



Kurikulum 2021

Program Studi Sarjana Terapan (D4)
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

Jurusan Teknik Elektro dan
Informatika



POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG

Kawasan Industri Airkantung

Sungailiat, Bangka, 33211

0717 93586

www.polman-babel.ac.id



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG**

Kawasan Industri Airkantung Sungailiat – Bangka 33211
Telepon (0717) 93586, <http://www.polman-babel.ac.id>

**KEPUTUSAN DIREKTUR
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG**

NOMOR 0180/PL28/SK/2021

**TENTANG
KURIKULUM 2021 PROGRAM STUDI DIPLOMA EMPAT
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG**

DIREKTUR POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran penyeleenggaraan pendidikan dan pengajaran di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, maka dipandang perlu untuk menetapkan Kurikulum 2021 Program Studi Diploma Empat Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan tersebut pada butir a, perlu menetapkan Keputusan Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung tentang Kurikulum 2021 Program Studi Diploma Empat Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 Tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 831);
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 25 Tahun 2010 tentang Pendirian, Organisasi, dan Tata Kerja Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2016, Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1462);

8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2018, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Tata Cara Penulisan Gelar Di Perguruan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 1763);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 47);
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 49);
11. Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2018 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Bidang Logam Mesin;
12. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62434/MPK/RHS/KP/2020 tentang Pengangkatan Direktur Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung Periode Tahun 2020-2024;
13. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75/P/2021 tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Kampus Merdeka;
14. Buku Pedoman Roadmap Akreditasi/Sertifikasi Internasional Program studi di Perguruan Tinggi Indonesia Direktorat Penjaminan Mutu Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2019;
15. Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan: **KEPUTUSAN DIREKTUR POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG TENTANG KURIKULUM 2021 PROGRAM STUDI DIPLOMA EMPAT TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG.**
- KESATU** : Menetapkan Kurikulum 2021 Program Studi Diploma Empat Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak sebagaimana tersebut dalam Lampiran Keputusan ini;
- KEDUA** : Keputusan Direktur ini berlaku terhitung mulai tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Sungailiat
pada tanggal 2 Juni 2021

DIREKTUR POLITEKNIK MANUFAKTUR
NEGERI BANGKA BELITUNG,


I MADE ANDIK SETIAWAN
NIP. 197307032012121003

DOKUMEN KURIKULUM
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA
PERANGKAT LUNAK
KOENSENTRASI
REKAYASA PERANGKAT LUNAK

TIM Penyusun

Ahmat Josi,M.Kom

Irwan,Ph.D.

Yang Agita Rindri,M.Eng.

Linda Fujiyanti,M.T.I.

Riki Afriansyah,M.T.

Sidhiq Andriyanto,M.Kom.

Sari Mubaroh,M.Pd.

Muhammad Setya Pratama,M.Si.

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA
POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA
BELITUNG 2021



**POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI
BANGKA BELITUNG**

Kawasan Industri Airkantung, Sungailiat, Bangka, 33211
Telepon 0717 93586, Laman www.polman-babel.ac.id

Kode
Dokumen:

...

Revisi:	DOKUMEN KURIKULUM	Halaman:
...		...

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	
Perumus				
Pemeriksa				
Persetujuan				
Penetapan				
Pengendalian				

KATA PENGANTAR

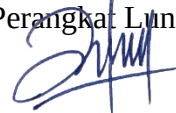
Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, revisi Kurikulum politeknik manufaktur negeri bangka belitung jurusan teknik elektro dan informatika program studi teknologi rekayasa perangkat lunak. Tim dari kegiatan ini terdiri dari wakil direktur I bidang akademik, Ketua Jurusan, Ketua program studi dan seluruh dosen teknologi rekayasa perangkat lunak, selain itu kegiatan ini juga melibatkan IDUKA teknologi perusahaan yang bergerak dibidang IT, selain itu kurikulum disusun berdasarkan study literature dengan Kurikulum APTIKOM

Penyusunan kurikulum mengandung Prinsip terbuka, fleksibel, dan respon terhadap perkembangan dan tuntutan masyarakat, selain itu kurikulum ini juga mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang merupakan kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Demikian kami sampaikan, semoga kurikulum ini dapat berguna dan bermanfaat untuk politeknik manufaktur negeri bangka belitung umumnya, dan khususnya untuk prodi teknologi rekayasa perangkat lunak.

Bangka, 3 Agustus 2021

Kapodi Teknologi Rekayasa
Perangkat Lunak



Ahmat Josi, S.Kom., M.Kom
NIP. 198908202019032015

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	viii
1. Landasan Kurikulum	1
1.1. Nilai-Niai Polman Negeri Babel.....	1
1.2. Landasan Filosofi	2
1.3. Landasan Historis	2
1.4. Landasan Hukum	4
2. Visi, Misi, Tujuan Dan Strategi.....	5
2.1. Visi, Misi, Tujuan	5
2.2. Visi, Misi, dan Tujuan Program Studi.....	6
3. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study.....	7
3.1. Evaluasi Kurikulum	7
3.2. <i>Tracer Studi</i>	8
4. Profil Lulusan dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) .	8
4.1. Profil Lulusan.....	8
4.2. Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	9
4.3. Matriks Hubungan CPL dengan Profil Luusan	14
4.4. Matriks Hubungan CPL Prodi dan Tujuan Pendidikan Prodi	15
5. Penentuan Bahan Kajian.....	16
5.1. Gambaran <i>Body of Knowledge (BoK)</i>	16
5.2. Deskripsi Bahan Kajian	18
6. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS	21
7. Organisasi Mata Kuliah Program Studi.....	35
8. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester	1
9. Silabus Mata Kuliah	5

IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi	:	POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG
2	Jurusan	:	Teknik Elektro Dan Informatika
3	Program Studi	:	Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
4	Konsentrasi	:	-
5	Status Akreditasi	:	Minimum
6	Kualifikasi KKNI	:	Level 6
7	Jenjang Pendidikan	:	Diploma Empat (D-IV)
8	Gelar Lulusan	:	S.Tr.Kom (Sarjana Terapan Komputer)
9	Alamat Prodi	:	Kawasan Air Kantung Sungailiat
10	Telp.	:	0717-93586
11	Web Prodi/PT	:	Polman-babel.ac.id

1. Landasan Kurikulum

1.1. Nilai-Niai Polman Negeri Babel

Nilai-nilai bagi bagi peserta didik di Polman Negeri Babel merujuk kepada nilai-nilai yang telah ditetapkan berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 pada Bab 2 tentang Visi, Misi, dan Tujuan Kemendikbud. Nilai-nilai tersebut adalah:

1. *Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia*
Memahami ajaran agama dan kepercayaan serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
Lima elemen kunci beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia: (a) akhlak beragama; (b) akhlak pribadi; (c) akhlak kepada manusia; (d) akhlak kepada alam; dan (e) akhlak bernegara.
2. *Berkebhinekaan global*
Mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan indentitasnya dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya leluhur bangsa.
Elemen kunci dari berkebinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesame, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.
3. *Bergotong royong*
Memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan.
Elemen-elemen dari gotong royong adalah kolaborasi, berpedulian, dan berbagi.
4. *Mandiri*
Bertanggung jawab atas proses dan hasilnya.
Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.
5. *Bernalar kritis*
Mampu secara objektif memproses informasi baik kuantitatif maupun kualitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya.
Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir, dan mengambil keputusan.
6. *Kreatif*
Mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak.

Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

1.2. Landasan Filosofi

Landasan filosofis bagi pendidikan di Indonesia yang telah memiliki sistem pendidikan nasional mengacu pada falsafah yang telah dimiliki oleh bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Pancasila merupakan norma yang mengandung nilai normatif yang harus dijadikan landasan atau landasan dalam pengaturan dan penyelenggaraan pemerintahan oleh penyelenggara negara, termasuk di bidang pendidikan. Pengaturan mendasar mengenai pendidikan nasional berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila telah dijabarkan dalam beberapa pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 atau disingkat UUD 1945.

Tujuan pendidikan nasional yang logis dan berjenjang merupakan penjabaran dari nilai dan norma yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945, agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Manusia yang berkualitas yang ingin dihasilkan melalui sistem pendidikan nasional adalah manusia yang memiliki kemampuan dan sikap multidimensi, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun sebagai warga negara.

Filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara disebut filsafat pendidikan yang merupakan konvergensi dari filsafat progresivisme tentang kemampuan alamiah peserta didik untuk mengatasi masalah yang dihadapi dengan memberikan kebebasan berpikir yang seluas-luasnya.

1.3. Landasan Historis

Sejak awal berdiri pada tahun 1994 dengan nama Politeknik Manufaktur Timah (Polman Timah), terdapat dua jurusan yang ada, yaitu Teknik Elektronika dan Teknik Mesin. Jurusan Teknik Elektronika menaungi prodi D3 Teknik Elektronika, sedangkan Jurusan Teknik Mesin memiliki prodi D3 Teknik Perawatan Mesin dan D3 Teknik Perancangan Mekanik. Ketika berubah status menjadi PTN dan berganti nama menjadi Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung (Polmanbabel), telah ada beberapa pengembangan prodi baru yang dilakukan. Pada tahun 2017 Polmanbabel memiliki prodi baru yaitu prodi D4 Teknik Elektronika di jurusan Teknik Elektronika, dan prodi D4 Teknik Mesin dan Manufaktur di jurusan Teknik Mesin. Setahun kemudian Polmanbabel mendapatkan izin untuk menjalankan prodi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.

Pada era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan mutlak bagi setiap organisasi termasuk perusahaan baik di bidang jasa maupun barang dan juga pada organisasi nirlaba. Selain itu, teknologi informasi juga merupakan salah satu ilmu yang menyentuh

masyarakat secara perorangan, seperti dalam komunikasi, hiburan, dan pendidikan. Oleh karena itu, kebutuhan tenaga kerja professional di bidang teknologi informatika sangat tinggi baik di tingkat nasional maupun internasional. Selain dapat diserap oleh pasar tenaga kerja, lulusan program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak juga dapat dengan mudah menjadi seorang entrepreneur dengan keahlian dan kreatifitas di bidang informatika.

Kualifikasi lulusan program studi teknologi rekayasa perangkat lunak Polman Negeri Bangka Belitung nantinya akan mengisi bidang-bidang pekerjaan seperti software engineering, system analyst dan system integrator, IT consultant, web engineer/web administrator, computer network/data communication engineer, programmer, software tester, game developer, intelligent system developer, technopreneur di bidang teknologi informasi, dan sebagai peneliti.

1. Seorang software engineer berperan dalam pengembangan perangkat lunak untuk berbagai keperluan. Misalnya perangkat lunak untuk pendidikan, telekomunikasi, bisnis, hiburan dan lain-lain, termasuk perangkat lunak untuk model dan simulasi.
2. Sebagai seorang system analyst dan system integrator lulusan program studi ini berperan dalam melakukan analisis terhadap sistem dalam suatu instansi atau perusahaan dan membuat solusi yang integratif dengan memanfaatkan perangkat lunak.
3. Sedangkan sebagai konsultan teknologi informasi, lulusan berperan dalam perencanaan dan pengevaluasian penerapan IT pada sebuah organisasi.
4. Sebagai database engineer/database administrator, lulusan diharapkan berperan dalam perancangan dan pemeliharaan basis data (termasuk data warehouse) untuk suatu instansi atau perusahaan.
5. Lulusan juga dapat berperan sebagai web engineer/web administrator yang bertugas untuk merancang dan membangun website beserta berbagai layanan dan fasilitas berjalan di atasnya. Ia juga bertugas melakukan pemeliharaan untuk website tersebut dan mengembangkannya.
6. Sebagai computer network/data communication engineer, lulusan dapat berprofesi sebagai perancang arsitektur jaringan, serta melakukan perawatan dan pen gelolaan jaringan dalam suatu instansi atau perusahaan.
7. Lulusan prodi ini juga dapat berprofesi sebagai programmer yang banyak dibutuhkan diberbagai bidang, misalnya perbankan, telekomunikasi, industri teknologi informasi, media, instansi pemerintah, dan lain-lain.
8. Dengan berbagai bekal keinformatikaan yang diperolehnya termasuk computer graphic, human computer interaction, dan lain-lain, seorang lulusan prodi ini juga dapat berperan sebagai pengembang perangkat lunak untuk multimedia games.

9. Lulusan prodi ini juga dapat berperan sebagai intelligent system developer yang dapat berprofesi sebagai pengembang perangkat lunak cerdas seperti sistem pakar, image recognizer, prediction system, data miner, dan lain-lain.

10. Dengan kurikulum yang dirancang pada prodi ini, lulusan juga dapat berperan sebagai peneliti di lembaga-lembaga penelitian seperti di LIPI, BPPT, Badan Penelitian dan Pengembangan di perusahaan ataupun sebagai dosen di perguruan tinggi.

1.4. Landasan Hukum

Landasan hukum yang diperlukan dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum:

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- 3) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
- 4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi.
- 5) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2018, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Tata Cara Penulisan Gelar di Pendidikan Tinggi.
- 6) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
- 7) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi.
- 9) Buku Pedoman Roadmap Akreditasi/Sertifikasi Internasional Program studi di Perguruan Tinggi Indonesia Direktorat Penjaminan Mutu Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2019.
- 10) Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- 11) Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 75/P/2021 tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Kampus Merdeka.

2. Visi, Misi, Tujuan Dan Strategi

2.1. Visi, Misi, Tujuan

Visi : Menjadi jurusan yang unggul dan profesional dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi Vokasi dalam bidang teknik elektro dan informatika yang berkualitas demi mendukung tercapainya visi Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas dan sejalan dengan kebutuhan DUDIKA secara konsisten untuk mengembangkan potensi mahasiswa yang unggul dan berkepribadian baik;
2. Menyelenggarakan penelitian bidang elektro dan informatika untuk mendukung perkembangan IPTEK, meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal, dunia usaha, dunia industri, dan untuk meningkatkan pengakuan nasional dan internasional;
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud pengamalan dan penerapan keilmuan sains dan teknologi bidang elektro dan informatika untuk meningkatkan kecerdasan dan kesejahteraan masyarakat;
4. Menyelenggarakan tata pamong jurusan yang professional, akuntabel, dan transparan; dan
5. Membangun dan memperkuat kemitraan dalam rangka meningkatkan kualitas pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi yang relevan dengan kebutuhan DUDIKA, perkembangan zaman, serta berkelanjutan.

Tujuan :

1. Menghasilkan lulusan sarjana terapan dan diploma di bidang Teknik elektro dan informatika yang unggul, bermoral dan beretika yang siap bersaing dalam pasar global;
2. Menghasilkan karya akademik yang bermanfaat untuk peningkatan IPTEK di DUDIKA dan kesejahteraan masyarakat;
3. Meningkatkan peran aktif civitas akademik dalam memajukan potensi daerah dan masyarakat sekitar melalui program pengabdian kepada masyarakat yang bermutu dan berkesinambungan;
4. Mewujudkan organisasi jurusan yang sehat dan harmonis dengan penuh rasa kekeluargaan dan peduli untuk kemajuan bersama; dan
5. Mewujudkan kualitas akademik yang handal dan peningkatan angka keterserapan lulusan di dunia kerja dan industry.

2.2. Visi, Misi, dan Tujuan Program Studi

Visi : Terwujudnya Program Studi di bidang Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang bermutu dengan kemajuan IPTEK (manufaktur) dan inovasi terapan untuk mendukung daya saing Bangsa.

Misi :

1. Menyelenggarakan pendidikan vokasional di bidang Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang bekerjasama dengan lembaga penelitian atau industri yang relevan.
2. Menyelenggarakan mutu pendidikan yang dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan mampu mendukung daya saing Bangsa.
3. Menyelenggarakan penelitian dan pengabdian di bidang Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak sesuai dengan perkembangan IPTEK dan inovasi.

Tabel 2.1 Tujuan Pendidikan Program Studi

No	Kode Tujuan Pendidikan Prodi	Deskripsi Tujuan Pendidikan Prodi
1	TP1	Menghasilkan lulusan sarjana terapan di bidang rekayasa perangkat lunak yang berkualitas dan berkompeten
2	TP2	Menghasilkan luaran penelitian yang inovatif di bidang teknologi rekayasa perangkat lunak yang dapat bermanfaat bagi industri dan masyarakat
3	TP 3	Menghasilkan produk yang memiliki inovasi di bidang teknologi rekayasa perangkat lunak yang dapat bermanfaat bagi industri dan masyarakat
4	TP 4	Membentuk lulusan yang berkarakter religius dan nasionalis

Sasaran :

1. Terbentuknya lulusan berkualitas di bidang Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang berdaya saing bangsa
2. Terbentuknya iklim akademis yang kondusif melalui penyebaran hasil penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang melibatkan seluruh civitas akademika Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, serta dapat diimplementasikan dan bermanfaat bagi industri dan masyarakat;
3. Terciptanya sumber daya dan kenyamanan lingkungan dengan tata kelola yang baik sehingga dapat menunjang perkembangan Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak;

4. Terbentuknya kerja sama antar lembaga pendidikan baik di dalam maupun luar negeri, Dunia Usaha dan Industri, serta instansi pemerintah dan swasta.

3. Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

3.1. Evaluasi Kurikulum

Program evaluasi dan pemutakhiran kurikulum seperti yang tertuang dalam matrik penilai pelaporan evaluasi diri dan laporan kinerja program studi BAN-PT dilakukan secara berkala tiap 4 sampai 5 tahun yang melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal serta direview oleh pakar ilmu program studi, industri, asosiasi, serta sesuai dengan perkembangan iptek dan kebutuhan pengguna lulusan.

Kurikulum saat ini :

Kurikulum yang berjalan di program studi TRPL tahun 2018 berbasis KKNI memiliki fokus pada dua kompetensi yang harus dimiliki lulusan. Kompetensi tersebut antara lain mampu melakukan semua tahapan yang ada di dalam proses rekayasa perangkat lunak dengan baik dan menghasilkan karya yang inovatif dan bermanfaat bagi penggunanya. Tujuan tersebut dicapai dengan model pembelajaran Teacher Centered Learning dengan penekanan pada output hasil pembelajaran. Penerapan praktik kerja lapangan menjadi pendukung untuk meningkatkan pengalaman kerja dalam industri dan proyek akhir dilakukan di semester akhir. Struktur kurikulum memiliki 144 SKS dengan 46 mata kuliah. Lama studi enam sampai delapan semester, Terdapat 18 pertemuan kuliah dalam satu semester dengan waktu ujian akhir ditentukan langsung oleh dosen pengampu setiap mata kuliah, didalam kurikulum ini belum mengadopsi model Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Kurikulum yang dikembangkan :

Evaluasi dan pemutakhiran kurikulum dilakukan sebagai salah satu usaha untuk menjawab tantangan perkembangan IPTEK, kebutuhan masyarakat, kebutuhan pengguna lulusan serta meningkatkan link dan match antara lulusan dengan dunia usaha dan dunia industri.

Evaluasi dan pemutakhiran kurikulum mengacu pada kurikulum program studi TRPL di era revolusi 4.0 dan konsep merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) agar para lulusan siap menghadapi dan memenangkan tantangan kemajuan teknologi saat ini. Untuk itu program studi TRPL menambahkan tujuannya yakni, menghasilkan luaran penelitian yang inovatif dan membentuk lulusan yang berkarakter religius dan nasionalis. Karena luaran penelitian inovatif ini sangat penting untuk kemajuan teknologi di Indonesia sehingga menjawab kebutuhan para pengguna lulusan. Sedangkan lulusan yang berkarakter, religius dan nasionalis akan menjadi simbol teladan dan pribadi yang kuat dalam menghadapi kemajuan IPTEK secara global.

Pengembangan kurikulum berfokus pada kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dengan mengacu pada standar KKNI. Penyusunan kurikulum dimulai dari penetapan profil lulusan dan capaian pembelajaran lulusan. Pembelajaran yang dilakukan dengan konsep student centered learning (STL) dengan penekanan pada outcome dan keseimbangan antara hardskill dan softskill lulusan. Struktur kurikulum memiliki beban 144 SKS (69 SKS teori, 75 Sks praktik), 49 mata kuliah dengan lama studi 6-8 semester, 1 semester 18 minggu dengan UTS dan UAS terjadwal.

3.2. *Tracer Studi*

Penelusuran alumni menggunakan tracer study merupakan salah satu bagian dari serangkaian proses penggalan kebutuhan terhadap pengguna lulusan baik pemerintah maupun dunia usaha dan dunia industri. Saat ini program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak belum memiliki lulusan. Sehingga penggalan informasi tentang kebutuhan kompetensi yang harus dimiliki seorang lulusan program studi TRPL melalui diskusi langsung dengan IDUKA.

Melalui diskusi langsung dengan DIDUKA pada hari Jum'at, tanggal 18 Juni 2021, Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung bahwa banyak kompetensi yang harus dikuasai oleh para lulusan. Kompetensi tersebut antara lain tentang jaringan komputer, pemrograman web, mobile, dan basis data. Selain itu ada kompetensi khusus seperti pemrograman Arduino, SCADA, CCNA, dan pengembangan Marketplace serta IoT dalam satu infrastruktur. Sedangkan untuk menambah pengalaman para lulusan, IDUKA menyarankan ikut andil dalam penelitian bersama dan magang (praktik kerja industri).

4. Profil Lulusan dan Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Berisikan penjelasan tentang profil lulusan dan rumusan CPL yang sesuai dengan profil lulusan.

4.1. *Profil Lulusan*

Dalam memperoleh profil lulusan dan deskripsinya prodi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak melakukan diskusi dengan industry salah satunya dengan PT. Impessa Technology , selain itu dalam merumuskan profil lulusan dilakukan dengan cara melakukan diskusi dan obsarvasi dengan APTIKOM (Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer)

Tabel 4.1 Profil Lulusan dan Deskripsinya

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL-1	Software Engineer	Menghasilkan Sarjana Terapan yang mampu melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, mendesain, mengembangkan dan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak sesuai dengan siklus proses perekayasaan (SDLC).
PL-2	Database Administrator	Sarjana Terapan yang mampu membuat rancangan , melakukan konfigurasi,installasi dan maintenance database.
PL-3	Technopreneur	Sarjana Terapan yang mampu membuat usaha dibidang Software Engineer dengan mengintegrasikan pengetahuan manajemen bisnis dengan teknologi.

Berikut ini bidang kerja dan posisi lulusan:

1. Developer IT; System Analyst, Software Design, Programmer, Software Tester, Software Maintenance
2. Database Administrator ; Database Manager, Information Systems Analyst, Data And Information Analyst
3. Technopreneur : Software House, IT Consultant, Tech Startup

4.2. Perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi sesuai SN Dikti

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
Aspek Sikap	
S1	Bertakwa 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 kemajuan 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.
Aspek Keterampilan Umum	
KU 1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;
KU 2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
KU 3	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan <i>prototype</i> , prosedur baku, desain atau karya seni;
KU 4	Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU 5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU 6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya;
KU 7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
KU 8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;

KU 9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
Aspek Keterampilan Khusus	
KK1	Mampu menganalisa permasalahan, mengidentifikasi, dan mendefinisikan kebutuhan dan persyaratan (requirements) untuk membangun perangkat lunak di bidang teknologi informasi.
KK2	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proses, program, sub program serta sistem basis data berbasis komputer, untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan (requirements) yang ditetapkan.
KK3	Mampu menerapkan konsep-konsep pemrograman serta mengimplementasikannya dalam program.
KK4	Mampu mendokumentasikan proses pengembangan perangkat lunak menggunakan standar dokumen yang berlaku serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada <i>stakeholder</i> yang membutuhkan.
KK5	Mampu melakukan komunikasi lisan dan tertulis secara efektif, terutama pada diseminasi informasi teknis yang terkait dengan rekayasa perangkat lunak.
KK6	Mampu memilih framework yang tepat dan memanfaatkan perangkat perancangan dan analisis dalam mengembangkan perangkat lunak
KK7	Mampu melakukan riset yang mencakup produk perangkat lunak di bidang mobile, desktop, web maupun sistem informasi.
KK8	Mampu menjamin mutu suatu proses pembangunan perangkat lunak melalui pengujian dengan menggunakan beberapa perangkat analisis yang tepat
KK9	Mampu menerapkan prinsip-prinsip etika, professional, legal, keamanan (security), dan sosial.
Aspek Pengetahuan	
P1	Menguasai konsep teoritis mengenai rekayasa perangkat lunak fundamental yang terdiri dari konsep-konsep yang berkaitan dengan Software Requirement, Software Design, Software Construction, Software Testing, Software Maintenance, dan teknologi-teknologi dalam rekayasa perangkat lunak;

P2	Menguasai konsep teoritis mengenai perancangan implementasi, dan evaluasi proses program, sub program dan sistem basisdata.
P3	Menguasai pengetahuan teoritis yang berkenaan dengan desain algoritma dan analisis kompleksitas algoritma, yang berkaitan dengan struktur data dan manipulasinya, bahasa-bahasa pemrograman, arsitektur dan organisasi komputer, sistem operasi komputer, dan jaringan komputer untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan dalam rekayasa perangkat lunak
P4	Menguasai konsep teoritis dalam pendokumentasian pengembangan perangkat lunak menggunakan standar dokumen yang berlaku.
P5	Menguasai prinsip dan teknik berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dalam diseminasi informasi teknis rekayasa perangkat lunak.
P6	Menguasai konsep teoritis dalam memilih framework untuk pengembangan perangkat lunak.
P7	Menguasai konsep metode penelitian yang berkaitan dengan bidang rekayasa perangkat lunak.
P8	Menguasai konsep penjaminan mutu dalam pengujian perangkat lunak.
P9	Menguasai konsep teoritis mengenai isu- isu dan tanggung jawab – tanggung jawab profesional, etika, legal, keamanan (security), dan sosial.

Tabel 4.2 diubah/direformulasi menjadi CPL yang sesuai dengan kaidah badan standar akreditasi internasional (dalam bentuk Tabel 4.3).

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
CPL1	Mampu Menguasai bidang komputasi (Mastering in computing area)
CPL2	Mampu menggunakan teknik dan perangkat komputasi (Technique and tools for computing practice).
CPL3	Mampu mengatasi problem analysis dan problem solving di bidang teknologi informasi
CPL4	Mampu melakukan Perancangan dan pengembangan Sistem/Aplikasi sebagai solusi di bidang teknologi informasi

CPL5	Mampu Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah (Critical Thinking and Scientific approach)
CPL6	Mempunyai sikap professional dalam Bekerja
CPL7	Memiliki kemampuan Komunikasi yang efektif (Effective Communications)
CPL8	Mampu belajar sepanjang hayat (Lifelong Learning)
CPL9	Mampu Jiwa Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin (Leadership and Multi-disciplinary Team Work)
CPL10	Mempunyai kemampuan berwirausaha (Entrepreneurship Quality)

Tabel 4.3 Matriks Kesesuaian CPL (sesuai dengan SN Dikti) dengan CPL (hasil reformulasi)

CPL (SN-DIKTI)	CPL Program Studi									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aspek Sikap										
S1		V								
S2				V						
S3						V				
S4					V	V		V	V	V
S5					V		V		V	
S6						V	V	V	V	V
S7					V	V				
S8	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
S9						V		V		
S10	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
Aspek Keterampilan Umum										
KU1	V	V	V	V	V					
KU2	V	V	V	V	V		V	V		V
KU3	V	V	V	V	V					

KU4				V	V					
KU5							V		V	
KU6							V		V	
KU7						V	V		V	
KU8								V	V	
KU9	V					V		V		
Aspek Keterampilan Khusus										
KK1	V	V	V	V						
KK2	V	V	V	V						
KK3	V	V	V	V						
KK4	V	V	V	V						
KK5							V			
KK6	V	V	V	V	V					
KK7	V	V	V	V	V					
KK8	V	V	V	V	V	V				
KK9					V	V	V	V	V	
Aspek Pengetahuan										
P1	V	V	V	V						
P2	V	V	V	V						
P3	V	V	V	V						
P4	V	V								
P5							V			
P6			V	V	V					
P7					V					
P8					V	V				
P9					V	V				

4.3. Matriks Hubungan CPL dengan Profil Luusan

Tabel 4.4 Matriks Hubungan Profil dan CPL Prodi

Kode	Deskripsi CPL Prodi	Profil Lulusan
------	---------------------	----------------

		PL1	PL2	PL3
CPL1	Mampu Menguasai bidang komputasi (Mastering in computing area)	V	V	V
CPL2	Mampu menggunakan teknik dan perangkat komputasi (Technique and tools for computing practice).	V	V	V
CPL3	Mampu mengatasi problem analysis dan problem solving di bidang teknologi informasi	V	V	V
CPL4	Mampu melakukan Perancangan dan pengembangan Sistem/Aplikasi sebagai solusi di bidang teknologi informasi	V	V	V
CPL5	Mampu Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah (Critical Thinking and Scientific approach)	V	V	V
CPL6	Mempunyai sikap professional dalam Bekerja	V	V	V
CPL7	Memiliki kemampuan Komunikasi yang efektif (Effective Communications)	V		V
CPL8	Mampu belajar sepanjang hayat (Lifelong Learning)	V	V	V
CPL9	Mampu Jiwa Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin (Leadership and Multi-disciplinary Team Work)	V		V
CPL10	Mempunyai kemampuan berwirausaha (Entrepreneurship Quality)			V

4.4. Matriks Hubungan CPL Prodi dan Tujuan Pendidikan Prodi

Tabel 4.5 Matrik Hubungan CPL Prodi & Tujuan Pendidikan Program Studi

Kode	Deskripsi CPL Prodi	Tujuan Pendidikan Prodi			
		TP1	TP2	TP3	TP4

CPL1	Mampu Menguasai bidang komputasi (Mastering in computing area)	V	V	V	
CPL2	Mampu menggunakan teknik dan perangkat komputasi (Technique and tools for computing practice).	V	V	V	
CPL3	Mampu mengatasi problem analysis dan problem solving di bidang teknologi informasi	V	V	V	
CPL4	Mampu melakukan Perancangan dan pengembangan Sistem/Aplikasi sebagai solusi di bidang teknologi informasi	V	V	V	
CPL5	Mampu Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah (Critical Thinking and Scientific approach)				V
CPL6	Mempunyai sikap professional dalam Bekerja	V	V	V	V
CPL7	Memiliki kemampuan Komunikasi yang efektif (Effective Communications)	V	V	V	
CPL8	Mampu belajar sepanjang hayat (Lifelong Learning)	V	V	V	V
CPL9	Mampu Jiwa Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin (Leadership and Multi-disciplinary Team Work)	V	V	V	
CPL10	Mempunyai kemampuan berwirausaha (Entrepreneurship Quality)	V		V	V

5. Penentuan Bahan Kajian

5.1. Gambaran *Body of Knowledge (BoK)*.

Program Studi Teknologi rekayasa perangkat lunak (TRPL) sebagai bagian dari rumpun keilmuan informatika dan komputer mengacu dan menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum di tingkat nasional misalnya APTIKOM, untuk mendukung pencapaian CPL Program Studi disajikan pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Bahan Kajian Berdasarkan CPL-Prodi

Kode	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL1	Mampu Menguasai bidang komputasi (Mastering in computing area)	1. Dasar dasar ilmu computer 2. Teknologi Komputer 3. Tools Komputer 4. Dasar- dasar Matematika 5. Dasar-dasar Teknik untuk PL 6. Dasar-dasar Pemodelan & Basisdata 7. Jenis - jenis Models 8. Dasar-dasar Analisis 9. Dasar- dasar Keamanan dan Keamanan Komputer dan Jaringan
CPL2	Mampu menggunakan teknik dan perangkat komputasi (Technique and tools for computing practice).	1. Tools Komputer 2. Dasar-dasar Teknik untuk PL 3. Dasar dasar ilmu computer 4. Teknologi Komputer
CPL3	Mampu mengatasi problem analysis dan problem solving di bidang teknologi informasi	1. Dasar-dasar Analisis 2. Dasar- dasar Kebutuhan 3. Spesifikasi dan Dokumentasi Kebutuhan, Validasi Kebutuhan 4. Interaksi Manusia dan Komputer 5. Tinjauan dan Analisis Statistik 6. Pengujian 7. Analisis Masalah dan Pelaporan
CPL4	Mampu melakukan Perancangan dan pengembangan Sistem/Aplikasi sebagai solusi di bidang teknologi informasi	Konsep, Strategi Desain Arsitektur, Evaluasi Desain
CPL5	Mampu Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah (Critical Thinking and Scientific approach)	1. Dasar-dasar Analisis 2. Tinjauan dan Analisis Statistik

		3. Analisis Masalah dan Pelaporan
CPL6	Mempunyai sikap professional dalam Bekerja	1. Profesionalisme 2. Keterampilan Etika Profesi
CPL7	Memiliki kemampuan Komunikasi yang efektif (Effective Communications)	1. Profesionalisme 2. Keterampilan Berkomunikasi
CPL8	Mampu belajar sepanjang hayat (Lifelong Learning)	1. Profesionalisme 2. Keterampilan Berkomunikasi 3. Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup
CPL9	Mampu Jiwa Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin (Leadership and Multi-disciplinary Team Work)	1. Profesionalisme 2. Keterampilan Berkomunikasi 3. Keterampilan Tim Work
CPL10	Mempunyai kemampuan berwirausaha (Entrepreneurship Quality)	1. Profesionalisme 2. Keterampilan Berwirausaha 3. Keterampilan internalisasi semangat kemandirian, kejuangan

5.2. Deskripsi Bahan Kajian

Tabel 5.2 Bahan Kajian (BK)

No	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
1	Dasar dasar ilmu computer	Menjelaskan konsep dasar ilmu komputer
2	Teknologi Komputer	Menjelaskan teknologi komputer
3	Tools Komputer	Menerapkan tools/alat-alat untuk membangun perangkat lunak
4	Dasar-dasar Matematika	- Menjelaskan dasar-dasar matematika computer - Dasar-Dasar Rekayasa untuk perangkat lunak

5	Dasar-dasar Teknik untuk perangkat lunak (PL)	Menerapkan metode formal dalam spesifikasi dan desain perangkat lunak
6	Dasar-dasar Pemodelan & Basisdata	• Menerapkan simulasi dan pemodelan perangkat lunak • Menjelaskan dan menerapkan dasar-dasar pemodelan • Menjelaskan dan menerapkan tipe-tipe dari model
7	Dasar-dasar Analisis	Menjelaskan dan menerapkan dasar-dasar kebutuhan/requirements
8	Dasar-dasar Keamanan dan Keamanan Komputer dan Jaringan	• Menjelaskan dan menerapkan dasar-dasar keamanan computer • Merancang topologi dari suatu jaringan computer • Melakukan instalasi untuk koneksi internet Melakukan instalasi jaringan Komputer
9	Dasar-dasar Kebutuhan, Spesifikasi dan Dokumentasi Kebutuhan dan Validasi Kebutuhan	• Menjelaskan dan menerapkan dasar-dasar kebutuhan/requirements Menjelaskan dan menerapkan cara mengungkan • Kebutuhan • Menjelaskan dan menerapkan cara mendapatkan dokumentasi dan spesifikasi kebutuhan • Menjelaskan dan menerapkan cara melakukan validasi kebutuhan
10	Interaksi Manusia dan Komputer	Menjelaskan konsep interaksi manusia dan komputer
11	Tinjauan dan Analisis Statistik	Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah
12	Pengujian dan Analisis Masalah dan Pelaporan	Menjelaskan konsep pengujian dan validasi perangkat lunak dan Menerapkan praktik-praktik terbaik dalam menganalisa suatu masalah, mengidentifikasi, dan mendefinisikan kebutuhan dan persyaratan

		(requirements) komputasi yang cocok terhadap solusinya
13	Konsep , Strategi Dan Evaluasi Desain	• Merancang mobile network programming • Merancang komponen perangkat lunak • Merancang User Interface (UI) • Mendemonstrasikan pengetahuan dan pemahamannya, serta kemampuannya dalam menerapkan konsep-konsep, prinsip-prinsip desain, dan algoritma fundamental yang berkaitan dengan struktur data dan manipulasinya, bahasa pemrograman, arsitektur dan organisasi komputer, sistem operasi komputer, dan jaringan computer • Menjelaskan konsep desain arsitektur perangkat lunak • Menjelaskan konsep evaluasi desain arsitektur perangkat lunak
14	Profesionalisme	Menerapkan sikap profesionalisme
16	Keterampilan Berkomunikasi	Menjelaskan tentang konsep komunikasi yang efektif dengan para pemangku kepentingan (stakeholder) dari beragam latar belakang
17	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	• Meringkas informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis. • Membuat keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data. • Menunjukkan integritas profesional dengan memperlihatkan komitmen terhadap nilai-nilai & etika . • Menunjukkan sikap sebagai pembelajar seumur hidup (life-long learning). • Menunjukkan sikap sebagai pemimpin yang mandiri dan bertanggung jawab. • Menunjukkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.

		• Menunjukkan kemampuan bekerjasama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam. • Mengelola berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.
--	--	--

6. Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS

Mata kuliah dibentuk berdasarkan Capaian Pembelajaran (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah dan bahan kajian yang sesuai dengan CPL tersebut. Pembentukannya dapat menggunakan pola matrik seperti Tabel x.

Berikan tanda √ pada setiap CPL yg dibebankan pada MK, dengan ketentuan: (1) Usahakan setiap MK dibebani oleh paling sedikit satu butir dari setiap CPL; (2) Butir CPL harus habis dibebankan pada mata kuliah (MK); dan (3) Usahakan setiap MK dibebani tidak lebih dari 5 butir CPL.

Tabel 6.1 Matrik CPL dan Mata Kuliah

No	MK	CPL									
		CP L1	CP L2	CP L3	CP L4	CP L5	CP L6	CP L7	CP L8	CPL 9	CPL 10
Semester 1											
1	Aljabar Linear	√	√			√					
2	Algoritma Pemrograman Dasar			√		√			√		
3	Pemrograman Web Dasar	√	√	√	√	√					
4	Pendidikan Agama Islam	√	√	√		√					
5	Pengolahan Data Elektronik						√	√		√	√
6	Matematika Diskrit						√	√	√		
Semester 2											
7	Kalkulus						√	√	√	√	
8	Pendidikan Pancasila							√	√		
9	Struktur Data	√		√		√					

10	Arsitektur dan Organisasi Komputer	√	√			√					
11	Basis Data	√		√	√	√					
12	Pengolahan Citra					√			√		
13	Pemrograman Web Lanjut	√		√		√					
Semester 3											
14	Pemrograman Berorientasi Objek	√	√	√	√						
15	Bahasa Inggris 1	√									
16	Kewarganegaraan		√				√		√		
17	Sistem Operasi	√		√		√	√				
18	Pemrograman aplikasi bergerak		√		√		√				
19	Manajemen Proyek Perangkat Lunak		√		√						
20	Metode numerik						√	√	√	√	
Semester 4											
21	Bahasa Indonesia	√	√	√		√					
22	Bahasa Inggris 2			√	√	√					
23	Etika Dan Profesi						√	√	√		
24	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data	√		√			√		√		
25	Statistik							√	√		
26	Metodologi Penelitian	√	√	√		√					
27	Analisa Perancangan	√	√	√		√					

	Perangkat Lunak										
28	Manajemen Kualitas Perangkat Lunak			√		√					
29	Kecerdasan Buatan	√		√					√		
Semester 5											
30	Intrapersonal Skills										
Semester 6											
31	Keamanan Sistem Komputer							√	√		
32	Bahasa Inggris 3						√		√		
33	Proyek Akhir 1				√		√		√		
34	Konstruksi & Evolusi Perangkat Lunak	√	√	√			√		√		
35	Elektronika Digital	√				√			√		
36	Piranti Elektronika dan Instrumentasi								√		
Semester 7											
37	Manajemen dan Psikologi Industri							√	√		
38	Proyek Akhir 2					√	√	√	√		
39	Kewirausahaan							√	√	√	√
40	Mikrokontroler					√			√		
41	Internet of Things					√	√	√	√		
Semester 8											
42	Magang					√	√	√	√		

Tabel 6.2 Matriks Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan Beberapa Butir CPL yang Dibebankan pada Mata kuliah

NO	CPL	Mata Kuliah Wajib Umum									
		Pendidikan Agama	Pendidikan Pancasila	Bahasa Indonesia (Tata Tulis Karya Ilmiah)	Kewarganegaraan	Bahasa Inggris	Etika dan Profesi	Kewirausahaan	Pengolahan Data Elektronik	Proyek Akhir	Magang
Aspek Sikap (S)											
1	S1	V									
2	S2		V								
3	S3		V				V				
4	S4				V						
5	S5		V		V						
6	S6	V	V								
7	S7				V						
8	S8						V				
9	S9										
10	S10							V			
Aspek Keterampilan Umum (KU)											
1	KU1						V				
2	KU2										V
3	KU3									V	V
4	KU4			V		V				V	
5	KU5									V	V
6	KU6							V			
7	KU7						V		V		
8	KU8								V		
9	KU9			V		V			V	V	

Aspek Keterampilan Khusus (KK)											
1	KK1								V		
2	KK2										
3	KK3									V	V
4	KK4									V	
5	KK5										
6	KK6										
7	KK7										
8	KK8										
9	KK9										
Aspek Pengetahuan (P)											
1	P1									V	
2	P2									V	V
3	P3									V	
4	P4									V	
5	P5										V
6	P6										
7	P7										
8	P8										
9	P9										
Jumlah CPL		2	4	2	3	2	4	2	4	10	6
Bobot MK (SKS)		2	2	2	2	6	2	2	2	10	14

Tabel 6.2 Matriks Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan Beberapa Butir CPL yang Dibebankan pada Mata kuliah (Lanjutan)

NO	CPL	Mata Kuliah Inti Prodi (Penunjang)					
		Matematika Diskrit	Kalkulus	Aljabar Linear	Struktur Data	Metode numerik	Metodelogi Penelitian
1	S1						
2	S2						

3	S3						
4	S4						
5	S5						
6	S6						
7	S7						
8	S8						
9	S9						
10	S10						
1	KU1	V	V	V	V	V	
2	KU2	V			V	V	
3	KU3	V	V	V	V	V	
4	KU4		V	V		V	
5	KU5	V		V	V	V	
6	KU6		V	V	V	V	
7	KU7		V				
8	KU8			V	V		
9	KU9		V				
1	KK1	V	V	V		V	V
2	KK2	V	V	V		V	
3	KK3						
4	KK4						
5	KK5						
6	KK6						
7	KK7						
8	KK8						
9	KK9						
1	P1						
2	P2						V

3	P3						V
4	P4						
5	P5						
6	P6						
7	P7						V
8	P8						V
9	P9						
Jumlah CPL		6	8	8	6	8	5
Bobot MK (SKS)		3	3	3	3	2	2

Tabel 6.2 Matriks Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan Beberapa Butir CPL yang Dibebankan pada Mata kuliah (Lanjutan)

NO	CPL	Mata Kuliah Inti Prodi (Kompetensi)								
		Algoritma Pemrograman Dasar	Pemrograman Web Dasar	Arsitektur dan Organisasi Komputer	Basis Data	Pemrograman Web Lanjut	Pemrograman Berorientasi Objek	Pemrograman aplikasi bergerak	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data
1	S1									
2	S2									
3	S3									
4	S4									
5	S5									
6	S6									
7	S7									
8	S8									
9	S9									
10	S10									
1	KU1	V	V		V	V	V	V	V	V
2	KU2	V	V		V		V	V		

3	KU3	V	V			V	V	V	V	V
4	KU4			V	V		V			
5	KU5			V	V		V			
6	KU6			V			V			
7	KU7									V
8	KU8									
9	KU9									
1	KK1	V	V	V	V			V	V	V
2	KK2	V	V	V	V	V		V		
3	KK3	V	V			V		V	V	V
4	KK4						V			
5	KK5									
6	KK6		V			V		V	V	V
7	KK7	V								
1	P1	V		V						
2	P2	V			V		V			
3	P3		V	V	V			V		
4	P4		V	V				V		
5	P5									
6	P6			V	V		V			
Jumlah CPL		9	9	9	9	5	9	10	5	5
Bobot MK (SKS)		4	4	4	4	2	4	4	2	2

Tabel 6.2 Matriks Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan Beberapa Butir CPL yang Dibebankan pada Mata kuliah (Lanjutan)

NO	CPL	Mata Kuliah Inti Prodi (Kompetensi)			
		Analisa Perancangan Perangkat Lunak	Sistem Operasi	Keamanan Sistem Komputer	Konstruksi & Evolusi Perangkat Lunak
1	S1				

2	S2				
3	S3				
4	S4				
5	S5				
6	S6				
7	S7				
8	S8				
9	S9				
10	S10				
1	KU1	V	V		V
2	KU2	V	V	V	V
3	KU3	V	V		V
4	KU4		V	V	
5	KU5		V		
6	KU6				V
7	KU7				V
8	KU8				V
9	KU9				
1	KK1	V	V	V	V
2	KK2				V
3	KK3				
4	KK4		V	V	
5	KK5				
6	KK6		V	V	
7	KK7				
1	P1				V
2	P2		V		V
3	P3				
4	P4	V			
5	P5				
6	P6				
Jumlah CPL		5	8	5	9
Bobot MK (SKS)		2	4	2	4

Tabel 6.2 Matriks Pembentukan Mata Kuliah Berdasarkan Beberapa Butir CPL yang Dibebankan pada Mata kuliah (Lanjutan)

NO	CPL	Mata Kuliah Prodi Lain Dan Matakuliah Merdeka Belajar (MBKM)									
		Statistika dan Probabilitas	Kecerdasan Buatan	Aplikasi Rangkaian Elektronika	Elektronika Digital	Piranti Elektronika dan Instrumentasi	Manajemen dan Psikologi Industri	Pengolahan Citra	Internet of Things	PRAKTIK TEKNIK SUPERVISI	Intrapersonal Skills
1	S1										
2	S2										
3	S3										
4	S4										
5	S5										
6	S6	V		V	V		V	V	V		
7	S7										
8	S8						V	V	V		
9	S9	V	V	V	V	V	V	V	V		
10	S10						V	V	V		
1	KU1	V	V	V	V	V					
2	KU2	V	V	V	V	V					
3	KU3	V	V	V	V	V					
4	KU4										
5	KU5						V	V	V		
6	KU6						V				
7	KU7										
8	KU8	V	V	V	V	V	V				
9	KU9					V	V	V	V	V	
1	KK1										
2	KK2										
3	KK3										
4	KK4										
5	KK5										
6	KK6										
7	KK7										
1	P1										

2	P2										
3	P3										
4	P4										
5	P5										
6	P6										
Jumlah CPL		7	6	7	7	6	7	5	5	5	-
Bobot MK (SKS)		2	2	2	3	3	2	2	2	2	20

Tabel 6.3 Daftar CPL Mata Kuliah

No	Mata Kuliah	CPL SN-Dikti	CPL-Prodi
A	Mata Kuliah Wajib Umum		
1	Pendidikan Agama Islam	S1,S2,S3,S5	CPL6, CPL8, CPL9
2	Pendidikan Pancasila	S3,S4,S5,S6,S7	CPL6, CPL8, CPL9
3	Bahasa Indonesia	S4,S6,KU4,KU9,	CPL6, CPL8, CPL9
4	Kewarganegaraan	S2,S3,S4,S5,S6,S7	CPL6, CPL8, CPL9
5	Bahasa Inggris 1	S4,S6,KU4,KU9,	CPL6, CPL8, CPL9
6	Bahasa Inggris 2	S4,S6,KU4,KU9,	CPL6, CPL8, CPL9
7	Bahasa Inggris 3	S4,S6,KU4,KU9,	CPL6, CPL8, CPL9
8	Etika Dan Profesi	S3,S6,S8,S9,KU1,KU7	CPL6, CPL7, CPL8, CPL9, CPL 10
9	Kewirausahaan	S9,S10,KU6	CPL6, CPL8, CPL9
10	Pengolahan Data Elektronik	KU7,KU8,KU9, KK1	CPL1, CPL2, CPL3,CPL4,CPL7

11	Proyek Akhir 1	KU3,KU4,KU5,KU9,KK3,KK4,P1,P2,P3,P4	CPL1, CPL3, CPL4,CPL5,CPL8
12	Proyek Akhir 2	KU3,KU4,KU5,KU9,KK3,KK4,P1,P2,P3,P4	CPL1, CPL3, CPL4,CPL5,CPL8
13	Magang	S1,S6,S9,KU2,KU3,KU5,KK3,P2,P5	CPL4, CPL6, CPL7,CPL8,CPL9
B Mata Kuliah Inti Prodi dan Prodi Lain			
14	Aljabar Linear	KU1, KU2	CPL1, CPL2, CPL5
15	Algoritma Pemrograman Dasar	KU1,KU3,KU4,KK1,KK2,KK3,KK5,P3	CPL3, CPL5 , CPL8
16	Pemrograman Web Dasar	KU1,KU3,KU4,KK1,KK2,KK3,KK5,P1,P2,P3	CPL1, CPL2, CPL3,CPL4,CPL5
17	Matematika Diskrit	KU1, KU2	CPL7,CPL8,CPL9
18	Kalkulus	KU1, KU2	CPL7,CPL8,CPL9
19	Struktur Data	KU1,KU3,KU4,KK1,KK2,KK3,KK5,P3	CPL1, CPL3, CPL5
20	Arsitektur dan Organisasi Komputer	KU1,KK5,P3	CPL1, CPL2, CPL5
21	Basis Data	KU1,KU3,KK1,KK3,P2	CPL1,CPL3,CPL4,CPL5
22	Pengolahan Citra	KU2,KU3,KU5,KK1,KK2,KK3,P3	CPL5,CPL8
23	Pemrograman Web Lanjut	KU1,KU3,KU4,KK1,KK2,KK3,KK5,P1,P2,P3	CPL1,CPL3,CPL5
24	Pemrograman Berorientasi Objek	KK2,KK3,KK4,P3	CPL1, CPL2,CPL3,CPL4

25	Sistem Operasi	KU1, KK5, P3	CPL1, CPL3, CPL5, CPL6
26	Pemrograman aplikasi bergerak	KU1, KU3, KU9, KU4, KK1, KK2, KK3, KK5, P1, P2, P3	CPL2, CPL4, CPL6
27	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	KK5, KK8, KK9, P8, P9	CPL1, CPL2, CPL3, CPL7, CPL10
28	Metode numerik	KU1, KU2	CPL6, CPL7, CPL8, CPL9
29	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data	KU1, KK5, P3	CPL1, CPL3, CPL6, CPL8
30	Statistika dan Probabilitas	KU1, KU2	CPL6, CPL8
31	Metodologi Penelitian	KK4, KK5, KK7, P1, P7	CPL1, CPL2, CPL3, CPL5
32	Analisa Perancangan Perangkat Lunak	KU1, KU3, KU4, KK1, KK2, P1, P2, P3	CPL1, CPL2, CPL3, CPL5
33	Manajemen Kualitas Perangkat Lunak	KK8, KK9, P8	CPL3, CPL5
34	Kecerdasan Buatan	KU1, KU2, KK3, KK6, P3	CPL1, CPL3, CPL8
35	Keamanan Sistem Komputer	KK9, P9	CPL7, CPL8
36	Konstruksi & Evolusi Perangkat Lunak	KU9, KK4, KK6, P1, P4, P6	CPL1, CPL2, CPL3, CPL6, , CPL8

37	Elektronika Digital	KU1, KK5, P3	CPL1, CPL5, CPL8
38	Piranti Elektronika dan Instrumentasi	KU1, KK5, P3	CPL8
39	Manajemen dan Psikologi Industri	KU2, KU6, KU7	CPL7, CPL8
40	Mikrokontroler	KU1, KK5, P3	CPL5, CPL8
41	Internet of Things	KU1, KK5, P3	CPL5, CPL6, CPL7, CPL8
42	PRAKTIK TEKNIK SUPERVISI	KU1, KK5, P3	CPL5, CPL6, CPL7, CPL8
C	Mata Kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka MBKM		
43	Intrapersonal Skills		

7. Organisasi Mata Kuliah Program Studi

Tabel 7.1 Matriks Organisasi Mata Kuliah Program Studi (yang tidak mengambil MBKM)

Smt	SKS	Jml MK	Kelompok Mata Kuliah			
			Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak	Matematika dan Ilmu Alam	Teknik Elektro (Prodi Lain)	Wajib Nasional, Institusi dan Merdeka Belajar
VIII	14	1				MGG100 (14)
VII	16	6	PAR200 (6)		MPI106 (2), PCT106 (2), IOT106 (2), PSU102 (2)	PAR200 (6), KWU100 (2)
VI	18	6	PAR100 (4), KEP107 (4), KSK107 (2)		EDG106 (3), PEI106 (3)	PAR100 (4), BIG300 (2)
V	20	1	IAS100			MBKM (20)
IV	19	9	JKK107 (2), MTP107 (2), APL107 (2), MKP107 (2), SSO107 (2)	STK103 (2)	KCB106 (2), STK103 (2), ARE104 (2)	BID100 (2), BIG200 (2), ETP100 (2)
III	20	7	PBO107 (4), SSO107 (4), PAB107 (4), MPP107 (2), MNK107 (2)	MNK107 (2)		BIG100 (2), KWN100 (2),
II	20	7	KAL107 (3), STD107 (3), AOK107 (4),	KAL107 (3), STD107 (3)	PCT106 (2)	PPS100 (2)

			BSD107 (4), PWL207 (2)			
I	18	6	AJR107 (3),APD107 (4), PWD107 (4),	AJR107 (3),APD107 (4), MTD107 (3)		PAG100 (2), PDE100 (2), MTD107 (3)
Total	144	43	53	18	20	67

8. Daftar Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

Tabel 8.1 Daftar sebaran Mata Kuliah

SEMESTER I						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	AJR107	Aljabar Linear	2		1	3
2	APD107	Algoritma Pemrograman Dasar	1		3	4
3	PWD107	Pemrograman Web Dasar	2		2	4
4	PAG100	Agama	2			2
5	PDE100	Pengolahan Data Elektronik			2	2
6	MTD107	Matematika Diskrit	3			3
Jumlah Beban Studi Semester I			10		8	18
SEMESTER 2						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	KAL107	Kalkulus	3			3
2	PPS100	Pancasila	2			2
3	STD107	Struktur Data	1		2	3
4	AOK107	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2		2	4
5	BSD107	Basis Data	2		2	4

6	PWL207	Pemrograman Web Lanjut			2	2
Jumlah Beban Studi Semester 2			10		8	18
SEMESTER 3						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	PBO107	Pemograman Berorientasi Objek	1		3	4
2	BIG100	Bahasa Inggris 1	2			2
3	KWN100	Kewarganegaraa n	2			2
4	SSO107	Sistem Operasi	2		2	4
5	PAB107	Pemrograman aplikasi bergerak	1		3	4
6	MPP107	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	2			2
7	MNK107	Metode numerik	2			2
Jumlah Beban Studi Semester 3			12		8	20
SEMESTER 4						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	BID100	Bahasa Indonesia	2			2
2	BIG200	Bahasa Inggris 2	2			2

3	ETP100	Etika Dan Profesi	2			2
4	JKK107	Jaringan Komputer dan Komunikasi Data			2	2
5	STK103	Statistika dan Probabilitas	1		1	2
6	MTP107	Metodelogi Penelitian	2			2
7	APL107	Analisa Perancangan Perangkat Lunak	2			2
8	MKP107	Manajemen Kualitas Perangkat Lunak	2			2
9	KCB106	Kecerdasan Buatan	1		1	2
10	ARE104	Aplikasi Rangkaian Elektronika			2	2
Jumlah Beban Studi Semester 4			14		6	20
SEMESTER 5						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	IAS102	Intrapersonal Skills			20	20
Jumlah Beban Studi Semester 5					20	20
SEMESTER 6						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah

1	KSK107	Keamanan Sistem Komputer	2			2
2	BIG300	Bahasa Inggris 3	2			2
3	PAR100	Proyek Akhir 1			4	4
4	KEP107	Konstruksi & Evolusi Perangkat Lunak	2		2	4
5	EDG106	Elektronika Digital	1		2	3
6	PEI106	Piranti Elektronika dan Instrumentasi	1		2	3
Jumlah Beban Studi Semester 6			8		10	18
SEMESTER 7						
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks			
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	MPI106	Manajemen dan Psikologi Industri	2			2
2	PAR200	Proyek Akhir 2			6	6
3	KWU100	Kewirausahaan	2			2
4	PCT106	Pengolahan Citra	1		1	2
5	IOT106	Internet of Things	1		1	2
6	PSU102	PRAKTIK TEKNIK SUPERVISI			2	2
Jumlah Beban Studi Semester 7			6		10	16
SEMESTER 8						
No	Kode MK		Bobot sks			

		Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah
1	MGG100	Magang			14	14
Jumlah Beban Studi Semester 8					14	14

Dari sebaran Mata Kuliah pada Tabel 8.1 tersebut, resume bobot Teori, Praktikum, dan Praktik ditunjukkan pada Tabel 8.2.

Tabel 8.2 Resume jumlah SKS

Jumlah Bobot SKS	Jumlah SKS		Jumlah Persentase
Total Bobot sks Teori	60	sks	42 %
Total Bobot sks Praktikum		sks	%
Total Bobot sks Praktik	84	sks	58 %
Jumlah Total sks	144	sks	100%

9. Silabus Mata Kuliah

Silabus Mata Kuliah diisi menggunakan format seperti Tabel x. Sedangkan Dokumen Rencana Pembelajaran Semester didokumentasikan secara tersendiri untuk setiap Mata Kuliah dengan menggunakan format pada Panduan Penyusunan Dokumen Pembelajaran.

Tabel 9.1 Silabus Mata Kuliah

		POLITEKNIK MANUFAKTUR NEGERI BANGKA BELITUNG	
JURUSAN / PROGRAM STUDI			
SILABUS			
Kode Dokumen	Tanggal Penyusunan	Revisi	Jumlah Halaman
	xx/ Bulan/ Tahun	xx	xx
Nama Mata Kuliah	:		
Kode Mata Kuliah	:		

Bobot (sks)	:	
Rumpun Mata Kuliah	:	
Semester	:	
Mata Kuliah Prasyarat (Jika ada)	:	
Deskripsi Mata Kuliah		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		
CPL-PRODI yang Dibebankan pada Mata Kuliah		
Kode	Butir CPL-Prodi	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
Kode	Butir CPMK	
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran		
Pustaka		

