



DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Program Studi REKAYASA PERANGKAT LUNAK Fakultas Teknologi & Informatika

Penyusun : Tahta Herdian Andika,S.Kom.,M.T.I
NIP/NIDN : 0203048801
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Fakultas : Fakultas Teknologi & Informatika

UNIVERSITAS AISYAH PRINGSEWU, Tahun 2021

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya karena kami dapat menyusun Struktur Program Kurikulum Prodi Rekayasa Perangkat Lunak. Sekaligus kami berharap bahwa dengan menggunakan kurikulum ini sebagai acuan perkuliahan di Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, dapat terlaksana dengan baik dan mampu mengantarkan Mahasiswa menguasai Standar Kompetensi Lulusan yang ditetapkan.

Dalam proses penyusunan Kurikulum 2021 Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak secara khusus memperhatikan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 dan juga kerangka penyusunan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) yang direkomendasikan oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM). OBE dijadikan salah satu basis penyusunan kurikulum ini karena pada Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 4 Tahun 2017 disebutkan bahwa penilaian akreditasi diarahkan pada capaian kinerja tridharma perguruan tinggi (outcome based accreditation). Dengan kurikulum ini diharapkan semua pihak yang terkait dapat memahami dan selanjutnya dapat melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian berdasarkan kurikulum 2021.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan yang berharga sehingga memperkaya buku kurikulum ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Teknologi dan Informatika khususnya dan Universitas Aisyah Pringsewu (UAP) pada umumnya serta Para Pihak terkait.

Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Visi, Misi, Tujuan dan Pola Ilmiah Pokok.....	1
B. Kerangka Kurikulum Outcome Bases Education (OBE)	4
C. Tujuan Kurikulum 2021	3
BAB II LANDASAN KURIKULUM	7
BAB III PROFIL LULUSAN	9
A. Visi	9
B. Misi	9
C. Tujuan	9
D. Sasaran	10
E. Profil Lulusan	10
F. Analisa KKNi Profil Lulusan	12
BAB IV CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN, CAPAIAN JENJANG DAN CAPAIAN PROGRAM.....	14
A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	14
B. Capaian Jenjang (<i>Degree Outcomes/DO</i>)	17
C. Capaian Program (Program Outcomes/PO)	19
BAB V STRUKTUR KURIKULUM.....	21
BAB V MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM	25
BAB VI PENUTUP	34

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Visi, Misi, Tujuan dan Pola Ilmiah Pokok

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu program studi yang ada di Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Aisyah Pringsewu (UAP). Visi Misi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak merupakan turunan atau penjabaran dari Visi Misi dari Universitas Aisyah Pringsewu (UAP) dan Fakultas Teknologi dan Informatika.

Visi Universitas Aisyah Pringsewu :

Menjadi Universitas yang unggul dalam penyelenggaraan pendidikan tingkat Nasional Tahun 2035.

Misi Universitas Aisyah Pringsewu :

1. Menyelenggarakan pendidikan (pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat), yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat pengguna jasa pendidikan tinggi;
2. Mewujudkan perguruan tinggi yang inovatif dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dan mampu berdaya saing di tingkat global.
3. Menyelenggarakan pengelolaan pendidikan yang profesional dan akuntabel untuk meningkatkan citra perguruan tinggi;
4. Membentuk insan akademik yang berlandaskan nilai-nilai akhlakul karimah

Visi Fakultas Teknologi dan Informatika :

Menjadi fakultas unggul yang bereputasi nasional dalam keilmuan teknologi dan informatika serta berperan aktif dalam mendukung pengembangan bangsa melalui integrasi tri darma perguruan tinggi tahun 2025.

Misi Fakultas Teknologi dan Informatika :

1. Menyelenggarakan pendidikan berstandar nasional dalam keilmuan teknologi dan informatika yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang unggul, professional serta berlandaskan nilai-nilai akhlakul karimah.

2. Mengembangkan ilmu pengetahuan dalam keilmuan teknologi dan informatika dengan mengedepankan nilai-nilai akhlakul karimah serta didukung oleh pengembangan sumberdaya berkelanjutan.
3. Melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam rumpun keilmuan teknologi dan informatika secara berkelanjutan dalam rangka mendukung pengembangan bangsa.
4. Membangun kerjasama dengan berbagai pihak terkait keilmuan teknologi dan informatika di tingkat nasional maupun internasional.

Visi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak :

Menjadi program studi yang inovatif dan unggul dalam bidang rekayasa perangkat lunak di Indonesia yang berlandaskan nilai-nilai akhlakul Kharimah.

Misi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak :

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang teknologi rekayasa perangkat lunak yang berorientasi pada kebutuhan dunia usaha dan dunia industri yang berlandaskan nilai-nilai akhlakul Kharimah
2. Menghasilkan penelitian yang inovatif dan kreatif dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
3. Mendidik dan menghasilkan lulusan yang potensial dalam pengembangan aplikasi mobile sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi
4. Menjalin kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri, lembaga pendidikan, serta lembaga pemerintahan yang produktif dan berkelanjutan di tingkat nasional

Tujuan :

1. Menghasilkan Sarjana Komputer yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang teknologi informasi terutama dalam rekayasa perangkat lunak, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang sesuai dengan nilai-nilai akhlakul Kharimah.

2. Meningkatkan kualitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen dengan melibatkan mahasiswa dengan tema penelitian yang sesuai dengan bidang teknologi informasi atau lintas ilmu sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri serta pemerintahan.
3. Terbangunnya kerjasama baik dengan institusi / lembaga pemerintah maupun swasta pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional untuk pengembangan Teknologi Informasi.

Sasaran :

- 1) Tercapainya mutu pendidikan di Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak yang diukur berdasarkan tingkat akreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT).
- 2) Tersusun dan terselenggaranya kurikulum yang sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012.
- 3) Meningkatnya kuantitas dan kualitas dosen pengelola seluruh kurikulum program studi baik dalam hal mutu akademik maupun dalam mutu kependidikannya;
- 4) Meningkatnya mutu Proses Belajar Mengajar (PBM) program studi menyangkut mutu perancangan, pembelajaran, dan evaluasi hasil belajarnya;
- 5) Meningkatnya Capacity Building dalam rangka penyehatan organisasi;
- 6) Terselenggaranya pola pengembangan Sumber Daya Manusia yang mengacu pada Merit-Based Recruitment dan Reward-Punishment;
- 7) Terciptanya Sistem Pengembangan Infrastruktur yang terpadu;
- 8) Terselenggaranya sistem informasi dan manajemen yang berbasis Teknologi Informasi;
- 9) Meningkatnya jumlah dan mutu penelitian yang diukur berdasarkan meningkatnya karya ilmiah dan publikasi ilmiah pada tingkat nasional serta meningkatnya perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- 10) Meningkatnya jumlah dan mutu pengabdian masyarakat baik dalam pendidikan maupun pelayanan kepada masyarakat di bidang teknologi informasi;

11) Terciptanya kerjasama yang mampu mengoptimalkan kegiatan tri dharma perguruan tinggi.

B. Kerangka Kurikulum Outcome Based Education (OBE)

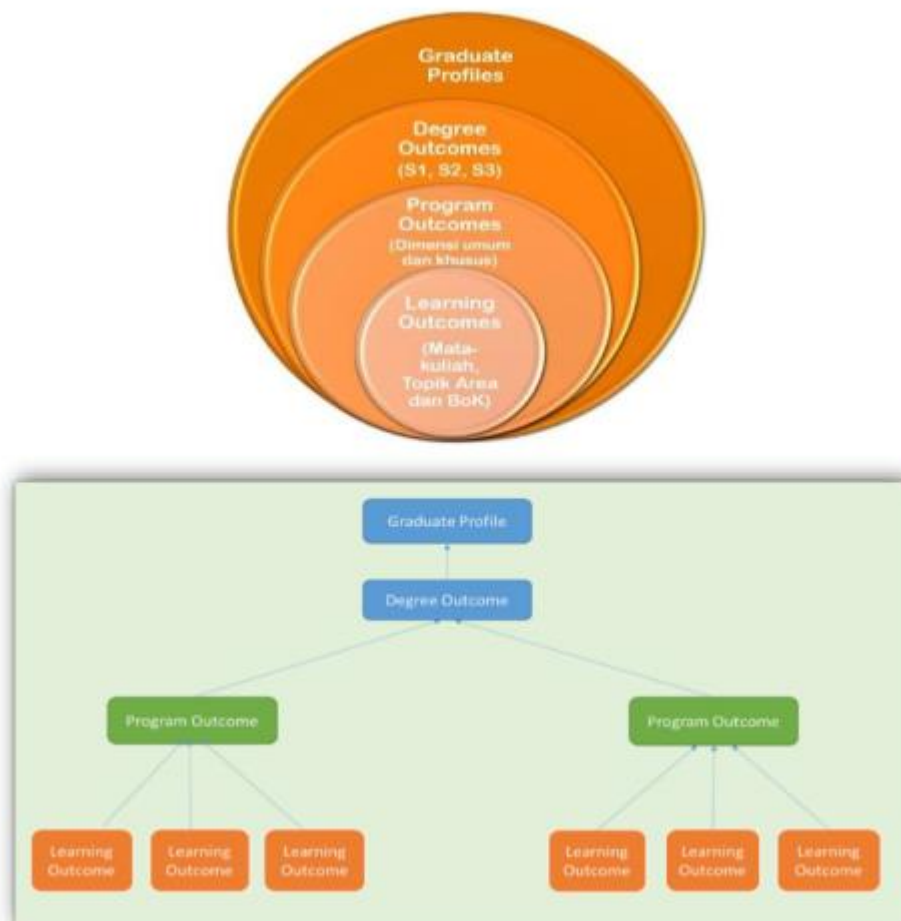
Dalam proses penyusunan Kurikulum 2021 Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak secara khusus memperhatikan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 dan juga kerangka penyusunan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) yang direkomendasikan oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM). OBE dijadikan salah satu basis penyusunan kurikulum ini karena pada Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 4 Tahun 2017 disebutkan bahwa penilaian akreditasi diarahkan pada capaian kinerja tridharma perguruan tinggi (outcome based accreditation); dimana yang dimaksud dengan outcome based accreditation ini adalah akreditasi program studi berfokus pada ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL).

OBE atau pendidikan berbasis capaian didefinisikan oleh Spady (1994) sebagai "Clearly focusing and organizing everything in an educational system around what is essential for all students to be able to do successfully at the end of their learning experience".

Definisi lainnya diberikan oleh (Willis and Kissane, 1995) bahwa OBE sebagai "An educational process which is based on trying to achieve certain specified outcomes in terms of individual student learning. Thus, having decided what are the key things students should understand and be able to do or the qualities they should develop, both structures and curricula are designed to achieve those capabilities or qualities. Educational structures and curriculum are regarded as means not ends, if they do not do the job they are rethought".

Kedua definisi tersebut menunjukkan bahwa OBE berfokus pada apa yang anak didik akan dapat lakukan pada akhir perjalanan program belajarnya. Hasil akhir dari proses

pembelajaran inilah yang disebut dengan capaian (outcome). Kurikulum perlu disusun untuk dapat mengantarkan anak didik mencapai tingkat kemampuan atau kualitas yang telah ditentukan. Jadi kurikulum ini menjadi alat untuk menggapai capaian yang diharapkan. Salah satu kerangka penyusunan kurikulum yang banyak digunakan pada OBE ini disebut dengan Design Down Principle. Prinsip ini tidak jauh berbeda dengan pendekatan top-down dalam perumusan capaian. Jadi dimulai dengan penetapan capaian pada level tertinggi (e.g. profil lulusan atau graduate profile) kemudian diturunkan ke capaian jenjang (degree outcome) dan capaian program (program outcome), lalu diturunkan lagi ke capaian pembelajaran (learning outcome). Design Down ini dibuat top-down tetapi diterapkan ke atas (forward). Diagram pada Gambar 1.1 berikut mengilustrasikan prinsip Design Down tersebut.



Gambar 1. APTIKOM Outcome Based Education/Learning (OBE/OBL) Framework

Penjelasan mengenai kurikulum KKNi berdasarkan OBE telah tertuang secara lengkap dan rinci pada Buku Pengembangan kurikulum KKNi berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer tahun 2019 yang disusun oleh Tim Kurikulum KKNi APTIKOM.

Capaian-capaian ini, yaitu Capaian Jenjang (Degree Outcome/DO), Capaian Program (Program Outcome /PO), Capaian Pembelajaran (Learning Outcome /LO) kemudian dijabarkan ke dalam kompetensi, kurikulum, silabus dan RPS.

C. Tujuan Kurikulum 2021

Kurikulum ini disusun dengan berlandaskan pada pemahaman matematika, fisika, engineering science, dan konsep-konsep dasar engineering seperti telah dirumuskan oleh National Society of Professional Engineers dalam Engineering Body of Knowledge. Selain itu profil lulusan program studi Rekayasa Perangkat Lunak didesain berdasar pada kebutuhan industri yang mengarahkan pada tenaga professional dibidang Data Solution Specialist sebagai Database Administrator, mengarahkan pada jalur karir professional sebagai Programmer, menjadi tenaga professional dibidang Network Specialist sebagai System Administrator. Difrensiasi dan tujuan Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak tersebut perlu didefinisikan agar dapat secara mudah didefinisikan apabila mengacu pada Computing Curricula (The Joint Task Force for Computing Curricula, 2005)

BAB II

LANDASAN KURIKULUM

Penyusunan kurikulum Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Aisyah Pringsewu (UAP) dilandasi dengan landasan yuridis yang kuat. Landasan yuridis, adalah landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum. Berikut adalah beberapa landasan hukum yang diperlukan dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586).
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336).
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2016, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi.
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019.
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Nomor 33 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Antikorupsi Di Perguruan Tinggi.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi.

BAB III

PROFIL LULUSAN

A. Visi :

“Menjadi program studi yang inovatif dan unggul dalam bidang rekayasa perangkat lunak di Indonesia yang mengedepankan nilai-nilai akhlakul Kharimah”.

B. Misi :

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang teknologi rekayasa perangkat lunak yang berorientasi pada kebutuhan dunia usaha dan dunia industri yang berlandaskan nilai-nilai akhlakul Kharimah
2. Menghasilkan penelitian yang inovatif dan kreatif dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
3. Mendidik dan menghasilkan lulusan yang potensial dalam pengembangan aplikasi mobile sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi
4. Menjalinkan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri, lembaga pendidikan, serta lembaga pemerintahan yang produktif dan berkelanjutan di tingkat nasional

C. Tujuan :

1. Menghasilkan Sarjana Komputer yang memiliki kompetensi dan keahlian dalam bidang teknologi informasi terutama dalam rekayasa perangkat lunak, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang sesuai dengan nilai-nilai akhlakul Kharimah.
2. Meningkatkan kualitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen dengan melibatkan mahasiswa dengan tema penelitian yang sesuai dengan bidang teknologi informasi atau lintas ilmu sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri serta pemerintahan.

3. Terbangunnya kerjasama baik dengan institusi / lembaga pemerintah maupun swasta pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional untuk pengembangan Teknologi Informasi.

D. Sasaran :

- 1) Tercapainya mutu pendidikan di Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak yang diukur berdasarkan tingkat akreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT).
- 2) Tersusun dan terselenggaranya kurikulum yang sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012.
- 3) Meningkatnya kuantitas dan kualitas dosen pengelola seluruh kurikulum program studi baik dalam hal mutu akademik maupun dalam mutu kependidikannya;
- 4) Meningkatnya mutu Proses Belajar Mengajar (PBM) program studi menyangkut mutu perancangan, pembelajaran, dan evaluasi hasil belajarnya;
- 5) Meningkatnya Capacity Building dalam rangka penyehatan organisasi;
- 6) Terselenggaranya pola pengembangan Sumber Daya Manusia yang mengacu pada Merit-Based Recruitment dan Reward-Punishment;
- 7) Terciptanya Sistem Pengembangan Infrastruktur yang terpadu;
- 8) Terselenggaranya sistem informasi dan manajemen yang berbasis Teknologi Informasi;
- 9) Meningkatnya jumlah dan mutu penelitian yang diukur berdasarkan meningkatnya karya ilmiah dan publikasi ilmiah pada tingkat nasional serta meningkatnya perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- 10) Meningkatnya jumlah dan mutu pengabdian masyarakat baik dalam pendidikan maupun pelayanan kepada masyarakat di bidang teknologi informasi;
- 11) Terciptanya kerjasama yang mampu mengoptimalkan kegiatan tri dharma perguruan tinggi.

E. Profil Lulusan

Lulusan sarjana Rekayasa Perangkat Lunak harus mampu menampilkan diri sebagai manusia beriman, berakhlak mulia, percaya akan kemampuan diri sendiri dan mampu mengembangkan jiwa *technopreuner* melalui penerapan keilmuan bidang teknologi

informasi untuk membuka peluang bisnis bidang teknologi informasi. **Lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi** dapat bekerja sebagai :

1. Software Engineer

Seorang software engineer adalah seorang profesional IT yang mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip software engineering untuk membuat spesifikasi, desain, konstruksi, pengujian dan pemeliharaan perangkat lunak.

2. Web Master

Seorang web master adalah seorang profesional IT yang mampu merencanakan, merancang, mengelola dan memelihara situs web agar tetap dapat berjalan dengan baik. Hal lain yang harus dilakukan adalah merawat dan mengembangkan sistem atau program yang digunakan. Membuat situs web dapat dinikmati pengunjung, menjaganya dari kerusakan dan pelanggaran yang datang dari dalam maupun dari luar yang dapat disebabkan oleh perbuatan manusia maupun software.

3. Web Analyst

Seorang web analyst adalah seorang profesional IT yang mampu melakukan pengukuran, pengumpulan, analisis dan pelaporan data internet untuk tujuan memahami dan mengoptimalkan penggunaan web.

4. Sistem Analyst

Seorang Analis sistem adalah seseorang yang bertanggung jawab atas penelitian, perencanaan, pengkoordinasian, dan merekomendasikan pemilihan perangkat lunak dan sistem yang paling sesuai dengan kebutuhan organisasi bisnis atau perusahaan. Analis sistem memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan sistem. Seorang analis sistem harus memiliki setidaknya empat keahlian: analisis, teknis, manajerial, dan interpersonal (berkomunikasi dengan orang lain).

5. *Technopreneur*

Mampu melakukan suatu perubahan untuk kemajuan yang lebih baik dan bertanggungjawab pada bidang kewirausahaan, Mampu memberikan motivasi peserta didik untuk memiliki jiwa *technopreneur*.

F. Analisa KKNi Profil Lulusan

- a) Level KKNi untuk S-1/D-4
Sesuai Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia pasal 5 huruf f dinyatakan bahwa lulusan diploma 4 atau sarjana terapan dan sarjana setara dengan jenjang 6. Jenjang ini dijelaskan dalam lampiran peraturan tersebut sebagai berikut.
- a. Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi;
 - b. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural;
 - c. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok; dan
 - d. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

Guna memperjelas keterikatan antara standar KKNi dan profil lulusan disajikan dalam table di bawah :

No	Profil	Deskripsi Profil
1	Software Engineer	Seorang software engineer adalah seorang profesional IT yang mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip software engineering untuk membuat spesifikasi, desain, konstruksi, pengujian dan pemeliharaan perangkat lunak.

2	Web Master	Seorang web master adalah seorang profesional IT yang mampu merencanakan, merancang, mengelola dan memelihara situs web agar tetap dapat berjalan dengan baik. Hal lain yang harus dilakukan adalah merawat dan mengembangkan sistem atau program yang digunakan. Membuat situs web dapat dinikmati pengunjung, menjaganya dari kerusakan dan pelanggaran yang datang dari dalam maupun dari luar yang dapat disebabkan oleh perbuatan manusia maupun software.
3	Sistem Analyst	Seorang Analis sistem adalah seseorang yang bertanggung jawab atas penelitian, perencanaan, pengkoordinasian, dan merekomendasikan pemilihan perangkat lunak dan sistem yang paling sesuai dengan kebutuhan organisasi bisnis atau perusahaan. Analis sistem memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan sistem. Seorang analis sistem harus memiliki setidaknya empat keahlian: analisis, teknis, manajerial, dan interpersonal (berkomunikasi dengan orang lain).
4	Technopreneur	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu melakukan suatu perubahan untuk kemajuan yang lebih baik dan bertanggungjawab pada bidang kewirausahaan b. Mampu memberikan motivasi peserta didik untuk memiliki jiwa technopreneur

BAB IV

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN, CAPAIAN JENJANG DAN CAPAIAN PROGRAM

Berdasarkan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 5 ayat 1 disebutkan bahwa “standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan”. Sikap merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. Pengetahuan merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. Keterampilan merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran, mencakup: keterampilan umum sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan keterampilan khusus sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Standar kompetensi lulusan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, Ketrampilan Umum dan Ketrampilan Khusus dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL yang sudah disusun oleh Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak dapat dilihat pada dibawah ini :

Capaian Pembelajaran Lulusan Sikap :

**Capaian Pembelajaran Lulusan Sikap
(SN DIKTI Permenristekdikti 44/2015)**

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
S1	bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
S3	berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
S5	menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
S8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

**Capaian Pembelajaran Lulusan Keterampilan Umum
(SN DIKTI Permenristekdikti 44/2015)**

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
KU1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya;
KU2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur ;
KU3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan

	kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU4	menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
KU7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
KU8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
KU9	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

**Capaian Pembelajaran Lulusan Keterampilan Khusus
(SN DIKTI Permenristekdikti 44/2015)**

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
KK1	memiliki kemampuan untuk merencanakan, membuat, dan mengevaluasi produk TI;
KK2	mampu menerapkan solusi dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini;
KK3	memiliki kemampuan kepribadian sosial yang baik;

KK4	mampu merancang program sesuai permintaan pelanggan dengan algoritma yang tepat dan peluang pengembangan program/perangkat lunak atau sistem analist;
KK5	memiliki kemampuan sebagai technopreneur

**Capaian Pembelajaran Lulusan Penguasaan Pengetahuan
(SN DIKTI Permenristekdikti 44/2015)**

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
PP1	Menguasai teknis dan keahlian pemograman, web, sistem analist
PP2	menguasai konsep, teori, dan aplikasi pada bidang teknologi informasi.
PP3	Menguasai teknis dan konsep technoprenership

B. Capaian Jenjang (*Degree Outcomes/DO*)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) kemudian dirangkum dalam Capaian jenjang atau degree outcomes (DO) yang menunjukkan kualitas atribut yang diharapkan dapat dicapai oleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan program belajar pada tingkatan jenjang S1/Sarjana yaitu setara dengan KKNi Level 6. Capain jenjang ini disusun dengan mengacu pada KKNi sesuai dengan Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012.

Capaian jenjang level S1 Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Aisyah Pringsewu (UAP) sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM adalah sebagai berikut :

1. Penyandang gelar ini mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
2. Penyandang gelar ini mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan sistematis dalam
3. mengaplikasikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika dan komputer untuk menyelesaikan masalah.
4. Penyandang gelar ini mampu menunjukkan pemahaman tentang body of complex

5. knowledge secara sistematis dan utuh serta memiliki dasar untuk studi lanjut pascasarjana dan karir profesional.
6. Penyanggah gelar ini mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan informatika dan komputer berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan gagasan, desain, kritik atau solusi.
7. Penyanggah gelar ini menguasai konsep teoritis bidang informatika dan komputer tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah secara prosedural.
8. Penyanggah gelar ini harus mampu menunjukkan keterampilan atau psikomotorik pada ranah kompleksitas praktik tertentu termasuk keterampilan bidang informatika dan komputer.
9. Penyanggah gelar ini harus memiliki kemampuan penelitian, memahami dan mengevaluasi informasi dan konsep baru dari ranah keilmuan informatika dengan mempertimbangkan bukti, argumen dan asumsi untuk menyelesaikan masalah.
10. Penyanggah gelar ini mampu bertindak secara profesional dan mampu menilai berdasarkan tingkat otonomi kognitif
11. Penyanggah gelar ini mampu berkomunikasi interpersonal baik lisan maupun tulisan serta terampil dalam kerjasama tim.
12. Penyanggah gelar ini mampu mengelola dan menggunakan informasi untuk belajar mandiri sepanjang hidup.
13. Penyanggah gelar ini mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
14. Penyanggah gelar ini mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis
15. informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.

16. Penyanggah gelar ini mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
17. Penyanggah gelar ini mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

C. Capaian Program (*Program Outcomes/PO*)

Sebagaimana yang telah direkomendasikan dan telah dirumuskan oleh APTIKOM, Capaian Program (Program Outcome) ini menunjukkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang seharusnya dimiliki oleh seseorang yang telah berhasil lulus dari program studi tertentu. Terdapat 8 dimensi capaian program, dimana dimensi 1, 2 dan 3 merepresentasikan aspek pengetahuan dan ketrampilan, dan dimensi 4-8 merepresentasikan aspek sikap. Capaian Program juga merupakan upaya untuk menghasilkan suatu program yang berdasarkan ranah keilmuan di bidang Rekayasa Perangkat Lunak sesuai dengan Visi dan Misi Fakultas dan Perguruan Tinggi dan menggambarkan hasil pembelajaran peserta didik yang telah dicapai selama pembelajaran. Capaian Program ini dibagi menjadi dua dimensi, yaitu: pertama, Dimensi Capaian Program Umum untuk tingkat Fakultas dan kedua, Dimensi Capaian Program Spesifik untuk tingkat Program Studi.

Capaian Program (Program Outcome/PO)

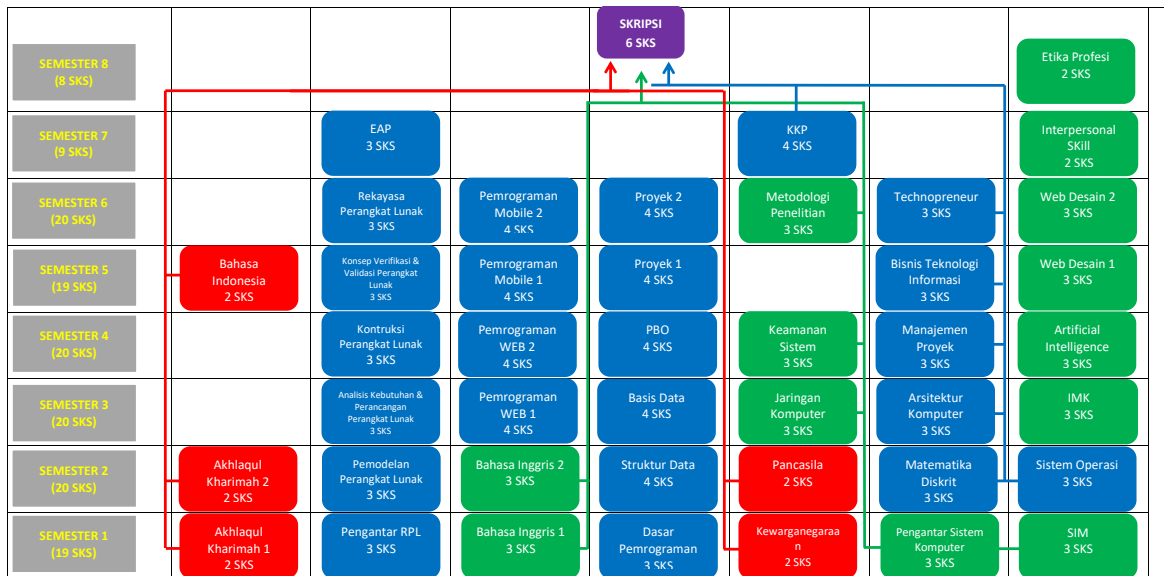
No	DIMENSI CAPAIAN PROGRAM SPESIFIK	DIMENSI CAPAIAN PROGRAM UMU
1	Pemahaman intelektual dan kemampuan untuk menerapkan matematika dasar dan teori ilmu komputer	Penguasaan bidang komputasi
2	Kemampuan untuk memiliki perspektif kritis dan kreatif dalam mengidentifikasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah

	dan memecahkan masalah dengan menggunakan pemikiran komputasi	
3	Menggunakan keterampilan yang relevan dalam mempelajari area ilmu komputer untuk meningkatkan produktifitas	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4	Menunjukkan komitmen terhadap etika dan perilaku profesional di tempat kerja dan kehidupan sehari-hari	Terlibat secara profesional dan sosial
5	Mampu berkomunikasi dengan para pemangku kepentingan (stakeholder) dari beragam latar belakang dengan kualitas yang efektif	Komunikasi yang efektif
6	Mempelajari model baru, teknik, teknologi dan peralatan untuk menerapkan efektivitas dalam meningkatkan kualitas diri seumur hidup	Pembelajaran sepanjang hayat
7	Menunjukkan keterampilan antar-pribadi sebagai bagian dari tim dalam setiap peraturan termasuk kepemimpinan dalam menyampaikan hasil/resolusi yang berkualitas	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8	Menerapkan keterampilan kewirausahaan di bidang Teknologi informatika	Cakap berwirausaha

BAB V STRUKTUR KURIKULUM

5.1 Struktur Kurikulum Sebagai Berikut :

1. Beban SKS per semester dibatasi maksimal 22 SKS
2. Beban mata kuliah praktikum per semester rata-rata 3 mata kuliah praktikum per semester, kecuali semester 5 terdapat 4 mata kuliah praktikum.
3. Beban mata kuliah muatan nasional 10 sks (6.85%), muatan Universitas 10 sks (6.85%), muatan Fakultas 10 sks (6.85%), muatan prodi 116 sks (79.45%).
4. Diagram Alir Mata Kuliah Prodi Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Teknologi dan Informatika



Gambar 2. Diagram Alir Kurikulum Rekayasa Perangkat Lunak

No	Semester	Kod MK	Nama MK	Bobot SKS			Jenis MK (ceklist)	
				Tatap Muka	Praktik Lab	Praktik Lapangan	Wajib	Pilihan
1	1	RPL101	PENGANTAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3			✓	
2		UAP001	AKHLAKUL KHARIMAH 1	2			✓	
3		MKD005	BAHASA INGGRIS 1	2			✓	
4		RPL102	DASAR PEMROGRAMAN	2	2		✓	
5		MKD003	PANCASILA	2			✓	
6		RPL103	PENGANTAR SISTEM KOMPUTER	3			✓	
7		RPL104	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	3			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 1				17	2			
8	2	RPL201	PEMODELAN RPL	3			✓	
9		UAP002	AKHLAKUL KHARIMAH 2	2			✓	
10		MKD006	BAHASA INGGRIS 2	2			✓	
11		RPL202	STRUKTUR DATA	2	2		✓	
12		MKD004	KEWARGANEGARAAN	2			✓	
13		RPL203	MATEMATIKA DISTRICT	3			✓	
14		RPL204	SISTEM OPERASI	3			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 2				17	2			
15	3	RPL301	ANALISIS KEBUTUHAN & PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	3			✓	
16		RPL302	PEMROGRAMAN WEB 1	2	2		✓	
17		RPL303	BASIS DATA	2	2		✓	
18		RPL304	JARINGAN KOMPUTER	2	2		✓	
19		RPL305	ARSITEKTUR KOMPUTER	3			✓	
20		RPL306	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3			✓	
21		MKD001	BAHASA INDONESIA	2			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 3				17	6			

22	4	RPL401	KONTRUKSI PERANGKAT LUNAK	3			✓	
23		RPL402	PEMROGRAMAN WEB 2	2	2		✓	
24		RPL403	PEMROGRAMAN BERBASIS OBJEK	2	2		✓	
25		RPL404	KEAMANAN SISTEM	2	2		✓	
26		RPL405	MACHINE LEARNING	3			✓	
27		RPL406	MANAJEMEN PROYEK	3			✓	
28		RPL407	ARTIFICIAL INTELLIGENCE	3			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 4				18	6			
29	5	RPL501	PENJAMINAN & KEAMANAN INFORMASI	2	2		✓	
30		RPL502	KONSEP VERIFIKASI & VALIDASI PERANGKAT LUNAK	2	2		✓	
31		RPL503	PEMROGRAMAN MOBILE 1	2	2		✓	
32		RPL506	PROYEK 1	2	2		✓	
33		RPL507	BISNIS TEKNOLOGI INFORMASI jadi semester 6	3 (2)	(2)		✓	
34		RPL508	WEB DESAIN 1	3			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 5				14	8			
35	6	RPL601	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3			✓	
36		RPL602	PEMROGRAMAN MOBILE 2	2	2		✓	
37		RPL603	PROYEK 2	2	2		✓	
38		RPL604	METODOLOGI PENELITIAN	3			✓	
39		RPL605	TECHNOPRENEUR jadi semester 5	3 (jadi 2)			✓	
40		RPL606	WEB DESAIN 2	3			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 6				16	4			
41	7	RPL701	ENTEPRISE ARCHITECTUR PLANING	3			✓	
42		RPL702	KKP			4	✓	
43		RPL703	INTERPERSONAL SKIL (Kewirausahaan)	2			✓	
JUMLAH SKS SEMESTER 7				5	4			
44	8	RPL801	SKRIPSI	6			✓	

45	RPL802	ETIKA PROFESI	2	✓
JUMLAH SKS SEMESTER 8			8	

BAB VI

MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

A. Pembelajaran

Perkuliahan diselenggarakan 4-5 hari perminggu, dari hari senin – jumat dengan kisaran mata kuliah 2-4 mata kuliah perharinya. Kegiatan perkuliahan tambahan atau susulan dilakukan sesuai kesepakatan dosen dan mahasiswa. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberi beban tugas khusus selain perkuliahan di dalam kelas, seperti melakukan riset (penelitian) kecil, observasi, role play membuat rancangan pembelajaran, serta melakukan analisis permasalahan peserta didik yang ada disekitar dan mengkaji penelitian-penelitian ilmiah untuk di jadikan acuan pembelajaran.

Mahasiswa juga di berikan bahan ajar berupa modul/handout baik *hardfile* maupun *softfile*, namun tetap diberikan kebebasan untuk mencari acuan bahan ajar yang relevan dengan setiap mata kuliah. Setiap dosen di berikan keleluasaan dalam menggunakan atau mengembangkan strategi/model, metode dan teknik pembelajaran yang akan digunakan, yang dikoordinasikan dengan prodi. Sedangkan model evaluasi disesuaikan dengan pedoman akademik UAP.

B. BENTUK DAN METODE PERKULIAHAN

Bentuk perkuliahan yang ada di prodi Pendidikan Teknologi Informasi terdiri dari perkuliahan yang dilaksanakan di dalam kelas dan perkuliahan lapangan. Perkuliahan yang dilakukan di dalam kelas berupa ceramah tatap muka, diskusi, menonton tayangan yang relevan dengan bahan ajar, role play dan presentasi mahasiswa atau *peer teaching* dan *peer tutorial*. Sedangkan perkuliahan yang dilaksanakan di luar kelas berupa tugas observasi, dokumentasi, wawancara, workshop dan perkuliahan di laboratorium.

Secara umum bentuk perkuliahan disesuaikan berdasarkan tujuan dan materi perkuliahan, adapun bentuk-bentuk perkuliahan, yaitu

1. Praktek di Kelas yaitu bentuk perkuliahan yang bersifat pelaksanaan secara nyata dari apa yang disebut oleh teori. Praktek di kelas dilakukan terhadap mata kuliah yang tidak memerlukan alat-alat praktek secara spesifik.
2. Praktek di Studio bentuk perkuliahan yang bersifat pelaksanaan secara nyata dari apa yang disebut oleh teori dan memerlukan alat-alat khusus dengan tempat yang khusus pula.
3. Praktek Lapangan yakni program pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan pengalaman nyata di masyarakat pengguna lulusan program studi agar mahasiswa memiliki kompetensi professional sesuai tuntutan program studi.

Capaian Sistem Kredit Semester atau beban belajar mahasiswa untuk masing-masing bentuk perkuliahan di atas diatur sebagai berikut:

1. Satu (1) SKS untuk pembelajaran perkuliahan teori atau praktek di kelas atau response/tutorial berupa tatap muka selama 50 (lima puluh) menit, penugasan terstruktur 60 menit, dan kegiatan mandiri 60 menit;
2. Satu (1) SKS untuk seminar atau sejenisnya berupa tatap muka selama 100 (seratus) menit dan kegiatan mandiri 70 menit.
3. Satu (1) SKS untuk pembelajaran praktek studio atau lapangan berupa kegiatan praktikum selama 170 (seratus tujuh puluh) menit.

C. FREKUENSI PERKULIAHAN

Dalam rangka memenuhi beban belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran, pemberian pengalaman belajar dengan mode tatap muka dilakukan minimal 18 kali pertemuan dengan rincian 16 (empat belas) kali tatap muka, 1 (satu) ujian tengah semester dan 1 (satu) ujian akhir semester untuk mata kuliah yang beban sks-nya 1-2 sks dengan lamanya tatap muka sesuai dengan jumlah SKS.

Atas beban belajar tersebut mahasiswa diwajibkan mengikuti perkuliahan minimal setara dengan 85 % dari jumlah tatap muka keseluruhan di luar UTS dan UAS. Apabila tidak tercapai jumlah pertemuan dimaksud, maka dengan pertimbangan dosen pembimbing akademik dapat dipenuhi melalui tugas terstruktur maupun tidak terstruktur di luar tugas-tugas pemenuhan beban SKS.

D. PERWALIAN

Perwalian dimaksudkan sebagai upaya membantu melayani mahasiswa melalui pelayanan pribadi agar mencapai tahap perkembangan akademis, psikologis, dan system secara optimal sehingga mampu menyelesaikan waktu studinya sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Perwalian dilakukan oleh dosen Pembimbing Akademik yang dipilih oleh Program Studi dan disahkan dengan surat tugas dekan dan atau SK pimpinan perguruan tinggi. Perwalian dilakukan minimal 1 (satu) bulan sekali dengan cara tatap muka baik terbuka maupun tertutup antara dosen pembimbing akademik dengan mahasiswa yang berada dalam bimbingannya, dengan melaporkan secara berkala atas kegiatan perwalian dimaksud kepada pimpinan program studi yang dilanjutkan kepada pimpinan fakultas.

E. MONITORING DAN EVALUASI

Monitoring dan evaluasi studi mahasiswa merupakan bagian urgen dari pengelolaan pendidikan tinggi. Melalui proses monitoring dan evaluasi inilah, kita dapat mengukur tingkat kemajuan studi mahasiswa secara berkala dan berkesinambungan sekaligus sebagai upaya menjamin penerapan kebijakan mutu dan sasaran mutu.

Monitoring dan evaluasi kemajuan studi mahasiswa dilakukan agar mendapatkan informasi tentang progress studi mahasiswa dan hambatan-hambatan yang ada untuk mencari solusi bersama demi kelancaran studi mahasiswa. Oleh sebab itu, semua pihak yang ada di program studi memiliki keterkaitan dengan peranan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

Guna menjamin terlaksananya proses monitoring dan evaluasi ini, maka disusun prosedur pelaksanaannya sebagai berikut.

1. Mahasiswa melaporkan hasil studi kepada dosen pembimbing akademik setiap semester;
2. Dosen Pembimbing Akademik merekam data hasil studi dan melakukan evaluasi hasil studi mahasiswa yang berada di bawah bimbingannya serta melaporkan kepada Ketua Program Studi;
3. Mahasiswa melaporkan hasil kemajuan skripsi kepada dosen pembimbing skripsi;
4. Dosen Pembimbing Skripsi melakukan pembimbingan, monitoring dan evaluasi terhadap proses pembimbingan skripsi dan melaporkan kepada Ketua Program Studi;
5. Staf Administrasi mendokumentasi dan menyediakan data mahasiswa serta berkas-berkas monitoring dan evaluasi studi mahasiswa.
6. Ketua Program Studi melakukan monitoring dan evaluasi berdasarkan data dan laporan hasil studi mahasiswa dari dosen penasehat akademik, dosen pembimbing skripsi dan administrasi program studi secara berkala (setiap tahun ajaran) dan membawanya pada rapat program studi untuk dilakukan review dan evaluasi kemudian melaporkannya kepada pimpinan fakultas.
7. Evaluasi keberhasilan studi mahasiswa dilakukan pada semester 2 dan 6. Dimana mahasiswa yang mendapatkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) < 2.00 pada semester 2 dan 6, maka akan dikenakan sanksi *Drop out* (DO) kecuali jika terdapat pertimbangan-pertimbangan lain dari semua pihak yang berkepentingan di program studi demi kemaslahatan.

F. SISTEM EVALUASI DAN PENILAIAN

1. Evaluasi

Pada hakekatnya sistem evaluasi di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi merupakan suatu rangkaian upaya untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa dan memberikan umpan balik guna perbaikan dan pengembangan proses

belajar mengajar. Oleh sebab itu, evaluasi tidak hanya dilakukan melalui tugas dan ujian bagi mahasiswa melainkan setiap akhir tatap muka perkuliah setiap dosen berkewajiban melakukan review atas proses pembelajaran yang dilakukannya.

Khusus evaluasi hasil belajar mahasiswa dapat berupa ujian yang meliputi ujian tengah semester dan akhir semester, observasi, angket, dan instrument lain yang sesuai kebutuhan. Evaluasi ini meliputi penguasaan materi perkuliahan, tugas-tugas baik terstruktur maupun mandiri, praktikum, kuliah lapangan, karya ilmiah serta tugas-tugas akademik lainnya yang dilakukan secara berkala.

2. Penilaian

Penilaian diberikan terhadap penguasaan materi oleh mahasiswa, baik yang bersifat kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Bentuk tes untuk penilaian berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Cara penilaian adalah menggunakan system penilaian standar mutlak atau **Penilaian acuan Patokan (PAP)** yaitu penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dengan demikian derajat keberhasilan peserta didik dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Sistem ini mengacu kepada konsep belajar tuntas (*mastery learning*).

a. Nilai

Nilai Absout adalah nilai murni (nilai mutlak) yang dikelompokkan dalam bentuk angka pecahan dengan rentang skor antara 0-100. Nilai ini berasal dari dosen pengajar mata kuliah tunggal atau dari penilaian beberapa dosen pengajar kelompok *team teaching*, dari nilai Quis, penugasan, UTS, laporan hasil prkatikum/kerja lapangan, Ujian

- Praktikum/praktik, UAS.
- **Nilai angka Mutu** adalah nilai yang berasal dari nilai absolut yang dikelompokkan dalam bentuk angka decimal yang menunjukkan nilai mutu antara 0,00 - 4,00
- Lambang atau huruf mutu adalah nilai yang berasal dari angka nilai mutu yang dikelompokkan dalam bentuk huruf A, B, C, D, dan E

Tabel Konversi Nilai ke huruf mutu

Skor Nilai (0-100)	Angka Mutu	Nilai	Kualifikasi
79 > 85	4	A	Sangat Baik
68 – 78	3	B	Baik
56 – 67	2	C	Cukup
41 – 55	1	D	Kurang
< 40	0	E	Sangat Kurang

b. Perhitungan Nilai

Nilai akhir mata kuliah (sebelum dijadikan huruf mutu) sekurang-kurangnya merupakan gabungan dari tiga jenis evaluasi dengan bobot yang berbeda. Tiap jenis evaluasi tidak boleh dikonversikan terlebih dahulu menjadi huruf mutu, artinya masing-masing jenis evaluasi harus tetap berupa skor mentah.

Konversi dilakukan setelah semua skor mentah tiap jenis evaluasi mata kuliah yang bersangkutan digabungkan menjadi skor akhir. Penghitungan dengan menggabungkan ketiga jenis penilaian yang memiliki bobot berbeda adalah sebagai berikut, **Contoh :**

i. Mata kuliah UMPTI302 2 SKS (2,0)

1. UTS : nilai 64 dari 80
2. Tugas : nilai 45 dari 50
3. UAS : nilai 68 dari 100 Cara Perhitungan :

UTS	: 30% x (64/80)	= 24
TUGAS	: 20% x (45/50)	= 18
UAS	: 50% x (68/100)	= 34
	Jumlah	= 76

Dengan demikian nilai akhir mahasiswa untuk mata kuliah ini setelah dialihkan dengan menggunakan table konversi nilai adalah B (masuk dalam kelompok nilai absolute 68 – 78)

ii. Mata kuliah FTI1501 = 3 SKS (2,1)

UTS : nilai 55 dari 100

Tugas : nilai 58 dari 60

UAS : nilai 63 dari 80

Praktikum : nilai 60 dari 80

Cara Perhitungannya :

UTS : $30\% \times (55/100)$ = 8,25

TUGAS : $20\% \times (58/60)$ = 14,50

UAS : $50\% \times (63/80)$ = 27,56

PRAKTIKUM : $35\% \times (60/80)$ = 26,25

JUMLAH = 76,56

Dengan demikian nilai akhir mahasiswa untuk mata kuliah ini setelah dialihkan dengan menggunakan table konversi nilai adalah B (masuk dalam kelompok nilai absolut 68 – 78)

3. Nilai Akhir

Nilai akhir suatu mata kuliah diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk huruf mutu dan angka mutu dengan peringkat seperti table konversi diatas. Nilai akhir yang sah adalah:

- 1) Nilai akhir (huruf mutu) mata kuliah atau hasil evaluasi suatu mata kuliah hanya dianggap sah apabila mahasiswa dan jenis mata kuliah terdaftar dalam KRS pada semester yang bersangkutan
- 2) Semua nilai akhir mata kuliah atau evaluasi akhir suatu mata kuliah yang tidak memenuhi persyaratan dinyatakan tidak berlaku atau gugur.

Selain huruf – huruf A – E terdapat huruf – huruf T dan K dalam sistem pemberian mutu.

1) Huruf T (Tidak Lengkap)

Diberikan kepada mahasiswa dengan ketentuan :

- a. Belum memenuhi sebagian evaluasi yang ditetapkan, misalnya tidak/belum mengikuti UTS/UAS, atau belum melengkapi tugas-tugas yang diberikan.
- b. Apabila mahasiswa kemudian mengikuti UTS/UAS atau telah menyerahkan tugas dalam waktu 2 (dua) minggu terhitung sejak akhir ujian semesteran mata kuliah yang bersangkutan, maka huruf T harus diganti dengan huruf A – E sesuai dengan nilai yang diperoleh mahasiswa.
- c. Apabila mahasiswa kemudian mengikuti UTS/UAS atau telah menyerahkan tugas dalam waktu 2(dua) minggu, maka huruf mutunya menjadi E.
- d. Huruf T tidak dapat diubah menjadi huruf K, kecuali bila mahasiswa tidak dapat menempuh ujian akhir semester susulan atas dasar alasan yang dapat dibenarkan (misal; sakit, mengalami musibah atau kecelakaan yang memerlukan perawatan lama).

2) Huruf K (Kosong)

Ketentuan pemberian huruf K sebagai berikut :

- a. Diberikan untuk seluruh mata kuliah semester yang bersangkutan dalam hal mahasiswa mengundurkan diri atas dasar alasan yang dapat dibenarkan dari semester sedang berjalan, dengan catatan yang bersangkutan telah melakukan registrasi (mengisi KRS)
- b. Dikenakan pada satu atau beberapa mata kuliah pada semester yang bersangkutan dalam hal mahasiswa tidak dapat mengikuti ujian akhir semester atas dasar alasan yang dapat dibenarkan sehingga tidak dapat mengikuti ujian akhir semester
- c. Alasan yang dapat dibenarkan untuk memberikan huruf K:
Sakit, mengalami musibah atau kecelakaan yang memerlukan perawatan lama

- d. Bagi mahasiswa yang memperoleh huruf K bagi seluruh beban studi semesteran, semester yang bersangkutan tidak diperhitungkan dalam batas waktu studi dan tidak dianggap sebagai penghentian studi untuk sementara
- e. Bila butir d terjadi untuk kedua kalinya, maka semester yang bersangkutan dianggap penghentian studi, sehingga mahasiswa yang bersangkutan hanya diperkenankan satu kali mengajukan permohonan menghentikan studi sementara
- f. Jika mata kuliah yang memperoleh huruf K itu ditempuh kembali pada kesempatan lain, huruf mutunya dapat menjadi A, B, C, D, dan E
- g. Nilai K tidak dibenarkan untuk penghitungan IP dan IPK.

Tata cara pelaporan penilaian pada program studi Rekayasa Perangkat Lunak dilakukan dengan transparan dan akuntabel dengan metode yang sistematis untuk mengukur capaian pembelajaran mahasiswa. Pelaporan penilaian dilakukan oleh dosen yang bersangkutan, setelah itu diberikan kepada koordinator mata kuliah, ketua program studi mengesahkan dan dilaporkan ke bagian administrasi ke sistem PD-Dikti.

Standar penilaian

Pada awal perkuliahan dosen sebelum memberikan materi melakukan *brainstorming* mengenai standar penilaian, pertemuan perkuliahan dan lain – lain. Tata cara pelaporan hasil evaluasi yang dapat diakses secara mudah oleh mahasiswa melalui papan informasi, kemudian dapat diakses melalui SIAKAD akademik yang memiliki sistem sekuritas otoritas akses

BAB VII PENUTUP

Pengembangan maupun penyusunan kurikulum pada program studi merupakan usaha yang berlangsung secara terus menerus dalam periode sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing program studi. Dengan demikian perlu kesadaran akademis bahwa bagian-bagian teknis tertentu dari proses pengembangan dan penyusunan kurikulum secara berkala disesuaikan dengan perkembangan tersebut.

Pada saat ini rujukan terpenting dari pengembangan kurikulum adalah amanah dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi dan peraturan turunannya seperti Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Demikian halnya dengan diterbitkannya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi, tentunya harus dijadikan rujukan tambahan dalam penyusunan atau pengembangan kurikulum program studi. Selain itu, harapan bahwa lulusan dari perguruan tinggi di Indonesia memiliki karakter positif berbangsa yang kuat, dan juga paham dalam menghormati, mengoptimalkan pemanfaatannya, mampu melerstarikan sumberdaya alam, ataupun kemampuan berwirausaha dapat dijadikan masukan dalam pengembangan kurikulum program studinya. Untuk itu, marilah kita bekerja sampai tuntas, niscaya penyelenggaraan pendidikan pada program studi Rekayasa Perangkat Lunak akan mendapatkan manfaat dalam mengembangkan kualitas proses pembelajaran dan pendidikannya untuk menghasilkan manusia Indonesia yang berkarakter positif, cerdas, kompeten, dan berdaya saing.