mengembangkan penelitian di bidang pemrograman, rekayasa perangkat lunak, analisis data, dan keamanan siber untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis teknologi informasi guna mendorong transformasi digital masyarakat regional.
4. Menanamkan nilai-nilai karakter, etika, dan profesionalisme dalam setiap aspek penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi.
5. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional dalam rangka peningkatan mutu akademik dan implementasi hasil karya informatika.

Tujuan Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang

- a) Menghasilkan lulusan yang unggul, berdaya saing, dan berkarakter dalam bidang informatika, khususnya pemrograman, rekayasa perangkat lunak, analisis data, dan keamanan siber.

- b) Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian yang berdampak pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemecahan masalah di masyarakat.
- c) Memberdayakan masyarakat melalui pemanfaatan teknologi informasi yang inovatif dan aplikatif.
- d) Mewujudkan lingkungan akademik yang mendukung pembentukan karakter, integritas, dan jiwa kewirausahaan di bidang informatika.
- e) Membangun jejaring kemitraan strategis untuk memperkuat kapasitas kelembagaan dan keberlanjutan program studi..

4. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang disusun sebagai pedoman utama dalam menentukan arah dan capaian akhir proses pembelajaran. SKL mencerminkan kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap lulusan, yang meliputi penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan untuk menerapkan ilmu informatika secara profesional, etis, dan berkarakter.

Perumusan SKL dilakukan dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang informatika, serta kebutuhan pengguna lulusan (stakeholder) baik di tingkat regional maupun nasional. Selain itu, rumusan SKL juga diselaraskan dengan visi dan misi Program Studi yang berorientasi pada keunggulan dalam rancangan perangkat lunak dan keamanan siber, guna mendukung transformasi digital masyarakat regional berbasis mutu.

4.1 Profil Lulusan

Profil Lulusan menjelaskan peran, karakteristik, dan bidang kerja yang dapat diemban oleh lulusan Program Studi Informatika. Profil ini menjadi dasar dalam perumusan capaian pembelajaran dan struktur kurikulum. Perumusan profil lulusan mengacu pada kebutuhan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta bersumber dari penciri atau kekhasan Program Studi. Profil ini kemudian dijabarkan ke dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang mencakup unsur Sikap, Keterampilan Umum, Pengetahuan, dan Keterampilan Khusus.

Adapun profil lulusan yang diharapkan melekat pada setiap lulusan S1 Informatika Universitas PGRI Palembang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Lulusan

No	Kode PL	Aspek	Profil Lulusan (PL)
1	PL01	P	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis persoalan di bidang computing serta menerapkan prinsip-prinsip ilmu komputer dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi dan merancang solusi teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan organisasi..
2	PL02	KK	Lulusan memiliki kemampuan dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis teknologi informasi yang efektif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan pendekatan teknologi mutakhir..
3	PL 03	S	Lulusan memiliki komitmen untuk mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui pembelajaran sepanjang hayat, menjunjung tinggi etika profesi, dan berkontribusi dalam masyarakat berbasis nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan.
4	PL 04	KU	Lulusan mampu berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis dalam memanfaatkan ilmu informatika untuk menyelesaikan permasalahan nyata, serta mampu berkomunikasi, berkolaborasi, dan beradaptasi dalam berbagai situasi profesional..

Tabel 2 menunjukkan Profesi lulusan yang dapat ditekuni oleh lulusan yang sesuai dengan karakteristik profil lulusan mahasiswa S1 Informatika Universitas PGRI Palembang.

Tabel 2. Profesi Lulusan

No.	Profil Lulusan	Deskripsi Profil	Profesi yang Dapat Ditekuni
1	Software Engineer / Software Developer	Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan, menguji, dan memelihara perangkat lunak berbasis kebutuhan pengguna dengan memperhatikan kualitas, keamanan, dan keandalan sistem.	Software Engineer, Software Developer, Web/Mobile Developer
2	System Analyst dan IT Solution Architect	Lulusan yang mampu menganalisis kebutuhan bisnis dan teknologi, serta merancang arsitektur sistem informasi yang mendukung efisiensi dan transformasi digital organisasi.	System Analyst, IT Consultant, Solution Architect
3	Cybersecurity Specialist	Lulusan yang memiliki kemampuan untuk melindungi sistem informasi, jaringan, dan data dari ancaman keamanan, serta menerapkan prinsip etika dan hukum siber.	Cybersecurity Analyst, Network Security Engineer, Digital Forensic Expert

4	Database dan Network Administrator	Lulusan yang mampu mengelola, merancang, dan memelihara sistem basis data serta jaringan komputer yang andal, efisien, dan aman.	Database Administrator, Network Administrator, Data Engineer
5	Technopreneur di Bidang Teknologi Digital	Lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan, mampu menciptakan produk digital inovatif berbasis perangkat lunak dan keamanan siber, serta berkontribusi pada transformasi digital masyarakat regional.	Startup Founder, Digital Product Manager, IT Entrepreneur

4.2. Keunikan Program Studi

Keunikan Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang terletak pada integrasi antara penguasaan teknologi informatika dan penanaman nilai karakter serta semangat technopreneurship untuk mendukung transformasi digital masyarakat regional. Menguraikan kekhasan dan nilai pembeda Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang dibandingkan program studi sejenis, terutama dalam keunggulan bidang *Rancangan Perangkat Lunak dan Keamanan Siber* yang mendukung transformasi digital.

4.3. Rumusan Rumusan CPL SN-DIKTI

Capaian Pembelajaran Lulusan (*Program Learning Outcome*) SN-DIKTI dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi menyeluruh, meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus, sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI). Setiap rumusan CPL menggambarkan kemampuan akhir yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran, baik melalui perkuliahan, penelitian, maupun kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rumusan CPL SN-Dikti

No	CPL SN DIKTI	Deskripsi
SIKAP (S)		
1	S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2	S02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3	S03	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
4	S04	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
5	S05	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6	S06	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7	S07.	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

8	S08	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9	S09	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
KETERAMPILAN UMUM (KU)		
1	KU01	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks
2	KU02	pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan
3	KU03	menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
4	KU04	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
5	KU05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
6	KU06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
7	KU07	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
8	KU08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
9	KU09	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KETERAMPILAN KHUSUS (KK)		
1	KK01	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algorithm yang sesuai.
2	KK02	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.
3	KK03	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan- kebutuhan computing pada sebuah organisasi.
PENGETAHUAN (P)		
1	P01	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu computer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
2	P02	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat
3	P03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.

4.4. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Informatika

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang dikembangkan berdasarkan kesesuaian antara profil lulusan yang diharapkan, kebutuhan dunia kerja, serta dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang informatika.

Selain mengacu pada SN-DIKTI, perumusan CPL juga mempertimbangkan visi keilmuan program studi, yaitu menghasilkan lulusan yang unggul di bidang rancangan perangkat lunak dan keamanan siber untuk mendukung transformasi digital masyarakat regional berbasis mutu. Dengan demikian, setiap capaian pembelajaran tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga aplikatif, adaptif terhadap perubahan teknologi, dan berorientasi pada kebutuhan industri serta masyarakat.

Tabel 4. Rumusan CPL Program Studi

Kategori	Kode CPL Prodi	Deskripsi CPL Prodi Informatika
Sikap (S)	CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	CPL02	Menginternalisasi nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan kebangsaan dalam kehidupan profesional dan sosial.
	CPL03	Menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, tanggung jawab, semangat kejuangan, dan kewirausahaan.
Keterampilan Umum (KU)	CPL04	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen saintifik berdasarkan etika akademik dan keahlian profesional.
	CPL05	Mampu mengelola penelitian, menghasilkan karya inovatif, mendokumentasikan hasil, serta menjaga integritas akademik.
	CPL06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, melakukan supervisi, dan evaluasi terhadap tim.
Pengetahuan (P)	CPL07	Mampu mengambil keputusan ilmiah dengan pendekatan monodisiplin dan konsep filsafat ilmu.
	CPL08	Memahami berbagai metode dan algoritma dalam pemenuhan kebutuhan computing sesuai konteks permasalahan.
	CPL09	Memahami prinsip analisis, perancangan, pembuatan, dan evaluasi user interface serta aplikasi interaktif berbasis transdisiplin.
	CPL10	Memahami prinsip desain, implementasi, dan evaluasi solusi berbasis computing multi-platform untuk memenuhi kebutuhan organisasi.
Keterampilan Khusus (KK)	CPL11	Mampu mengimplementasikan kebutuhan computing dengan algoritma atau metode yang sesuai.
	CPL12	Mampu melakukan analisis, perancangan, pembuatan, dan evaluasi antarmuka pengguna serta aplikasi interaktif berbasis transdisiplin.
	CPL13	Mampu mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi solusi computing multi-platform untuk memenuhi kebutuhan organisasi.

4.5 Pemetaan CPL Program Studi Informatika terhadap CPL SN-DIKTI

Pemetaan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Informatika terhadap CPL SN-DIKTI bertujuan untuk memastikan keterpaduan antara kompetensi yang dihasilkan oleh program studi dengan standar nasional yang berlaku. Program Studi Informatika memetakan 13 (tiga belas) CPL Prodi terhadap CPL SN-DIKTI yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Pemetaan CPL SN-DIKTI Terhadap CPL Program Studi

CPL SNDIKTI	CPL PRODI												
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL9	CPL10	CPL11	CPL12	CPL13
SIKAP (S)													
S01	V	V	V										
S02	V	V											
S03	V	V	V										
S04	V	V	V										
S05	V	V	V										
S06	V		V										
S07	V	V	V										
S08	V	V											
S09	V	V	V			V							
S10	V	V	V		V								
KETERAMPILAN UMUM (KU)													
KU01				V			V	V	V	V	V	V	V
KU02	V	V	V	V	V		V	V	V	V	V	V	V
KU03				V	V		V	V	V	V	V	V	V
KU04				V	V			V	V	V	V	V	V
KU05				V		V	V	V	V	V	V	V	V
KU06	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
KU07				V	V	V		V	V	V	V	V	V
KU08	V	V	V		V		V	V	V	V	V	V	V
KU09	V	V	V	V	V	V		V	V	V	V	V	V
PENGETAHUAN (P)													
P01								V	V	V	V	V	V
P02								V	V	V	V	V	V
P03								V	V	V	V	V	V
KETERAMPILAN KHUSUS (KK)													
KK01								V	V	V	V	V	V
KK02								V	V	V	V	V	V
KK03								V	V	V	V	V	V

4.6 Pemetaan CPL Program Studi Informatika terhadap Profil Lulusan

Pemetaan CPL terhadap Profil Lulusan disusun untuk menunjukkan keterkaitan langsung antara capaian pembelajaran yang ditetapkan dengan profil lulusan yang ingin diwujudkan oleh Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang. Melalui pemetaan ini, program studi dapat memastikan bahwa seluruh mata kuliah dan kegiatan akademik berkontribusi langsung terhadap pencapaian profil lulusan yang telah dirumuskan.

Tabel 6. Pemetaan CPL Program Studi terhadap Profil Lulusan

Kode CPL	Deskripsi CPL	Profil Lulusan				
		PL1 Software Engineer / Software Developer	PL2 System Analyst dan IT Solution Architect	PL3 Cybersecurity Specialist	PL4 Database dan Network Administrator	PL5 Technopreneur
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	V	V	V	V	V
CPL02	Menginternalisasi nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan kebangsaan dalam kehidupan profesional dan sosial.	V	V	V	V	V
CPL03	Menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, tanggung jawab, semangat kejuangan, dan kewirausahaan.	V	V	V	V	V
CPL04	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, dan argumen saintifik berdasarkan etika akademik dan keahlian profesional.	V	V	V	V	V
CPL05	Mampu mengelola penelitian, menghasilkan karya inovatif, mendokumentasikan hasil, serta menjaga integritas akademik.	V	V	V	V	V
CPL06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, melakukan supervisi, dan evaluasi terhadap tim.	V	V	V	V	V
CPL07	Mampu mengambil keputusan ilmiah dengan pendekatan monodisiplin dan konsep filsafat ilmu.	V	V	V	V	V
CPL08	Memahami berbagai metode dan algoritma dalam pemenuhan kebutuhan computing sesuai konteks permasalahan.	V	V	V	V	V
CPL09	Memahami prinsip analisis, perancangan, pembuatan, dan evaluasi user interface serta aplikasi interaktif berbasis transdisiplin.	V	V	-	-	V
CPL10	Memahami prinsip desain, implementasi, dan evaluasi solusi berbasis computing multi-platform untuk memenuhi kebutuhan organisasi.	V	V	V	V	V
CPL11	Mampu mengimplementasikan kebutuhan computing dengan algoritma atau metode yang sesuai.	V	V	V	V	V

CPL12	Mampu melakukan analisis, perancangan, pembuatan, dan evaluasi antarmuka pengguna serta aplikasi interaktif berbasis transdisiplin.	V	V	-	-	V
CPL13	Mampu mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi solusi computing multi-platform untuk memenuhi kebutuhan organisasi.	V	V	V	V	V

Penetapan bahan kajian dalam kurikulum Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang merupakan tahapan strategis yang bertujuan untuk memastikan keterkaitan dan kesinambungan antara Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), profil lulusan, serta kebutuhan dunia kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang informatika.

Bahan kajian menjadi dasar dalam penyusunan struktur mata kuliah dan rencana pembelajaran, sehingga setiap mata kuliah berperan langsung dalam pencapaian CPL yang telah ditetapkan. Penetapan bahan kajian ini dilakukan dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi informasi terkini, kebutuhan kompetensi profesional di era digital, serta arah pengembangan rancangan perangkat lunak dan keamanan siber sebagai keunggulan utama program studi.

5.1 Rumusan Bahan Kajian

Rumusan bahan kajian disusun untuk menggambarkan bidang-bidang ilmu yang menjadi dasar pengembangan kurikulum Program Studi Informatika. Setiap bahan kajian merepresentasikan aspek keilmuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai mahasiswa agar dapat mencapai CPL yang diharapkan. Penetapan bahan kajian untuk Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang bersumber dari SN DIKTI , CC-2020, CS-2013, ASIIN dan IABEE. Program Studi Informatika wajib menggunakan 30 bahan kajian dengan rincian 19 BK bidang Informatika/Illmu Komputer ,9 Bahan Kajian Penciri Pendukung, 1 (satu) BK SN DIKTI dan 1 (satu) BK Wajib Umum. Adapun rumusan Bahan Kajian tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rumusan Bahan Kajian

	Bahan Kajian APTIKOM
Bahan Kajian Penciri Utama	
BK-1	Social Issues and Professional Practice
BK-2	Social Issues and Professional Practice
BK-3	Security Policy and Management
BK-4	Project Management
BK-5	User Experience Design
BK-6	Security Issues and Principles
BK-7	Data and Information Management
BK-8	Data and Information Management
BK-9	Parallel and Distributed Computing
BK-10	Computer Networks
BK-11	Security Technology and Implementation
BK-12	Software Design
BK-13	Operating Systems
BK-14	Data Structures, Algorithms and Complexity
BK-15	Data Structures, Algorithms and Complexity
BK-16	Programming Languages
BK-17	Programming Fundamentals

BK-18	Computing Systems Fundamentals
BK-19	Architecture and Organization
Bahan Kajian Penciri Pendukung	
BK-20	Computational Science
BK-21	Discrete Structures
BK-22	Human-Computer Interaction
BK-23	Information Assurance and Security
BK-24	Software Development Fundamentals
BK-25	Software Process
BK-26	Systems Analysis & Design
BK-27	Virtual Systems and Services
BK-28	Software Quality, Verification and Validation
BK-29	Software Modeling and Analysis
Bahan Kajian Wajib SN-Dikti	
BK 30	Pengembangan Diri
Bahan Kajian Wajib Umum	
BK-31	Metode Penelitian

5.2. Pemetaan CPL terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap bahan kajian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap capaian pembelajaran memiliki landasan keilmuan yang kuat dan relevan. Proses ini menghubungkan antara kompetensi yang ingin dicapai (CPL) dengan bidang ilmu atau area pembelajaran (bahan kajian) yang mendukung pencapaian tersebut.

Tabel 8. Pemetaan BK terhadap CPL

Bahan Kajian (BK)	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13
BK01 Social Issues and Professional Practice	v	v	v	v			v						
BK02 Security Policy and Management		v						v	v	v			
BK03 Project Management		v	v	v			v		v	v			v
BK04 User Experience Design												v	
BK05 Security Issues and Principles		v						v	v	v			
BK06 Data and Information Management								v	v	v	v		
BK07 Parallel and Distributed Computing								v	v				
BK08 Computer Networks								v	v	v	v		
BK09 Security Technology and Implementation								v	v	v			
BK10 Software Design										v			v
BK11 Operating Systems								v	v	v			
BK12 Data Structures, Algorithms and Complexity								v	v	v			
BK13 Programming Languages										v	v		
BK14 Programming Fundamentals								v	v		v		

BK15 Computing Systems Fundamentals								v	v				
BK16 Architecture and Organization								v	v				
BK17 Graphics and Visualization									v	v		v	
BK18 Intelligent Systems								v	v	v	v		
BK19 Platform-based Development									v	v	v		v
BK20 Computational Science								v	v	v			
BK21 Discrete Structures								v	v				
BK22 Human-Computer Interaction												v	
BK23 Information Assurance and Security								v	v	v			
BK24 Software Development Fundamentals											v		v
BK25 Software Process				v					v	v			v
BK26 Systems Analysis & Design										v			v
BK27 Virtual Systems and Services								v	v	v			
BK28 Software Quality, Verification and Validation										v			v
BK29 Software Modeling and Analysis										v			v
BK30 Pengembangan Diri			v				v						
BK31 Metodologi Penelitian					v	v							

5.3 Klasifikasi Mata Kuliah

Klasifikasi mata kuliah disusun berdasarkan keluasan dan kedalaman bahan kajian yang diampu, serta kontribusinya terhadap pencapaian CPL. Klasifikasi ini menjadi pedoman dalam penyusunan struktur kurikulum agar tercipta keseimbangan antara teori, praktik, dan pengembangan soft skills mahasiswa. Klasifikasi Mata kuliah dibagi ke dalam 5 kelompok utama, antara lain seperti pada Tabel 9.

Tabel 9. Klasifikasi Mata Kuliah Program Studi

No	KLASIFIKASI MATA KULIAH	JML SKS	Persentase
1	MATA KULIAH WAJIB UMUM (CDU)	12	8%
2	MATA KULIAH MATEMATIKA DAN ILMU DASAR (CDM)	15	10%
3	MATA KULIAH WAJIB FAKULTAS (CDF)	16	11%
4	MATA KULIAH INTI PROGRAM STUDI (CDI)	87	60%
5	MATA KULIAH PILIHAN (CDP)	14	10%
	Total	144	100%

5.4 Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah

Pemetaan bahan kajian terhadap mata kuliah dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara area keilmuan dengan mata kuliah yang diajarkan. Pemetaan BK terhadap MK untuk menunjukkan bahan kajian yang mendukung setiap MK dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Pemetaan BK terhadap Mata Kuliah

Kode MK	Nama MK	sks	BK-1	BK-2	BK-3	BK-4	BK-5	BK-6	BK-7	BK-8	BK-9	BK-10	BK-11	BK-12	BK-13	BK-14	BK-15	BK-16	BK-17	BK-18	BK-19	BK-20	BK-21	BK-22	BK-23	BK-24	BK-25	BK-26	BK-27	BK-28	BK-29	BK-30	BK-31
MATA KULIAH WAJIB UMUM (CDU)																																	
CDU1101	Pendidikan Agama	2	v		v										v		v												v		v		
CDU1102	Pancasila	2	v		v										v		v												v		v		
CDU1103	Bahasa Indonesia	2				v													v													v	
CDU1104	Kewarganegaraan	2	v		v										v		v												v		v		
CDU1201	Bahasa Inggris	2				v			v										v			v										v	
CDU3601	Metodologi Penelitian	2					v	v												v	v												v
MATA KULIAH MATEMATIKA DAN ILMU DASAR (CDM)																																	
CDM1101	Matematika Diskrit	3								v	v												v	v									
CDM1102	Kalkulus	3								v	v												v	v									
CDM1103	Statistika Dasar	2									v	v												v	v								
CDM1201	Aljabar Linier	2								v	v												v	v									
CDM1202	Metode Numerik	3								v	v												v	v									
CDM2301	Logika Matematika	2								v	v												v	v									
MATA KULIAH WAJIB INSTITUSI (CDF)																																	
CDF2301	Ke-PGRI-an	2	v	v	v										v	v	v												v	v	v		
CDF 2401	Kewirausahaan	2			v				v								v					v									v		
CDF3601	Anti-Korupsi	2	v		v										v		v												v		v		
CDF4701	Kerja Praktek	2							v		v	v										v		v	v								
CDF4702	Etika Profesi	2	v		v										v		v												v		v		

[illegible]

CDI2405	Kecerdasan Buatan	2							v	v	v											v	v	v												
CDI2406	Praktikum AI	1										v													v											
CDI2407	Keamanan Jaringan	2							v	v												v	v													
CDI2408	Design Grafis	2											v													v										
CDI2409	Praktek Design Grafis	1											v													v										
CDI2410	Interaksi Komputer dan Manusia	2											v													v										
CDI3501	Internet of Things	2							v	v	v											v	v	v												
CDI3502	Praktikum IoT	1								v		v											v		v											
CDI3503	Mobile Programming	3								v	v			v									v	v				v								
CDI3504	Praktikum Mobile Programming	1										v		v											v		v									
CDI3505	Pemrograman Web	3									v	v		v										v	v			v								
CDI3506	Praktikum Pemrograman Web	1										v		v											v		v									
CDI3507	Kompleksitas Algoritma	2							v	v												v	v													
CDI3508	Pemrograman Berbasis Platform	3									v	v		v										v	v			v								
CDI3509	Praktikum PBP	1										v		v											v		v									
CDI3601	Proyek Perangkat Lunak	3						v		v	v			v						v		v	v					v								
CDI3602	Big Data	2							v	v	v										v	v	v													
CDI3603	Pembelajaran Mesin	2							v	v	v										v	v	v													
CDI3604	Praktikum Pembelajaran Mesin	1										v													v											
CDI3605	Jaminan Kualitas Perangkat Lunak	2									v			v										v				v								
CDI4701	Proyek Manajemen Informatika	3						v		v	v								v		v	v														
CDI4702	Software Process	3								v	v			v								v	v					v								
CDI4703	Bahasa Pemrograman Modern <i>Modern</i>	2									v	v											v	v												

MATA KULIAH PILIHAN (CDP)																															
CDP3501	Web Semantic	2								v	v	v										v	v	v							
CDP3502	Game Development										v		v										v		v						
CDP3503	Sistem Media Interaktif	2											v												v						
CDP3504	Analisis Jejaring Sosial								v	v											v	v									
CDP3505	Strategi Algoritma								v	v											v	v									
CDP3601	Pembelajaran Mendalam	2							v	v	v										v	v	v								
CDP3602	Penambangan Data								v	v	v										v	v	v								
CDP3603	Penambangan Proses	2									v	v												v	v						
CDP3604	Platform Komputasi Kecerdasan Buatan								v	v	v										v	v	v								
CDP3605	Teknologi AR/VR	2									v		v										v		v						
CDP3606	Visualisasi Data									v	v		v									v	v		v						
CDP3607	Data Science								v	v	v										v	v	v								
CDP4701	Pemrosesan Bahasa Alami	2							v	v	v										v	v	v								
CDP4702	Computer Vision								v	v	v										v	v	v								
CDP4703	Digital Forensic								v	v											v	v									
CDP4704	Wireless Sensors Network	2							v	v	v										v	v	v								
CDP4705	Teknologi Blockchain								v	v	v										v	v	v								

Mata kuliah pilihan Konsentrasi dapat dilihat pada Tabel 11

Tabel 11. Daftar Mata Kuliah Penciri Pedukung (MK Pilihan)

Profil Lulusan	Kode MK	Nama MK	SKS
PL1 – Software Engineer / Software Developer	CDP3502	Game Development	2
	CDP3503	Interactive Media Systems	2
	CDP3505	Algorithm Strategy	2
	CDP3601	Deep Learning	2
	CDP3602	Data Mining	2
	CDP3607	Data Science	2
	CDP4701	Natural Language Processing	2
	CDP4702	Computer Vision	2
PL2 – System Analyst & IT Solution Architect	CDP3501	Web Semantics	2
	CDP3504	Social Network Analysis	2
	CDP3603	Process Mining	2
	CDP3601	Deep Learning	2
	CDP3604	AI Computing Platform	2
	CDP3606	Data Visualization	2
	CDP4704	Wireless Sensor Networks	2
	CDP4705	Blockchain Technology	2
PL3 – Cybersecurity Specialist	CDP4703	Digital Forensics	2
	CDP4705	Blockchain Technology	2
	CDP4704	Wireless Sensor Networks	2
	CDP3505	Algorithm Strategy	2
	CDP3504	Social Network Analysis	2
PL4 – Database & Network Administrator	CDP3607	Data Science	2
	CDP3603	Process Mining	2
	CDP4703	Digital Forensics	2
	CDP4704	Wireless Sensor Networks	2
	CDP4705	Blockchain Technology	2
PL5 – Technopreneur di Bidang Teknologi Digital	CDP3502	Game Development	2
	CDP3503	Interactive Media Systems	2
	CDP3601	Deep Learning	2
	CDP3604	AI Computing Platform	2
	CDP3602	Data Mining	2
	CDP3607	Data Science	2
	CDP4705	Blockchain Technology	2

6. Pembentukan Mata Kuliah (MK) dan Penentuan Bobot SKS

Pembentukan mata kuliah dalam kurikulum Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang didasarkan pada hasil analisis profil lulusan, capaian pembelajaran lulusan (CPL), serta bahan kajian yang telah dirumuskan sebelumnya. Setiap mata kuliah dikembangkan untuk mendukung pencapaian CPL secara bertahap dan berjenjang, mulai dari penguasaan konsep dasar hingga penerapan keahlian profesional di bidang informatika.

Penentuan bobot Satuan Kredit Semester (SKS) mempertimbangkan beban belajar mahasiswa, kedalaman materi, serta kompleksitas capaian pembelajaran yang harus dicapai. Proses ini juga memperhatikan kesetaraan antara teori dan praktik, agar

mahasiswa memperoleh keseimbangan antara penguasaan konseptual, kemampuan teknis, dan keterampilan berpikir kritis serta kreatif.

6.1. Pemetaan CPL terhadap MK

Pemetaan CPL terhadap mata kuliah dilakukan untuk menunjukkan keterkaitan langsung antara kompetensi yang diharapkan dari lulusan dengan setiap mata kuliah yang diselenggarakan. Setiap mata kuliah dihubungkan dengan satu atau lebih CPL yang relevan, baik dari aspek sikap, pengetahuan, keterampilan umum, maupun keterampilan khusus. Hasil pemetaan ini digunakan untuk memastikan bahwa seluruh CPL tercakup dan terdistribusi secara proporsional di seluruh mata kuliah dalam kurikulum.

Tabel 12. Pemetaan CPL Terhadap Mata Kuliah

Kode MK	Nama MK		CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10	CPL11	CPL12	CPL13
CDU1101	Pendidikan Agama	2	v		v										
CDU1102	Pancasila	2	v		v										
CDU1103	Bahasa Indonesia	2				v									
CDU1104	Kewarganegaraan	2	v		v										
CDU1201	Bahasa Inggris	2				v			v						
CDU3601	Metodologi Penelitian	2					v	v							
CDM1101	Matematika Diskrit	3								v	v				
CDM1102	Kalkulus	3								v	v				
CDM1103	Statistika Dasar	2									v	v			
CDM1201	Aljabar Linier	2								v	v				
CDM1202	Metode Numerik	3								v	v				
CDM2301	Logika Matematika	2								v	v				
CDF2301	Ke-PGRI-an	2	v	v	v										
CDF 2401	Kewirausahaan	2			v				v						
CDF3601	Anti-Korupsi	2	v		v										
CDF4701	Kerja Praktek	2							v		v	v			
CDF4702	Etika Profesi	2	v		v										

CDF4801	Proposal Skripsi	2					v	v							
CDF4802	Skripsi	4					v	v							
CDI1101	Algoritma dan Pemrograman Komputer	3								v	v	v			
CDI1102	Praktikum Algoritma dan Pemrograman Komputer	1								v			v		
CDI1201	Pengantar Teknologi Informatika	3								v	v				
CDI1202	Masyarakat Digital	2		v	v										
CDI1203	Basis Data	3								v	v	v			
CDI1204	Praktikum Basis Data	1									v		v		
CDI1205	Sistem Operasi	3								v	v	v			
CDI2301	Struktur Data	3								v	v	v			
CDI2302	Pemrograman Berorientasi Objek	2										v	v		
CDI2303	Praktikum PBO	1											v		
CDI2304	Jaringan Komputer	2								v	v	v			
CDI2305	Praktikum Jaringan Komputer	1									v		v		
CDI2306	Organisasi dan Arsitektur Komputer	2								v	v				
CDI2307	Keamanan Data dan Informasi	3								v	v	v			

CDI2308	Design dan Animasi	2										v		v	
CDI2309	Praktikum Design dan Animasi	1												v	
CDI2401	Rekayasa Perangkat Lunak	2										v			v
CDI2402	Praktikum RPL	1											v		v
CDI2403	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3							v	v					
CDI2404	Komputer Awan	3							v	v	v				
CDI2405	Kecerdasan Buatan	2							v	v	v				
CDI2406	Praktikum AI	1											v		
CDI2407	Keamanan Jaringan	2							v	v					
CDI2408	Design Grafis	2												v	
CDI2409	Praktek Design Grafis	1												v	
CDI2410	Interaksi Komputer dan Manusia	2												v	
CDI3501	Internet of Things	2							v	v	v				
CDI3502	Praktikum IoT	1								v			v		
CDI3503	Mobile Programming	3								v	v				v
CDI3504	Praktikum Mobile Programming	1											v		v
CDI3505	Pemrograman Web	3										v	v		v
CDI3506	Praktikum Pemrograman Web	1											v		v

CDI3507	Kompleksitas Algoritma	2								v	v				
CDI3508	Pemrograman Berbasis Platform	3										v	v		v
CDI3509	Praktikum PBP	1											v		v
CDI3601	Proyek Perangkat Lunak	3							v		v	v			v
CDI3602	Big Data	2								v	v	v			
CDI3603	Pembelajaran Mesin	2								v	v	v			
CDI3604	Praktikum Pembelajaran Mesin	1											v		
CDI3605	Jaminan Kualitas Perangkat Lunak	2										v			v
CDI4701	Proyek Manajemen Informatika	3							v		v	v			
CDI4702	Software Process	3									v	v			v
CDI4703	Bahasa Pemrograman Modern <i>Modern</i>	2										v	v		
CDP3501	Web Semantic	2									v	v	v		
CDP3502	Game Development	2										v		v	
CDP3503	Sistem Media Interaktif	2												v	
CDP3504	Analisis Jejaring Sosial	2								v	v				
CDP3505	Strategi Algoritma	2								v	v				
CDP3601	Pembelajaran Mendalam	2								v	v	v			

CDP3602	Penambangan Data	2								v	v	v			
CDP3603	Penambangan Proses	2										v	v		
CDP3604	Platform Komputasi Kecerdasan Buatan	2								v	v	v			
CDP3605	Teknologi AR/VR	2										v		v	
CDP3606	Visualisasi Data	2									v	v		v	
CDP3607	Data Science	2								v	v	v			
CDP4701	Pemrosesan Bahasa Alami	2								v	v	v			
CDP4702	Computer Vision	2								v	v	v			
CDP4703	Digital Forensic	2								v	v				
CDP4704	Wireless Sensors Network	2								v	v	v			
CDP4705	Teknologi Blockchain	2								v	v	v			

6.2 Pemetaan BK- CPL – MK

Pemetaan antara **Bahan Kajian (BK)**, **Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**, dan **Mata Kuliah (MK)** merupakan tahapan penting dalam menjamin konsistensi kurikulum. Melalui pemetaan ini, setiap bahan kajian dapat dilacak keterkaitannya terhadap CPL yang dituju serta mata kuliah yang menjadi media pembelajarannya. Pemetaan ini dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12 Pemetaan BK- CPL – MK

CPL Bahan Kajian	CPL-01	CPL-02	CPL-03	CPL-04	CPL-05	CPL-06	CPL-07	CPL-08	CPL-09	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPL-13
BK-1	CDU1101, CDU1102, CDF4702	CDF4702	CDF2401										
BK-2	CDU1101, CDU1104	CDF4702	CDF2401										
BK-3		CDI2307, CDI2407							CDI2307				CDP4703
BK-4							CDF4701		CDF4701				CDF4701
BK-5												CDI2408, CDI2409, CDI2410	CDI2408, CDI2410
BK-6									CDI2307, CDI2407				CDP4703
BK-7								CDI1203, CDI1204			CDI1203		CDI1203
BK-8								CDI1203, CDI1204	CDI1203				
BK-9									CDI2403				CDI2404
BK-10									CDI2304, CDI2305	CAI3401			CDI2304
BK-11									CDI2307, CDI2407				CDP4703
BK-12												CDI2401, CDI2402	CDI2401, CDI2402
BK-13								CDI1205	CDI1205	CAI3301			
BK-14								CDI2301, CDI3507		CAI2201	CDI2301		CDI3507
BK-15								CDI2301, CDI3507			CDI2301		CDI3507

BK-16								CDP4703, CDI4703		CAI2101			CDI4703
BK-17								CDI1101, CDI1102			CDI1101		CDI1102
BK-18								CDI2306	CDI2306				
BK-19								CDI2306	CDI2306				
BK-20					CDM1101, CDM1201, CDM1202				CDP3601				
BK-21								CDM1101, CDM2301			CDM1101		
BK-22												CDI2410	CDI2410
BK-23									CDI2307, CDI2407				CDP4703
BK-24				CDF4801				CDI2401, CDI2402					CDI2401
BK-25									CDI4702				CDI4702
BK-26				CDF4802					CDI2401				CDI2401
BK-27									CDI2404, CDP4704	CAI3603			CDP4704
BK-28									CDI3605				CDI3605
BK-29									CDI2401, CDI4702	CAI3502			CDI2401
BK-30	CDF2401, CDF2301		CDF2401	CDI4704			CDF4701						
BK-31				CDU3602		CDU3602			CDU3602				

6.3 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

Susunan mata kuliah dirancang merujuk pada landscape of computing knowledge (ACM-CC2020) yang disusun secara berjenjang per semester, dengan memperhatikan urutan logis dan prasyarat keilmuan agar proses pembelajaran berjalan efektif. Bobot SKS setiap mata kuliah ditetapkan berdasarkan tingkat kedalaman materi, waktu pembelajaran yang dibutuhkan, serta kontribusinya terhadap CPL.

Tabel 13. Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

Kode MK	Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
CDU1101	Pendidikan Agama	2	v							
CDU1102	Pancasila	2	v							
CDU1103	Bahasa Indonesia	2	v							
CDU1104	Kewarganegaraan	2	v							
CDM1101	Matematika Diskrit	3	v							
CDM1102	Kalkulus	3	v							
CDM1103	Statistika Dasar	2	v							
CDI1101	Algoritma dan Pemrograman Komputer	3	v							
CDI1102	Praktikum Algoritma dan Pemrograman Komputer	1	v							
		20								
CDU1201	Bahasa Inggris	2		v						
CDM1201	Aljabar Linier	2		v						
CDM1202	Metode Numerik	3		v						
CDI1201	Pengantar Teknologi Informatika	3		v						
CDI1202	Masyarakat Digital	2		v						
CDI1203	Basis Data	3		v						
CDI1204	Praktikum Basis Data	1		v						
CDI1205	Sistem Operasi	3		v						
		19								
CDF2301	Ke-PGRI-an	2			v					
CDM2301	Logika Matematika	2			v					
CDI2301	Struktur Data	3			v					
CDI2302	Pemrograman Berorientasi Objek	2			v					
CDI2303	Praktikum PBO	1			v					
CDI2304	Jaringan Komputer	2			v					
CDI2305	Praktikum Jaringan Komputer	1			v					
CDI2306	Organisasi dan Arsitektur Komputer	2			v					
CDI2307	Keamanan Data dan Informasi	3			v					
CDI2308	Design dan Animasi	2			v					
CDI2309	Praktikum Design dan Animasi	1			v					
		21								

CDF 2401	Kewirausahaan	2				v				
CDI2401	Rekayasa Perangkat Lunak	2				v				
CDI2402	Praktikum RPL	1				v				
CDI2403	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3				v				
CDI2404	Komputer Awan	3				v				
CDI2405	Kecerdasan Buatan	2				v				
CDI2406	Praktikum AI	1				v				
CDI2407	Keamanan Jaringan	2				v				
CDI2408	Design Grafis	2				v				
CDI2409	Praktek Design Grafis	1				v				
CDI2410	Interaksi Komputer dan Manusia	2				v				
		21								
CDI3501	Internet of Things	2					v			
CDI3502	Praktikum IoT	1					v			
CDI3503	Mobile Programming	3					v			
CDI3504	Praktikum Mobile Programming	1					v			
CDI3505	Pemrograman Web	3					v			
CDI3506	Praktikum Pemrograman Web	1					v			
CDI3507	Kompleksitas Algoritma	2					v			
CDI3508	Pemrograman Berbasis Platform	3					v			
CDI3509	Praktikum PBP	1					v			
CDP3501	Web Semantic	2					v			
CDP3502	Game Development						v			
CDP3503	Sistem Media Interaktif	2					v			
CDP3504	Social Network Analysis						v			
CDP3505	Algorithm Strategy						v			
		21								
CDU3601	Metodologi Penelitian	2						v		
CDF3601	Anti-Korupsi	2						v		
CDI3601	Proyek Perangkat Lunak	3						v		
CDI3602	Big Data	2						v		
CDI3603	Machine Learning	2						v		
CDI3604	Praktikum <i>Machine Learning</i>	1						v		
CDI3605	Software Quality Assurance	2						v		
CDP3601	<i>Deep Learning</i>	2						v		
CDP3602	<i>Data Mining</i>							v		
CDP3603	<i>Process Mining</i>	2						v		
CDP3604	<i>AI Computing Platform</i>							v		
CDP3605	<i>AR/VR Technology</i>							v		
CDP3606	<i>Data Visualisation</i>	3						v		
CDP3607	<i>Data Science</i>							v		

		20								
CDF4701	Kerja Praktek	2							v	
CDF4702	Etika Profesi	2							v	
CDI4701	Proyek Manajemen Informatika	3							v	
CDI4702	Software Process	3							v	
CDI4703	Modern <i>Programming Languages</i>	2							v	
CDP4701	<i>Natural Language Processing</i>	2							v	
CDP4702	Computer Vision								v	
CDP4703	Digital Forensic								v	
CDP4704	Wireless Sensors Network	2							v	
CDP4705	<i>Blockchain Technology</i>								v	
		16								
CDF4801	Proposal Skripsi	2								v
CDF4802	Skripsi	4								v
		6								

2. Matriks dan Peta Kurikulum

Matriks dan peta kurikulum menggambarkan hubungan antara mata kuliah, bahan kajian, CPL, dan profil lulusan. Bagian ini berfungsi untuk memberikan visualisasi menyeluruh tentang bagaimana kurikulum dibangun secara terstruktur untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dari lulusan Program Studi Informatika. Peta kurikulum membantu memastikan bahwa tidak ada tumpang tindih maupun kekosongan capaian, serta setiap mata kuliah berkontribusi nyata terhadap penguasaan kompetensi.

7.1 Organisasi MK

Organisasi mata kuliah dalam Program Studi Informatika Universitas PGRI Palembang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) dan kebutuhan dunia kerja di bidang teknologi informasi.

Pengelompokan mata kuliah dilakukan berdasarkan rumpun keilmuan utama yang merepresentasikan pilar penguasaan kompetensi lulusan, yaitu: **Mata Kuliah Umum (CDU)**, **Mata Kuliah Matematika (CDM)**, **Mata Kuliah Institusi (CDF)**, **Mata Kuliah Wajib Keilmuan Program Studi (CDI)**, dan **Mata Kuliah Pilihan (CDP)**.

Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS
Mata Kuliah UMUM (CDU)		
CDU1101	Pendidikan Agama <i>Religious Education</i>	2
CDU1102	Pancasila <i>Pancasila</i>	2
CDU1103	Bahasa Indonesia <i>Indonesian Language</i>	2
CDU1104	Kewarganegaraan <i>Civics</i>	2
CDU1201	Bahasa Inggris	2

	<i>English Language</i>	
CDU3601	Metodologi Penelitian <i>Research Methodology</i>	2
Mata Kuliah Matematika (CDM)		
CDM1101	Matematika Diskrit <i>Discrete Mathematics</i>	3
CDM1102	Kalkulus <i>Calculus</i>	3
CDM1103	Statistika Dasar <i>Basic Statistics</i>	2
CDM1201	Aljabar Linier <i>Linear Algebra</i>	2
CDM1202	Metode Numerik <i>Numerical Methods</i>	3
CDM2301	Logika Matematika <i>Mathematical Logic</i>	2
Mata Kuliah Institusi (CDF)		
CDF2301	Ke-PGRI-an <i>PGRI</i>	2
CDF 2401	Kewirausahaan <i>Entrepreneurship</i>	2
CDF3601	Anti-Korupsi <i>Anti-Corruption</i>	2
CDF4701	Kerja Praktek <i>Practical Work</i>	2
CDF4702	Etika Profesi <i>Professional Ethics</i>	2
CDF4801	Proposal Skripsi <i>Thesis Proposal</i>	2
CDF4802	Skripsi <i>Thesis</i>	4
Mata Kuliah Wajib Keilmuan Prodi (CDI)		
CDI1101	Algoritma dan Pemrograman Komputer <i>Algorithms and Computer Programming</i>	3
CDI1102	Praktikum Algoritma dan Pemrograman Komputer <i>Algorithms and Computer Programming Practicum</i>	1
CDI1201	Pengantar Teknologi Informatika <i>Introduction to Information Technology</i>	3
CDI1202	Masyarakat Digital <i>Digital Society</i>	2
CDI1203	Basis Data <i>Databases</i>	3
CDI1204	Praktikum Basis Data <i>Database Practicum</i>	1
CDI1205	Sistem Operasi <i>Operating Systems</i>	3
CDI2301	Struktur Data <i>Data Structures</i>	3
CDI2302	Pemrograman Berorientasi Objek <i>Object-Oriented Programming</i>	2
CDI2303	Praktikum PBO <i>PBO Practicum</i>	1
CDI2304	Jaringan Komputer <i>Computer Networks</i>	2
CDI2305	Praktikum Jaringan Komputer <i>Computer Networks k Practicum</i>	1
CDI2306	Organisasi dan Arsitektur Komputer <i>Computer Organisation and Architecture</i>	2

CDI2307	Keamanan Data dan Informasi <i>Data and Information Security</i>	3
CDI2308	Design dan Animasi <i>Design and Animation</i>	2
CDI2309	Praktikum Design dan Animasi <i>Design and Animation Practicum</i>	1
CDI2401	Rekayasa Perangkat Lunak <i>Software Engineering</i>	2
CDI2402	Praktikum RPL <i>Software Engineering Practicum</i>	1
CDI2403	Komputasi Paralel dan Terdistribusi <i>Parallel and Distributed Computing</i>	3
CDI2404	Komputer Awan <i>Cloud Computing</i>	3
CDI2405	Kecerdasan Buatan <i>Artificial Intelligence</i>	2
CDI2406	Praktikum AI <i>Artificial Intelligence Practicum</i>	1
CDI2407	Keamanan Jaringan <i>Network Security</i>	2
CDI2408	Design Grafis <i>Graphic Design</i>	2
CDI2409	Praktek Design Grafis <i>Graphic Design Practicum</i>	1
CDI2410	Interaksi Komputer dan Manusia <i>Human-Computer Interaction</i>	2
CDI3501	Internet of Things <i>Internet of Things</i>	2
CDI3502	Praktikum IoT <i>IoT Practicum</i>	1
CDI3503	Mobile Programming <i>Mobile Programming</i>	3
CDI3504	Praktikum Mobile Programming <i>Mobile Programming Practicum</i>	1
CDI3505	Pemrograman Web <i>Web Programming</i>	3
CDI3506	Praktikum Pemrograman Web <i>Web Programming Practicum</i>	1
CDI3507	Kompleksitas Algoritma <i>Algorithm Complexity</i>	2
CDI3508	Pemrograman Berbasis Platform <i>Platform-Based Programming</i>	3
CDI3509	Praktikum PBP <i>PBP Practicum</i>	1
CDI3601	Proyek Perangkat Lunak <i>Software Projects</i>	3
CDI3602	Big Data <i>Big Data</i>	2
CDI3603	Pembelajaran Mesin <i>Machine Learning</i>	2
CDI3604	Praktikum Pembelajaran Mesin <i>Machine Learning Practicum</i>	1
CDI3605	Jaminan Kualitas Perangkat Lunak <i>Software Quality Assurance</i>	2
CDI2701	Proyek Manajemen Informatika <i>Information Management Project</i>	3
CDI2702	Software Process <i>Software Process</i>	3
CDI2703	Bahasa Pemrograman Modern <i>Modern Programming Languages</i>	2
Mata Kuliah Pilihan (CDP)		
CDP3501	Web Semantic <i>Web Semantics</i>	2
CDP3502	Game Development <i>Game Development</i>	
CDP3503	Sistem Media Interaktif <i>Interactive Media Systems</i>	2
CDP3504	Analisis Jejaring Sosial <i>Social Network Analysis</i>	

CDP3505	Strategi Algoritma <i>Algorithm Strategy</i>	
CDP3601	Pembelajaran Mendalam <i>Deep Learning</i>	2
CDP3602	Penambangan Data <i>Data Mining</i>	
CDP3603	Penambangan Proses <i>Process Mining</i>	2
CDP3604	Platform Komputasi Kecerdasan Buatan <i>AI Computing Platform</i>	
CDP3605	Teknologi AR/VR <i>AR/VR Technology</i>	2
CDP3606	Visualisasi Data <i>Data Visualisation</i>	
CDP3607	Data Science <i>Data Science</i>	
CDP4701	Pemrosesan Bahasa Alami <i>Natural Language Processing</i>	2
CDP4702	Computer Vision <i>Computer Vision</i>	
CDP4703	Digital Forensic <i>Digital Forensics</i>	
CDP4704	Wireless Sensors Network <i>Wireless Sensor Networks</i>	2
CDP4705	Teknologi Blockchain <i>Blockchain Technology</i>	

7.2. Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL

Struktur mata kuliah dan peta pemenuhan CPL memberikan gambaran keterpaduan antara mata kuliah dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Peta ini menunjukkan bagaimana setiap CPL dipenuhi oleh sejumlah mata kuliah lintas semester, sehingga proses pencapaiannya bersifat akumulatif dan berjenjang.

Tabel 14. Pemetaan Struktur Mata Kuliah terhadap Pemenuhan CPL

CPL	SEMESTER							
	1	2	3	4	5	6	7	8
CPL01	CDU1101, CDU1102, CDU1103, CDU1104	CDU1201	CDF2301	CDF2401	-	CDF3601	CDF4702	CDF4801, CDF4802
CPL02	CDU1101, CDU1102	CDI1101, CDI1102	CDI2302, CDI2303	CDI2401, CDI2402	CDI3501, CDI3502	CDI3601	CDF4701, CDI4701	CDF4802
CPL03	CDU1103, CDU1104	CDI1202	CDF2301	CDF2401	-	CDF3601	CDF4702	CDF4801, CDF4802
CPL04	CDM1101, CDI1101	CDI1201, CDI1203	CDI2301, CDI2302	CDI2401	CDI3505, CDI3506	CDI3601, CDI3605	CDI4702	CDF4801
CPL05	CDM1102, CDM1103	CDM1202	CDI2306	CDI2403	CDI3507	CDU3601	CDI4703	CDF4802
CPL06	CDM1101	CDI1201	CDI2301, CDI2307	CDI2405, CDI2406	CDI3508	CDI3602, CDI3603, CDI3604, CDP3601	CDI4702	CDF4802
CPL07	CDU1104	CDI1202	CDI2304, CDI2305	CDI2407	CDI3501	CDI3601	CDF4701	CDF4801
CPL08	CDI1101, CDI1102	CDI1205	CDI2306	CDI2403, CDI2404	CDI3508, CDI3509	CDI3602	CDI4703	-

CPL09	CDM1101	CDM1201	CDI2304	CDI2404	CDI3501, CDI3503	CDI3603	CDI4701	-
CPL10	CDI1101	CDI1201, CDI1203	CDI2301, CDI2302	CDI2401, CDI2405	CDI3503, CDI3505	CDI3603, CDI3605	CDI4702	CDF4801
CPL11	CDI1102	CDI1204	CDI2303	CDI2402, CDI2406	CDI3506, CDI3509	CDP3601, CDP3605	CDI4703	CDF4802
CPL12	-	CDI1202	CDI2308, CDI2309	CDI2410	CDI3503, CDI3505	CDI3603	CDI4702	-
CPL13	CDI1101	CDI1201, CDI1203	CDI2301, CDI2304	CDI2401, CDI2404	CDI3508	CDI3601, CDI3602	CDI4701	CDF4802

3. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan dokumen turunan dari kurikulum yang menjelaskan secara rinci tujuan, capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), materi, metode pembelajaran, dan penilaian.

Penyusunan RPS dilakukan berdasarkan hasil pemetaan antara CPL, bahan kajian, dan mata kuliah, sehingga setiap RPS berkontribusi langsung terhadap pencapaian CPL program studi.

RPS juga dirancang untuk mendorong pembelajaran berbasis proyek, riset, dan problem-based learning, yang relevan dengan karakteristik bidang informatika.

8.1. Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

Rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) disusun dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi serta substansi keilmuan setiap mata kuliah. CPMK menjelaskan kemampuan spesifik yang harus dimiliki mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional.

CPMK menjadi dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan pengembangan metode pengajaran yang relevan dan inovatif. Dengan perumusan CPMK yang terukur, keterkaitan antara mata kuliah dan CPL Program Studi dapat terjaga secara konsisten dan berkesinambungan.

SMTR	SKS	Jml MK	Mata Kuliah Wajib				
			Umum	Matematika	Institusi	Inti Prodi	MK Pilihan
1	20	9	CDU1101 CDU1102 CDU1103 CDU1104	CDM1101 CDM1102 CDM 1103		CDI1101 CDI1102	
2	19	8	CDU1201	CDM1201 CDM1202		CDI1201 CDI1202 CDI1203 CDI1204 CDI1205	

3	21	11		CDM2301	CDF2301	CDI2301 CDI2302 CDI2303 CDI2304 CDI2305 CDI2306 CDI2307 CDI2308 CDI2309	
4	21	11			CDF 2401	CDI2401 CDI2402 CDI2403 CDI2404 CDI2405 CDI2406 CDI2407 CDI2408 CDI2409 CDI2410	
5	21	14				CDI3501 CDI3502 CDI3503 CDI3504 CDI3505 CDI3506 CDI3507 CDI3508 CDI3509	CDP3501 CDP3502 CDP3503 CDP3504 CDP3505
6	20	14				CDU3601 CDF3601 CDI3601 CDI3602 CDI3603 CDI3604 CDI3605	CDP3601 CDP3602 CDP3603 CDP3604 CDP3605 CDP3606 CDP3607
7	16	10			CDF4701 CDF4702	CDI4701 CDI4702 CDI4703	CDP4701 CDP4702 CDP4703 CDP4704 CDP4705
8	6	2				CDF4801 CDF4802	

8.2. Pemetaan MK – CPL – CPMK

Pemetaan antara Mata Kuliah (MK), Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dilakukan untuk memastikan keterpaduan dan relevansi antar level capaian pembelajaran. Proses ini bertujuan agar setiap mata kuliah berkontribusi secara jelas terhadap pencapaian CPL program studi, sehingga keseluruhan kurikulum membentuk kompetensi lulusan yang utuh, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan ilmu informatika.

CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	CPMK	MK
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	CPMK011	Mampu menerapkan nilai-nilai Ketuhanan dalam konteks pengembangan dan implementasi teknologi, serta menghormati etika dan prinsip-prinsip agama dalam praktik teknologi.	CDU1101, CDU1102, CDU1104 CDF2301 CDI2401, CDI2402 CDU3601 CDF4702
		CPMK012	Memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang kearifan lokal dan kebudayaan Indonesia, serta mampu menghargai dan memadukan nilai-nilai ini dalam konteks teknologi yang diimplementasikan.	CDU1101, CDU1104 CDF2301 CDI2401 CDF3601
		CPMK013	Mampu berperan aktif dalam pembangunan bangsa dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan ke-Indonesiaan dalam inovasi teknologi, mendorong perkembangan yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	CDF2301 CDI2401
CPL02	Mampu menginternalisasi nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan kebangsaan dalam kehidupan profesional dan sosial.	CPMK021	Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip etika dalam setiap tahap pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta menjaga integritas dan tanggung jawab dalam pekerjaan mereka.	CDU1101 CDF2301 CDI2401 CDF3601 CDF4702
		CPMK022	Memiliki kesadaran untuk berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, moral, dan etika dalam setiap tindakan dan keputusan yang mereka buat.	CDU1102, CDU1104 CDF2301 CDI2401
		CPMK023	Mampu menunjukkan ketaatan terhadap hukum dan peraturan yang berlaku dalam pengembangan dan implementasi teknologi, serta menjaga disiplin dalam menjalankan tugas-tugas mereka.	CDU1102, CDU1104 CDF2301 CDI2401
CPL03	Menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, sikap bertanggung jawab atas pekerjaan secara mandiri dan menginternalisasi semangat kejuangan, dan kewirausahaan.	CPMK031	Memiliki kemampuan untuk menginternalisasi etika dan norma akademik dalam setiap tugas, penelitian, dan pengembangan teknologi yang mereka lakukan.	CDU1101, CDU1102 CDU1201 CDF2301 CDI2401 CDU3601 CDF4702 CDF4801, CDF4802

		CPMK032	Mampu bertanggung jawab secara mandiri dalam menjalankan pekerjaan, tugas, dan proyek, serta dapat mengambil inisiatif dalam mencari solusi atas tantangan yang dihadapi.	CDU1201 CDF2301 CDI2401, CDI2402 CDI3503, CDI3505, CDI3508 CDI3601 CDF4701, CDI4701 CDF4801, CDF4802
		CPMK033	Memiliki semangat kejuangan dan kewirausahaan yang tercermin dalam sikap pantang menyerah, kreatif, dan berinovasi dalam menghadapi tantangan dan mencari peluang baru.	CDU1103 CDF2301 CDF2401 CDP3502, CDP3503 CDP3607 CDP4705
CPL04	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, argumen saintifik berdasarkan etika akademik & keahlian profesional.	CPMK041	Memiliki kemampuan untuk merumuskan ide, pemikiran, dan argumen secara sistematis dan saintifik, dengan mempertimbangkan etika akademik dan menggunakan pendekatan	CDU1103 CDU1201 CDF2301 CDI2401, CDI2403 CDI3507, CDP3505 CDU3601 CDI4701, CDI4702 CDF4801, CDF4802
		CPMK042	Mampu menyusun ide dan argumen dengan mematuhi prinsip-prinsip etika akademik, termasuk pengakuan sumber informasi, pemakaian data yang akurat, dan penghindaran plagiarisme.	CDU1103 CDU1201 CDI2308, CDI2309 CDI2401, CDI2408, CDI2409 CDF4801
		CPMK043	Menerapkan keahlian profesional dalam penyusunan ide dan argumen, dengan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari mata kuliah-mata kuliah terkait.	CDU1103 CDI2308, CDI2309 CDI2401, CDI2403 CDI3503, CDI3505, CDI3508 CDI3601 CDI4701 CDF4802
CPL05	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah dan pengembangan ilmu melalui pendekatan monodisiplin dan menguasai	CPMK051	Memiliki kemampuan untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan penilaian yang cermat dan pertimbangan yang matang	CDI2403 CDI3507, CDP3505 CDI3602, CDI3603 CDI4702, CDI4703 CDF4801, CDF4802
		CPMK052	Mampu menerapkan pendekatan monodisiplin dalam pengembangan ilmu, dengan menggabungkan konsep,	CDI2403 CDI3501, CDI3503, CDI3508

	konsep filsafat di bidang ilmunya.		metode, dan pendekatan yang spesifik dalam bidang ilmunya.	CDI3603, CDP3601 CDP4701, CDP4702 CDF4801
		CPMK053	Memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep filsafat yang relevan dalam bidang ilmunya, dan mampu menerapkan perspektif filsafat dalam analisis dan penilaian ilmu yang dikembangkan	CDI2403
CPL06	Mampu mengelola penelitian, menghasilkan karya inovatif, mendokumentasikan & menjaga integritas akademik.	CPMK061	Memiliki kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengelola penelitian dan pengembangan ilmu secara sistematis dan terukur, serta menghasilkan karya inovatif yang dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmunya	CDI2301, CDI2302, CDI2304 CDI2401, CDI2403 CDI3503, CDI3505 CDU3601, CDI3601 CDF4701, CDI4701 CDF4801, CDF4802
		CPMK062	Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran mandiri dengan menggunakan riset sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman mendalam, mengeksplorasi sumber- sumber ilmu, dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru.	CDI2301, CDI2302 CDI2401 CDI3601 CDI4701 CDF4802
		CPMK063	Memiliki kemampuan untuk mengamankan data penelitian, mendokumentasikan metodologi dan temuan dengan baik, serta menerapkan langkah-langkah pencegahan plagiasi guna memastikan integritas dan validitas hasil karya	CDI2301 CDI2401 CDU3601 CDF4701
CPL07	Mampu memelihara & mengembangkan jaringan kerja, supervisi & evaluasi tim.	CPMK071	Memiliki kemampuan untuk memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan berbagai pihak, termasuk rekan kerja, rekan satu kelompok, dan pihak terkait lainnya, untuk mencapai tujuan bersama	CDI2301, CDI2302, CDI2304 CDI2401, CDI2402 CDI3503, CDI3505 CDI3601 CDI4701 CDF4801
		CPMK072	Mampu melakukan supervisi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada dirinya dan orang lain di bawah tanggung jawabnya, serta melakukan evaluasi untuk memastikan hasil yang dihasilkan berkualitas	CDI2302, CDI2307 CDI2401 CDI3503, CDI3505 CDI3601 CDF4701 CDF4802
		CPMK073	Memiliki keterampilan dalam bekerja dalam kerjasama kelompok, mengelola dinamika kelompok, serta	CDI2303, CDI2305, CDI2309 CDI2402, CDI2409 CDI3502 CDI3504 CDI3506 CDI3509

			memastikan pencapaian hasil kerja yang efektif dan tepat waktu	CDI3601 CDF4701
CPL08	Pengetahuan cara kerja sistem komputer, algoritma/metode untuk pemecahan masalah organisasi.	CPMK081	Memiliki kemampuan untuk menganalisis secara mendalam persoalan-persoalan computing yang kompleks dalam konteks teknologi informatika/ilmu komputer	CDM1101, CDM1102, CDM1103, CDI1101 CDM1201, CDM1202, CDI1201, CDI1203, CDI1205 CDM2301, CDI2301, CDI2302, CDI2304, CDI2306 CDI2401, CDI2403, CDI2404, CDI2405 CDI3507, CDP3505 CDI3603, CDP3607, CDP3602 CDP4701, CDP4702 CDF4801
		CPMK082	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan solusi-solusi efektif untuk pengelolaan proyek teknologi informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan kompleksitas dan perkembangan ilmu transdisiplin.	CDM1101, CDM1103 CDM1201, CDM1202 CDM2301, CDI2301 CDI2403, CDI2404 CDI3501, CDI3508 CDI3602, CDP3603 CDI4701 CDF4802
		CPMK083	Mampu mengaplikasikan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin dalam menganalisis dan merancang solusi pengelolaan proyek teknologi, sehingga menghasilkan solusi yang holistik dan relevan.	CDM1102 CDM1202 CDM2301 CDI2403 CDP3501, CDP3503, CDP3504 CDP3601, CDP3604 CDP4705
CPL09	Kompetensi analisis persoalan computing kompleks, solusi proyek teknologi, wawasan transdisiplin.	CPMK091	Memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep teoritis dan prinsip-prinsip fundamental dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang relevan untuk desain dan pengembangan aplikasi teknologi multi-platform.	CDM1101, CDM1102, CDM1103, CDI1101 CDM1201, CDM1202, CDI1203 CDM2301, CDI2301, CDI2302, CDI2306 CDI2401, CDI2403, CDI2404, CDI2405 CDP3501, CDP3504 CDI3603, CDP3607 CDP4701, CDP4702 CDF4801
		CPMK092	Mampu merancang aplikasi teknologi multi-platform yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat, dengan memadukan konsep teoritis dan praktik terkini.	CDM1101 CDM1201 CDM2301, CDI2301 CDI2401, CDI2403 CDI3503, CDI3505, CDI3508 CDI3603, CDI3605

				CDI4703 CDF4802
		CPMK093	Memiliki keterampilan untuk mensimulasikan dan menguji aplikasi teknologi multi-platform, menerapkan konsep teoritis dengan cermat untuk memastikan kinerja dan fungsionalitas yang diinginkan.	CDM1202 CDM2301 CDI2403 CDI3501, CDI3503, CDI3508 CDP3603, CDP3606 CDP4704, CDP4705
CPL10	Menguasai teori informatika, mendesain & mensimulasikan aplikasi multi-platform sesuai kebutuhan industri & masyarakat.	CPMK101	Memiliki pemahaman mendalam tentang cara kerja dan komponen- komponen sistem komputer, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan interaksinya	CDI1203, CDI1204 CDI2301, CDI2302, CDI2303 CDI2403 CDI3501, CDI3503 CDI3602, CDP3607 CDI4702, CDP4701 CDF4801
		CPMK102	Mampu menerapkan dan menggunakan berbagai algoritma dan metode dalam memecahkan masalah yang terkait dengan kebutuhan organisasi, dengan mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas solusi	CDI1101, CDI1102 CDI1203, CDI1204 CDI2302, CDI2303 CDI2401, CDI2403 CDI3507, CDP3505 CDI3603, CDI3602 CDP4702, CDP4703 CDF4802
		CPMK103	Memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan tentang sistem komputer dan algoritma/metode dengan aplikasi praktis dalam memecahkan masalah nyata yang dihadapi oleh organisasi.	CDI1201 CDI2301 CDI2401, CDI2403 CDI3503, CDI3505, CDI3508 CDI3603, CDI3602 CDP4701
CPL11	Implementasi kebutuhan computing, AI, IoT, jaringan dengan metode/algoritma yang sesuai.	CPMK111	Mampu mengimplementasikan solusi yang melibatkan kecerdasan buatan (AI), mobilitas TI, dan Internet of Things (IoT) dengan menggunakan metode, algoritma, dan teknologi yang sesuai.	CDI1203 CDI2304, CDI2305 CDI2405, CDI2407 CDI3501, CDI3503, CDI3508 CDI3603, CDP3601 CDP4701, CDP4702 CDF4802

		CPMK112	Mampu menerapkan teknologi jaringan dan infrastruktur yang diperlukan untuk mendukung solusi AI, IT Mobility, dan IoT dengan mempertimbangkan skalabilitas dan keamanan.	CDI1101 CDI1203, CDI1205 CDI2304, CDI2307 CDI2407, CDI2404 CDI3501, CDI3507 CDI3602 CDP4704
		CPMK113	Mampu memilih dan menyesuaikan metode, algoritma, dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan solusi yang diimplementasikan, serta mengukur performa dan efektivitasnya.	CDI1102 CDI1204 CDI2303, CDI2305 CDI2401, CDI2403 CDI3503, CDI3505 CDI3603 CDI4703
		CPMK114	Mampu mengevaluasi solusi teknologi yang diimplementasikan, mengidentifikasi potensi peningkatan atau optimalisasi, dan mengambil tindakan yang diperlukan	CDI1205 CDI2307 CDI2401, CDI2407 CDI3503, CDI3505 CDI3605 CDI4702 CDF4802
CPL12	Analisis, perancangan, pembuatan & evaluasi user interface dan aplikasi interaktif.	CPMK121	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan lingkungan penggunaan untuk merancang user interface dan aplikasi interaktif yang efektif dan relevan	CDI1201, CDI1202 CDI2410, CDI2308 CDI2410, CDI2408 CDP3503 CDP3606 CDP4701
		CPMK122	Mampu merancang user interface yang user-friendly dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain visual, hierarki informasi, dan arsitektur informasi yang baik	CDI1201, CDI1202 CDI2410, CDI2308 CDI2410, CDI2408 CDP3503 CDP3606 CDI4701
		CPMK123	Mampu membuat prototipe dan aplikasi interaktif yang sesuai dengan desain yang telah dirancang, menggunakan teknologi dan alat yang tepat	CDI1201 CDI2410, CDI2309 CDI2410, CDI2409 CDP3502, CDI3503 CDP3605 CDP4701, CDP4702

		CPMK124	Mampu mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) terhadap user interface dan aplikasi interaktif yang dikembangkan, serta mengukur performa aplikasi secara objektif	CDI1202 CDI2410 CDI2410 CDP3503 CDP3606 CDP4701
CPL13	Mendesain, mengimplementasi & mengevaluasi solusi multi-platform untuk organisasi.	CPMK131	Mampu menganalisis kebutuhan komputasi organisasi secara mendalam dan merancang solusi yang memenuhi kebutuhan lintas platform dengan pendekatan yang holistik	CDI1201, CDI1203, CDI1205 CDI2301, CDI2302, CDI2304 CDI2401, CDI2403, CDI2404 CDI3503, CDI3508 CDI3602, CDP3607 CDI4701, CDI4702 CDF4801
		CPMK132	Mampu mengimplementasikan solusi berbasis computing dengan menerapkan prinsip-prinsip pengembangan yang efisien, ramah lingkungan, dan berkelanjutan.	CDI1203, CDI1205 CDI2301, CDI2302 CDI2401, CDI2403 CDI3501, CDI3508 CDI3603 CDP4701 CDF4802
		CPMK133	Mampu mengevaluasi kinerja dan keamanan solusi yang dikembangkan pada berbagai platform, serta mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitasnya.	CDI1203 CDI2301, CDI2304 CDI2403, CDI2404 CDI3501, CDI3508 CDI3605 CDP4703, CDP4705 CDF4802
		CPMK134	Mampu menyajikan solusi berbasis computing multi-platform secara komprehensif dan persuasif kepada berbagai pemangku kepentingan melalui dokumentasi, presentasi, dan demonstrasi yang efektif.	CDI1201 CDI2301 CDI2401 CDI3503, CDI3508 CDI3601 CDI4701 CDF4801, CDF4802

CPL04	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran, argumen saintifik berdasarkan etika akademik & keahlian profesional.	CPMK041	Memiliki kemampuan untuk merumuskan ide, pemikiran, dan argumen secara sistematis dan saintifik, dengan mempertimbangkan etika akademik dan menggunakan pendekatan	CDU3601, CDF4801
		CPMK042	Mampu menyusun ide dan argumen dengan mematuhi prinsip-prinsip etika akademik, termasuk pengakuan sumber informasi, pemakaian data yang akurat, dan penghindaran plagiarisme.	CDI3601, CDI3605
		CPMK043	Menerapkan keahlian profesional dalam penyusunan ide dan argumen, dengan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari mata kuliah-mata kuliah terkait.	CDI4701, CDF4802
CPL05	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah dan pengembangan ilmu melalui pendekatan monodisiplin dan menguasai konsep filsafat di bidang ilmunya.	CPMK051	Memiliki kemampuan untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan penilaian yang cermat dan pertimbangan yang matang	CDM1202, CDI3603
		CPMK052	Mampu menerapkan pendekatan monodisiplin dalam pengembangan ilmu, dengan menggabungkan konsep, metode, dan pendekatan yang spesifik dalam bidang ilmunya.	CDI3507, CDI3605
		CPMK053	Memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep filsafat yang relevan dalam bidang ilmunya, dan mampu menerapkan perspektif filsafat dalam analisis dan penilaian ilmu yang dikembangkan	CDU3601, CDF4702
CPL06	Mampu mengelola penelitian, menghasilkan karya inovatif, mendokumentasikan & menjaga integritas akademik.	CPMK061	Memiliki kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengelola penelitian dan pengembangan ilmu secara sistematis dan terukur, serta menghasilkan karya inovatif yang dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmunya	CDU3601, CDF4801, CDF4802
		CPMK062	Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran mandiri dengan menggunakan riset sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman mendalam, mengeksplorasi sumber- sumber ilmu, dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru.	CDI3601, CDP3601, CDP3605
		CPMK063	Memiliki kemampuan untuk mengamankan data penelitian, mendokumentasikan metodologi dan temuan dengan baik, serta menerapkan langkah-langkah pencegahan plagiarasi guna memastikan integritas dan validitas hasil karya	CDI4702, CDI4703

CPL10	Menguasai teori informatika, mendesain & mensimulasikan aplikasi multi-platform sesuai kebutuhan industri & masyarakat.	CPMK101	Memiliki pemahaman mendalam tentang cara kerja dan komponen- komponen sistem komputer, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan interaksinya	CDI2306, CDI2405
		CPMK102	Mampu menerapkan dan menggunakan berbagai algoritma dan metode dalam memecahkan masalah yang terkait dengan kebutuhan organisasi, dengan mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas solusi	CDI2404, CDI3603
		CPMK103	Memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan tentang sistem komputer dan algoritma/metode dengan aplikasi praktis dalam memecahkan masalah nyata yang dihadapi oleh organisasi.	CDI3508, CDI4703
CPL11	Implementasi kebutuhan computing, AI, IoT, jaringan dengan metode/algoritma yang sesuai.	CPMK111	Mampu mengimplementasikan solusi yang melibatkan kecerdasan buatan (AI), mobilitas TI, dan Internet of Things (IoT) dengan menggunakan metode, algoritma, dan teknologi yang sesuai.	CDI3501, CDI3502, CDI3603
		CPMK112	Mampu menerapkan teknologi jaringan dan infrastruktur yang diperlukan untuk mendukung solusi AI, IT Mobility, dan IoT dengan mempertimbangkan skalabilitas dan keamanan.	CDI2304, CDI2305, CDI2407
		CPMK113	Mampu memilih dan menyesuaikan metode, algoritma, dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan solusi yang diimplementasikan, serta mengukur performa dan efektivitasnya.	CDI2405, CDI3604, CDI3605
		CPMK114	Mampu mengevaluasi solusi teknologi yang diimplementasikan, mengidentifikasi potensi peningkatan atau optimalisasi, dan mengambil tindakan yang diperlukan	CDI4702, CDI4703
CPL12	Analisis, perancangan, pembuatan & evaluasi user interface dan aplikasi interaktif.	CPMK121	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan lingkungan penggunaan untuk merancang user interface dan aplikasi interaktif yang efektif dan relevan	CDI2408, CDI2409, CDI2410
		CPMK122	Mampu merancang user interface yang user-friendly dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain visual, hierarki informasi, dan arsitektur informasi yang baik	CDI2308, CDI2309
		CPMK123	Mampu membuat prototipe dan aplikasi interaktif yang sesuai dengan desain yang telah dirancang, menggunakan teknologi dan alat yang tepat	CDI3505, CDI3506, CDI3509
		CPMK124	Mampu mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) terhadap user interface dan aplikasi interaktif yang dikembangkan, serta mengukur performa aplikasi secara objektif	CDI3605, CDI4703

CPL13	Mendesain, mengimplementasi & mengevaluasi solusi multi-platform untuk organisasi.	CPMK131	Mampu menganalisis kebutuhan komputasi organisasi secara mendalam dan merancang solusi yang memenuhi kebutuhan lintas platform dengan pendekatan yang holistik	CDI3508, CDI3509, CDP4704
		CPMK132	Mampu mengimplementasikan solusi berbasis computing dengan menerapkan prinsip-prinsip pengembangan yang efisien, ramah lingkungan, dan berkelanjutan.	CDI3601, CDI3602
		CPMK133	Mampu mengevaluasi kinerja dan keamanan solusi yang dikembangkan pada berbagai platform, serta mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitasnya.	DI4702, CDI4703
		CPMK134	Mampu menyajikan solusi berbasis computing multi-platform secara komprehensif dan persuasif kepada berbagai pemangku kepentingan melalui dokumentasi, presentasi, dan demonstrasi yang efektif.	CDF4801, CDF4802