

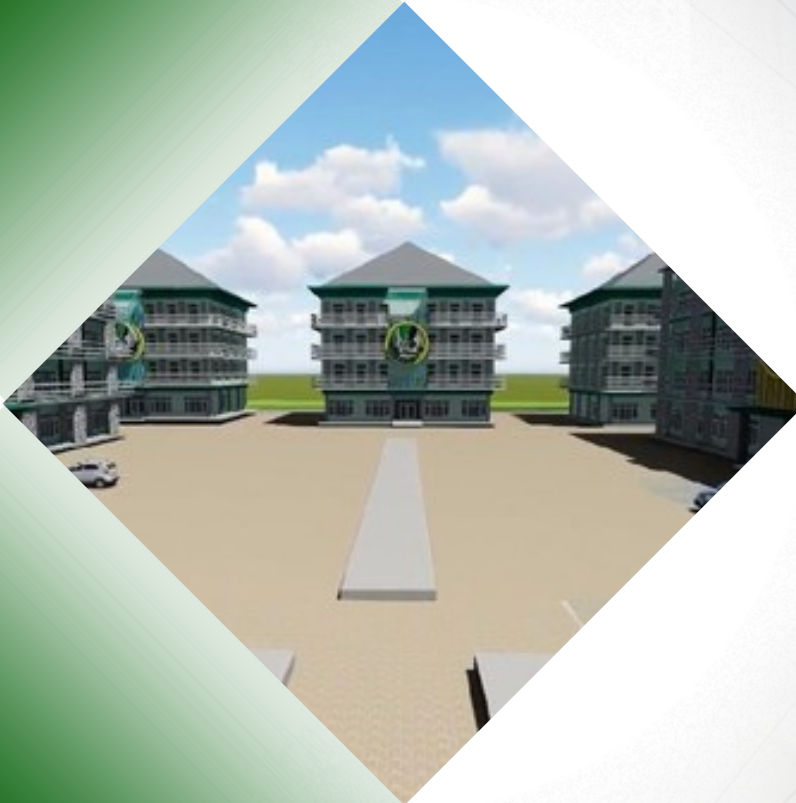


Informatika
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

KURIKULUM PROGRAM STUDI Informatika

Mengacu Outcome Based Education
(OBE)

Tahun
2024/2025



FAKULTAS DAKWAH
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto
2025

TIM PENYUSUN

Penanggung Jawab

Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.

Pengarah

Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si.

Ketua

Anas Azhimi Qalbani, M.Kom.

Anggota

Dr. Fajar Hardoyono, M.Sc.

Dr. Wardo, M.Kom.

Ageng Widodo, M.A.

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	1
DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR GAMBAR	7
HALAMAN PENGESAHAN	8
KATA PENGANTAR	10
BAB I Identitas Program Studi.....	11
BAB II Hasil Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study.....	12
A. Evaluasi Kurikulum.....	12
B. Tracer Study	12
BAB III Landasan Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum	13
A. Landasan Filosofis	13
B. Landasan Sosiologis	16
C. Landasan Psikologis.....	17
D. Landasan Historis	18
E. Landasan Hukum.....	20
BAB IV Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value.....	22
A. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto	
22	
B. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Fakultas	23
C. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Program Studi Informatika	24
1. Visi Program Studi	24
2. Misi Program Studi	25
3. Tujuan Pendidikan Program Studi atau <i>Program Educational Objective</i>	
(PEO)	25
4. Sasaran Program Studi.....	25
D. Nilai-nilai Dasar UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto	26
BAB V Profil Lulusan dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	37
A. Profil Lulusan (<i>Graduates Profile</i>)	37
B. Perumusan CPL	38
C. Matrik Hubungan CPL dengan Profil Lulusan	39
D. Matrik Pemetaan CPL Mengacu Pilar UNESCO.....	41
BAB VI Penentuan Bahan Kajian	44

A. Gambar <i>Body of Knowledge</i> (BoK)	44
B. Pemetaan Bahan Kajian	46
BAB VII Pembentukan Mata Kuliah, Penentuan Bobot SKS, Pemetaan Mata	
Kuliah dengan CPL dan Profil Prodi serta Deskripsi Mata Kuliah.....	50
A. Pembentukan Mata Kuliah	50
B. Penentuan Bobot SKS.....	55
C. Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL dan Profil Prodi.....	58
D. Deskripsi Mata Kuliah.....	62
BAB VIII Struktur Mata Kuliah	69
A. Mata Kuliah Penciri Nasional Dan Penciri UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri	
Purwokerto	69
B. Matrik Kurikulum	70
C. Organisasi Mata Kuliah	73
BAB IX Peta Kurikulum, Peta Pemenuhan CPL Prodi, Daftar Sebaran Mata	
Kuliah dan Masa Tempuh Kurikulum.....	75
A. Peta Kurikulum Informatika	75
B. Peta Jalan Pemenuhan CPL.....	76
C. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester.....	86
D. Masa Tempuh Kurikulum.....	91
BAB X Modalitas Pembelajaran, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) serta	
Penilaian	92
A. Modalitas dan Metode Pembelajaran	92
B. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	98
C. Penilaian Pembelajaran.....	100
D. <i>Contructive Alignments</i> Kurikulum	110
BAB XI Sarana dan Prasarana Kegiatan	122
BAB XII Implementasi Hak Belajar Mahasiswa Maksimum 3 Semester di Luar	
Prodi Informatika.....	123
A. Ketentuan Umum Implementasi MBKM	123
B. Ketentuan Khusus.....	123
C. Jenis Program MBKM UIN Saizu Purwokerto	125
D. Kebijakan Umum Konversi	130
E. Mata Kuliah (MK) yang Wajib Ditempuh di Dalam Prodi Informatika	138
F. Pembelajaran Mata Kuliah (MK) di Luar Program Studi Informatika	140
G. Daftar Mata Kuliah yang Dapat Dikonversi pada Setiap Program MBKM	

yang Diambil di Luar UIN Saizu	141
BAB XIII	142
BAB XIII Penjamin Mutu dan Mekanisme Pengelolaan Pelaksanaan Kurikulum	142
BAB XIV.....	146
BAB XIV Tenaga Pengajar	146
Lampiran – lampiran	150
Berisi Catatan Penting dan RPP Mata Kuliah	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Identitas Program Studi.....	11
Tabel 4. 1 Visi, Misi, Tujuan dan Strategi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.....	22
Tabel 4. 2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas.....	23
Tabel 4. 3 Pilar Paradigma Pembelajaran Profetik.....	33
Tabel 4. 4 Indikator Kontekstualitas Paradigma Pembelajaran Profetik.....	34
Tabel 5. 1 Profil Lulusan dan Deskripsi.....	37
Tabel 5. 2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	38
Tabel 5. 3 Pemetaan Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	40
Tabel 5. 4 Matrik Pemetaan CPL mengacu Pilar UNESCO.....	41
Tabel 6. 1 Penentuan Body of Knowledge.....	45
Tabel 6. 2 Pemetaan Bahan Kajian dengan CPL dan Profil Lulusan.....	46
Tabel 7. 1 Pembentukan Mata Kuliah.....	50
Tabel 7. 2 Mata Kuliah dan Penentuan SKS.....	55
Tabel 7. 3 Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL Prodi.....	58
Tabel 7. 4 Deskripsi Mata Kuliah dengan CPL Prodi.....	62
Tabel 8. 1 Mata Kuliah Penciri Nasional Dan Penciri UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.....	69
Tabel 8. 2 Matrik Kurikulum Program Studi.....	70
Tabel 8. 3 Organisasi Mata Kuliah Program Studi.....	73
Tabel 9. 1 Peta Jalan Pemenuhan CPL 1.....	76
Tabel 9. 2 Peta Jalan Pemenuhan CPL 2.....	77
Tabel 9. 3 Peta Jalan Pemenuhan CPL 3.....	77
Tabel 9. 4 Peta Jalan Pemenuhan CPL 4.....	78
Tabel 9. 5 Peta Jalan Pemenuhan CPL 5.....	80
Tabel 9. 6 Peta Jalan Pemenuhan CPL 6.....	81
Tabel 9. 7 Peta Jalan Pemenuhan CPL 7.....	82
Tabel 9. 8 Peta Jalan Pemenuhan CPL 8.....	83
Tabel 9. 9 Peta Jalan Pemenuhan CPL 9.....	84
Tabel 9. 10 Peta Jalan Pemenuhan CPL 10.....	85
Tabel 9. 11 Peta Jalan Pemenuhan CPL 11.....	86
Tabel 9. 13 Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester.....	86
Tabel 10. 1 Contoh Pemilihan Bentuk, Metode dan Penugasan Pembelajaran.....	92
Tabel 10. 2 Pemetaan Metode Pembelajaran.....	94

Tabel 10. 3 Pemetaan Bentuk Penilaian Pembelajaran	101
Tabel 10. 4 Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa	105
Tabel 10. 5 Contoh Rubrik Holistic	106
Tabel 10. 6 Contoh Rubrik Analitik	106
Tabel 10. 7 Contoh Rubrik Skala Persepsi	108
Tabel 10. 8 Penilaian Portofolio Artikel	109
Tabel 10. 9 Keselarasan Terstruktural Kurikulum	110
Tabel 11. 4 Jenis Program MBKM UIN Saizu Purwokerto	125
Tabel 11. 5 Jumlah SKS Konversi Riset Individual	131
Tabel 11. 6 Jumlah SKS Konversi Kewirausahaan	131
Tabel 11. 7 Jumlah SKS Konversi Asistensi Mengajar	133
Tabel 11. 8 Jumlah SKS Konversi Magang	134
Tabel 11. 9 Jumlah SKS Konversi KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan.....	135
Tabel 11. 10 Jumlah SKS Konversi Moderasi Beragama dalam Bentuk Publikasi	136
Tabel 11. 11 Jumlah SKS Konversi Moderasi Beragama dalam Bentuk Kegiatan	137
Tabel 11. 12 Daftar Mata Kuliah Wajib yang Ditempuh di Dalam Prodi Informatika	138
Tabel 11. 13 Daftar Mata Kuliah yang Ditawarkan di Luar Prodi Informatika di Lingkungan UIN Saizu.....	140
Tabel 11. 14 Daftar Mata Kuliah yang Ditawarkan di Luar Prodi Informatika di Luar UIN Saizu.....	140
Tabel 11. 15 Daftar Mata Kuliah yang Diambil di Luar UIN Saizu yang Dapat Dikonversi pada Program MBKM	141
Tabel 11. 16 Contoh Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum Prodi Informatika	143
Tabel 11. 17 Daftar Tenaga Pengajar Prodi	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Konstruksi Paradigma Keilmuan Jabalul Hikmah	26
Gambar 4. 2 Epistemologi Paradigma Pembelajaran Profetik	30
Gambar 4. 3 Koneksitas dalam Paradigma Pembelajaran Profetik	31
Gambar 4. 4 Pola Bangunan dalam Paradigma Pembelajaran Profetik	31
Gambar 4. 5 Integrasi Visi, Paradigma Keilmuan dan Paradigma Pembelajaran UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri	36
Gambar 6. 1 Gambaran Body of Knowledge Bahan Kajian Informatika	44
Gambar 9. 1 Peta Kurikulum Prodi Informatika	75

HALAMAN PENGESAHAN



DEKAN FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
NOMOR 1590 TAHUN 2025

TENTANG

KURIKULUM OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)
PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
TAHUN 2025

DEKAN FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dan pelaksanaan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi yang adaptif, kontekstual, dan relevan dibutuhkan kurikulum yang komprehensif, berorientasi pada pemenuhan pencapaian pembelajaran lulusan yang efektif, progresif, dan terukur;
- b. bahwa pelaksanaan kurikulum tahun 2020 telah berlangsung selama lima tahun dan membutuhkan peninjauan (review) agar tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan yang berubah;
- c. bahwa untuk memenuhi maksud sebagaimana disebut dalam huruf a dan huruf b, maka perlu ditetapkan Kurikulum Outcome based Education (OBE) Program Studi Informatika dengan Keputusan Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2025.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto;



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : QQINDhBM

9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
11. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 25 tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto; dan
12. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 34 tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Kurikulum Outcome based Education (OBE) Program Studi Informatika Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Tahun 2025.
 2. Kurikulum Outcome based Education (OBE) Program Studi Informatika Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Tahun 2025 berlaku untuk mahasiswa Program Studi Informatika angkatan tahun akademik 2025-2026.
 3. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Purwokerto
Pada Tanggal : 26 Juni 2025
Dekan,



Muskinul Fuad



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : QQINDhBM

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga pedoman pengembangan kurikulum program studi Informatika berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) di Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri dapat disusun dengan baik.

Perkembangan pendidikan dan tuntutan kompetensi lulusan mendorong kita untuk terus berinovasi dalam penyusunan kurikulum. Melalui pendekatan OBE, kurikulum Program Studi Informatika difokuskan pada capaian hasil belajar sehingga lulusan tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap sesuai kebutuhan masyarakat dan industri. Dengan demikian, lulusan Informatika diharapkan siap berkontribusi dan relevan di dunia kerja.

Pedoman ini disusun sebagai panduan bagi para dosen dan pengelola program studi Informatika dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kurikulum dengan sistematis. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan pedoman ini. Semoga pedoman ini memberikan manfaat besar dalam pengembangan kurikulum dan pendidikan, sekaligus mendukung upaya universitas dalam mencetak lulusan Informatika yang berintegritas, berilmu, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Purwokerto, 29 Oktober 2024

Ketua Tim Penyusun

BAB I

Identitas Program Studi

Identitas program studi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. 1 Identitas Program Studi

Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri
Fakultas	Dakwah
Prodi	Informatika
Akreditasi (Nasional dan/atau internasional):	Terakreditasi Baik dari LAM-INFOKOM
No SK Akreditasi	021/SK/LAM-INFOKOM/Ak.P/S/III/2025
Jenjang Pendidikan	S1 (Sarjana)
Gelar Lulusan	S.Kom
Visi Keilmuan	Mengembangkan Kajian <i>Artificial Intelligence</i> , <i>Data Science</i> dan <i>Software Engineering</i> berbasis nilai keislaman, Lokalitas Banyumasan, dan ke-Indonesiaan untuk kemajuan masyarakat
Misi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang unggul di bidang ilmu Informatika; 2. Melakukan penelitian di bidang Informatika secara progresif dan integratif berbasis nilai keislaman, lokalitas, dan keindonesiaan; 3. Mengembangkan model pengabdian masyarakat berbasis kolaborasi dengan bidang ilmu informatika; 4. Membangun kerjasama dengan berbagai lembaga (<i>stakeholders</i>) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, penelitian, dan pengabdian.
Persyaratan Kompetensi Dan/Atau Kualifikasi Calon Mahasiswa	SMA/MA/SMK dan Sederajat
Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jalur AOSMA 2. SNBP 3. SNBT 4. Jalur Mandiri

BAB II

Hasil Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

A. Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum prodi informatika dilakukan untuk tujuan perbaikan keberlanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif dengan memperhatikan ketercapaian CPL melalui ketercapaian CPMK. Evaluasi dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4 atau 5 tahun sekali, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta direview oleh pakar bidang ilmu Program Studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna. Evaluasi kurikulum merupakan hasil masukan dari dosen, mahasiswa, alumni, tendik (*survey*) serta masukan dari pihak eksternal.

Prodi informatika belum melakukan evaluasi kurikulum dikarenakan baru memiliki mahasiswa ditahun ajaran 2023/2024 dan masih melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2023/2024 yang mengacu pada Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNi APTIKOM

B. Tracer Study

Tracer study prodi informatika merupakan studi pelacakan jejak lulusan/alumni yang dilakukan kepada alumni 2 tahun setelah lulus. *Tracer study* bertujuan untuk mengetahui *outcome* pendidikan dalam bentuk transisi dari dunia pendidikan tinggi ke dunia kerja, output pendidikan yaitu penilaian diri terhadap penguasaan dan pemerolehan kompetensi, proses pendidikan berupa evaluasi proses pembelajaran dan kontribusi pendidikan tinggi terhadap pemerolehan kompetensi serta input pendidikan berupa penggalian lebih lanjut terhadap informasi sosio geografis lulusan.

Prodi informatika belum melakukan *tracer study* kurikulum dikarenakan baru memiliki mahasiswa ditahun ajaran 2023/2024 dan masih melakukan proses pembelajaran.

BAB III

Landasan Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi, namun demikian dalam pengembangan kurikulum perguruan tinggi harus berlandaskan mulai dari UUD 1945, UU No. 12 Tahun 2012, Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dituangkan dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020 serta ketentuan lain yang berlaku. Kurikulum diharapkan dapat menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan tertentu. Kurikulum membentuk budi pekerti luhur, sehingga dapat berkontribusi untuk menjaga nilai-nilai kebangsaan, kebhinekaan, kepedulian kepada sesama bangsa dan umat manusia. Penyusunan kurikulum hendaknya dilandasi dengan landasan yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, yuridis, dan lain-lain.

A. Landasan Filosofis

Secara filosofis, penyelenggaraan pendidikan pada prodi Informatika setidaknya mendasarkan pada 4 (empat) aliran filsafat, yaitu:

1. Aliran Progresivisme, memandang proses pembelajaran ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) dengan memperhatikan pengalaman peserta didik, sehingga diharapkan dapat tercipta perubahan pada diri peserta didik dengan indikator adanya perkembangan tingkat kemajuan baik dalam bentuk pemikiran maupun sikap.
2. Aliran Konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Aliran ini memiliki kesamaan dengan aliran Empirisisme yang mengatakan bahwa sumber pengetahuan adalah pengalaman (*Apposteriori*) panca indera. Pengetahuan terbentuk karena pemanfaatan panca indera melalui mata untuk melihat, hidung untuk mencium, telinga untuk mendengar, lidah untuk merasa dan kulit untuk meraba. Dari pengalaman-pengalaman indera itulah kemudian manusia belajar sehingga menghasilkan suatu pengetahuan dan pengalaman.
3. Aliran Humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/karakteristik, potensi dan motivasi yang dimilikinya. Suatu pembelajaran akan berhasil jika dapat menciptakan perubahan pada diri peserta didik, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik yang memiliki potensi dan karakteristik yang berbeda-beda.

4. Filsafat Antropologi memandang manusia adalah makhluk individu, makhluk sosial, makhluk susila, dan makhluk religi (Poedjawijatna, 2005). Empat hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut

a. Manusia sebagai makhluk individu

Dalam pandangan Filsafat Antropologi, setiap manusia tidak sama dengan orang lain sekalipun identik. Dengan demikian kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari system pendidikan harus menghargai atau melihat keunikan setiap manusia. Wujud konkrit dari penghargaan ini adalah penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang disesuaikan dengan bakat dan minat positif dalam diri setiap peserta didik. Dalam konteks pendidikan sekolah, hakikat manusia sebagai makhluk individu berimplikasi pada penataan semua unsur pendidikan, mulai dari guru/dosen, peserta didik, tujuan pendidikan, strategi pendidikan, maupun evaluasi pendidikan, termasuk kurikulum.

Hakikat manusia sebagai makhluk individu berimplikasi pada penyelenggaraan pendidikan sebagai berikut: (a) guru/dosen diharapkan sebagai subjek yang benar-benar berbakat dan berminat menjadi guru/dosen, serta mengajar pelajaran sesuai dengan bakat dan minatnya; (b) Tujuan dan isi pendidikan berupa aneka mata pelajaran/ mata kuliah, sehingga dapat mengakomodir keanekaragaman bakat dan minat peserta didik. Dalam hal ini satuan pendidikan menyusun kurikulum dengan mengalokasikan sejumlah mata pelajaran/mata kuliah pilihan yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih mata kuliah sesuai dengan keinginannya tapi dalam batas-batas tertentu; (c) Strategi pembelajaran diharapkan guru/dosen dapat menggunakan aneka metode dan media pembelajaran, sehingga dapat mengakomodir keanekaragaman cara belajar siswa/mahasiswa; (d) Penilaian dan evaluasi pembelajaran diharapkan guru/dosen dapat menilai dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik/mahasiswa sesuai kapasitas potensi akademik yang dimilikinya.

b. Manusia sebagai makhluk sosial

Pandangan tentang hakikat manusia sebagai makhluk sosial dalam konteks pembelajaran akan berimplikasi terhadap semua unsur pendidikan, yaitu: (a) Dosen memerlukan sarana atau wadah untuk mengembangkan profesinya dalam suatu organisasi, seperti Asosiasi Dosen Republik Indonesia (ADRI), Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) atau organisasi sejenis lainnya; (b) Mahasiswa memerlukan wadah bagi pengembangan potensinya secara bersama, seperti

melalui Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Dewan Permusyawaratan Mahasiswa (DPM), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), Himpunan Mahasiswa Jurusan/Program Studi dan berbagai kelompok pengembangan bakat dan minat di kampus; (c) Tujuan dan isi pembelajaran diharapkan pada kurikulum perguruan tinggi tersedia tujuan dan isi pembelajaran yang memadai untuk mendorong berkembangnya kesadaran dan keterampilan sosial mahasiswa; (d) Strategi pembelajaran, diperlukan untuk memupuk kemampuan bekerjasama, seperti kerja kelompok dan diskusi.

c. Manusia sebagai makhluk susila

Dalam pandangan hakikat manusia sebagai makhluk susila mempunyai implikasi terhadap semua unsur pendidikan, di antaranya: (a) Dosen disyaratkan telah mampu mengembangkan potensi dirinya, sehingga dalam berinteraksi ia lebih banyak menonjolkan tingkah laku baiknya daripada tingkah laku buruknya; (b) Mahasiswa dengan perkembangan potensinya diharapkan mampu berinteraksi antar mahasiswa atau antara orang tua dengan kampus agar tercipta kesepakatan-kesepakatan untuk mengikuti aturan kampus sebagai wujud pengembangan potensi dalam diri mahasiswa; (c) Tujuan dan isi pembelajaran diharapkan pada kurikulum perguruan tinggi tersedia tujuan dan berisi dikaitkan dengan nilai-nilai pendidikan moral, etika dan estetika yang terintegrasi pada setiap mata kuliah; (d) Strategi pembelajaran, cara-cara pendidikan moral, etika dan estetika seperti sikap teladan, indoktrinasi, hadiah (*reward*), hukuman (*punishment*) dan penalaran diterapkan secara proporsional, sinergis dan konsisten; (e) Evaluasi terhadap aspek kognitif dengan acuan norma dilakukan juga terhadap perkembangan kebaikan dalam diri mahasiswa dengan menggunakan norma sebagai alat ukur atau patokan.

d. Manusia sebagai makhluk beragama

Pandangan tentang hakikat manusia sebagai makhluk beragama mempunyai implikasi terhadap semua unsur pendidikan, di antaranya: (a) Dosen disyaratkan sebagai orang yang percaya akan adanya Tuhan (*Theis*) atau hidup beragama, sekalipun berbeda agama atau beda dalam penyebutan nama Tuhannya; (b) Mahasiswa telah disyaratkan diarahkan untuk menentukan pilihan agama yang diyakininya; (c) Tujuan dan isi pendidikan diharapkan pada kurikulum perguruan tinggi tersedia tujuan dan isi pendidikan ketuhanan atau mengenai agama sesuai ajaran agama yang dianut mahasiswa/masyarakat tempat satuan pendidikan berada; (d) Strategi pendidikan, cara-cara pendidikan

ketuhanan seperti teladan, penalaran, perintah, hadiah, nasihat, larangan, dan hukuman digunakan secara proporsional, sinergis dan konsisten; (e) Evaluasi pendidikan dilakukan terhadap perkembangan keberagaman dalam diri mahasiswa secara proporsional.

B. Landasan Sosiologis

Pengembangan kurikulum prodi informatika merupakan suatu proses yang tidak bisa dipisahkan dari konteks sosial di mana pendidikan berlangsung. Dalam konteks sosiologis, kurikulum prodi informatika dikembangkan dengan mencerminkan kebutuhan dan aspirasi masyarakat serta perkembangan sosial yang terjadi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan relevan dan dapat mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di masyarakat. Oleh karena itu, keterlibatan berbagai pihak, termasuk komunitas lokal, industri, dan alumni, sangat diperlukan dalam merumuskan tujuan dan isi kurikulum.

Salah satu landasan sosiologis utama dalam pengembangan kurikulum adalah pemahaman tentang budaya dan nilai-nilai masyarakat Banyumas atau panginyongan. Kurikulum prodi informatika selalu mempertimbangkan karakteristik budaya setempat dan kekayaan kearifan lokal agar relevan dan dapat diterima oleh mahasiswa. Misalnya, integrasi unsur budaya panginyongan dalam materi ajar dapat meningkatkan rasa memiliki mahasiswa terhadap pembelajaran dan memperkuat identitas mereka. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan identitas sosial.

Selain itu, perubahan sosial yang cepat akibat perkembangan teknologi dan globalisasi juga menjadi faktor penting dalam pengembangan kurikulum prodi informatika. Kurikulum prodi informatika selalu merespons dinamika tersebut dengan mempersiapkan mahasiswa untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Dalam hal ini, kompetensi yang diperlukan di pasar kerja harus menjadi salah satu fokus utama, sehingga lulusan dapat bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum prodi informatika selalu didasarkan pada analisis tren sosial, ekonomi dan industri yang relevan.

Selain itu, pengembangan kurikulum prodi informatika selalu melibatkan partisipasi masyarakat sebagai aspek sosiologis yang sangat penting. Melibatkan orang tua, tokoh masyarakat, dan sektor industri dalam proses ini dapat memberikan perspektif yang beragam dan memperkaya kurikulum yang dihasilkan. Hal ini tidak hanya menciptakan rasa kepemilikan di kalangan stakeholder, tetapi juga memastikan

bahwa pendidikan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat. Dengan pendekatan yang inklusif, kurikulum dapat lebih efektif dalam mencapai tujuannya dan memberikan dampak positif bagi pengembangan sosial.

C. Landasan Psikologis

Pengembangan kurikulum prodi informatika dalam kerangka Outcome Based Education (OBE) tidak hanya mempertimbangkan aspek sosial, tetapi juga memerlukan landasan psikologis yang kuat. Psikologi pendidikan memberikan wawasan tentang bagaimana individu belajar dan berperilaku dalam konteks pendidikan. Dengan memahami proses mental dan emosional siswa, kurikulum dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal bagi setiap individu.

Salah satu konsep psikologis yang penting dalam OBE adalah teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pengembangan kurikulum, pendekatan ini mendorong penggunaan metode pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan menciptakan situasi belajar yang relevan dan kontekstual, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi kompetensi yang diharapkan, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih berarti.

Selain itu, perhatian terhadap perbedaan individu sangat penting dalam pengembangan kurikulum OBE. Setiap siswa memiliki gaya belajar, motivasi, dan kebutuhan yang berbeda. Dengan memahami prinsip-prinsip psikologis seperti motivasi dan kecerdasan majemuk, pendidik dapat merancang kurikulum yang fleksibel dan dapat diakses oleh semua siswa. Misalnya, dengan memberikan berbagai pilihan metode pembelajaran dan penilaian, siswa dapat memilih cara yang paling sesuai dengan cara belajar mereka, meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Aspek emosional juga tidak kalah penting dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat memengaruhi motivasi dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menciptakan rasa aman dan nyaman bagi siswa. Keterlibatan siswa dalam menentukan tujuan pembelajaran dan refleksi terhadap pencapaian mereka juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap proses belajar, yang merupakan inti dari OBE.

Selain itu, evaluasi dalam OBE pada informatika dilakukan terhadap setiap aspek psikologis yang dapat mengukur perkembangan siswa secara holistik. Selain

menilai pencapaian akademis, penting untuk mengevaluasi kemajuan dalam aspek sosial dan emosional siswa. Dengan demikian, pengembangan kurikulum program studi yang mengacu pada OBE bukan hanya sekadar fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mendukung perkembangan psikologis siswa secara keseluruhan. Ini akan menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga siap menghadapi tantangan dalam kehidupan sosial dan profesional.

D. Landasan Historis

Pengembangan kurikulum prodi informatika tidak terlepas dari sejarah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri. UIN Saizu merupakan pengembangan dan alih status dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 41 Tahun 2021 tanggal 11 Mei tentang Perubahan IAIN Purwokerto menjadi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. IAIN Purwokerto sendiri merupakan pengembangan dan alih status dari STAIN Purwokerto pada tahun 2014. Secara historis STAIN Purwokerto juga merupakan alih status dari Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (1964 – 1994) dan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang (1994 – 1997) yang berkedudukan di Purwokerto.

Pendirian IAIN Purwokerto diilhami oleh pidato Menteri Agama RI, Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, saat peresmian Sekolah Persiapan (SP) IAIN (sekarang menjadi MAN 1) yang antara lain mengharapkan kepada para pendiri SP IAIN agar usaha pendidikan formal tidak berhenti sampai tingkat Aliyah (SLTA) saja. Akan tetapi, pendidikan formal tersebut dilanjutkan dengan usaha mendirikan fakultas-fakultas agama, yang pada saatnya dapat dimasukkan ke dalam Institut Agama Islam Negeri (Al-Djami'ah Al-Islamiyah Al-Hukumiyah) Yogyakarta, sehingga dapat memberi kesempatan belajar lebih lanjut kepada lulusan SP IAIN khususnya, dan SLTA pada umumnya.

Pernyataan Menteri Agama kemudian disambut oleh K.H. Muslich, ketua Yayasan Al-Hidayah dan Pendiri SP IAIN sekaligus anggota DPRGR, Anggota MPRS, serta anggota Dewan Perancang Nasional. K.H. Muslich kemudian mengajak tokoh-tokoh muslim Banyumas lainnya, antara lain: H.O.S. Noto Soewiryo (Kepala Pengawas Urusan Agama Karesidenan Purwokerto), Drs. Muzayyin Arifin (Ketua SP IAIN Purwokerto), K.H. Muchlis (Penghulu pada Kantor Urusan Agama di Purwokerto), dan Muhammad Hadjid (seorang pengusaha di Purwokerto) untuk

mendirikan Badan Wakaf Al-Djami'ah Sunan Kalijaga. Tugas utama badan wakaf ini adalah mendirikan lembaga pendidikan tinggi agama di Purwokerto dengan segera.

Usaha Badan Wakaf yang diketuai oleh K.H. Muslich tersebut memperoleh simpati dan dukungan dari masyarakat luas. Oleh karenanya, pada 10 November 1962, Badan Wakaf Al-Djami'ah Sunan Kalijaga mendirikan Fakultas Tarbiyah Al-Djami'ah Sunan Kalijaga. Kemudian, pada tahun itu pula, 12 Desember 1962, Badan Wakaf Al-Djami'ah Sunan Kalijaga secara resmi diaktenotariskan sebagai badan hukum yang mendirikan dan mengelola fakultas tersebut.

Setelah hampir dua tahun, Fakultas Tarbiyah Al-Djami'ah Sunan Kalijaga Purwokerto berjalan, para pendiri yang dibantu para Residen Banyumas, melalui Rektor IAIN Al-Djamiah Al-Hukumiyah Yogyakarta mengusulkan kepada Menteri Agama agar Fakultas Tarbiyah Al-Dja-mi'ah Sunan Kalijaga Purwokerto dinegerikan.

Melalui Keputusan Menteri Agama Nomor 68 Tahun 1964 Tanggal 9 September 1964, Fakultas Tarbiyah Al-Djami'ah Sunan Kalijaga Purwokerto dinegerikan dan menginduk kepada IAIN Al-Djami'ah Al-Hukumiyah Yogyakarta, yang kemudian berubah namanya menjadi IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Serah terima penegerian Fakultas Tarbiyah Purwokerto sekaligus penggabungannya dengan IAIN Sunan Kalijaga dilakukan pada 3 Nopember 1964. Sejak saat itu, menjadi Fakultas Tarbiyah Al-Djami'ah Al-Islamiyah Al Hukumiyah Sunan Kalijaga Cabang Purwokerto.

Selanjutnya, atas dasar pertimbangan geografis dan efisiensi pembinaan teknis kewilayahan, berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 385 Tahun 1993, Nomor 394 Tahun 1993, dan Nomor 408 Tahun 1993, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di Purwokerto dilimpahkan dari IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta kepada IAIN Walisongo, Semarang. Serah terima pengindukan dari IAIN Sunan Kalijaga kepada IAIN Walisongo itu baru bisa dilaksanakan pada 13 Desember 1994. Sejak saat itu, Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Purwokerto berubah menjadi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo di Purwokerto.

Kemudian, dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 1997 tanggal 21 Maret 1997 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, maka Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo di Purwokerto berubah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto, sebuah perguruan tinggi yang mandiri sehingga dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitasnya. Perubahan status dari Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo di Purwokerto menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto ini memberi otonomi yang besar dan peluang yang banyak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki STAIN

Purwokerto sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan potensi civitas akademika, dengan cara membuka Jurusan dan Program Studi baru, serta melakukan penyempurnaan kurikulum dan reformasi dalam berbagai aspek.

Pada tahun 2014, status STAIN Purwokerto berubah dari SEKOLAH TINGGI menjadi INSTITUT. Perubahan status ini ditetapkan melalui Peraturan Presiden Nomor 139 tahun 2014. Setelah melewati perjalanan Panjang, akhirnya pada tahun 2021 status IAIN Purwokerto berubah dari INSTITUT menjadi UNIVERSITAS. Perubahan status ini ditetapkan melalui Peraturan Presiden Nomor 41 Tahun 2021 tanggal 11 Mei 2021. Dengan peralihan status ini, menjadikan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kesempatan untuk berkembang menjadi lebih baik lagi

Pemahaman terhadap sejarah perkembangan UIN Saizu menjadi aspek krusial dalam merancang kurikulum program studi informatika yang tidak hanya relevan, tetapi juga responsif terhadap tantangan abad 21 dan era 5.0. Sejarah UIN SAIZU yang kaya akan nilai-nilai keagamaan dan komitmen terhadap pendidikan memberikan fondasi yang kokoh untuk pengembangan kurikulum yang integratif. Melalui pemahaman ini, kita dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar yang membentuk identitas institusi, serta mengadaptasi nilai-nilai tersebut dalam konteks pembelajaran modern.

Konteks abad 21 dan era 5.0 menuntut pendidikan untuk lebih adaptif terhadap perubahan cepat di bidang teknologi dan informasi. Oleh karena itu, kurikulum yang dikembangkan prodi informatika harus mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, tanpa mengabaikan nilai-nilai keagamaan yang menjadi ciri khas UIN SAIZU. Pemahaman tentang sejarah perkembangan UIN SAIZU memungkinkan kita untuk menjalin hubungan antara tradisi dan inovasi, sehingga siswa dapat belajar untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang etis dan sesuai dengan nilai-nilai spiritual.

E. Landasan Hukum

Landasan hukum dari pengembangan kurikulum prodi Informatika mengacu *outcome based education* ini adalah

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
3. 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);

4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. 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;
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. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
12. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi
13. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 1591 Tahun 2022 Tentang Petunjuk Teknis Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.

BAB IV

Visi, Misi, Tujuan, Strategi, dan University Value

A. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Visi, Misi, Tujuan, Strategi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. 1 Visi, Misi, Tujuan dan Strategi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Visi	Menjadi Universitas Islam yang unggul, progresif dan integratif dalam pengembangan ilmu, teknologi dan/atau seni di Asia Tenggara Tahun 2040
Misi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan pendidikan akademik, vokasi, dan profesi yang berkualitas dalam pengembangan ilmu, teknologi dan seni; b. Menyelenggarakan penelitian yang inovatif dan integratif berbasis nilai keislaman, lokalitas dan keindonesiaan; c. Melakukan transformasi masyarakat sesuai dengan nilai keislaman, lokalitas, keindonesiaan dan perkembangan global; d. Membangun kerja sama yang produktif dan kolaboratif dalam pengembangan ilmu, teknologi dan seni; e. Mewujudkan tata kelola kelembagaan secara profesional berstandar nasional dan internasional.
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan lulusan yang unggul, profesional, dan berakhlak mulia yang mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; b. Menghasilkan penelitian yang inovatif dan integratif untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan peradaban; c. Terlaksananya pengabdian dan pemberdayaan masyarakat secara transformatif berbasis nilai keislaman, lokalitas dan keindonesiaan; d. Terlaksananya kerja sama yang produktif dan kolaboratif; e. Terwujudnya tata kelola kelembagaan secara profesional berstandar nasional dan internasional.
Strategi	Strategi implementasi operasional Visi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yaitu menjadi Menjadi Universitas Islam Negeri yang unggul, progresif, dan integratif dalam pengembangan ilmu, teknologi, dan seni di Asia Tenggara tahun 2040 dilakukan sebagaimana penjabaran berikut:

	<p>a. UNGGUL. Indikator unggul di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Purwokerto untuk mengukur capaian integrasi keilmuan dalam konseptualisasi, teoritisasi dan kemudian aplikasi/ aktualisasi di lapangan. Semakin baik, maka semakin unggul. Harapannya, kita bisa menunjukkan keunggulan kepada dunia melalui proses pendidikan, pembelajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, prestasi mahasiswa dan dosen, dan pelayanan yang dilakukan oleh civitas akademika dan tenaga kependidikan. Capaian-capaian keunggulan itu bisa di ukur pada tingkat Asia Tenggara. Kedua,</p> <p>b. PROGRESIF. Wujud progresivitas UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Purwokerto adalah dalam pengembangan dan inovasi tiada henti. Hal itu sejalan dengan pernyataan nabi bahwa manusia harus lebih baik daripada yang kemarin atau besok harus lebih baik dari sekarang. Perkembangan perguruan tinggi dapat dilihat dari pola pengembangan yang dituangkan dalam rencana strategis dan diukur ketercapaiannya secara berkala. Dengan sistem seperti itu, diharapkan akan berkembang sangat baik dari berbagai sistem dan struktur yang ada. Ketiga,</p> <p>c. INTEGRATIF. Konsep ideal mengenai integratif menunjukkan satu kekhasan bagi perguruan tinggi Islam berbentuk universitas, yakni integrasi keilmuan. Selama ini, ada dikotomi antara agama, ilmu, teknologi, dan seni yang membuat cara berpikir terpisah. Konsep integrasi keilmuan memperlihatkan bahwa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Purwokerto melakukan dialog yang inspiratif sehingga memungkinkan terwujudnya pengembangan teori teori ilmu pengetahuan yang berasal dari multi-disiplin. Dengan adanya integrasi keilmuan ini, diharapkan terbentuk pola yang inovasi sejalan dengan perkembangan dan perubahan peradaban masyarakat dunia.</p>
--	---

B. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Fakultas

Visi, misi, tujuan, dan strategi Fakultas Dakwah adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. 2 Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi Fakultas

Visi	Menjadi Fakultas yang Unggul, Progresif, dan Integratif dalam Pengembangan Ilmu Dakwah di Asia Tenggara Tahun 2040
------	--

Misi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran ilmu dakwah yang unggul; 2. Melakukan penelitian di bidang ilmu dakwah secara progresif dan integratif berbasis nilai keislaman, lokalitas, dan keindonesiaan; 3. Mengembangkan model pengabdian masyarakat berbasis ilmu dakwah; 4. Membangun kerjasama dengan berbagai Lembaga (stakeholders) secara produktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, professional, dan memiliki komitmen dakwah yang tinggi; 2. Menghasilkan penelitian di bidang ilmu dakwah yang progresif dan integrative 3. Menghasilkan model-model pengabdian dan pendampingan masyarakat yang bersifat inklusif dan partisipatif; 4. Menghasilkan Kerjasama dengan berbagai lembaga yang berstandar nasional dan internasional 5. Mewujudkan tata Kelola fakultas yang berstandar nasional dan internasional

C. Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Program Studi Informatika

1. Visi Program Studi

Visi keilmuan Program Studi Informatika dirancang dan disusun untuk menjadi landasan dalam mengembangkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, dengan keunggulan dan kekhasan yang membedakannya dari program studi sejenis. Dalam perumusan visi ini, visi prodi informatika tetap selaras dengan visi perguruan tinggi dan fakultas, namun difokuskan pada bidang-bidang keilmuan yang menjadi ciri khasnya. Keilmuan yang dikembangkan berorientasi pada pencapaian profil lulusan yang unggul di bidang data saintis, pengembangan perangkat lunak, kecerdasan buatan, dan asisten peneliti bidang informatika. Hal ini selaras dengan ditopang SDM dosen dengan kualifikasi S2 dan S3, yang memiliki keahlian dalam bidang kecerdasan buatan (AI), sistem informasi, pengembangan perangkat lunak, teknologi informasi serta peneliti bidang informatika. Kompetensi dan pengalaman dosen dalam penelitian dan pengabdian masyarakat mendukung terwujudnya lulusan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini,

kompeten, relevan, dan berdaya saing tinggi di era 5.0 atau abad 21. Kolaborasi keilmuan antara informatika dan kompetensi lain menjadi ciri lulusan yang diharapkan dapat memberikan gebrakan baru dalam perkembangan dunia global.

Adapun visi keilmuan prodi informatika adalah “Mengembangkan Kajian *Artificial Intelligence, Data Science* dan *Software Engineering* berbasis nilai keislaman, Lokalitas Banyumasan, dan ke-Indonesiaan untuk kemajuan masyarakat”.

2. Misi Program Studi

Misi prodi informatika adalah:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang unggul di bidang ilmu Informatika;
- 2) Melakukan penelitian di bidang Informatika secara progresif dan integratif berbasis nilai keislaman, lokalitas, dan keindonesiaan;
- 3) Mengembangkan model pengabdian masyarakat berbasis ilmu informatika;
- 4) Membangun kerjasama dengan berbagai lembaga (stakeholders) untuk meningkatkan mutu pembelajaran, penelitian, dan pengabdian.

3. Tujuan Pendidikan Program Studi atau *Program Educational Objective (PEO)*

Program Studi Informatika mempersiapkan mahasiswa dengan keahlian sebagai:

- 1) Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia dan professional di bidang informatika, serta memiliki daya saing yang tinggi;
- 2) Menghasilkan penelitian di bidang informatika yang bersifat progresif dan integratif;
- 3) Menghasilkan model-model pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan keilmuan informatika
- 4) Mewujudkan tata kelola program studi yang berstandar nasional dan internasional.

4. Sasaran Program Studi

Program Studi Informatika mempersiapkan mahasiswa dengan keahlian sebagai:

- 1) Menghasilkan lulusan dengan rata-rata IPK 3.30
- 2) Menghasilkan lulusan dengan rata-rata waktu tempuh 8 Semester
- 3) Menghasilkan lulusan dengan masa tunggu kerja pertama dari lulusan paling lama 6 bulan

- 4) Keterlibatan Mahasiswa dalam penelitian dan PkM Dosen sebanyak 20% setiap Tahun

D. Nilai-nilai Dasar UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Secara akademik-substantif, keilmuan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri adalah multidisipliner Jabalul Hikmah. Konstruksi dasar keilmuan ini berpijak pada makna yang tersublim dalam gunung dan hikmah. Secara akademik-epistemologis, konsep Jabalul Hikmah menegaskan bahwa output lulusan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri memiliki kebijaksanaan sikap dan kekuatan analisis. Muaranya adalah semangat untuk senantiasa melakukan kebaikan kepada sesama dan semesta.

Perkembangan teknologi, pergerakan zaman, serta keterbukaan akses dan komunikasi yang begitu masif seperti sekarang membutuhkan basis yang kuat. Oleh karena itu, paradigma keilmuan Jabalul Hikmah memproyeksikan aksi nyata aktual-visioner yang berpijak pada penguatan batin, ketajaman analisis, optimalisasi potensi lokal, serta pengembangan kebudayaan nusantara. Konsep ini menemukan titik aksentuasinya dengan berkomitmen utama untuk mencapai “puncak gunung” bernama hikmah.



Gambar 4. 1 Konstruksi Paradigma Keilmuan Jabalul Hikmah

Hikmah dalam paradigma ini merepresentasikan karakter atau citra diri lulusan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. Landasan hierarkis ini juga menegaskan bahwa perubahan atau alih status menjadi UIN merupakan wujud nyata usaha dan semangat semua sivitas akademika untuk berperan serta dalam lanskap pendidikan di Indonesia dan dunia.

Jabalul Hikmah mengedepankan aspek implementatif pada ranah positif yang dibarengi dengan pondasi kuat dan kokoh. Oleh karena itu, pendar cahaya dari keilmuan paradigma Jabalul Hikmah berupa citra diri lulusan UIN Prof. K.H.

Saifuddin Zuhri berupa khaira ummah, yang memiliki karakteristik; integritas, keteladanan, dan senantiasa mampu menjadi agen perubahan.

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri sebagai lembaga pendidikan dengan komitmen utama mencapai visi yang dicanangkan, yaitu unggul, progresif, dan integratif, maka paradigma keilmuan menjadi sebuah keharusan. Paradigma keilmuan integratif-interdisipliner Jabalul Hikmah secara harfiah bermakna gunung hikmah. Adapun makna Jabalul Hikmah sebagai paradigma keilmuan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri adalah semua pola sikap dan pola pikir sivitas akademika sebagaimana gunung hikmah, yaitu pribadi-pribadi yang di dalamnya menyatu kebaikan dan kemanfaatan untuk sesama dan semesta.

Dipilihnya gunung sebagai paradigma keilmuan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri yang bernama Jabalul Hikmah beralas pada makna-makna konstruktif, fundamental, visioner, dan revolusioner. Makna-makna tersebut semakin menemukan titik aksentuasinya karena bersumber dari al-Qur'an, kitab suci dan kitab rujukan utama umat Islam di seluruh dunia.

Di dalam al-Qur'an, banyak yang dijelaskan tentang gunung, seperti gunung berfungsi sebagai sumber hikmah (Q.S. al-Ghasiyah ayat 19), sebagai sumber ilmu pengetahuan (Q.S. al-Anbiya' ayat 31), sebagai sumber kehidupan (Q.S. al-Hijr ayat 19), sebagai sumber daya alam (Q.S. at-Takwir ayat 1-6), sumber kesuburan (Q.S. al-Waqi'ah ayat 4-6), sebagai pasak bagi bumi (Q.S. an-Naba ayat 8), sebagai penyeimbang bumi (Q.S. an-Nahl ayat 50), dan merupakan panorama yang indah dan menenangkan hati (Q.S. Qaf ayat 7). Lebih dari itu, apabila diperdalam kajiannya secara akademik, gunung memiliki ragam perspektif berupa perspektif teologis, saintifik, kebudayaan, estetis, etis, ekonomis, ekologis, teknologis, dan geografis. Berbagai makna tersebut menjadi spirit langkah, kinerja, dan paradigma bagi semua sivitas akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.

Merujuk pada makna-makna gunung di atas, maka paradigma keilmuan Jabalul Hikmah sangat relevan bagi institusi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. Adapun hikmah dalam terminologi keilmuan Jabalul Hikmah bermakna sebagai puncaknya. Jabalul Hikmah dipahami sebagai karakter diri sebagaimana gunung yang memiliki karakter dan simbolisasi yang kuat dan kokoh, maka semua sivitas akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri harus mampu mengejawantahkan dalam kehidupan sehari-hari, menjadi pribadi cahaya bagi sesama dan semesta.

Kerangka pijak secara filosofis-epistemologik penggunaan gunung sebagai paradigma keilmuan agar semua sivitas akademika mampu; (1) mengimplementasikan

sifat-sifat Ilahiyah dalam pola pikir dan pola sikap, (2) memiliki akhlak atau perilaku mulia, (3) mengoptimalisasi fungsi institusi, (4) mengoptimalisasi fungsi akal, (5) menjadi penyeimbang di masyarakat, dan (6) mencipta budaya positif bagi lingkungan, bangsa, dan dunia. Keenam elemen tersebut merupakan bentuk insan kamil, yang merupakan tujuan utama paradigma keilmuan Jabalul Hikmah. Secara aksiologis dan ontologis, hikmah dalam Jabalul Hikmah merupakan bentuk aktif, bukan pasif atau kata benda yang seolah hanya bermakna pelajaran atau pengetahuan. Makna hikmah mewujudkan dalam insan kamil.

Paradigma keilmuan integratif-interdisipliner UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri berupa Jabalul Hikmah menjadi simpulan atas kerangka integratif terhadap keilmuan yang menjadi fokus pembelajaran. Eksistensi kelembagaan juga menjadi proyeksi aktual melalui paradigma keilmuan ini. Pendekatan baru ini menjadi motivasi untuk terus melakukan reintegrasi epistemologis terhadap basis-basis keilmuan yang ada. Melalui integrasi keilmuan dalam kerangka Jabalul Hikmah ini, diharapkan permasalahan-permasalahan kontemporer yang menyeruak, baik dalam ranah akademik, keagamaan, sosial, budaya, dan teknologi bisa terurai lalu ditemukan solusinya.

Struktur paradigma keilmuan Jabalul Hikmah juga menawarkan fleksibilitas kajian dan metodologi. Hal ini bertujuan agar semua sivitas akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri terus bersinergi melahirkan inovasi untuk masyarakat, agama, dan kehidupan. Universalitas kajian Islam menjadi semakin mendalam daya jelajah kajiannya karena landasan pijaknya tetap bertumpu pada al-Qur'an, al-Hadis, turats, serta kajian analisis, dan hasil penelitian terkini. Oleh karena itu, obyektifikasi dalam paradigma keilmuan Jabalul Hikmah menjadi salah satu pranata menyingkap ulir yang masih buram, dan sekaligus mengikis kajian-kajian yang parsial.

Historical concept and value menjadi bagian tak terpisahkan dalam lanskap pendidikan sebuah institusi. Oleh karena itu, membaca UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri melalui paradigma historis menjadi sangat fundamental. Sebagaimana perkembangan seorang anak atau manusia, tahapan kesejarahan ini sangat penting karena karakter dan berbagai pendekatan bisa dengan mudah diinternalisasikan.

Pengembangan integrasi keilmuan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri juga akan menemukan titik signifikansinya apabila dihubungkan dengan sejarah lahirnya STAIN/IAIN Purwokerto. Berpijak pada aspek ini pula, usaha melakukan content analysis membawa "masa depan ke masa kini" atau dalam bahasa Rhenald Kasali,

tomorrow is today, bisa dengan efektif dan produktif dilakukan. Integrasi keilmuan pun menjadi begitu substansial dalam pengembangan dan implementasinya.

Integrasi keilmuan yang dikembangkan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri juga merujuk pada aspek teoretis-akademik yang mendasari lahirnya Perguruan Tinggi Islam. Dalam perdebatan teoretis tentang integrasi antara ilmu-ilmu agama (pesantren-madrasah) dan ilmu-ilmu umum (sekolah), dalam konteks sejarah pendidikan tinggi Islam di Indonesia, para pemikir dan pejuang Muslim awal Indonesia, telah memberikan pijakan pemikirannya, meski ada potensi bercorak politis daripada epistemologis. Secara konseptual, UIN berasal dari IAIN atau STAIN, IAIN dari PTAIN, PTAIN dari STI (Sekolah Tinggi Islam), STI dari sekolah, sekolah dari madrasah, dan madrasah dari pesantren. Dengan kata lain, embrio awal lahirnya UIN/IAIN adalah pesantren. Dinamika perubahan dan pengembangan paradigma keilmuan pada lingkungan perguruan tinggi di Indonesia juga semakin masif. Indikator paling sederhana adalah usaha maksimum masing-masing pimpinan untuk melakukan alih status serta peningkatan nilai akreditasinya. UIN, IAIN, dan STAIN lainnya terus berevolusi secara kelembagaan, kebijakan, dan konsepsi dasar paradigma keilmuannya.

Oleh karena itu, pengembangan integrasi keilmuan sangat mendasar karena bertujuan untuk berperan aktif terhadap realitas sekaligus berusaha menawarkan solusi terhadap problem paradigmatik yang mengemuka. Pengembangan integrasi keilmuan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri perlu dianalisis dan diberikan titik simpul terhadap karakteristik kelembagaan yang dikembangkan. Kristalisasi karakteristik ini menjadi penanda dan petanda bahwa integrasi keilmuan bukanlah jargon atau pencitraan belaka, melainkan sebuah langkah taktis visioner memajukan institusi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, dan berusaha dengan daya maksimal untuk memberikan kemanfaatan kepada masyarakat, bangsa, dan dunia dengan berbasis pada kualitas pembelajaran dan layanan yang prima dan optimum.

Menurut Kuntowijoyo, inti dari integrasi adalah upaya menyatukan (bukan sekadar menggabungkan) wahyu Tuhan dan temuan manusia (ilmu-ilmu integralistik), serta tidak mengucilkan Tuhan (sekularisme) atau mengucilkan manusia (other worldly asceticisme). Selain itu, integrasi adalah menjadikan al-Qur'an dan sunah sebagai grand theory pengetahuan sehingga ayat-ayat qauliyah dan kauniyah dapat dipakai.

Integrasi keilmuan bertujuan untuk melakukan “akulturasi” terhadap semua tatanan nilai pada setiap ilmu, pengetahuan, serta sublimasi pengalaman. Melalui

integrasi keilmuan ini, skema dan cakupan kajian menjadi lebih luas dan mendalam. Dengan demikian, adanya integrasi keilmuan tidak melahirkan masalah baru, atau tidak menimbulkan gejolak internal. Akan tetapi, hal itu akan menjadi kekuatan baru untuk membumikan dan melestarikan ilmu dan nilai-nilai Islam yang ada pada UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.

Cultural identity melalui paradigma keilmuan Jabalul Hikmah menjadi titik pusat determinasi dalam paradigma pembelajaran yang diberlakukan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. Paradigma pembelajaran sangat penting jangan sampai menjadi hampa dan teralienasi justru karena tidak diimplementasikan dengan baik. Orientasi masyarakat dengan perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan komunikasi seperti sekarang juga praktis berubah, apalagi dengan merujuk pada isu internasional tentang era disrupsi, era industri 4.0, era big data, dan era artificial intelligence (AI). Oleh karena itu, strategi penjabaran paradigma keilmuan Jabalul Hikmah di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri bersifat integratif- interdisiplin. Adapun paradigma pembelajaran di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri adalah paradigma pembelajaran profetik.

Paradigma pembelajaran profetik menjadikan al-Quran dan al-Hadis atau Sunnah sebagai sumber kajian, kemudian dikonseptualisasi dan diteorisasi melalui ijtihad, serta disinergikan dengan kitab-kitab klasik serta hasil penelitian kontemporer, lalu dibumikan, diinternalisasikan, atau diimplementasikan dalam budaya akademik yang sehat dan dinamis.

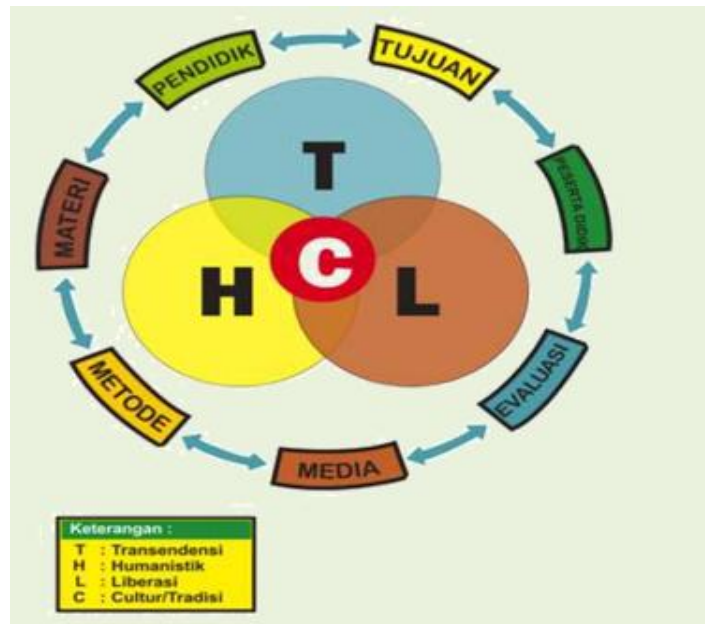


Gambar 4. 2 Epistimologii Paradigma Pembelajaran Profetik

Paradigma keilmuan Jabalul Hikmah memberikan ruang elaborasi terhadap kajian atau penelitian secara optimal. Oleh karenanya, integrasi keilmuan di arahkan untuk dinamis sekaligus aktual. Paradigma pembelajaran profetik dalam kerangka

Jabalul Hikmah menjunjung tinggi integrasi dan koneksitas keilmuan. Pasalnya, hal itu akan mampu memberikan sumbangsih optimal bagi masyarakat, agama, dan dunia.

Paradigma pembelajaran profetik bisa dijelaskan dalam konsepsi sinar culture I yang benderang memancar dan sekaligus bergerak atau aktif. Sinar culture I tersebut berada di tengah. Konsepsi T, H, dan L yang merupakan komponen pendidikan yang mengitarinya, juga bercahaya dan bergerak dinamis. Alasan bercahaya dan bergerak itu menunjukkan bahwa pembelajaran profetik senantiasa bergerak, dinamis, dan aktif menerangi manusia dan alam semesta.



Gambar 4. 3 Koneksitas dalam Paradigma Pembelajaran Profetik

Koneksitas dalam paradigma pembelajaran profetik diharapkan mampu melahirkan sebuah peradaban yang memiliki atau mengimplementasikan nilai-nilai ketuhanan dan kenabian, dan di saat yang sama juga mampu bersikap humanis dan terbuka kepada masyarakat atau sesama manusia. Kesalehan vertikal dan horisontal terbingkai dalam sebuah peradaban khaira ummah, sebagai tujuan utama paradigma pembelajaran profetik.



Gambar 4. 4 Pola Bangunan dalam Paradigma Pembelajaran Profetik

Konsep dan pola bangunan rumah di atas juga sekaligus menegaskan tentang paradigma filsafat pembelajaran profetik dalam lanskap paradigma keilmuan Jabalul Hikmah. Dalam paradigma filsafat pembelajaran profetik, bisa dideskripsikan juga sebagai berikut:

1. Filsafat profetik merupakan pemikiran reflektif-spekulatif sampai pada pembuktian empirik untuk menemukan kebenaran normatif dan faktual-aplikatif yang memiliki daya sebagai penggerak umat sehingga terbentuk komunitas ideal (khairu ummah).
2. Budaya profetik merupakan pengorganisasian profetik antar individu dan membentuk menjadi satu kelompok dalam rangka mempertahankan eksistensi manusia di dalam lingkungan hidupnya, sesuai dengan tradisi sosial profetik yang memiliki pilar transendensi (tauhid) humanisasi (amar ma'ruf) dan liberasi (nahi munkar);
3. Kontekstualisasinya dalam pembelajaran menunjukkan bahwa tujuannya bersifat sosial-kolektif dan materi pembelajarannya memuat nilai ketuhanan yang terintegrasi dengan berbagai ilmu dan sekaligus responsif terhadap budaya lokal. Adapun metode dan strategi pembelajarannya menggembirakan atau menyenangkan sekaligus mendisiplinkan (basyiran wa nadziran). Pada titik ini, setiap individu dapat menjadi pendidik sekaligus peserta didik dalam waktu dan tempat yang sama. Adapun terkait pijakan evaluasinya, diukur dari kualitas tradisi profetiknya. Untuk lembaga pendidikannya, memadukan ilmu-ilmu sains, teknologi, sosial-humaniora, seni, dan komunikasi kontemporer.
4. Konsep filsafat dan budaya profetik dalam paradigma keilmuan Jabalul Hikmah di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri memiliki karakteristik dan bentuk yang khas, yaitu perpaduan antara tradisi keilmuan, keislaman, kejawaan, dan kepesantrenan (basic action and paradigm) dengan ditopang nilai humanisasi dan liberasi yang kuat, sehingga senantiasa memiliki semangat untuk sukses, serta semangat terus berkarya dan berbuat baik untuk sesama dan semesta, dan di saat yang sama juga semangat mendekat kepada Tuhan.
5. Implikasi paradigma pembelajaran profetik seperti ini adalah terbentuk institusi pendidikan yang dikelola berdasarkan tradisi profetik dan senantiasa proaktif dengan kemajuan ilmunipengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Selain itu, juga senantiasa apresiatif terhadap local wisdom, dan memiliki pola pikir dan sikap kreatif untuk memberikan yang terbaik kepada mahasiswa dan masyarakat berdasarkan spirit tauhid.

6. Paradigma pembelajaran profetik dengan demikian dapat diilustrasikan dalam potret atau kerangka Darul Hikmah, yang secara langsung integratif dengan paradigma keilmuan Jabalul Hikmah.

Pilar paradigma pembelajaran profetik dengan demikian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Pilar Paradigma Pembelajaran Profetik

NO	PILAR	INDIKATOR	KETERANGAN
1.	Humanisasi	Menjaga persaudaraan sesama meski berbeda agama, keyakinan, status sosial-ekonomi, dan tradisi, memandang seseorang secara total meliputi aspek, fisik, dan psikisnya. Serta, menghindari berbagai bentuk kekerasan dan membuang jauh sifat kebencian. Agar bisa menjaga maka “kuat” dalam karakter dan humanis dalam kehidupan.	Dalam konteks sosiologis, humanisasi lebih didahulukan daripada liberasi dan transendensi. Contohnya: lebih baik mendahulukan menjenguk atau mengantar tetangga sakit daripada shalat ke masjid.
2.	Liberasi	Memihak kepada kepentingan rakyat, menegakkan keadilan, kebenaran, dan kesejahteraan, serta memberantas kebodohan dan keterbelakangan sosial-ekonomi.	Kebodohan pangkal kesengsaraan dan membawa kemiskinan. Tanpa ilmu, tidak akan mampu membebaskan diri dari kebodohan dan kemiskinan. Ilmu untuk kesejahteraan dan kedamaian.
3.	Transendensi	Mengakui adanya kekuatan supranatural, mendekati diri kepada Tuhan, dan ramah terhadap alam / lingkungan, dengan senantiasa memaknai bahwa alam senantiasa bertasbih kepada Allah.	Keyakinan terhadap Yang Kuasa akan mengemuka dengan ekspresinya masing-masing, bahkan secara primitif sekalipun. Politik, kesehatan, dan kesejahteraan manusia lebih banyak

	Senantiasa berusaha memperoleh kebaikan Tuhan, memahami suatu kejadian dengan pendekatan batin atau spiritual, mengaitkan kejadian dengan ajaran kitab suci, dan melakukan sesuatu disertai harapan untuk kebahagiaan hari akhir.	didasarkan pada “keyakinan” dan pemikiran bahwa perubahan dimulai dari paradigmanya.
--	---	--

Dengan demikian, untuk mengimplementasikan paradigma pembelajaran profetik, berikut ini adalah strategi yang dilakukan:

Tabel 4. 4 Indikator Kontekstualitas Paradigma Pembelajaran Profetik

NO	SIFAT PROFETIK	INDIKATOR	KONTEKSTUALISASI EDUKATIF
1.	Jujur (<i>shiddiq, honest, consence centered</i>)	Niat yang baik, menepati janji, jujur dalam kata dan perbuatan, dan berpedoman pada nurani	Kompetensi kepribadian: memiliki karakter dan watak yang sehat dan memahami karakteristik mahasiswa
2.	Dapat dipercaya (<i>amanah, Trustable, highly commited</i>)	Bertanggung jawab, taat asas dan hukum, dan membuat keputusan dengan menjaga profesionalisme dan komitmen	Kompetensi sosial: mampu berkontribusi terhadap perkembangan instansi pendidikan maupun masyarakat.
3.	Menyampaikan pesan (<i>tabligh, reliable communication skill</i>)	Aktif, komunikatif, informatif, kooperatif, aspiratif, suka musyawarah, dan menyenangkan	Kompetensi pedagogik; menguasai secara luas dan mendalam substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta penguasaan strategi dan metode pembelajaran.
4.	Cerdas (<i>fathanah, smart, problem solver</i>)	Pandai, kreatif, disiplin, menghargai waktu, dan profesional, sehingga	Kompetensi profesional: menguasai materi dan mengembangkan kurikulum secara aktif dan inovatif.

		mampu menyelesaikan masalah	
--	--	-----------------------------	--

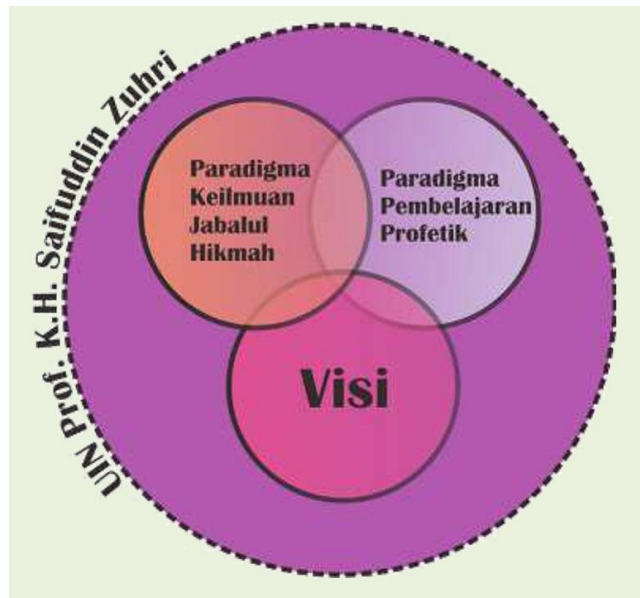
Keterangan:

Terintegrasi dalam sistem pendidikan, yaitu tujuan pembelajaran, dosen, mahasiswa, metode, media, dan evaluasi, sehingga terbentuk mahasiswa yang dinamis, kreatif, visioner, dan inovatif dan sekaligus memiliki integritas moral, profesional, komunikatif, dan mampu menyelesaikan masalah dengan pendekatan transendensi, humanisasi, dan liberasi yang terbangun dalam sebuah tradisi edukatif yang kuat.

Paradigma keilmuan Jabalul Hikmah sebagai spirit kinerja dan landasan pola pikir dan pola sikap merupakan sebuah terobosan untuk menynergikan semua konsepsi, dimensi, potensi, serta nilai-nilai ketuhanan dan nilai-nilai kenabian dalam ranah implementatif-praktis di dunia pendidikan, yang dalam hal ini di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. Melalui paradigma keilmuan Jabalul Hikmah ini, paradigma pembelajaran profetik dijadikan pranata dan daya ungitnya.

Desain keilmuan dan kurikulum yang disajikan pun merujuk pada implementasi dan kontekstualisasi, sehingga mahasiswa tidak hanya tahu namun juga mengamalkan, dan mahasiswa tidak hanya hebat secara intelektual namun juga hebat secara sosial dan spiritual. Melalui desain yang seperti ini, maka basic action and paradigm mahasiswa senantiasa berpijak pada nilai-nilai kebaikan dan kemanfaatan. Muaranya, mahasiswa mampu menjadi permata bagi agama, keluarga, masyarakat, bangsa, dan dunia. Spirit ini pula yang juga dengan sekuat tenaga diejahwantahkan dan diimplementasikan oleh para dosen dan tenaga kependidikan di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.

Paradigma keilmuan Jabalul Hikmah bukan hanya jargon, melainkan sebuah pijakan dan langkah taktis mewujudkan keindahan dan kedamaian hidup. Konstruksi scientific community and community of researchers dikemas dengan detail, mendalam, dan substansial dalam Jabalul Hikmah. Tujuannya, agar semua komponen bisa terserap dan menjadi kekuatan yang saling menguatkan. Paradigma keilmuan Jabalul Hikmah bermula dari niat baik dan sebuah dream and creative imagination, yang lantas dianalisis kemudian disinkronisasi dengan realitas aktual, sehingga menjadi paradigma keilmuan yang kokoh, dan sekaligus ditopang dengan paradigma pembelajaran profetik yang ujungnya adalah khaira ummah dan atau insan kamil. Dari sini, visi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri akan bisa diwujudkan.



Gambar 4. 5 Integrasi Visi, Paradigma Keilmuan dan Paradigma Pembelajaran UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

BAB V

Profil Lulusan dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

A. Profil Lulusan (*Graduates Profile*)

Mengacu pada Peta Okupansi Nasional TIK yang diterbitkan oleh Kemenkominfo dan Bappenas serta BNSP bahwa lulusan Prodi Informatika berada pada level 6 SKKNI, adapun Profil lulusan prodi informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 5. 1 Profil Lulusan dan Deskripsi

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi	Karakter Kepribadian Lulusan
PL 1	Data Saintis/ <i>Data Scientist</i>	Sarjana yang mampu menganalisis dan merancang serta mengembangkan prinsip pengelolaan dan tata kelola data yang meliputi akuisisi dan preparasi data, pemodelan data, <i>testing</i> dan validasi; serta mampu menerapkan prinsip-prinsip integritas data, privasi data, keamanan data, dan analisis keamanan data.	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptif - Progresif - Integritas - Kolaboratif - Kompeten - Kreatif <p>Dengan Branding Karakter: (APIK3)</p>
PL 2	Pengembang Perangkat Lunak/ <i>Software Engineer</i>	Sarjana yang mampu menganalisis dan merancang serta mengembangkan perangkat lunak mulai dari proses pemodelan dan analisis perancangan perangkat lunak, manajemen proyek perangkat lunak, hingga penjaminan perangkat lunak.	
PL 3	Pengembang Kecerdasan Buatan/ <i>Artificial Intelligent</i>	Sarjana yang mampu melakukan menganalisis dan merancang serta mengembangkan kebutuhan era terkait kecerdasan buatan yang berkaitan dengan <i>machine learning, deep learning, computer vision, data mining</i> , sehingga menghasilkan sistem cerdas dan memberikan <i>problemsolving</i> kepada kebutuhan ke segala lini kehidupan masyarakat dan dunia industri.	

PL 4	Asisten Peneliti bidang Informatika	Sarjana yang mampu memahami <i>state-of-the-art</i> penelitian topik informatika melalui metodologi penelitian informatika dan mampu merancang serta melaksanakan penelitian dan eksperimen bidang informatika, kemudian mampu menuliskan hasil penelitian dan eksperimen tersebut ke dalam bentuk publikasi ilmiah dan menerbitkannya di jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan atau jurnal internasional.	
------	-------------------------------------	---	--

B. Perumusan CPL

Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) prodi informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 5. 2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

No	Kode CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan
1	CPL1	Beriman, bertakwa dan berakhlak mulia serta mampu menguasai dan mengaplikasikan ilmu dasar keislaman, ilmu dasar bahasa Indonesia, bahasa Arab dan bahasa Inggris serta mampu menguasai ilmu sejarah kebudayaan Islam dan lokal dan mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab.
2	CPL2	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
3	CPL3	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.
4	CPL4	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi

		pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin
5	CPL5	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi
6	CPL6	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (<i>team work</i>), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
7	CPL7	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.
8	CPL8	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algorithm yang sesuai.
9	CPL9	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi <i>user interface</i> dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.
10	CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis <i>computing multi-platform</i> yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan <i>computing</i> pada sebuah organisasi.
11	CPL11	Kemampuan menganalisis dan menguasai pengelolaan dan pengembangan kecerdasan buatan (AI), <i>Big Data</i> dan <i>Internet of Things</i> (IoT) untuk menyediakan informasi yang kredibel dan bermanfaat bagi masyarakat, industri dan islam.

C. Matrik Hubungan CPL dengan Profil Lulusan

Matrik hubungan CPL Dengan Profil Lulusan prodi Informatika dapat jibarkan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 5. 3 Pemetaan Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan

No	Kode CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan	Profil Lulusan			
			PL 1	PL 2	PL 3	PL 4
1	CPL1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	V			V
2	CPL2	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.	V	V	V	V
3	CPL3	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.		V	V	
4	CPL4	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	V	V	V	V
5	CPL5	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi	V	V	V	
6	CPL6	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (<i>team work</i>), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.	V	V	V	V
7	CPL7	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.		V	V	V

8	CPL8	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algorithm yang sesuai.		V	V	
9	CPL9	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi <i>user interface</i> dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	V	V		
10	CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis <i>computing multi-platform</i> yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan <i>computing</i> pada sebuah organisasi.		V	V	
11	CPL11	Kemampuan menganalisis dan menguasai pengelolaan dan pengembangan kecerdasan buatan (AI), <i>Big Data</i> dan <i>Internet of Things</i> (IoT) untuk menyediakan informasi yang kredibel dan bermanfaat bagi masyarakat, industri dan islam.	V			V

D. Matrik Pemetaan CPL Mengacu Pilar UNESCO

Matrik hubungan CPL Dengan Profil Lulusan Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 5. 4 Matrik Pemetaan CPL mengacu Pilar UNESCO

No	Kode CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan	Pilar UNESCO			
			Learning Know	Learning To Do	Learning To Be	Learning to Live Together
1	CPL1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	V			V
2	CPL2	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman		V		

		tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.				
3	CPL3	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi.	V	V		
4	CPL4	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan <i>computing</i> yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	V	V		V
5	CPL5	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi	V	V	V	
6	CPL6	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (<i>team work</i>), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.		V		V
7	CPL7	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah.	V	V	V	
8	CPL8	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan <i>computing</i> dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai.	V	V		

9	CPL9	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi <i>user interface</i> dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.		V	V	
10	CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis <i>computing multi-platform</i> yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan <i>computing</i> pada sebuah organisasi.		V		V
11	CPL11	Kemampuan menganalisis dan menguasai pengelolaan dan pengembangan kecerdasan buatan (AI), <i>Big Data</i> dan <i>Internet of Things</i> (IoT) untuk menyediakan informasi yang kredibel dan bermanfaat bagi masyarakat, industri dan islam.	V	V	V	V

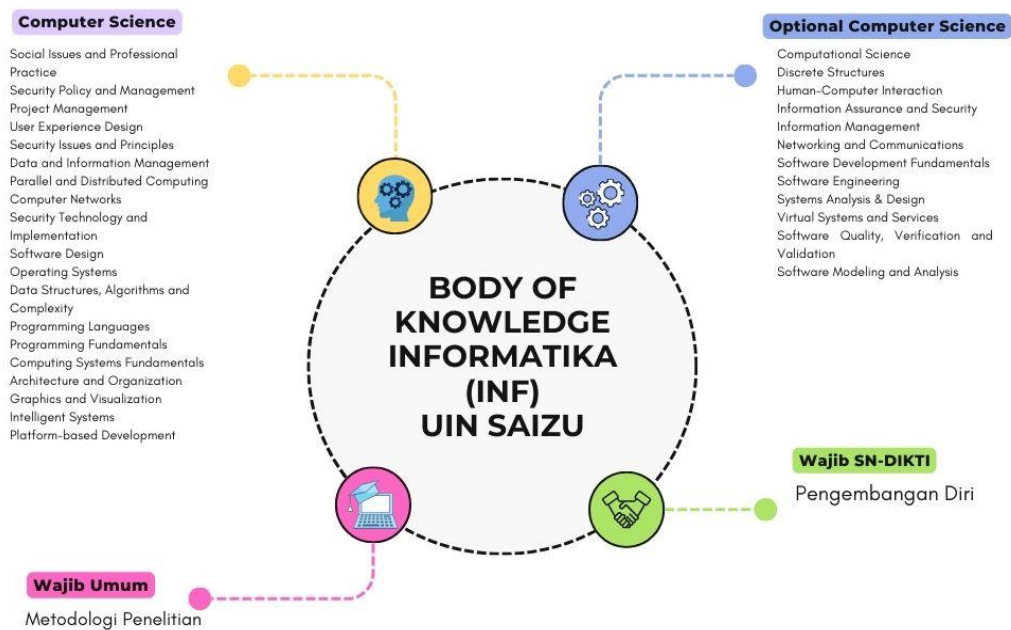
BAB VI

Penentuan Bahan Kajian

Penentuan bahan kajian pada prodi Informatika adalah sebagaimana jabaran berikut:

A. Gambar *Body of Knowledge* (BoK)

Penentuan *Body of Knowledge* program studi informatika dilakukan dengan memetakan seluruh kajian yang menjadi fokus prodi. Berikut ini hasil pemetaan *Body of Knowledge* prodi informatika:



Gambar 6. 1 *Gambaran Body of Knowledge Bahan Kajian Informatika*

Tabel 6. 1 Penentuan Body of Knowledge

STEM	Ekologi Terapan	Manajemen Lingkungan dan K3	Rekayasa Lingkungan
<i>Social Issues and Professional Practice</i>	<i>Computational Science</i>	Pengembangan Diri dan Keislaman	<i>Research and Development</i>
<i>Security Policy and Management</i>	<i>Discrete Structures</i>		
<i>Project Management</i>	<i>Human-Computer Interaction</i>		
<i>User Experience Design</i>	<i>Information Assurance and Security</i>		
<i>Security Issues and Principles</i>	<i>Information Management</i>		
<i>Data and Information Management</i>	<i>Networking and Communications</i>		
<i>Parallel and Distributed Computing</i>	<i>Software Development Fundamentals</i>		
<i>Computer Networks</i>	<i>Software Engineering</i>		
<i>Security Technology and Implementation</i>	<i>Systems Analysis & Design</i>		
<i>Software Design</i>	<i>Virtual Systems and Services</i>		
<i>Operating Systems</i>	<i>Software Quality, Verification and Validation</i>		
<i>Data Structures, Algorithms and Complexity</i>	<i>Software Modeling and Analysis</i>		
<i>Programming Languages</i>			

<i>Programming Fundamentals</i>			
<i>Computing Systems Fundamentals</i>			
<i>Architecture and Organization</i>			
<i>Graphics and Visualization</i>			
<i>Intelligent Systems</i>			
<i>Platform-based Development</i>			

B. Pemetaan Bahan Kajian

Pemetaan bahan kajian prodi Informatika dengan CPL dan proil adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 6. 2 Pemetaan Bahan Kajian dengan CPL dan Profil Lulusan

No	Bahan	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)											Profil Lulusan			
		CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11	Profil 1	Profil 2	Profil 3	Profil 4
1.	<i>social Issues and Professional Practice</i>	V	V				V						V	V	V	V
2.	<i>Security Policy and Management</i>			V					V				V	V		
3.	<i>Project Management</i>					V	V					V	V	V	V	
4.	<i>User Experience Design</i>				V					V			V	V		
5.	<i>Security Issues and Principles</i>				V								V	V		

6.	<i>Data and Information Management</i>					V	V							V	V		
7.	<i>Parallel and Distributed Computing</i>			V	V	V			V					V	V		
8.	<i>Computer Networks</i>				V									V	V		
9.	<i>Security Technology and Implementation</i>			V					V					V	V		
10.	<i>Software Design</i>					V				V	V	V			V		
11.	<i>Operating Systems</i>			V		V									V		
12.	<i>Data Structures, Algorithms and Complexity</i>			V		V								V	V	V	V
13.	<i>Programming Languages</i>								V					V	V	V	
14.	<i>Programming Fundamentals</i>								V					V	V	V	V
15.	<i>Computing Systems Fundamentals</i>						V							V	V	V	V
16.	<i>Architecture and Organization</i>								V		V			V	V		

17.	<i>Graphics and Visualization</i>				V				V				V	V		
18.	<i>Intelligent Systems</i>			V	V				V		V				V	
19.	<i>Platform-based Development</i>				V	V			V		V			V		
20.	<i>Computational Science</i>					V							V	V	V	V
21.	<i>Discrete Structures</i>					V							V	V	V	
22.	<i>Human-Computer Interaction</i>					V				V			V	V		
23.	<i>Information Assurance and Security</i>			V									V	V		
24.	<i>Information Management</i>					V				V			V	V		
25.	<i>Networking and Communications</i>				V								V	V		
26.	<i>Software Development Fundamentals</i>				V									V		V
27.	<i>Software Engineering</i>				V									V		
28.	<i>Systems Analysis & Design</i>				V	V			V	V	V	V	V	V		

29.	<i>Virtual Systems and Services</i>			V	V	V				V			V	V		
30.	<i>Software Quality, Verification and Validation</i>										V			V		
31.	<i>Software Modeling and Analysis</i>							V	V					V		V
32.	Pengembangan Diri dan Keislaman	V					V						V	V		V
33.	<i>Research and Development</i>							V					V	V	V	V

BAB VII

Pembentukan Mata Kuliah, Penentuan Bobot SKS, Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL dan Profil Prodi serta Deskripsi Mata Kuliah

A. Pembentukan Mata Kuliah

Pembentukan mata kuliah pada prodi Informatika dijelaskan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 7. 1 Pembentukan Mata Kuliah

No	Bahan Kajian	Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Mata Kuliah
1	<i>social Issues and Professional Practice</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Isu-isu sosial adab etika bidang informatika</i> - <i>Hukum dan Kebijakan bidang Informatika</i> - <i>Research bidang Informatika</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika - Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi - Skripsi - Metodologi Penelitian Informatika
2	<i>Security Policy and Management</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsep dasar keamanan computer kriptografi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Keamanan Komputer dan Jaringan - Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data
3	<i>Project Management</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Siklus hidup proyek</i> - <i>Manajemen tim dan kepemimpinan</i> - <i>Manajemen resiko</i> - <i>Evaluasi Proyek</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen Proyek Teknologi Informasi - Pengembangan Perangkat Lunak - Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak - Kerja Praktek/Magang - KKN
4	<i>User Experience Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsep dasar HCI</i> - <i>Perancangan UI/UX</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Human Computer Interaction and UI/UX

5	<i>Security Issues and Principles</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Keamanan Jaringan</i> - <i>Keamanan Sistem</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Keamanan Komputer dan Jaringan - Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data
6	<i>Data and Information Management</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Manajemen data</i> - <i>Basis data</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem Basis Data - Akuisisi, Pengelolaan dan Tatakelola Data
7	<i>Parallel and Distributed Computing</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Komputasi paralel</i> - <i>Komputasi Terdistribusi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Jaringan Komputer - Keamanan Komputer dan Jaringan - Komputasi Paralel dan Terdistribusi - Sistem Operasi - Cloud Computing
8	<i>Computer Networks</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Jaringan Komputer dan IoT</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Jaringan Komputer - Komputasi Mobile dan IoT
9	<i>Security Technology and Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Teknologi keamanan</i> - <i>Implementasi Teknologi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Keamanan Komputer dan Jaringan - Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data
10	<i>Software Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Desain dan pemodelan Perangkat Lunak</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Perangkat Lunak - Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak - Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak
11	<i>Operating Systems</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsep dasar sistem operasi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem Operasi
12	<i>Data Structures, Algorithms and Complexity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Struktur data</i> - <i>Kompleksitas Algoritma</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur Data dan Algoritma Pemrograman
13	<i>Programming Languages</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Bahasa Pemrograman</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar-dasar Pemrograman - Pemrograman Berbasis Objek

14	<i>Programming Fundamentals</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsep dasar pemrograman</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar-dasar Pemrograman - Pemrograman Berbasis Objek - Struktur Data dan Algoritma Pemrograman
15	<i>Computing Systems Fundamentals</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Konsep dasar sistem komputasi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengantar Informatika - Organisasi dan Arsitektur Komputer
16	<i>Architecture and Organization</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Arsitektur dan organisasi komputer</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Organisasi dan Arsitektur Komputer
17	<i>Graphics and Visualization</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Grafik computer Visualisasi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan Citra Digital
18	<i>Intelligent Systems</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Artificial Intelligence</i> - <i>Machine Learning</i> - <i>Deep Learning</i> - <i>Data Mining</i> - <i>NLP</i> - <i>AI Computing Platform</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Kecerdasan Buatan - Machine Learning - Deep Learning - Data Mining - Pemrosesan Bahasa Alami - AI Computing Platform
19	<i>Platform-based Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pemrograman berbasis platform</i> - <i>Cross-Platform</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemrograman Berbasis Platform
20	<i>Computational Science</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pengantar Informatika</i> - <i>Matematika Diskrit</i> - <i>Aljabar Linier</i> - <i>Kalkulus</i> - <i>Statistika dan Probabilitas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengantar Informatika - Matematika Diskrit - Aljabar Linier - Kalkulus - Statistika dan Probabilitas

		- <i>Logika Informatika</i>	- Logika Informatika
21	<i>Discrete Structures</i>	- <i>Pengantar Informatika</i> - <i>Matematika Diskrit</i> - <i>Aljabar Linier</i> - <i>Kalkulus</i> - <i>Statistika dan Probabilitas</i> - <i>Logika Informatika</i>	- Matematika Diskrit - Aljabar Linier - Kalkulus - Statistika dan Probabilitas - Logika Informatika - Analisis Numerik
22	<i>Human-Computer Interaction</i>	- <i>Interaksi manusia dan komputer</i>	- Human Computer Interaction and UI/UX - Visi Komputer
23	<i>Information Assurance and Security</i>	- <i>Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak</i>	- Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak
24	<i>Information Management</i>	- <i>Human Computer Interaction and UI/UX</i> - <i>Sistem Informasi</i>	- Human Computer Interaction and UI/UX - Sistem Informasi
25	<i>Networking and Communications</i>	- <i>Cloud computing</i> - <i>Komputasi Mobile dan IoT</i>	- Cloud computing - Komputasi Mobile dan IoT
26	<i>Software Development Fundamentals</i>	- <i>Pengembangan Perangkat Lunak</i> - <i>Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak</i> - <i>Dasar-dasar Pemrograman</i>	- Pengembangan Perangkat Lunak Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak Dasar-dasar Pemrograman
27	<i>Software Engineering</i>	- <i>Pengembangan Perangkat Lunak</i> - <i>Game Development</i> - <i>Pemrograman Web</i>	- Pengembangan Perangkat Lunak - Game Development - Pemrograman Web

28	<i>Systems Analysis & Design</i>	- <i>Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak</i>	- Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak
29	<i>Virtual Systems and Services</i>	- <i>Jaringan Komputer</i> - <i>Sistem Operasi</i> - <i>Cloud Computing</i>	- Jaringan Komputer - Sistem Operasi - Cloud Computing
30	<i>Software Quality, Verification and Validation</i>	- <i>Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak</i>	- Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak
31	<i>Software Modeling and Analysis</i>	- <i>Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak</i> - <i>Full-stack Development</i>	- Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak - Full-stack Development
32	Pengembangan Diri dan Keislaman	- <i>Bahasa Indonesia</i> - <i>Bahasa Arab</i> - <i>Filsafat Sains Islam</i> - <i>Pancasila dan Kewarganegaraan</i> - <i>Aqidah dan Akhlaq</i> - <i>Literasi Digital</i> - <i>Sejarah Peradaban Islam dan Lokal</i> - <i>Fiqh Ushul Fiqh</i> - <i>Ilmu Al-Qur'an dan Hadist</i>	- Bahasa Indonesia - Bahasa Arab - Filsafat Sains Islam - Pancasila dan Kewarganegaraan - Aqidah-Akhlaq - Literasi Digital - Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal - Fikih-Ushul Fikih - Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis - KKN - BQPI - Komprehensif
33	<i>Research and Development</i>	- <i>Skripsi</i>	- Skripsi

	<ul style="list-style-type: none"> - Metodologi Penelitian - Penulisan dan Publikasi Ilmiah - Penelitian dan Eksperimen Informatika 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodologi Penelitian - Penulisan dan Publikasi Ilmiah - Penelitian dan Eksperimen Informatika
--	--	--

B. Penentuan Bobot SKS

Penentuan bobot sks merupakan mekanisme penetapan bobot sks. Penentuan bobot SKS mata kuliah pada prodi Informatika dijelaskan sebagaimana table berikut:

Tabel 7. 2 Mata Kuliah dan Penentuan SKS

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Kelulusan (jml muncul)	Kedalaman (Taxonomy)	Bobot Kajian	Beban SKS	SKS
1	FST F001	Filsafat Sains Islam	2	5	10	1.5	2
2	FST F002	Literasi Digital	2	5	10	1.5	2
3	INF W002	Kalkulus	2	5	10	1.5	2
4	INF W003	Dasar-Dasar Pemrograman	4	6	24	3.6	4
5	UIN N001	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	5	10	1.5	2
6	UIN N002	Bahasa Indonesia	2	5	10	1.5	2
7	UIN U004	Bahasa Inggris	2	5	10	1.5	2
8	UIN U003	Bahasa Arab	2	5	10	1.5	2
9	UIN U006	Aqidah dan Akhlaq	2	5	10	1.5	2
10	INF W001	Pengantar Informatika	2	5	10	1.5	2
11	INF W004	Logika Informatika	2	5	10	1.5	2

12	INF W008	Analisis Numerik	2	5	10	1.5	2
13	INF W005	Sistem Operasi	2	5	10	1.5	2
14	INF W006	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	4	6	24	3.6	4
15	UIN U005	Ilmu Al-Qur'an dan Hadits	3	6	18	2.7	3
16	UIN U007	Fiqh Ushul Fiqh	3	6	18	2.7	3
17	UIN U008	Sejarah Peradaban Islam dan Lokal	2	5	10	1.5	2
18	INF W007	Statistika dan Probabilitas	3	6	18	2.7	3
19	INF W019	Pemrograman Berbasis Platform	3	6	18	2.7	3
20	INF W009	Sistem Informasi	3	6	18	2.7	3
21	INF W010	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	6	18	2.7	3
22	INF W011	Pemrograman Web	3	6	18	2.7	3
23	INF W012	Aljabar Linier	3	6	18	2.7	3
24	INF W013	Sistem Basis Data	3	6	18	2.7	3
25	INF W014	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	3	6	18	2.7	3
26	INF W015	Matematika Diskrit	2	5	10	1.5	2
27	INF W016	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	6	18	2.7	3
28	INF W017	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	2	5	10	1.5	2
29	INF W018	Human-Computer Interactions and UI/UX	3	6	18	2.7	3
30	INF W029	Pengolahan Citra Digital	3	6	18	2.7	3
31	INF W020	Metodologi Penelitian Informatika	3	6	18	2.7	3
32	INF W021	Kecerdasan Buatan	4	6	24	3.6	4

33	INF W022	Jaringan Komputer	4	6	24	3.6	4
34	INF W023	Machine Learning	4	6	24	3.6	4
35	INF W024	Game Development	4	6	24	3.6	4
36	INF W025	Cloud Computing	3	6	18	2.7	3
37	INF W026	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	6	18	2.7	3
38	INF W027	Pengembangan Perangkat Lunak	4	6	24	3.6	4
39	INF W028	Keamanan Komputer dan Jaringan	3	6	18	2.7	3
40	INF W034	Komputasi Mobile dan IoT	3	6	18	2.7	3
41	INF W030	Penelitian dan Eksperimen Informatika	3	6	18	2.7	3
42	INF W031	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	3	6	18	2.7	3
43	INF W032	Pemrosesan Bahasa Alami	3	6	18	2.7	3
44	INF W033	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3	6	18	2.7	3
45	INF P001	Data Mining	3	6	18	2.7	3
46	INF P002	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	3	6	18	2.7	3
47	INF P003	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	3	6	18	2.7	3
48	INF P004	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	3	6	18	2.7	3
49	INF P005	Full-Stack Development	3	6	18	2.7	3
50	INF P006	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	3	6	18	2.7	3
51	INF P007	Deep Learning	3	6	18	2.7	3
52	INF P008	AI Computing Platform	3	6	18	2.7	3
53	INF P009	Visi Komputer	3	6	18	2.7	3

54	INF S001	Kerja Praktek /Magang	3	6	18	2.7	3
55	UIN U010	KKN	4	6	24	3.6	4
56	INF S002	Skripsi	6	6	36	5.4	6
57	INF W035	Komprehensif	0	5	0	0.0	0
58	UIN U011	BQPI	0	5	0	0.0	0
59	UIN U009	Pengantar Studi Islam	6	5	30	4.5	5
Total					984	147	169

* Total SKS dengan Mata Kuliah Pilihan

C. Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL dan Profil Prodi

Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL Prodi pada prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut

Tabel 7. 3 Pemetaan Mata Kuliah dengan CPL Prodi

No	Mata Kuliah	SKS	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)											Profil			
			CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4	CPL 5	CPL 6	CPL 7	CPL 8	CPL 9	CPL 10	CPL 11	PL 1	PL 2	PL 3	PL 4
1	Filsafat Sains Islam	2	V					V						V	V	V	V
2	Literasi Digital	2	V					V						V	V	V	V
3	Kalkulus	2					V							V	V	V	V
4	Dasar-Dasar Pemrograman	4				V				V					V		V
5	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	V					V						V	V	V	V
6	Bahasa Indonesia	2	V					V						V	V	V	V

7	Bahasa Inggris	2	V					V						V	V	V	V
8	Bahasa Arab	2	V					V						V	V	V	V
9	Aqidah dan Akhlaq	2	V					V						V	V	V	V
10	Pengantar Informatika	2					V							V	V	V	V
11	Logika Informatika	2					V							V	V	V	V
12	Analisis Numerik	2					V							V	V	V	V
13	Sistem Operasi	2			V	V	V			V	V			V	V		
14	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	4			V		V			V				V	V	V	V
15	Ilmu Al-Qur'an dan Hadits	3	V					V						V	V	V	V
16	Fiqh Ushul Fiqh	3	V					V						V	V	V	V
17	Sejarah Peradaban Islam dan Lokal	2	V					V						V	V	V	V
18	Statistika dan Probabilitas	3					V							V	V	V	V
19	Pemrograman Berbasis Platform	3				V	V			V		V			V		
20	Sistem Informasi	3					V				V			V	V		
21	Pemrograman Berorientasi Obyek	3								V				V	V	V	
22	Pemrograman Web	3				V									V		
23	Aljabar Linier	3					V							V	V	V	V
24	Sistem Basis Data	3					V	V						V	V		

25	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	3	V	V				V						V	V	V	V
26	Matematika Diskrit	2					V							V	V	V	V
27	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3							V		V			V	V		
28	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	2	V	V				V						V	V	V	V
29	Human-Computer Interactions and UI/UX	3				V				V				V	V		
30	Pengolahan Citra Digital	3				V			V					V	V		
31	Metodologi Penelitian Informatika	3						V						V	V	V	V
32	Kecerdasan Buatan	4			V	V			V		V					V	
33	Jaringan Komputer	4			V	V	V		V	V				V	V		
34	Machine Learning	4			V	V			V		V					V	
35	Game Development	4				V									V		
36	Cloud Computing	3			V	V	V				V			V	V		
37	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3					V	V					V	V	V	V	
38	Pengembangan Perangkat Lunak	4					V	V					V	V	V	V	

39	Keamanan Komputer dan Jaringan	3			V	V	V			V				V	V		
40	Komputasi Mobile dan IoT	3				V								V	V		
41	Penelitian dan Eksperimen Informatika	3							V					V	V	V	V
42	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	3							V					V	V	V	V
43	Pemrosesan Bahasa Alami	3			V	V				V		V				V	
44	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3			V	V	V			V				V	V		
45	Data Mining	3			V	V				V		V				V	
46	Akuisis, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	3					V	V						V	V		
47	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	3			V	V				V				V	V		
48	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	3				V	V	V		V	V	V	V	V	V		
49	Full-Stack Development	3								V	V				V		V
50	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	3			V		V				V	V	V	V	V		
51	Deep Learning	3			V	V				V		V		V	V	V	
52	AI Computing Platform	3			V	V				V		V		V	V	V	

53	Visi Komputer	3					V					V			V	V		
54	Kerja Praktek /Magang	3					V	V					V	V	V	V		
55	KKN	4	V				V	V						V	V	V	V	
56	Skripsi	6							V					V	V	V	V	
57	Komprehensif	0	V				V	V						V	V	V	V	
58	BQPI	0	V				V	V						V	V	V	V	
59	Pengantar Studi Islam	2	V					V						V	V	V	V	

D. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Mata Kuliah pada prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 7. 4 Deskripsi Mata Kuliah dengan CPL Prodi

No	Mata Kuliah	Kode MK	Jenis MK	SKS	Deskripsi
1	Filsafat Sains Islam	FST F001	WP	2	Mata kuliah ini membahas konsep filsafat dalam sains Islam, termasuk epistemologi, ontologi, dan aksiologi dalam perspektif Islam.
2	Literasi Digital	FST F002	WP	2	Mata kuliah ini mengajarkan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital, termasuk keamanan siber dan etika digital.
3	Kalkulus	INF W002	WP	2	Mata kuliah ini membahas konsep dasar kalkulus diferensial dan integral serta penerapannya dalam berbagai bidang ilmu.

4	Dasar-Dasar Pemrograman	INF W003	WP	4	Mata kuliah ini memperkenalkan konsep dasar pemrograman menggunakan bahasa populer seperti Python atau C.
5	Pengantar Informatika	INF W001	WP	2	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dasar tentang ilmu komputer, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan algoritma.
6	Logika Informatika	INF W004	WP	2	Mata kuliah ini membahas konsep logika matematika yang digunakan dalam informatika, termasuk logika proposisional dan predikat.
7	Analisis Numerik	INF W008	WP	2	Mata kuliah ini mengajarkan metode numerik untuk menyelesaikan masalah matematika secara komputasional.
8	Sistem Operasi	INF W005	WP	2	Mata kuliah ini membahas konsep sistem operasi, termasuk manajemen proses, memori, dan sistem berkas.
9	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	INF W006	WP	4	Mata kuliah ini membahas berbagai struktur data dan algoritma pemrograman untuk pemecahan masalah yang efisien.
10	Statistika dan Probabilitas	INF W007	WP	3	Mata kuliah ini mengajarkan konsep dasar statistika dan probabilitas serta penerapannya dalam analisis data.
11	Pemrograman Berbasis Platform	INF W019	WP	3	Mata kuliah ini membahas pengembangan aplikasi berbasis platform tertentu seperti Android, iOS, atau Windows.
12	Sistem Informasi	INF W009	WP	3	Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip sistem informasi, termasuk analisis kebutuhan, desain, dan implementasi sistem.

13	Pemrograman Berorientasi Obyek	INF W010	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep pemrograman berbasis objek menggunakan bahasa seperti Java atau C++.
14	Pemrograman Web	INF W011	WP	3	Mata kuliah ini mengajarkan pengembangan aplikasi web menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan framework modern.
15	Aljabar Linier	INF W012	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep dasar aljabar linier seperti matriks, vektor, dan transformasi linier.
16	Sistem Basis Data	INF W013	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep desain, implementasi, dan pengelolaan basis data menggunakan SQL dan NoSQL.
17	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	INF W014	WP	3	Mata kuliah ini membahas isu-isu sosial dan etika yang berkaitan dengan dunia teknologi dan informatika.
18	Matematika Diskrit	INF W015	WP	2	Mata kuliah ini mengajarkan konsep-konsep matematika diskrit yang digunakan dalam ilmu komputer seperti teori graf dan kombinatorika.
19	Organisasi dan Arsitektur Komputer	INF W016	WP	3	Mata kuliah ini membahas struktur dan organisasi perangkat keras komputer, termasuk CPU, memori, dan input/output.
20	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	INF W017	WP	2	Mata kuliah ini membahas aspek hukum dan kebijakan terkait teknologi informasi, termasuk privasi dan hak cipta.
21	Human-Computer Interactions and UI/UX	INF W018	WP	3	Mata kuliah ini membahas prinsip desain antarmuka pengguna dan interaksi manusia-komputer untuk pengalaman pengguna yang optimal.

22	Pengolahan Citra Digital	INF W029	WP	3	Mata kuliah ini membahas teknik pemrosesan dan analisis citra digital menggunakan algoritma komputer.
23	Metodologi Penelitian Informatika	INF W020	WP	3	Mata kuliah ini mengajarkan metode penelitian dalam bidang informatika, termasuk perancangan eksperimen dan analisis data.
24	Kecerdasan Buatan	INF W021	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep kecerdasan buatan, termasuk machine learning, sistem pakar, dan algoritma AI.
25	Jaringan Komputer	INF W022	WP	4	Mata kuliah ini membahas dasar-dasar jaringan komputer, termasuk model OSI, protokol jaringan, dan keamanan jaringan.
26	Machine Learning	INF W023	WP	4	Mata kuliah ini membahas konsep pembelajaran mesin, termasuk supervised dan unsupervised learning serta deep learning.
27	Game Development	INF W024	WP	4	Mata kuliah ini mengajarkan pengembangan game, termasuk pemrograman, desain, dan penggunaan game engine.
28	Cloud Computing	INF W025	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep komputasi awan, termasuk model layanan dan arsitektur cloud.
29	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	INF W026	WP	3	Mata kuliah ini membahas metode perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan proyek IT.
30	Pengembangan Perangkat Lunak	INF W027	WP	4	Mata kuliah ini membahas teknik dan metodologi dalam pengembangan perangkat lunak.

31	Keamanan Komputer dan Jaringan	INF W028	WP	3	Mata kuliah ini membahas prinsip keamanan sistem komputer dan jaringan.
32	Komputasi Mobile dan IoT	INF W034	WP	3	Mata kuliah ini membahas pengembangan aplikasi mobile dan konsep Internet of Things (IoT).
33	Penelitian dan Eksperimen Informatika	INF W030	WP	3	Mata kuliah ini membahas metode penelitian eksperimental dalam informatika.
34	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	INF W031	WP	3	Mata kuliah ini mengajarkan teknik menulis dan mempublikasikan karya ilmiah.
35	Pemrosesan Bahasa Alami	INF W032	WP	3	Mata kuliah ini membahas teknik komputasional dalam pemrosesan bahasa alami.
36	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	INF W033	WP	3	Mata kuliah ini membahas konsep komputasi paralel dan terdistribusi.
37	Kerja Praktek /Magang	INF S001	WP	3	Mata kuliah ini memberikan pengalaman kerja langsung di industri.
38	KKN	UIN U010	WP	4	Mata kuliah ini mengajak mahasiswa berkontribusi dalam pengabdian masyarakat.
39	Skripsi	INF S002	WP	6	Mata kuliah ini merupakan tugas akhir berbentuk penelitian mandiri.
40	Data Mining	INF P001	TWP	3	Mata kuliah ini membahas teknik eksplorasi dan analisis data besar.

41	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	INF P002	TWP	3	Mata kuliah ini membahas manajemen data dalam skala besar.
42	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	INF P003	TWP	3	Mata kuliah ini membahas teknik perlindungan data dari ancaman keamanan.
43	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	INF P004	TWP	3	Mata kuliah ini membahas teknik pemodelan sistem perangkat lunak.
44	Full-Stack Development	INF P005	TWP	3	Mata kuliah ini mengajarkan pengembangan aplikasi dari frontend hingga backend.
45	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	INF P006	TWP	3	Mata kuliah ini membahas metode pengujian dan pemeliharaan perangkat lunak.
46	Deep Learning	INF P007	TWP	3	Mata kuliah ini mengajarkan konsep jaringan saraf tiruan dan deep learning.
47	AI Computing Platform	INF P008	TWP	3	Mata kuliah ini membahas arsitektur dan implementasi platform komputasi AI.
48	Visi Komputer	INF P009	TWP	3	Mata kuliah ini membahas teknik pengolahan gambar dan analisis visual.
49	Pancasila dan Kewarganegaraan	UIN N001	WP	2	Mata kuliah ini membahas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa.
50	Bahasa Indonesia	UIN N002	WP	2	Mata kuliah ini mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

51	Bahasa Inggris	UIN U004	WP	2	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan berbahasa Inggris akademik.
52	Bahasa Arab	UIN U003	WP	2	Mata kuliah ini memperkenalkan dasar-dasar bahasa Arab.
53	Ilmu Al-Qur'an dan Hadits	UIN U005	WP	3	Mata kuliah ini membahas kajian ilmu Al-Qur'an dan Hadits.
54	Fiqh Ushul Fiqh	UIN U007	WP	3	Mata kuliah ini membahas prinsip dasar fiqh Islam.
55	Aqidah dan Akhlaq	UIN U006	WP	2	Mata kuliah ini membahas dasar-dasar keimanan Islam serta etika kehidupan.
56	Sejarah Peradaban Islam dan Lokal	UIN U008	WP	2	Mata kuliah ini mengulas perkembangan peradaban Islam serta sejarah lokal.
57	Komprehensif	INF W035	WP	0	Matakuliah ini menguji kedalaman pengetahuan dan analisis mahasiswa terhadap bahan kajian yang sudah diterima
58	BQPI	UIN U011	WP	0	Mata kuliah ini menguji pemahaman dan pengetahuan mahasiswa terhadap baca Al Qur'an dan Praktek ibadah
59	Pengantar Studi Islam	UIN U009	WP	2	Mata kuliah Pengantar Studi Islam membahas dasar-dasar ajaran Islam, sejarah perkembangan Islam, serta peranannya dalam membentuk peradaban dan kehidupan masyarakat.

BAB VIII

Struktur Mata Kuliah

Struktur matakuliah mencakup beberapa komponen penting yang membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Struktur ini menggambarkan organisasi mata kuliah atau peta kurikulum dalam struktur yang logis dan sistematis sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi. Distribusi mata kuliah disusun dalam rangkaian semester selama masa studi lulusan Program Studi. Struktur kurikulum dalam kurikulum prodi disajikan dalam matrik kurikulum, pemetaan mata kuliah dengan CPL dan peta kurikulum. Struktur mata kuliah pada Informatika dijeaskan sebagaimana berikut:

A. Mata Kuliah Penciri Nasional Dan Penciri UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Berikut ini mata kuliah penciri nasional dan penciri UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto pada prodi Informatika:

Tabel 8. 1 Mata Kuliah Penciri Nasional Dan Penciri UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS
1	UIN N001	Pancasila dan Kewarganegaraan	2
2	UIN U003	Bahasa Indonesia	2
3	UIN N002	Bahasa Arab	2
4	UIN U004	Bahasa Inggris	2
5	UIN U006	Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis	3
6	UIN U007	Aqidah-Akhlak	2
7	UIN U005	Fikih-Ushul Fikih	3
8	UIN U008	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal	2
9	UIN U009	Pengantar Studi Islam	2
10	UIN U010	KKN	3
11	UIN U010	BQPI	0
Jumlah Total			23

B. Matrik Kurikulum

Matrik Kurikulum pada prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8. 2 Matrik Kurikulum Program Studi

Semester	SKS	Mata Kuliah	Kelompok Mata Kuliah			
			Mata Kuliah Nasional	Mata Kuliah Perinci Universitas	Mata Kuliah Fakultas	Mata Kuliah Keilmuan Program Studi
1	20	Filsafat Sains Islam			V	
		Literasi Digital			V	
		Kalkulus				V
		Dasar-Dasar Pemrograman				V
		Pancasila dan Kewarganegaraan	V			
		Pengantar Informatika				V
		Bahasa Inggris		V		
		Pengantar Studi Islam		V		
		Aqidah dan Akhlaq		V		
2	20	Bahasa Arab				V
		Logika Informatika				V
		Bahasa Indonesia	V			
		Sistem Operasi				V
		Struktur Data & Algoritma Pemrograman				V

		Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis		V		
		Fikih Ushul Fikih		V		
		Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal		V		
		BQPI		V		
3	23	Statistika dan Probabilitas				V
		Analisis Numerik				V
		Sistem Informasi				V
		Pemrograman Berorientasi Obyek				V
		Pemrograman Web				V
		Aljabar Linier				V
		Sistem Basis Data				V
		Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika				V
4	24	Matematika Diskrit				V
		Organisasi dan Arsitektur Komputer				V
		Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi				V
		Human-Computer Interactions and UI/UX				V
		Pemrograman Berbasis Platform				V
		Metodologi Penelitian Informatika				V
		Kecerdasan Buatan				V
		Jaringan Komputer				V

5	24	Machine Learning				V
		Game Development				V
		Cloud Computing				V
		Manajemen Proyek Teknologi Informasi				V
		Pengembangan Perangkat Lunak				V
		Keamanan Komputer dan Jaringan				V
		Pengolahan Citra Digital				V
6	*39 (total bersama matakuliah pilihan)	Penelitian dan Eksperimen Informatika				V
		Penulisan dan Publikasi Ilmiah				V
		Pemrosesan Bahasa Alami				V
		Komputasi Paralel dan Terdistribusi				V
		Komputasi Mobile dan IoT				V
		Data Mining				V
		Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data				V
		Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data				V
		Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak				V
		Full-Stack Development				V
		Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak				V
		Deep Learning				V
Ai Computing Platform				V		

		Visi Komputer				V
7	7	Kerja Praktek /Magang				V
		Komprehensif				V
		KKN				V
8	6	Skripsi				V

C. Organisasi Mata Kuliah

Organisasi mata kuliah pada Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8. 3 Organisasi Mata Kuliah Program Studi

Smtr	SKS	Jml MK	MK Wajib							MK-Pil	MKWK
VIII	6	1	MK47								
VII	6	3	MK45	MK46							
VI	42	14	MK41	MK42	MK43	MK44					MKP1, MKP2, MKP3, MKP4, MKP5, MKP6, MKP7, MKP8, MKP9,

V	24	7	MK34	MK35	MK36	MK37	MK38	MK39	MK40			
IV	24	8	MK26	MK27	MK28	MK29	MK30	MK31	MK32	MK33		
III	23	8	MK18	MK19	MK20	MK21	MK22	MK23	MK24	MK25		
II	20	9	MK10	MK11	MK12	MK13	MK14					MK15, MK16, MK17
I	20	9	MK3	MK4								MK1, MK2, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
	162	59										

BAB IX

Peta Kurikulum, Peta Pemenuhan CPL Prodi, Daftar Sebaran Mata Kuliah dan Masa Tempuh Kurikulum

A. Peta Kurikulum Informatika

Peta kurikulum adalah representasi visual atau diagram yang menunjukkan struktur dan hubungan antar mata kuliah dalam suatu kurikulum pendidikan. Berikut ini adalah peta kurikulum Informatika:



Gambar 9. 1 Peta Kurikulum Prodi Informatika

B. Peta Jalan Pemenuhan CPL

Peta jalan pemenuhan CPL pada prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

1. Peta Jalan Pemenuhan CPL 1

Peta jalan pemenuhan CPL 1 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 1 Peta Jalan Pemenuhan CPL 1

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 1	Filsafat Sains Islam	Bahasa Indonesia	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi			KKN	
	Literasi Digital	Bahasa Arab					Komprehensif	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis						
	Bahasa Inggris	Fikih Ushul Fikih						
	Aqidah dan Akhlaq	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal						
	Pengantar Studi Islam	BQPI						
		Bahasa Indonesia						
Jumlah	5	6	1	1			2	
Kumulatif	15							

2. Peta Jalan Pemenuhan CPL 2

Peta jalan pemenuhan CPL 2 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 2 Peta Jalan Pemenuhan CPL 2

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah									
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2			Tahun Ke-3		Tahun Ke-4		
	Smt 1	Smt 2	Smt 3		Smt 4		Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 2			Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika		Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi					
Jumlah			1		1					
Kumulatif	2									

3. Peta Jalan Pemenuhan CPL 3

Peta jalan pemenuhan CPL 3 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 3 Peta Jalan Pemenuhan CPL 3

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah								
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3			Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8	
CPL 3		Sistem Operasi		Kecerdasan Buatan	Machine Learning	Pemrosesan Bahasa Alami			
		Struktur Data & Algoritma Pemrograman		Jaringan Komputer	Cloud Computing	Komputasi Paralel dan Terdistribusi			

					Keamanan Komputer dan Jaringan	Data Mining		
						Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data		
						Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak		
						Deep Learning		
						AI Computing Platform		
Jumlah		2		2	3	7		
Kumulatif	14							

4. Peta Jalan Pemenuhan CPL 4

Peta jalan pemenuhan CPL 4 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 4 Peta Jalan Pemenuhan CPL 4

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 4	Dasar-Dasar Pemrograman	Sistem Operasi	Pemrograman Web	Pemrograman Berbasis Platform	Pengolahan Citra Digital	Komputasi Mobile dan IoT		

				Human-Computer Interactions and UI/UX	Machine Learning	Pemrosesan Bahasa Alami		
				Kecerdasan Buatan	Game Development	Komputasi Paralel dan Terdistribusi		
				Jaringan Komputer	Cloud Computing	Data Mining		
					Keamanan Komputer dan Jaringan	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data		
						Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak		
						Deep Learning		
						AI Computing Platform		
Jumlah	1	1	1	4	5	8		
Kumulatif	20							

5. Peta Jalan Pemenuhan CPL 5

Peta jalan pemenuhan CPL 5 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 5 Peta Jalan Pemenuhan CPL 5

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 5	Kalkulus	Logika Informatika	Statistika dan Probabilitas	Pemrograman Berbasis Platform	Cloud Computing	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	Kerja Praktek /Magang	
	Pengantar Informatika	Analisis Numerik	Sistem Informasi	Jaringan Komputer	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	KKN	
		Sistem Operasi	Aljabar Linier		Pengembangan Perangkat Lunak	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	Komprehensif	
		Struktur Data & Algoritma Pemrograman	Sistem Basis Data		Keamanan Komputer dan Jaringan	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak		
			Hukum dan Kebijakan			Visi Komputer		

			Teknologi Informasi					
Jumlah	2	4	5	2	4	5	3	
Kumulatif	25							

6. Peta Jalan Pemenuhan CPL 6

Peta jalan pemenuhan CPL 6 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 6 Peta Jalan Pemenuhan CPL 6

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 6	Filsafat Sains Islam	Bahasa Indonesia	Sistem Basis Data	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	Kerja Praktek /Magang	
	Literasi Digital	Bahasa Arab	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika		Pengembangan Perangkat Lunak	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	KKN	
	Pancasila dan Kewarganegaraan	Ilmu Al- Qur'an dan Al-Hadis	Sistem Basis Data				Komprehensif	

	Bahasa Inggris	Fikih Ushul Fikih						
	Aqidah dan Akhlaq	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal						
	Pengantar Studi Islam	BQPI						
Jumlah	6	6	3	1	2	2	3	
Kumulatif	23							

7. Peta Jalan Pemenuhan CPL 7

Peta jalan pemenuhan CPL 7 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 7 Peta Jalan Pemenuhan CPL 7

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 7					Metodologi Penelitian Informatika	Penelitian dan Eksperimen Informatika		Skripsi
						Penulisan dan Publikasi Ilmiah		
Jumlah					1	2		1
Kumulatif	4							

8. Peta Jalan Pemenuhan CPL 8

Peta jalan pemenuhan CPL 8 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 8 Peta Jalan Pemenuhan CPL 8

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 8	Dasar-Dasar Pemrograman	Sistem Operasi	Pemrograman Berorientasi Obyek	Pemrograman Berbasis Platform	Pengolahan Citra Digital	Pemrosesan Bahasa Alami		
		Struktur Data & Algoritma Pemrograman		Organisasi dan Arsitektur Komputer	Machine Learning	Komputasi Paralel dan Terdistribusi		
				Kecerdasan Buatan	Keamanan Komputer dan Jaringan	Data Mining		
				Jaringan Komputer		Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data		
						Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak		
						Full-Stack Development		

						Deep Learning		
						AI Computing Platform		
Jumlah	1	2	1	4	3	8		
Kumulatif	19							

9. Peta Jalan Pemenuhan CPL 9

Peta jalan pemenuhan CPL 9 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 9 Peta Jalan Pemenuhan CPL 9

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 9		Sistem Operasi	Sistem Informasi	Human-Computer Interactions and UI/UX	Cloud Computing	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak		
				Jaringan Komputer		Full-Stack Development		
						Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak		
						Visi Komputer		
Jumlah		1	1	2	1	4		
Kumulatif	9							

10. Peta Jalan Pemenuhan CPL 10

Peta jalan pemenuhan CPL 10 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 10 Peta Jalan Pemenuhan CPL 10

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 10				Pemrograman Berbasis Platform	Machine Learning	Pemrosesan Bahasa Alami		
				Organisasi dan Arsitektur Komputer		Data Mining		
				Kecerdasan Buatan		Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak		
				Pemrograman Berbasis Platform		Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak		
						Deep Learning		
						AI Computing Platform		
Jumlah				4	1	6		
Kumulatif	11							

11. Peta Jalan Pemenuhan CPL 11

Peta jalan pemenuhan CPL 11 pada Prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 11 Peta Jalan Pemenuhan CPL 11

Capaian Pembelajaran	Nama Mata Kuliah							
	Tahun Ke-1		Tahun Ke-2		Tahun Ke-3		Tahun Ke-4	
	Smt 1	Smt 2	Smt 3	Smt 4	Smt 5	Smt 6	Smt 7	Smt 8
CPL 11					Manajemen Proyek Teknologi Informasi	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	Kerja Praktek /Magang	
					Pengembangan Perangkat Lunak	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak		
Jumlah					2	2	1	
Kumulatif	5							

C. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

Daftar sebaran mata kuliah setiap semester prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. 12 Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

SEMESTER I						
NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	FST F001	Filsafat Sains Islam	2	2	0	0
2	UIN N001	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	0	0
3	UIN U006	Aqidah-Akhlaq	2	2	0	0

4	UIN U004	Bahasa Inggris	2	2	0	0
5	FST F002	Literasi Digital	2	2	0	0
6	INF W001	Pengantar Informatika	2	2	0	0
7	INF W002	Kalkulus	2	2	0	0
8	INF W003	Dasar-Dasar Pemrograman	4	2	2	0
9	UIN U009	Pengantar Studi Islam	2	2	0	0
Total			20	18	2	0

SEMESTER II						
NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	UIN U008	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal	2	2	0	0
2	UIN U007	Fikih-Ushul Fikih	3	3	0	0
3	UIN U005	Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis	3	3	0	0
4	UIN U003	Bahasa Arab	2	2	0	0
5	INF W004	Logika Informatika	2	2	0	0
6	INF W005	Sistem Operasi	2	2	0	0
7	INF W006	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	4	2	2	0
8	UIN N002	Bahasa Indonesia	2	2	0	0
9	UIN U011	BQPI	0	0	0	0
Total			20	18	2	0

SEMESTER III						
NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF W007	Statistika dan Probabilitas	3	2	1	0
2	INF W008	Analisis Numerik	2	2	1	0
3	INF W009	Sistem Informasi	3	2	1	0
4	INF W010	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	2	1	0
5	INF W011	Pemrograman Web	3	2	1	0
6	INF W012	Aljabar Linier	3	3	0	0
7	INF W013	Sistem Basis Data	3	2	1	0
8	INF W014	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	3	3	0	0
Total			23	17	6	0

SEMESTER IV						
NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF W015	Matematika Diskrit	2	2	0	0
2	INF W016	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	3	0	0
3	INF W017	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	2	2	0	0
4	INF W018	Human-Computer Interactions and UI/UX	3	2	1	0
5	INF W019	Pemrograman Berbasis Platform	3	2	1	0
6	INF W020	Metodologi Penelitian Informatika	3	3	0	0

7	INF W021	Kecerdasan Buatan	4	2	2	0
8	INF W022	Jaringan Komputer	4	2	2	0
Total			24	18	6	0

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF W023	Machine Learning	4	2	2	0
2	INF W024	Game Development	4	2	2	0
3	INF W025	Cloud Computing	3	2	1	0
4	INF W026	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	3	0	0
5	INF W027	Pengembangan Perangkat Lunak	4	2	2	0
6	INF W028	Keamanan Komputer dan Jaringan	3	2	1	0
7	INF W029	Pengolahan Citra Digital	3	2	1	0
Total			24	15	9	0

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF W030	Penelitian dan Eksperimen Informatika	3	2	1	0
2	INF W031	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	3	2	1	0
3	INF W032	Pemrosesan Bahasa Alami	3	2	1	0

4	INF W033	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3	2	1	0
5	INF W034	Komputasi Mobile dan IoT	3	2	1	0
6	INF P001	Data Mining	3	3	0	0
7	INF P002	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	3	3	0	0
8	INF P003	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	3	2	1	0
9	INF P004	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	3	2	1	0
10	INF P005	Full-Stack Development	3	3	0	0
11	INF P006	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	3	2	1	0
12	INF P007	Deep Learning	3	2	1	0
13	INF P008	Ai Computing Platform	3	2	1	0
Total			42	32	10	0

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF S001	Kerja Praktek /Magang	3	0	3	0
2	UIN U010	Kuliah Kerja Nyata	3	0	3	0
3	INF W035	Komprehensif	0	0	0	0
Total			6	0	6	0

SEMESTER VIII						
NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	BOBOT SKS		
				TEORI	PRAKTIKUM	PRAKTIK
1	INF 61138	Skripsi	6	6	0	1
Total			6	6	0	1

D. Masa Tempuh Kurikulum

Masa Tempuh Kurikulum adalah waktu teoretis yang dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh beban belajar dalam kurikulum suatu program pendidikan tinggi secara penuh waktu. Masa tempuh kurikulum prodi Informatika diatur sebagaimana berikut:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran di prodi Informatika dilaksanakan dengan sistem kredit semester dengan Masa Tempuh Kurikulum 2 (dua) semester untuk 1 (satu) tahun akademik dan dapat menyelenggarakan 1 (satu) semester antara sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan oleh Dekan.
2. Pada prodi Informatika (untuk S1), beban belajar minimal 144 (seratus empat puluh empat) satuan kredit semester yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 8 (delapan) semester.
3. Masa studi mahasiswa penuh waktu dan paruh waktu pada prodi Informatika (untuk S1) maksimal adalah 14 semester.

BAB X

Modalitas Pembelajaran, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) serta Penilaian

A. Modalitas dan Metode Pembelajaran

Modalitas belajar atau gaya mengacu pada cara atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Beberapa modalitas yang umum digunakan di antaranya adalah; (1) Auditori yang merupakan pembelajaran yang melibatkan pendengaran, seperti ceramah, diskusi, dan mendengarkan rekaman; (2) Visual: yang merupakan pembelajaran yang mengandalkan penglihatan, seperti penggunaan gambar, grafik, video, dan papan tulis; dan (3) Kinestetik yang merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, seperti praktik langsung, simulasi, dan eksperimen. Adapun metode pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan dalam mengimplementasikan rencana yang telah disusun berbentuk kegiatan yang nyata dan praktis agar mencapai tujuan pembelajaran. terdapat berbagai metode pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang diterapkan di dalam proses pembelajaran suatu mata kuliah, seperti: diskusi kelompok, bermain peran dan simulasi, pembelajaran berbasis kasus (*case based learning/CBL*), pembelajaran kolaboratif (*collaboratif learning/CL*), pembelajaran kooperatif (*kooperatif learning/CoL*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning/PjBL*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning/PBL*), *discovery learning and inquiry*, *self-directed learning (SDL)*, *contextual instruction (CI)*.

Beberapa bentuk bentuk pembelajaran yang dilakukan dosen pada Informatika dapat dilakukan sebagaimana contoh dalam tabel berikut:

Tabel 10. 1 Contoh Pemilihan Bentuk, Metode dan Penugasan Pembelajaran

No	Bentuk Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Contoh penugasan
1	Kegiatan Proses Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi mahasiswa dalam kelas • Diskusi kelompok • Debat 	Tugas Pemecahan masalah (Problem-solving), Tugas kesenjangan informasi (information-gap task), tugas kesenjangan penalaran (reasoning- gap task), tugas kesenjangan pendapat (opinion-gap task), atau minute paper.

2	Kegiatan Penugasan Terstruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis proyek • Pembelajaran berbasis kasus • Pembelajaran kolaboratif 	Membuat proyek, mendiskusikan kasus tertentu yang dikerjakan secara kolaboratif
3	Kegiatan mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Tinjauan pustaka (literature review) • Meringkas (summarizing) 	Membuat portfolio aktivitas Mandiri
4	Praktikum di laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi alat dan teknik analisis • Eksperimen/percobaan laboratorium • Analisis dan interpretasi data hasil praktikum 	Menyusun laporan praktikum, melakukan analisis data hasil eksperimen, membuat jurnal hasil pengamatan, atau menyusun video/tutorial prosedur laboratorium
5	Praktikum sistem informasi lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan data spasial (peta, citra dan sejenisnya) • Simulasi dan pemodelan spasial • Penggunaan perangkat lunak (GIS, Remote Sensing, Data Analyst) • Analisis data spasial berbasis komputer/drone 	Membuat peta tematik menggunakan software GIS, menganalisis citra satelit, menyusun laporan interpretasi spasial, atau proyek pemetaan wilayah berbasis data sekunder.
6	Kuliah lapangan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan/observasi • Uji sampling dan pengukuran data lapangan • Wawancara 	Membuat laporan hasil observasi lapangan, melakukan analisis data lingkungan (air, udara, tanah, sosial), dokumentasi aktivitas lapangan, atau menyusun refleksi kritis berbasis temuan lapangan.

Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut kemudian dirumuskan ketika mengembangkan RPS. Dan untuk memetakan metode yang digunakan dalam kurikulum prodi dapat dijelaskan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 10. 2 Pemetaan Metode Pembelajaran

No	Mata Kuliah	Kode MK	Metode Pembelajaran							Modus Daring		Bentuk Pembelajaran				
			Diskusi	Simulasi	Study Kasus	Pembelajaran Kalaboratif	Pembelajaran Kooperatif	Pembelajaran Berbasis Proyek	Pembelajaran Berbasis Masalah	Synchronous	Asynchronous	Kuliah	Seminar	Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Perencanaan, Pengembangan	Penelitian,
1	Filsafat Sains Islam	FST F001	V		V	V				V		V				
2	Literasi Digital	FST F002	V				V	V	V	V		V				V
3	Kalkulus	INF W002	V		V		V			V		V				
4	Dasar-Dasar Pemrograman	INF W003	V	V		V				V		V		V		
5	Pancasila dan Kewarganegaraan	UIN N001	V				V			V		V				
6	Bahasa Indonesia	UIN N002	V				V			V		V				
7	Bahasa Inggris	UIN U004	V				V			V		V				
8	Bahasa Arab	UIN U003	V				V			V		V				
9	Aqidah dan Akhlaq	UIN U006	V				V			V		V				
10	Pengantar Informatika	INF W001	V			V	V			V		V				V
11	Logika Informatika	INF W004		V			V			V		V				

12	Analisis Numerik	INF W008		V			V			V		V		V	
13	Sistem Operasi	INF W005		V			V	V		V		V		V	
14	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	INF W006		V		V				V	V	V		V	V
15	Ilmu Al-Qur'an dan Hadits	UIN U005	V	V	V		V		V	V	V	V			V
16	Fiqh Ushul Fiqh	UIN U007	V		V		V	V				V		V	
17	Sejarah Peradaban Islam dan Lokal	UIN U008			V		V	V	V			V		V	V
18	Statistika dan Probabilitas	INF W007	V	V	V	V	V	V	V		V	V			
19	Pemrograman Berbasis Platform	INF W019		V			V			V	V	V			V
20	Sistem Informasi	INF W009	V				V	V	V			V			V
21	Pemrograman Berorientasi Obyek	INF W010							V	V	V	V		V	
22	Pemrograman Web	INF W011	V	V		V			V	V	V	V			
23	Aljabar Linier	INF W012	V			V	V	V		V		V		V	V
24	Sistem Basis Data	INF W013		V	V				V	V		V			V
25	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	INF W014	V	V	V			V		V	V	V			
26	Matematika Diskrit	INF W015			V							V			
27	Organisasi dan Arsitektur Komputer	INF W016		V	V		V	V		V	V	V			V
28	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	INF W017		V				V	V			V		V	V

29	Human-Computer Interactions and UI/UX	INF W018	V	V					V		V	V			
30	Pengolahan Citra Digital	INF W029	V	V		V	V			V	V	V		V	
31	Metodologi Penelitian Informatika	INF W020		V		V	V	V	V	V	V	V		V	
32	Kecerdasan Buatan	INF W021		V		V	V	V		V	V	V			V
33	Jaringan Komputer	INF W022	V	V			V			V		V		V	
34	Machine Learning	INF W023	V		V			V				V			
35	Game Development	INF W024		V	V	V			V	V	V	V			V
36	Cloud Computing	INF W025	V	V			V					V			
37	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	INF W026	V		V			V			V	V			V
38	Pengembangan Perangkat Lunak	INF W027			V	V	V	V			V	V		V	
39	Keamanan Komputer dan Jaringan	INF W028		V		V	V	V			V	V		V	V
40	Komputasi Mobile dan IoT	INF W034	V			V				V		V			V
41	Penelitian dan Eksperimen Informatika	INF W030	V	V	V			V	V		V	V		V	
42	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	INF W031	V							V	V	V		V	V
43	Pemrosesan Bahasa Alami	INF W032	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V			
44	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	INF W033		V	V		V		V			V		V	V
45	Data Mining	INF P001	V		V	V	V		V		V	V			
46	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	INF P002			V	V		V	V	V	V	V			V

47	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	INF P003			V		V			V	V	V		V	V
48	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	INF P004		V	V		V	V	V	V		V			
49	Full-Stack Development	INF P005	V		V		V	V		V	V	V			
50	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	INF P006	V	V	V	V						V			
51	Deep Learning	INF P007			V	V	V				V	V		V	
52	AI Computing Platform	INF P008		V					V		V	V			
53	Visi Komputer	INF P009	V	V	V	V	V		V	V	V	V		V	
54	Kerja Praktek /Magang	INF S001	V					V	V		V				V
55	KKN	UIN U010	V	V			V	V			V			V	
56	Skripsi	INF S002					V	V	V					V	V
57	Komprehensif	INF W035	V	V			V	V			V			V	
58	BQPI	UIN U011	V	V			V	V			V			V	
59	Pengantar Studi Islam	UIN U009	V		V	V				V		V			

B. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) prodi Informatika disusun dari hasil rancangan pembelajaran, dituliskan lengkap untuk semua mata kuliah pada Program Studi, disertai perangkat pembelajaran lainnya di antaranya: rencana tugas, instrumen penilaian dalam bentuk rubrik dan/atau portofolio, bahan ajar, dan lain-lain. Adapun garis pokok unsur komponen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) prodi Informatika adalah sebagaimana berikut:

1. Kop
 - a. Memuat logo Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
 - b. Memuat nama Universitas, nama Fakultas/Pascasarjana dan Program Studi
2. Judul
Judul ditulis “RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER”
3. Identitas Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Meliputi:
 - a. Nama Mata Kuliah (MK)
 - b. Kode Mata Kuliah
 - c. Rumpun Mata Kuliah
 - d. Bobot SKS
 - e. Semester
 - f. Tanggal penyusunan terbaru (d disesuaikan dengan semester berjalan)
4. Orientasi RPS, Meliputi:
 - a. Pengembang RPS (berisi nama dan tanda tangan pengembang RPS)
 - b. Koordinator Rumpun Mata Kuliah (RMK) (berisi nama dan tanda tangan penanggungjawab rumpun mata kuliah)
 - c. Koordinator Program studi (berisi nama dan tanda tangan Koordinator Program studi)
 - d. Cap stempel disesuaikan dengan Fakultas atau Pascasarjana (tinta warna ungu)
 - e. Tanda tangan dan cap dapat berbentuk elektronik (bukan hasil cropping)
5. Capaian Pembelajaran, Meliputi:
 - a. Kode CPL dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi yang dibebankan pada mata kuliah
 - b. Kode dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang merupakan turunan dari CPL Program studi.
 - c. Keterangan relasi antara CPMK dengan CPL dan juga keterangan relasi antara CPMK dengan Taxonomi Bloom.

6. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi mata kuliah diisi dengan narasi tentang capaian akhir mata kuliah serta ruang lingkup kajian.

7. Bahan Kajian/Materi Perkuliahan

Bahan kajian/materi perkuliahan diisi materi perkuliahan sesuai Sub-CPMK.

8. Pustaka yang terdiri dari Pustaka utama dan pendukung dengan ketentuan:

- a. Wajib mencantumkan minimal 2 referensi dari artikel jurnal terbaru (5 tahun terakhir) dan berbahasa internasional.
- b. Wajib mencantumkan referensi dari hasil penelitian atau pengabdian kepada masyarakat (PkM) dosen pengembang RPS (dosen pengampu dan/atau penanggung jawab mata kuliah)

9. Media Pembelajaran

- a. Perangkat lunak: Diisi dengan media dan perangkat lunak pembelajaran
- b. Perangkat keras: Diisi dengan media dan perangkat keras pembelajaran

10. Dosen Pengampu

Dosen pengampu diisi nama dosen pengampu mata kuliah

11. Mata Kuliah Syarat

Mata kuliah syarat diisi nama mata kuliah yang menjadi syarat untuk mengambil mata kuliah dalam RPS (Jika ada).

12. Rencana Pembelajaran, terdiri dari:

- a. Tahapan Pertemuan Kuliah (Pertemuan ke-/Minggu ke-), dengan ketentuan:
 - 1) Mata kuliah bobot 1 SKS, sebanyak 14 kali pertemuan dan 2 kali UTS dan UAS.
 - 2) Mata kuliah bobot 2 SKS, sebanyak 14 kali pertemuan dan 2 kali UTS dan UAS.
 - 3) Mata kuliah bobot 3 SKS, sebanyak 14 kali pertemuan dan 2 kali UTS dan UAS.
 - 4) Mata kuliah bobot 4 SKS, sebanyak 28 kali pertemuan dan 2 kali UTS dan UAS.
- b. Sub - Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)
Sub-CPMK diisi dengan tujuan pembelajaran yang merupakan penjabaran dari capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK)

- c. Penilaian terdiri dari:
 - 1) Indikator: diisi dengan indikator penilaian yang dilakukan terhadap Sub-CPMK
 - 2) Kriteria & Bentuk: diisi dengan kriteria dan bentuk penilaian yang dilakukan terhadap Sub- CPMK
 - d. Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan mahasiswa [Estimasi Waktu], terdiri dari:
 - 1) Luring (Offline): diisi deskripsi kegiatan, tugas, dan praktikum sesuai karakteristik tujuan dan materi mata kuliah disertai estimasi waktu
 - 2) Daring (Online): diisi deskripsi kegiatan, tugas, dan praktikum sesuai karakteristik tujuan dan materi mata kuliah. Untuk Online dituliskan media daring yang digunakan. disertai estimasi waktu
 - e. Materi Pembelajaran [Pustaka]
Materi Pembelajaran diisi dengan materi pembelajaran
 - f. Bobot Penilaian
Bobot penilaian diisi dengan presentase bobot penilaian pada kolom yang memang melakukan penilaian dimana jumlah total adalah 100%
13. Portofolio Pembelajaran (Pustaka)
14. Penilaian Ketercapaian CPL pada Mata Kuliah
15. Rencana Tugas

Adapun secara jelas RPS Mata kuliah pada prodi Informatika dapat dilihat di lampiran.

C. Penilaian Pembelajaran

1. Pemetaan Bentuk Penilaian Pembelajaran

Penilaian adalah satu atau beberapa proses mengidentifikasi, mengumpulkan dan mempersiapkan data beserta bukti-buktinya untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan. Berikut ini pemetaan bentuk penilaian setiap matakuliah pada prodi Informatika:

Tabel 10. 3 Pemetaan Bentuk Penilaian Pembelajaran

No	Mata Kuliah	Kode MK	Teknik						
			Observasi	Penilaian Diri	Unjuk Kerja	Portofolio	Tes Tertulis	Tes Lisan	Penugasan
1	Filsafat Sains Islam	FST F001	v	v		v	v	v	v
2	Literasi Digital	FST F002	v	v	v		v		v
3	Kalkulus	INF W002			v		v		v
4	Dasar-Dasar Pemrograman	INF W003		v	v	v	v		v
5	Pancasila dan Kewarganegaraan	UIN N001	v	v			v		v
6	Bahasa Indonesia	UIN N002	v	v			v		v
7	Bahasa Inggris	UIN U004	v	v			v		v
8	Bahasa Arab	UIN U003	v	v			v		v
9	Aqidah dan Akhlaq	UIN U006	v	v			v		v
10	Pengantar Informatika	INF W001	v	v			v	v	v
11	Logika Informatika	INF W004			v		v	v	v
12	Analisis Numerik	INF W008			v		v		v
13	Sistem Operasi	INF W005	v		v	v	v		v
14	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	INF W006	v		v	v	v		v
15	Ilmu Al-Qur'an dan Hadits	UIN U005	v	v			v		v
16	Fiqh Ushul Fiqh	UIN U007	v	v			v		v

17	Sejarah Peradaban Islam dan Lokal	UIN U008	v	v			v		v
18	Statistika dan Probabilitas	INF W007			v		v		v
19	Pemrograman Berbasis Platform	INF W019	v		v	v	v		v
20	Sistem Informasi	INF W009	v		v	v	v		v
21	Pemrograman Berorientasi Obyek	INF W010	v		v	v	v		v
22	Pemrograman Web	INF W011	v		v	v	v		v
23	Aljabar Linier	INF W012			v		v		v
24	Sistem Basis Data	INF W013	v		v	v	v		v
25	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	INF W014			v		v		v
26	Matematika Diskrit	INF W015			v		v		v
27	Organisasi dan Arsitektur Komputer	INF W016			v		v		v
28	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	INF W017			v		v		v
29	Human-Computer Interactions and UI/UX	INF W018	v		v	v	v		v
30	Pengolahan Citra Digital	INF W029	v		v	v	v		v
31	Metodologi Penelitian Informatika	INF W020	v		v		v		v
32	Kecerdasan Buatan	INF W021	v		v	v	v		v
33	Jaringan Komputer	INF W022	v		v	v	v		v
34	Machine Learning	INF W023	v		v	v	v		v
35	Game Development	INF W024	v		v	v	v		v
36	Cloud Computing	INF W025							
37	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	INF W026	v		v	v	v		v
38	Pengembangan Perangkat Lunak	INF W027	v		v	v	v		v

39	Keamanan Komputer dan Jaringan	INF W028	v		v	v	v		v
40	Komputasi Mobile dan IoT	INF W034	v		v	v	v		v
41	Penelitian dan Eksperimen Informatika	INF W030	v		v		v		v
42	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	INF W031	v		v		v		v
43	Pemrosesan Bahasa Alami	INF W032	v		v	v	v		v
44	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	INF W033	v		v	v	v		v
45	Data Mining	INF P001	v		v	v	v		v
46	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	INF P002	v		v	v	v		v
47	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	INF P003	v		v	v	v		v
48	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	INF P004	v		v	v	v		v
49	Full-Stack Development	INF P005	v		v	v	v		v
50	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	INF P006	v		v	v	v		v
51	Deep Learning	INF P007	v		v	v	v		v
52	AI Computing Platform	INF P008	v		v	v	v		v
53	Visi Komputer	INF P009	v		v	v	v		v
54	Kerja Praktek /Magang	INF S001	v	v	v		v	v	
55	KKN	UIN U010	v	v	v		v		
56	Skripsi	INF S002	v		v		v		v
57	Komprehensif	INF W035	v	v	v		v	v	
58	BQPI	UIN U011	v	v	v		v	v	
59	Pengantar Studi Islam	UIN U009	v	v			v		v

Berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi 2020 bahwa pada proses penilaian capaian pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Penilaian aspek sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi dengan menggunakan instrumen penilaian rubrik/dan portofolio. Pada aspek sikap terdiri penilaian diri, penilaian antar mahasiswa, dan penilaian aspek pribadi yang menekankan pada aspek beriman, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab.
2. Penilaian aspek pengetahuan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan dan angket. Sedangkan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja berbentuk tes tulis dan tes lisan yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung bermakna dosen dan mahasiswa bertemu secara tatap muka saat penilaian, misalnya saat seminar, ujian skripsi, tesis dan disertasi. Sedangkan secara tidak langsung, seperti menggunakan lembar soal ujian tertulis. Contohnya kuis, tes tertulis (UTS dan UAS).
3. Penilaian aspek keterampilan dapat menggunakan teknik penilaian observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan dan angket. dengan instrumen penilaian menggunakan rubrik/dan portofolio. Penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan secara praktikum, praktek, simulasi, praktek lapangan, dan lainnya seperti untuk meningkatkan kemampuan keterampilannya. Contohnya, tugas kelompok, tugas praktik, unjuk kerja, partisipasi dan responsif.

Untuk pencapaian CPL dan CPMK Informatika dapat dijabarkan dalam RPS. Penilaian ini mengacu pada table sebagaimana tabel berikut:

Tabel 10. 4 Portofolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	SUB-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal – Bobot (%) ⁰¹	Bobot (%) SUB-CPMK	Nilai Mahasiswa (0-100)	$\sum(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot } \%)^{01}$	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1-2									
3-4									
5-6									
7									
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)								
9-10									
11-15									
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)								
Total Bobot (%)					100	100			
Nilai akhir mahasiswa ($\sum(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot } \%)$)									

Contoh sebagaimana terlampir di RPS

2. Rubrik Penilaian Pembelajaran

Selain penetapan bentuk penialain, prodi juga menentukan rubrik yang dapat dijadikan sebagai intrumen penilaian. Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Berikut ini beberapa bentuk rubrik penilaia yang dapat dijadikan contoh prodi:

a. Rubrik Penilaian Holistic

Berikut ini contoh rubrik penilaian holistic

Tabel 10. 5 Contoh Rubrik Holistic

Grade	Skor	Kriteris
Sangat Kurang	< 20	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan
Kurang	21 – 40	Rancangan yang disajikan teratur namun kurang menyelesaikan permasalahan.
Cukup	41 – 60	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Baik	61 – 80	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, kurang inovatif
Sangat Baik	> 81	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah dan dapat diimplementasikan dan inovatif

b. Rubrik Penilaian Analitik

Berikut ini contoh rubrik penilaian analitik

Tabel 10. 6 Contoh Rubrik Analitik

Aspek/ Dimensi yang dinilai	Skala Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(< 20)	(21 – 40)	(41 – 60)	(61 – 80)	(> 80)
Organisasi	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi	Presentasi mempunyai focus dan menyajikan beberapa	Terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang	Terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung

	untuk mendukung pernyataan.	untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	bukti yang mendukung kesimpulan.	meyakinkan untuk mendukung kesimpulan.	oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep.
Isi	Isinya tidak akurat tau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan.	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengambangkan pikiran.
Gaya Presentasi	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar

	mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar		kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	
--	--	--	--	---	--

c. Rubrik Penilaian Skala Persepsi

Berikut ini contoh rubrik penilaian skala persepsi

Tabel 10. 7 Contoh Rubrik Skala Persepsi

Aspek/ Dimensi yang dinilai	Skala Penilaian				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	(< 20)	(21 – 40)	(41 – 60)	(61 – 80)	(> 80)
Kemampuan Komunikasi					
Penguasaan Materi					
Kemampuan Menghadapi Pertanyaan					
Ketepatan Menyelesaikan Masalah					

d. Rubrik Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran. Berikut ini contoh rubrik penilaian portofolio untuk digunakan dalam mengukur kemampuan mahasiswa memilih dan meringkas artikel jurnal ilmiah. Capaian pembelajaran yang diukur: (1) Kemampuan memilih artikel jurnal bereputasi dan mutakhir sesuai dengan tema dampak polusi industri; (2) Kemampuan meringkas artikel jurnal dengan tepat dan benar.

Tabel 10. 8 Penilaian Portofolio Artikel

No	Aspek Kemampuan yang Dinilai	Artikel 1		Artikel 2		Artikel 3	
		Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)	Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)	Rendah (1-5)	Tinggi (6-10)
1	Artikel berasal dari jurnal terindeks dalam kurun waktu 3 tahun terakhir.	5		4		5	
2	Artikel memiliki metodologi yang jelas dan relevan dengan kajian		7		6		6
3	Menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, atau campuran yang sesuai		6		6		6
4	Artikel menyajikan analisis yang mendalam terhadap data dan hasil penelitian	4		3		4	
5	Hasil penelitian memberikan wawasan yang bermanfaat dan dapat diaplikasikan		6		7		8
6	Artikel membahas dampak permasalahan dengan studi kasus yang relevan, baik dalam skala nasional maupun internasional	4		5		4	

7	Artikel didukung oleh referensi yang kuat dan relevan dengan bidang kajian		8		8		7
8	Artikel memberikan solusi atau rekomendasi kebijakan terkait dampak polusi industri	5		6		5	
Total		100		100		100	

D. Constructive Alignments Kurikulum

Constructive Alignment adalah konsep yang digunakan dalam pengembangan kurikulum untuk memastikan bahwa semua komponen pembelajaran tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian—berjalan selaras dan saling mendukung. Dalam konteks kurikulum, ini berarti:

1. Tujuan pembelajaran harus jelas dan spesifik tentang apa yang ingin dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran.
2. Metode pembelajaran harus sesuai dengan tujuan tersebut, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar.
3. Penilaian harus secara langsung mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian harus mencerminkan kemampuan yang ingin dikembangkan.

Constructive Alignments Kurikulum Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 10. 9 Keselarasan Terstrukturu Kurikulum

No	Nama Mata Kuliah	Jenis Capaian Pembelajaran	Level Mata Kuliah	Metode Pembelajaran	Penilaian
1	Filsafat Sains Islam	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Portofolio, Tes Tulis, Tes Lisan, Penugasan

2	Literasi Digital	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
3	Kalkulus	CPL5	5	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
4	Dasar-Dasar Pemrograman	CPL4, CPL8	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Synchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
5	Pancasila dan Kewarganegaraan	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
6	Bahasa Indonesia	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
7	Bahasa Inggris	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
8	Bahasa Arab	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
9	Aqidah-Akhlaq	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
10	Pengantar Informatika	CPL5	5	diskusi kelompok, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Synchronous,	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Tes Lisan, Penugasan

				Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	
11	Logika Informatika	CPL5	5	simulasi, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Tes Lisan, Penugasan
12	Analisis Numerik	CPL5	5	simulasi, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
13	Sistem Operasi	CPL3, CPL4, CPL5, CPL8, CPL9	5	simulasi, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
14	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	CPL3, CPL5, CPL8	6	simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
15	Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis	CPL1, CPL6	6	diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan

16	Fikih-Ushul Fikih	CPL1, CPL6	6	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
17	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal	CPL1, CPL6	5	studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
18	Statistika dan Probabilitas	CPL5	6	diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Kuliah	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
19	Pemrograman Berbasis Platform	CPL4, CPL5, CPL8, CPL10	6	simulasi, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
20	Sistem Informasi	CPL5, CPL9	6	diskusi kelompok, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan

21	Pemrograman Berorientasi Obyek	CPL8	6	Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
22	Pemrograman Web	CPL4	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
23	Aljabar Linier	CPL5	6	diskusi kelompok, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
24	Sistem Basis Data	CPL5, CPL6	6	simulasi, studi kasus, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
25	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	CPL1, CPL2, CPL6	6	diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Asynchronous, Kuliah	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
26	Matematika Diskrit	CPL5	5	studi kasus, Kuliah	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan

27	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL8, CPL10	6	simulasi, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
28	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	CPL1, CPL2, CPL6	5	simulasi, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
29	Human-Computer Interactions and UI/UX	CPL4, CPL9	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
30	Pengolahan Citra Digital	CPL4, CPL8	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
31	Metodologi Penelitian Informatika	CPL7	6	simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan

32	Kecerdasan Buatan	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
33	Jaringan Komputer	CPL3, CPL4, CPL5, CPL8, CPL9	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
34	Machine Learning	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
35	Game Development	CPL4	6	simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
36	Cloud Computing	CPL3, CPL4, CPL5, CPL9	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kooperatif, Kuliah	
37	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL5, CPL6, CPL11	6	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
38	Pengembangan Perangkat Lunak	CPL5, CPL6, CPL11	6	studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan

				<p>Berbasis Proyek, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja</p>	
39	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL3, CPL4, CPL5, CPL8	6	<p>simulasi, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan</p>	<p>Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan</p>
40	Komputasi Mobile dan IoT	CPL4	6	<p>diskusi kelompok, Pembelajaran kolaboratif, Synchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan</p>	<p>Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan</p>
41	Penelitian dan Eksperimen Informatika	CPL7	6	<p>diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja</p>	<p>Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan</p>
42	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	CPL7	6	<p>diskusi kelompok, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan</p>	<p>Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan</p>
43	Pemrosesan Bahasa Alami	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	<p>diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek,</p>	<p>Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan</p>

				Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah	
44	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	CPL3, CPL4, CPL5, CPL8	6	simulasi, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
45	Data Mining	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
46	Akuisisi, Pengelolaan dan Tata Kelola Data	CPL5, CPL6	6	studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
47	Integritas, Privasi, dan Analisis Keamanan Data	CPL3, CPL4, CPL8	6	studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan

48	Pemodelan dan Analisis Perangkat Lunak	CPL4, CPL5, CPL6, CPL8, CPL9, CPL10, CPL11	6	simulasi, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
49	Full-Stack Development	CPL8, CPL9	6	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Synchronous, Asynchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
50	Penjaminan Kualitas Perangkat Lunak	CPL3, CPL5, CPL9, CPL10, CPL11	6	diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
51	Deep Learning	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
52	AI Computing Platform	CPL3, CPL4, CPL8, CPL10	6	simulasi, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Kuliah	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan
53	Visi Komputer	CPL5, CPL9	6	diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Synchronous, Asynchronous, Kuliah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Unjuk Kerja, Portofolio, Tes Tulis, Penugasan

54	Kerja Praktek /Magang	CPL5, CPL6, CPL11	6	diskusi kelompok, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Asynchronous, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Tes Lisan
55	KKN	CPL1, CPL5, CPL6	6	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Asynchronous, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Tes Tulis
56	Skripsi	CPL7	6	Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Masalah, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan, Pengembangan	Observasi, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Penugasan
57	Komprehensif	CPL1, CPL5, CPL6	5	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Asynchronous, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Tes Lisan
58	BQPI	CPL1, CPL5, CPL6	5	diskusi kelompok, simulasi, Pembelajaran kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Asynchronous, Praktikum/ Praktik Lapangan/ Praktik Kerja	Observasi, Penilaian Diri, Unjuk Kerja, Tes Tulis, Tes Lisan

59	Pengantar Studi Islam	CPL1, CPL6	5	diskusi kelompok, studi kasus, Pembelajaran kolaboratif, Synchronous, Kuliah	Observasi, Penilaian Diri, Tes Tulis, Penugasan
----	-----------------------	------------	---	--	---

BAB XI

Sarana dan Prasarana Kegiatan

Sarana Prasarana yang disediakan oleh universitas untuk proses tridharma prodi informatika adalah sebagai berikut.

- 1) Laboratorium Pemrograman
- 2) Laboratorium TIK
- 3) Masjid
- 4) Gedung UKM
- 5) Sport center
- 6) Parkir area
- 7) Lapangan Hijau Terbuka
- 8) Ruang Mushola
- 9) Toilet
- 10) Ruang Konseling
- 11) BMT
- 12) Laboratorium Bahasa
- 13) Perpustakaan Pusat
- 14) Perpustakaan Fakultas
- 15) Radio Kampus
- 16) Media Online Kampus
- 17) Kantin
- 18) Mobil Bus Operasional
- 19) Mobil Fakultas
- 20) Ruang Kelas Full AC, Proyektor dan Papan Tulis Kaca
- 21) Smart TV

BAB XII

Implementasi Hak Belajar Mahasiswa Maksimum 3 Semester di Luar Prodi Informatika

A. Ketentuan Umum Implementasi MBKM

1. Definisi:

MBKM merupakan singkatan dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu program untuk memberikan kebebasan (hak) kepada mahasiswa dalam menentukan jalur pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, serta mendorong perguruan tinggi untuk berinovasi dalam pelaksanaan pendidikan.

MBKM prodi di UIN Saizu Purwokerto merupakan pemberian hak belajar (dapat diambil atau tidak) untuk mengambil sks di luar program studi di perguruan tinggi di lingkungan UIN Saizu Purwokerto, PTKIN, PTUN, Industri, atau pun lainnya dalam bentuk kegiatan setelah menempuh dan lulus mata kuliah semester 1.s.d. 4.

2. Landasan Implementasi

Landasan Implementasi MBKM di Lingkungan UIN Saizu Purwokerto merujuk pada Keputusan Rektor UIN Saizu Purwokerto Nomor 2311 Tahun 2022 tentang Pedoman Merdeka Belajar Kampus Merdeka Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Tahun 2022.

3. Ketentuan Umum

- a. Mahasiswa berhak mengambil sejumlah mata kuliah atau program pembelajaran dengan satuan kredit semester di luar program studinya di lingkungan UIN Saizu Purwokerto sebanyak 1 semester (setara 20 sks) yaitu pada semester 6.
- b. Mahasiswa berhak mengambil sejumlah mata kuliah atau program pembelajaran dengan satuan kredit semester di luar program studinya di luar UIN Saizu Purwokerto sebanyak 2 semester (setara dengan 40 sks).
- c. Mahasiswa dapat mengambil program MBKM minimal semester 5.
- d. Mahasiswa yang mengambil program MBKM, **wajib mendaftarkan** dan **disetujui** oleh program studinya masing-masing.

B. Ketentuan Khusus.

1. Mahasiswa:

- a. Berstatus sebagai mahasiswa aktif.
- b. Telah LULUS seluruh mata kuliah semester 1 s.d. 4.
- c. Wajib mendaftarkan program MBKM yang dipilih pada prodi masing-masing.

- d. Berkonsultasi dengan Penasehat Akademik.
- e. Mendapat persetujuan dari Penasehat Akademik dan Koordinator Program Studi.
- f. Tidak mengambil mata kuliah reguler pada saat mengambil program MBKM

2. Penasehat Akademik

- a. Melakukan pembimbingan bagi mahasiswa yang mengajukan program MBKM.
- b. Memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang mengajukan program MBKM.

3. Program Studi.

- a. Memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang mengajukan program MBKM
- b. Membuat daftar konversi mata kuliah pada setiap program MBKM
- c. Menetapkan output/outcome pada setiap jenis program MBKM
- d. Melaksanakan monev kepada mahasiswa yang melaksanakan program MBKM
- e. Melakukan konversi mata kuliah dari hasil pelaksanaan program MBKM mahasiswa
- f. Melaporkan hasil pelaksanaan program MBKM kepada Dekan melalui Wakil Dekan I

4. Fakultas

- a. Menetapkan persyaratan khusus sesuai dengan karakteristik fakultas (jika diperlukan)
- b. Dekan menetapkan SK mahasiswa yang mengikuti program MBKM
- c. Memfasilitasi sistem informasi akademik (pendaftaran, konsultasi, nilai) bagi mahasiswa yang mengikuti program MBKM
- d. Melaksanakan monev pelaksanaan program MBKM pada setiap program studi
- e. Melaporkan hasil konversi nilai mahasiswa program MBKM ke Bagian Umum dan Akademik Universitas
- f. Memastikan pelaporan hasil konversi nilai mahasiswa program MBKM pada PDDikti.

5. Universitas

- a. Rektor melalui Wakil Rektor III melakukan kerjasama (MoU-MoA) dengan lembaga terkait dengan melibatkan Fakultas, LPPM, dan UPT Karir.
- b. LPM melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan program MBKM pada masing-masing fakultas tiap semester.
- c. Melaporkan hasil monev kepada Rektor melalui Wakil Rektor I.

6. Lembaga Mitra

Kewenangan lembaga mitra disesuaikan dengan ketentuan yang tertuang dalam Keputusan Rektor UIN Saizu Purwokerto Nomor 2311 Tahun 2022 dalam setiap program MBKM.

C. Jenis Program MBKM UIN Saizu Purwokerto

Tabel 11. 1 Jenis Program MBKM UIN Saizu Purwokerto

No	Nama Program	Penanggung Jawab	Keterangan
1	Pertukaran mahasiswa	Fakultas/ Prodi	<p>a. Dapat dilakukan dalam bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pertukaran mahasiswa di lingkungan UIN Saizu Purwokerto pada semester 6 2) Pertukaran mahasiswa di luar UIN Saizu Purwokerto melalui Merpati pada PTKIN 3) Pertukaran mahasiswa di luar UIN Saizu Purwokerto pada PTUN 4) Pertukaran mahasiswa di luar UIN Saizu Purwokerto pada MOSMA Kementerian Agama 5) Pertukaran mahasiswa di luar UIN Saizu Purwokerto melalui program <i>studi exchange</i> antara UIN Saizu Purwokerto dengan Perguruan Tinggi Mitra Luar Negeri. <p>b. Nilai mata kuliah program pertukaran mahasiswa di lingkungan UIN Saizu Purwokerto, langsung masuk transkrip nilai.</p> <p>c. Nilai mata kuliah konversi pertukaran mahasiswa di luar UIN Saizu Purwokerto dibawah wewenang Koorprodi.</p> <p>d. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika</p>

			diperlukan, fakultas/prodi dapat mengembangkan juknis lanjutan
2	Magang atau Praktek Kerja	Fakultas/ Prodi	<p>a. Magang pada perusahaan/ dunia usaha/ yayasan nirlaba/ organisasi multilateral/ institusi pemerintah/ LSP/ perusahaan rintisan dan lainnya.</p> <p>b. Nilai mata kuliah konversi pada program magang/praktik kerja dibawah wewenang Koorprodi.</p> <p>c. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, fakultas/prodi dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
3	Asistensi Mengajar di satuan pendidikan	Fakultas/ Prodi	<p>a. Asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti PAUD/TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA dan SMK/MAK, melibatkan 1 dosen pembimbing</p> <p>b. Asistensi mengajar dilakukan di Pondok Pesantren/ TPQ/TPA dan dibimbing 1 dosen pembimbing</p> <p>c. Nilai mata kuliah konversi pada program asistensi mengajar dibawah wewenang Koorprodi.</p> <p>d. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, fakultas/prodi dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
4	Penelitian/Riset	Fakultas/ Prodi dan LPPM	<p>a. Pengajuan penelitian melalui LPPM dan dibimbing 1 dosen</p> <p>b. Lokasi penelitian/riset ditentukan Lembaga riset/pusat studi/laboratorium mitra</p> <p>c. Nilai mata kuliah konversi pada program penelitian/riset dibawah wewenang Koorprodi bersama LPPM</p>

			d. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, LPPM dapat mengembangkan juknis lanjutan
5	Studi/ Proyek Independen	Fakultas/ Prodi dan LPPM	<p>a. Mahasiswa melaksanakan kegiatan studi/proyek independen dengan bimbingan dari dosen pembimbing</p> <p>b. Difasilitasi oleh Fakultas bersama LPPM</p> <p>c. menghasilkan karya yang diperoleh dari hasil pembelajaran, penelitian maupun pengabdian. Contoh:</p> <p>1) Mahasiswa program studi Hukum Keluarga Islam dapat menghasilkan karya inovasi Kampung Ramah Anak sebagai wujud inovasi di bidang Hukum Keluarga.</p> <p>2) Mahasiswa program studi Ekonomi Syariah mampu mengembangkan technopreneurship untuk mengembangkan wisata lokal di tiap daerah</p> <p>d. Nilai mata kuliah konversi pada program Studi/ Proyek Independen dibawah wewenang Koorprodi bersama LPPM</p> <p>e. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, LPPM dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
6	Proyek Kemanusiaan	Fakultas/ Prodi dan LPPM	<p>a. Proyek transformasi kemanusiaan ini melalui skema pembelajaran yang sistematis, inovatif, dan terstruktur</p> <p>b. Difasilitasi oleh Fakultas dan LPPM</p> <p>c. Mahasiswa melaksanakan Proyek Kemanusiaan dibawah bimbingan dosen</p>

			<p>pembimbing dan sesuai dengan arahan dari lembaga mitra tempat melakukan proyek.</p> <p>d. Lembaga mitra diantaranya seperti: PMI, BNPB, BASARNAS, BNN), organisasi sosial, organisasi sosial keagamaan, dan lembaga swadaya masyarakat, WHO, UNDP, UNHCR, UNICEF, UNESCO, dan lainnya.</p> <p>a. Nilai mata kuliah konversi pada program Proyek Kemanusiaan dibawah wewenang Koorprodi bersama LPPM</p> <p>b. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, LPPM dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
7	Kegiatan Wirausaha	Fakultas/ Prodi dan UPT Karir	<p>a. Praktik langsung berwirausaha yang dilakukan secara terencana dan terprogram. Kegiatan wirausaha dapat berwujud produk barang atau layanan jasa.</p> <p>1) Skema kegiatan wirausaha dapat meliputi: Wirausaha skema mandiri, yaitu bentuk kewirausahaan yang diinisiasi oleh mahasiswa (bottom up);</p> <p>2) Jalur kegiatan skema kegiatan kemahasiswaan, yaitu bentuk kewirausahaan yang konsepnya disediakan kementerian agama/perguruan tinggi untuk dijalankan oleh mahasiswa (top down);</p> <p>3) Mahasiswa melakukan pendampingan kewirausahaan bagi masyarakat.</p> <p>b. Difasilitasi oleh fakultas/prodi dan UPT Karir</p> <p>c. Pendaftaran melalui UPT Karir dan persetujuan Koorprodi.</p>

			<p>d. UPT Pengembangan Karir Menetapkan dosen pembimbing serta mentor dari luar sebagai pendamping setelah berkoordinasi dengan program studi.</p> <p>e. Nilai mata kuliah konversi pada program Kegiatan Wirausaha dibawah wewenang Koorprodi bersama UPT Karir.</p> <p>f. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, UPT Karir dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
8	Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik	Fakultas/ Prodi dan LPPM	<p>a. Difasilitasi oleh Fakultas bersama LPPM</p> <p>b. Waktu, Tempat dan mekanisme pelaksanaan kegiatan ditentukan oleh LPPM</p> <p>c. Nilai mata kuliah konversi pada program Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik dibawah wewenang Koorprodi bersama LPPM</p> <p>d. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika diperlukan, LPPM dapat mengembangkan juknis lanjutan</p>
9	Moderasi Beragama	Fakultas/ Prodi dan LPPM	<p>a. Difasilitasi oleh Fakultas bersama LPPM</p> <p>b. Kegiatan dapat berupa pembelajaran, pelatihan (TOT) agen moderasi beragama, penelitian, dan pendampingan.</p> <p>c. Nilai mata kuliah konversi pada program Moderasi Beragama dibawah wewenang Koorprodi</p> <p>d. Koordinator prodi dapat bekerjasama dengan Pusat Moderasi Beragama</p> <p>e. Mekanisme lengkap dapat dilihat di buku panduan MBKM UIN Saizu dan jika</p>

			diperlukan, fakultas/prodi bersama LPPM dapat mengembangkan juknis lanjutan
--	--	--	---

Catatan: Jika ada program MBKM yang akan dikonversikan sebagai pengganti kegiatan KKN, maka fakultas harus mengkoordinasikan dan mendapat persetujuan LPPM.

D. Kebijakan Umum Konversi

Konversi adalah pengakuan capaian kredit semester bagi mahasiswa yang melakukan pelaksanaan pembelajaran program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Adapun kebijakan konversi pada prodi adalah sebagaimana berikut:

1. Pertukaran Pelajar

Konversi mata kuliah hasil program pertukaran pelajar dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program pertukaran pelajar di prodi masing-masing dan dibimbing oleh seorang dosen yang ditugaskan oleh Dekan sesuai usulan koordinator prodi.
- b. Jumlah SKS pada program pertukaran pelajar ditentukan dengan mempertimbangkan jumlah sks yang diakui oleh perguruan tinggi tujuan.
- c. Koordinator Prodi bertugas sebagai Ketua Komite Penilai Akademik Prodi (KPAP) berdasarkan penugasan dari Dekan melakukan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan
- d. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

2. Riset Individual

Konversi riset individual dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program riset individual di prodi masing-masing dan LPPM serta dibimbing oleh seorang dosen yang ditunjuk LPPM.
- b. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat logbook harian
- c. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat laporan akhir
- d. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat publikasi ilmiah dengan bobot sks publikasi, dimana penulisnya terdiri dari 1 mahasiswa peserta program sebagai penulis pertama dan 1 pembimbing sebagai penulis ke-2 dan /atau pembimbing mitra sebagai penulis ke 3.

- e. Jumlah SKS konversi ditentukan dengan mempertimbangkan hasil publikasi sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 2 Jumlah SKS Konversi Riset Individual

Indeksasi	Bobot SKS
Scopus Q1	20 sks
Scopus Q2	18 sks
Scopus Q3	16 sks
Scopus Q4	14 sks
Sinta 1	12 sks
Sinta 2	10 sks
Sinta 3	6 sks
Sinta 4	4 sks
Sinta 5-6	2 sks

- f. LPPM melakukan penilaian hasil program mahasiswa.
 g. Berdasarkan hasil laporan penilaian LPPM, koordinator Prodi menetapkan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
 h. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

3. Kewirausahaan

Konversi kegiatan kewirausahaan dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program kegiatan kewirausahaan di prodi masing-masing dan UPT Karir serta dibimbing oleh seorang dosen dan seorang mentor luar yang ditunjuk UPT Karir.
 b. Jumlah SKS konversi ditentukan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 3 Jumlah SKS Konversi Kewirausahaan

Tahap	Kegiatan	Konversi SKS	
		Bobot	Total
1	Mengikuti pembekalan / orientasi dan pemetaan bisnis dan memulai bisnis (starup) (minimal 4 Jpl)	2	2
2	Menyelesaikan/ mengikuti Workshop pemasaran produk / marketing efektif dan efisien (Minimal 4 Jpl)	2	4

3	Menyelesaikan ijin usaha (mendaftarkan usaha dan mendapat nomor ijin usaha)	4	8
4	Memiliki sertifikat halal	2	10
5	Memiliki sertifikat kompetensi yang relevan dengan kewirausahaan dari LSP	2	12
6	Memiliki media digital untuk memasarkan produk	2	14
7	Menyusun Laporan bisnis dan Expose produk	4	18
8	Mendapatkan penghargaan / sertifikat dari institusi/ rektor / UPT Pengembangan Karir sebagai tokoh inspirasi kewirausahaan muda	2	20

- c. Mahasiswa yang mengikuti program kewirausahaan dapat dikonversikan ke mata kuliah hanya ketika mahasiswa melakukan kegiatan wirausaha minimal sampai tahap 3 (Menyelesaikan ijin usaha)
- d. UPT Karir melakukan penilaian hasil program mahasiswa.
- e. Berdasarkan hasil laporan penilaian UT karir, koordinator Prodi menetapkan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
- f. Koordinator Prodi bertugas sebagai Ketua Komite Penilai Akademik Prodi (KPAP) berdasarkan penugasan dari Dekan melakukan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
- g. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

4. Asistensi Mengajar

Konversi program asistensi mengajar dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa telah terdaftar sebagai peserta program kegiatan asistensi mengajar di prodi masing-masing dan dibimbing oleh seorang dosen yang ditugaskan oleh Dekan sesuai usulan koordinator prodi.
- b. Selama program, mahasiswa wajib hadir dan bertugas membantu administrasi sesuai ketentuan dari satuan Pendidikan tempat program.
- c. Jumlah SKS konversi ditentukan dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan dan luaran sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 4 Jumlah SKS Konversi Asistensi Mengajar

Waktu Pelaksanaan	Bobot SKS	Kegiatan asistensi
170 hari	20 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 45 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
155 hari	18 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 40 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
140 hari	16 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 35 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
125 hari	14 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 30 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
110 hari	12 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 25 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
95 hari	10 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 20 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
70 hari	8 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 15 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
55 hari	6 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 10 kali dan membuat perangkat pembelajarannya
40 hari	4 sks	Melaksanakan pembelajaran minimal 5 kali dan membuat perangkat pembelajarannya

- d. Untuk program asistensi mengajar yang dilakukan di Pondok Pesantren/TPQ/TPA, jumlah SKS konversi ditentukan dengan pertimbangan dan ketentuan khusus yang dilakukan oleh prodi.
- e. Mahasiswa peserta program harus membuat laporan akhir

- f. Koordinator Prodi bertugas sebagai Ketua Komite Penilai Akademik Prodi (KPAP) berdasarkan penugasan dari Dekan melakukan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan
- g. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

5. Studi Proyek Independen

Konversi, studi proyek independen dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program pertukaran pelajar di prodi masing-masing dan LPPM serta dibimbing oleh seorang dosen yang ditunjuk LPPM.
- b. Mahasiswa membuat rencana proyek beserta rencana matakuliah yang akan dikonversi.
- c. LPPM berhak menyetujui atau tidak atas rencana proyek mahasiswa yang diajukan.
- d. Jumlah SKS pada program Proyek Independen ditentukan berdasarkan output dan outcome proyek atas pertimbangan LPPM.
- e. Berdasarkan hasil laporan penilaian LPPM, koordinator Prodi menetapkan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
- f. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

6. Magang

Konversi program magang dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program di prodi masing-masing dan dibimbing oleh seorang dosen yang ditugaskan oleh Dekan sesuai usulan koordinator prodi.
- b. Program magang dapat dilakukan di dalam atau luar negeri.
- c. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat logbook harian.
- d. Jumlah SKS konversi program magang dalam negeri ditentukan dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 5 Jumlah SKS Konversi Magang

Waktu Pelaksanaan	Bobot sks
170 hari	20 sks
155 hari	18 sks

140 hari	16 sks
125 hari	14 sks
110 hari	12 sks
95 hari	10 sks
70 hari	8 sks
55 hari	6 sks
40 hari	4 sks

- e. Jumlah SKS konversi program magang luar negeri ditentukan dengan pertimbangan dan ketentuan khusus yang dilakukan oleh prodi.
- f. Koordinator Prodi bertugas sebagai Ketua Komite Penilai Akademik Prodi (KPAP) berdasarkan penugasan dari Dekan melakukan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan
- g. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas

7. KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan.

Konversi program KKN tematik dan proyek kemanusiaan dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa terdaftar sebagai peserta program di prodi masing-masing dan LPPM serta dibimbing oleh seorang dosen yang ditunjuk LPPM.
- b. Program KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan dapat dilakukan di dalam atau luar negeri.
- c. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat logbook harian.
- d. Jumlah SKS konversi program KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan dalam negeri ditentukan dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 6 Jumlah SKS Konversi KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan

Waktu Pelaksanaan	Bobot sks
170 hari	20 sks
155 hari	18 sks
140 hari	16 sks
125 hari	14 sks
110 hari	12 sks
95 hari	10 sks

70 hari	8 sks
55 hari	6 sks
40 hari	4 sks

- e. Jumlah SKS konversi program KKN Tematik dan Proyek Kemanusiaan luar negeri ditentukan dengan pertimbangan dan ketentuan khusus yang dilakukan oleh LPPM
- f. Setiap mahasiswa peserta program harus membuat laporan akhir
- g. LPPM melakukan penilaian hasil program mahasiswa.
- h. Berdasarkan hasil laporan penilaian LPPM, koordinator Prodi menetapkan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
- i. Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas

8. Moderasi Beragama:

Konversi program moderasi beragama dilakukan dengan ketentuan:

- a. Mahasiswa telah terdaftar sebagai peserta program moderasi beragama di prodi masing-masing dan di LPPM
- b. Moderasi beragama dapat dijadikan sebagai konversi bagi mahasiswa yang disetarakan dengan bobot sks dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Pendidikan

Lulus mengikuti pendidikan dan menjadi trainer moderasi beragama = 4 sks dibuktikan dengan sertifikat.
 - 2) Penelitian
 - a) Melaksanakan kegiatan penelitian dalam bidang moderasi beragama yang dibimbing oleh seorang dosen yang ditunjuk oleh LPPM.
 - b) Jumlah SKS konversi ditentukan dengan mempertimbangkan laporan dan hasil publikasi sebagai berikut:

Tabel 11. 7 Jumlah SKS Konversi Moderasi Beragama dalam Bentuk Publikasi

Indeksasi	Bobot SKS
Scopus Q1	20 sks
Scopus Q2	18 sks
Scopus Q3	16 sks
Scopus Q4	14 sks

Sinta 1	12 sks
Sinta 2	10 sks
Sinta 3	6 sks
Sinta 4	4 sks
Sinta 5-6	2 sks

3) Pengabdian kepada Masyarakat

- a) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam program moderasi beragama bidang moderasi beragama yang dibimbing oleh seorang dosen yang ditunjuk oleh LPPM.
- b) Jumlah SKS konversi ditentukan dengan mempertimbangkan laporan dan lama waktu sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 8 Jumlah SKS Konversi Moderasi Beragama dalam Bentuk Kegiatan

Waktu Pelaksanaan	Bobot sks
170 hari	20 sks
155 hari	18 sks
140 hari	16 sks
125 hari	14 sks
110 hari	12 sks
95 hari	10 sks
70 hari	8 sks
55 hari	6 sks
40 hari	4 sks

4) Menjadi ketua/sekretaris kegiatan penyuluhan moderasi beragama di masyarakat dengan ketentuan:

- a) Jumlah peserta minimal 300 orang.
- b) Kegiatan ini bukan merupakan program organisasi intra kampus UIN Saizu.
- c) Dibuktikan dengan laporan kegiatan, daftar hadir peserta dan dokumentasi.
- d) Kegiatan ini setara dengan 2 SKS.
- e) LPPM melakukan penilaian hasil program mahasiswa.

- f) Berdasarkan hasil laporan penilaian LPPM, koordinator Prodi menetapkan penilaian konversi SKS mata kuliah yang relevan.
- g) Hasil akhir jumlah SKS dan besaran nilai mata kuliah ditetapkan melalui surat keputusan fakultas.

E. Mata Kuliah (MK) yang Wajib Ditempuh di Dalam Prodi Informatika

Daftar matakuliah wajib yang ditempuh di dalam prodi Informatika dan tidak boleh diambil dengan program MBKM disajikan dalam tabel berikut

Tabel 11. 9 Daftar Mata Kuliah Wajib yang Ditempuh di Dalam Prodi Informatika

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS	Keterangan (MK Nas/PT/Prodi)
1	FST F001	Filsafat Sains Islam	2	Fakultas
2	FST F002	Literasi Digital	2	Fakultas
3	INF W002	Kalkulus	2	PT
4	INF W003	Dasar-Dasar Pemrograman	4	PT
5	UIN N001	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	MK Nasional
6	UIN N002	Bahasa Indonesia	2	MK Nasional
7	UIN U004	Bahasa Inggris	2	PT
8	UIN U003	Bahasa Arab	2	PT
9	UIN U006	Aqidah-Akhlaq	2	PT
10	INF W001	Pengantar Informatika	2	Prodi
11	INF W004	Logika Informatika	2	Prodi
12	INF W008	Analisis Numerik	2	Prodi
13	INF W005	Sistem Operasi	2	Prodi
14	INF W006	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	4	Prodi
15	UIN U005	Ilmu Al-Qur'an dan Al-Hadis	3	PT
16	UIN U007	Fikih-Ushul Fikih	3	PT
17	UIN U008	Sejarah Kebudayaan Islam dan Lokal	2	PT
18	INF W007	Statistika dan Probabilitas	3	Prodi
19	INF W019	Pemrograman Berbasis Platform	3	Prodi
20	INF W009	Sistem Informasi	3	Prodi

21	INF W010	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	Prodi
22	INF W011	Pemrograman Web	3	Prodi
23	INF W012	Aljabar Linier	3	Prodi
24	INF W013	Sistem Basis Data	3	Prodi
25	INF W014	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika	3	Prodi
26	INF W015	Matematika Diskrit	2	Prodi
27	INF W016	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	Prodi
28	INF W017	Hukum dan Kebijakan Teknologi Informasi	2	Prodi
29	INF W018	Human-Computer Interactions and UI/UX	3	Prodi
30	INF W029	Pengolahan Citra Digital	3	Prodi
31	INF W020	Metodologi Penelitian Informatika	3	Prodi
32	INF W021	Kecerdasan Buatan	4	Prodi
33	INF W022	Jaringan Komputer	4	Prodi
34	INF W023	Machine Learning	4	Prodi
35	INF W024	Game Development	4	Prodi
36	INF W025	Cloud Computing	3	Prodi
37	INF W026	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	Prodi
38	INF W027	Pengembangan Perangkat Lunak	4	Prodi
39	INF W028	Keamanan Komputer dan Jaringan	3	Prodi
40	INF W034	Komputasi Mobile dan IoT	3	Prodi
41	INF W030	Penelitian dan Eksperimen Informatika	3	Prodi
42	INF W031	Penulisan dan Publikasi Ilmiah	3	Prodi
43	INF W032	Pemrosesan Bahasa Alami	3	Prodi

44	INF W033	Komputasi Paralel dan Terdistribusi	3	Prodi
45	INF S001	Kerja Praktek /Magang	3	Prodi
46	UIN U010	KKN	4	PT
47	INF S002	Skripsi	6	Prodi
48	INF W035	Komprehensif	0	Prodi
49	UIN U011	BQPI	0	PT
50	UIN U009	Pengantar Studi Islam	2	PT

F. Pembelajaran Mata Kuliah (MK) di Luar Program Studi Informatika

Daftar mata kuliah yang dapat ditempuh di luar prodi Informatika dalam program MBKM disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. 10 Daftar Mata Kuliah yang Ditawarkan di Luar Prodi Informatika di Lingkungan UIN Saizu

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS	Keterangan (Nama Prodi)
1	INF W003	Dasar-Dasar Pemrograman	4	Semua Prodi
2	INF W006	Struktur Data & Algoritma Pemrograman	4	Perpustakaan Sains Informasi
3	INF W019	Pemrograman Berbasis Platform	3	Semua Prodi
4	INF W009	Sistem Informasi	3	Semua Prodi
5	INF W022	Jaringan Komputer	4	Perpustakaan Sains Informasi
6	INF W023	Machine Learning	4	Perpustakaan Sains Informasi
7	INF W025	Cloud Computing	3	Perpustakaan Sains Informasi

Adapun daftar mata kuliah yang dapat ditempuh di luar prodi Informatika di luar UIN Saizu dalam program MBKM disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. 11 Daftar Mata Kuliah yang Ditawarkan di Luar Prodi Informatika di Luar UIN Saizu

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS	Keterangan (Nama Prodi)
----	---------	------------------	-----------	-------------------------

1	INF W023	Machine Learning	4	Unsoed, UMP, Tel-U, Amikom
2	INF W025	Cloud Computing	3	Unsoed, UMP, Tel-U, Amikom
3	INF P007	Deep Learning	3	Unsoed, UMP, Tel-U, Amikom

G. Daftar Mata Kuliah yang Dapat Dikonversi pada Setiap Program MBKM yang Diambil di Luar UIN Saizu

Daftar mata kuliah prodi Informatika di luar perguruan tinggi yang dapat dikonversi pada program MBKM disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. 12 Daftar Mata Kuliah yang Diambil di Luar UIN Saizu yang Dapat Dikonversi pada Program MBKM

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS	Keterangan (Nama Prodi)
1	INF S001	Kerja Praktek /Magang	4	Unsoed, UMP, Tel-U, Amikom
2	INF S002	Skripsi	3	Unsoed, UMP, Tel-U, Amikom

BAB XIII

Penjamin Mutu dan Mekanisme Pengelolaan Pelaksanaan Kurikulum

Penjaminan mutu pelaksanaan MBKM di prodi Informatika dilaksanakan dalam Monitoring dan Evaluasi dengan tujuan: (1) Memberi informasi yang tepat kepada Pimpinan Fakultas atau universitas terkait penyelenggaraan MBKM di prodi; (2) Mendeteksi kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan standar mutu yang telah ditetapkan; (3) Mengetahui kesesuaian kegiatan berdasar siklus penjaminan mutu; dan (4) Memberi rekomendasi kepada pengambil keputusan untuk melakukan perbaikan dan tindak lanjut kegiatan.

Ruang lingkup dalam penjaminan mutu ini adalah terkait: (1) Perencanaan MBKM yang meliputi: Penetapan CPL dan konversi SKS; Mekanisme pelaksanaan MBKM; Penetapan Dosen Pembimbing Lapangan; Pembimbingan dan penetapan desain kegiatan MBKM; dan Prosedur kerja sama. (2) Pelaksanaan dan Pengendalian dilakukan dengan: Form pembimbingan dan penilaian; Form konversi SKS; Form pencapaian output; Form presensi mahasiswa; dan Form penilaian. (3) Peningkatan Mutu dilakukan untuk memastikan implementasi rekomendasi dan tindak lanjut periode sebelumnya; dan bagaimana hasil evaluasi periode sebelumnya.

Dalam penjaminan ini, ada beberapa tahap kegiatan yang dilakukan prodi Informatika, yaitu:

A. Persiapan

1. Membentuk tim monitoring dan evaluasi;
2. Mengidentifikasi sasaran mutu monitoring dan evaluasi;
3. Menyusun instrumen dan strategi yang akan diterapkan; dan
4. Mengumpulkan dokumen mutu

B. Pelaksanaan

1. Mengorganisasikan kegiatan monitoring dan evaluasi;
2. Mengumpulkan data monitoring dan evaluasi; dan
3. Mengolah data hasil monitoring dan evaluasi

C. Rencana Tindak Lanjut

1. Menyusun rekomendasi;
2. Mendistribusi tugas para pihak; dan

D. Menyusun Jadwal Pelaksanaan Tindak Lanjut

Adapun mekanisme pengelolaan pelaksanaan kurikulum prodi Informatika dilakukan dengan mengikuti siklus PPEPP yaitu:

1. Penetapan kurikulum dilakukan setiap minimal 4 – 5 tahun sekali oleh pimpinan PT, dengan menetapkan Kualifikasi Profil/tujuan Pendidikan Program Studi, CPL, mata kuliah beserta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi.
2. Pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada lulusan. Evaluasi capaian pembelajaran pada setiap matakuliah (CPMK) dan sub matakuliah (Sub-CPMK) dilakukan untuk menjamin ketercapaian CPL. Pelaksanaan ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK mengacu pada RPS dengan memperhatikan ketercapaian CPL pada level MK. SubCPMK dan CPMK pada level mata kuliah harus mendukung ketercapaian CPL yang dibebankan pada setiap mata kuliah.
3. Evaluasi kurikulum bertujuan perbaikan keberlanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi formatif dengan memperhatikan ketercapaian CPL melalui ketercapaian CPMK. Evaluasi dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4 atau 5 tahun sekali, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta direview oleh pakar bidang ilmu Program Studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna.
4. Pengendalian pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL. Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi dan dimonitor dan dibantu oleh unit/lembaga penjaminan mutu Perguruan Tinggi.
5. Peningkatan kurikulum, didasarkan atas hasil evaluasi kurikulum, baik formatif maupun sumatif. Siklus penjaminan mutu kurikulum selengkapny dapat mengacu pada Siklus Kurikulum Pendidikan

Berikut ini manajemen dan mekanisme pelaksanaan kurikulum prodi Informatikadalam siklus PEPEPP.

Tabel 11. 13 Contoh Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum Prodi Informatika

Penetapan	Pelaksanaan		Evaluasi	Pengendalian	Peningkatan Keberlanjutan
	Kegiatan	Bukti Fisik			
Buku Kurikulum	Pembuatan Buku Kurikulum Prodi	Buku Kurikulum yang telah	Raport Prodi/ Performansi Prodi (Ketercepaian	Laporan ketercapaian CPL secara periodik	Program tindaklanjut berkaitan dengan

		disahkan oleh Rektor	CPL)		perbaikan kurikulum terutama perbaikan CPL dan Profil Lulusan
			Tracer Study	Monitoring ketercapaian Program Educational Objective atau Profil Lulusan	
Standar Pembelajaran dan Pembuatan RPS	Proses pembelajaran	Berita Acara Pembelajaran	Portfolio Matakuliah (Pembelajaran)	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat matakuliah)	Perbaikan Standar proses pembelajaran
Standar Penilaian Pembelajaran dan RPS	Proses penilaian / assessment	Berita Acara Assessment	Portfolio Matakuliah (Pembelajaran)	Tindak lanjut hasil pembelajaran (tingkat matakuliah)	Perbaikan Standar Penilaian

Berikut adalah dokumen prodi Informatika untuk masing-masing siklus PPEPP Kurikulum:

1. Penetapan (P): Prodi membuat buku kurikulum berdasarkan Buku Panduan Kurikulum yang ditetapkan oleh Universitas. Standar Pembelajaran, Standar Penilaian, SOP/Instruksi Kerja pelaksanaan Pembelajaran dan Penilaian, dan SK Rektor/Dekan tentang Buku Kurikulum.
2. Pelaksanaan (P): Laporan Pelaksanaan Kurikulum berupa Laporan Pencapaian CPL Prodi, pelaksanaan perkuliahan, pelaksanaan penilaian yang dilengkapi dengan Berita Acara Perkuliahan dan Berita Acara Penyerahan Nilai.
3. Evaluasi (E): Laporan evaluasi pelaksanaan kurikulum dapat berupa portfolio Prodi yang terdiri dari laporan pencapaian CPL. Sedangkan perkuliahan dan penilaian dilaporkan dalam portfolio matakuliah yang memastikan ketercapaian CPL di setiap matakuliah tersebut.
4. Pengendalian (P): Pengendalian kurikulum berupa monitoring ketercapaian CPL secara periodik dan monitoring Program Educational Objective (PEO) atau Profil

Lulusan. Sedangkan pengendalian ketercapaian CPL dilakukan dengan monitoring proses perkuliahan dengan melakukan analisis tren ketercapaian CPL dan CPMK.

5. Peningkatan (P): Perbaikan kurikulum dilakukan berdasarkan hasil pengukuran CPL dan hasil tracer studi. Perbaikan pengelolaan perkuliahan dilakukan oleh universitas atau unit dengan cara memperbaiki standar proses pembelajaran dan standar penilaian. Perbaikan konten perkuliahan dilakukan prodi dengan perbaikan RPS matakuliah.

BAB XIV

Tenaga Pengajar

Data pengajar prodi Informatika adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. 14 Daftar Tenaga Pengajar Prodi

No	Nama Dosen	NIDN/ NIDK	Pendidikan		Bidang Keahlian	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti PS	Jabatan Akademik	Sertifikat Pendidikan Profesional	Sertifikat Kompetensi/ Profesi/ Industri	Mata Kuliah yang Diampu	Kesesuaian Bidang Keahlian dengan Mata Kuliah yang Diampu	Mata Kuliah yang Diampu di Prodi Lain
			Magister/ Terapan/ Spesialis	Doktor/ Doktor Terapa/ Spesialis								
1	Dr. Warto, M.Kom	2019118102	S2-Ilmu Komputer	S3-Ilmu Komputer	Artificial Intelligence	Pengembang Kecerdasan Buatan	Kapus Griya Jurnal	132102 211255		Machine Learning, Pengantar Infomatika, Statistika dan Probabilitas, Metodologi Penelitian Infomatika	Machine Learning, Pengantar Infomatika, Statistika dan Probabilitas, Metodologi Penelitian Infomatika	Academic Writing, Teknologi Informasi Dakwah, Komputer Grafis
2	Anas Azhimi	2012049202	S2- Teknik Informatika		Sistem Informasi Enterprise	Pengembang Perangkat Lunak	Koordi nator Prodi			Sistem Informasi, Dasar-dasar	Sistem Informasi, Dasar-dasar	Teknologi Informasi Dakwah,

	Qalban, M.Kom						Inform atika			Pemrograman, Sistem Operasi, Jaringan Komputer	Pemrograma, Sistem Operasi, Jaringan Komputer	Komputer Grafis, Literasi Media, Manajemen Bisnis Media, Internet Education, Online Publishing
3	M. Rifqi Atsani, M.Kom	2022129104	S2- Teknik Informatika		Sistem Informasi Enterprise	Pengembang Perangkat Lunak				Pemrograman berbasis Platform, Algoritma & Struktur Data, Komputasi Mobile dan IoT	Pemrograman berbasis Platform, Algoritma & Struktur Data, Komputasi Mobile dan IoT	Teknologi Informasi Dakwah, Komputer Grafis, Literasi Media
4	Yusuf Heriyanto, M.Kom	2004108101	S2-Ilmu Komputer		Artificial Intelligence	Data Saintis				Pemrograman Web, Cloud Computing, Dasar-dasar pemrograman, Logika Informatika	Pemrograman Web, Cloud Computing, Dasar-dasar pemrograman , Logika Informatika	Teknologi Informasi Dakwah, Komputer Grafis, Literasi Media

5	Atipa Muji, M.Kom	2010079204	S2-Ilmu Komputer		Teknologi Informasi	Pengembang perangkat Lunak				Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika, Keamanan Komputer dan Jaringan, Pengantar Informatika	Masalah Sosial dan Etika Profesi Informatika, Keamanan Komputer dan Jaringan, Pengantar Informatika	Teknologi Informasi Dakwah, Online Publishing, Literasi Media
6	Iif Alfiyatul Mukaromah , M.Kom	0616049501	S2- Teknik Informatika		Forensic Digital	Data Saintis				Pemrograman Berorientasi Obyek, Pengembang an Perangkat Lunak, Artificial Intelligence	Pemrograman Berorientasi Obyek, Pengembang an Perangkat Lunak, Artificial Intelligence	Produksi Film, Animasi, Literasi Media
7	Edy Subowo, S.T., M.Kom	0624048806	S2-Sistem Informasi		Sistem Informasi	Sistem Basis Data				Sistem Basis Data, Game Development, Pengolahan Citra Digital	Sistem Basis Data, Game Development, Pengolahan Citra Digital	Teknologi Informasi Dakwah, Pemrograman Komputer
8	Adi Wahyu Candra Kusuma, M.Kom	-	S2- Teknik Informatika		Teknik Informatika	Pemrograma n Berbasis Platform				Pemrograman Berbasis Platform, Pemrograman	Pemrograman Berbasis Platform, Pemrograman	Komputer Grafis

											Web, Komputasi Mobile dan IoT	Web, Komputasi Mobile dan IoT	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran – lampiran

Berisi Catatan Penting dan RPP Mata Kuliah

Catatan:

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL** yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah. CPMK harus menunjukkan tingkat keluasan dan kedalaman materi pembelajaran serta mengacu pada CPL terkait serta terdiri atas ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif sesuai dengan unsur sikap, ketrampilan umum, pengetahuan, dan ketrampilan khusus yang dituju
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
6. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
7. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
8. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

9. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Pertukaran Pelajar, Magang, Wirausaha, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
10. **Metode Pembelajaran:** *Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yg setara.
11. **Media pembelajaran** diartikan sebagai sebuah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Pada kolom ini, dapat Berisi informasi media pembelajaran yang digunakan, isian dapat berupa Luring/Campuran/Daring
 - Luring (Luar Jaringan): media yang digunakan tanpa menggunakan media *e-learning*
 - Campuran (*Blended Learning*): kuliah menggunakan kombinasi media *e-learning* dengan tatap muka langsung
 - Daring (Dalam Jaringan): kuliah menggunakan media *e-learning* sepenuhnya
12. **Pengalaman belajar mahasiswa** adalah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa yang dirancang oleh dosen agar yang bersangkutan memiliki kemampuan yang telah ditetapkan, seperti pemberian tugas, survei, penyusunan paper, studi banding, praktik
13. **Referensi:** berisikan informasi referensi yang digunakan dalam suatu pertemuan tertentu yang dilengkapi dengan rincian informasi seperti bab dan/atau halaman.
14. **Alokasi waktu.** Untuk durasi pelaksanaan dapat mengacu pada ketentuan beban belajar sebagai berikut: Beban belajar 1 (satu) satuan kredit semester setara dengan 45 (empat puluh lima) jam per semester.

