



# **BUKU KURIKULUM OBE (OUTCOME BASED PROJECT) PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL**

**FAKULTAS EKONOMI BISNIS DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

**SUSUNAN PANITIA PENYUSUNAN DOKUMEN KURIKULUM**

**PROGRAM STUDI SARJANA BISNIS DIGITAL**

**FEBIRA - UNIMUDA SORONG**

No.	Nama	Jabatan
1.	Nur Afni Khairunisa, S.E., M.M.	Koordinator Tim Penyusun
2.	Sabaria, S.E., M.M	Anggota Tim Penyusun
3.	Lidya Aprilia Jumroh, S.E., M.Si.	Anggota Tim Penyusun
4.	Matahari, S.Kom., M.Kom.	Anggota Tim Penyusun
5.	Virjayanti Lazine, S.Kom., M.Kom.	Anggota Tim Penyusun

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan yang maha kuasa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Dokumen Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora (FEBIRA), Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang merupakan bagian dari implementasi kurikulum berbasis *Outcome Based Education* (OBE) ini dapat diselesaikan.

Penyusunan kurikulum ini berdasar pada visi dan misi UNIMUDA, tuntutan pasar kerja, asosiasi profesi bisnis digital (APBISDI) di Indonesia dan perkembangan industri 4.0. Dalam pelaksanaan penyusunan dokumen kurikulum ini kami dibantu dan didukung oleh sejumlah pihak yang terdiri dari komponen pengelola S1 Program Studi, dan diawasi oleh Badan Penjaminan Mutu (BPM) UNIMUDA. Oleh karena itu, Tim Penyusun mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada para pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan kurikulum ini.

Penyusunan Dokumen Kurikulum Program Studi Bisnis Digital ini merujuk pada Peraturan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi tentang MBKM. Kami menyadari dokumen kurikulum ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan koreksi para pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan. Semoga bermanfaat.

Sorong, 30 April 2023

Koordinator Penyusun,



Nur Afni Khairunisa, S.E., M.M.  
Ketua Program Studi Bisnis Digital

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	il
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
I. IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	1
II. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY.....	2
III. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM.....	4
IV. VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN UNIVESITY VALUE.....	7
V. STANDAR KOMPETENSI LULUSAN.....	11
VI. PENETAPAN BAHAN KAJIAN.....	20
VII. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	33
VIII. MATRIKS DAN PETA KURIKULUM.....	73
IX. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER.....	82
X. ASESMEN PEMBELAJARAN.....	83
XI. IMPLEMENTASI HAK BELAJAR MAKSIMUM 3 SEMESTER DI LUAR POGRAM STUDI.....	84
.....	
XII. MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Identitas Program Studi.....	1
Tabel V.1.	Profil Lulusan (PL).....	13
Tabel V.2.	Tujuan Pendidikan Program Studi (PEO).....	13
Tabel V.3.	Pemetaan Misi Program Studi terhadap PEO.....	14
Tabel V.4.	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi.....	15
Tabel VI.1	Bahan kajian dan Deskripsinya.....	21
Tabel VI.2.	Bahan Kajian Berdasarkan CPL Program Studi.....	25
Tabel VII.1.	Matrik Capaian Pembelajaran Lulusan dan Bahan Kajian.....	34
Tabel VII.2.	Matrik Capaian Pembelajaran Lulusan dan Mata Kuliah.....	36
Tabel VII.3.	Daftar Mata Kuliah, Capaian Pembelajaran Lulusan, Bahan Kajian dan Materi Pembelajaran.....	40
Tabel VIII.1	Matrik Struktur Mata Kuliah dalam Kurikulum Program Studi.	73
Tabel VIII.2	Struktur Mata Kuliah dalam Kurikulum Program Studi.....	75
Tabel IX.1	Daftar Mata Kuliah Per Semester.....	78
Tabel XI.1	Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Perguruan Tinggi.....	84
Tabel XI.2	Mata Kuliah yang Ditawarkan Prodi pada Program MBKM....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1.	<i>Body of Knowledge</i> (BoK).....	20
Gambar VII.1.	Tahapan dalam Pembentukan Mata Kuliah.....	33

## BAB I

### IDENTITAS PROGRAM STUDI

Program studi S1 Bisnis Digital merupakan salah satu dari tiga program studi di lingkungan Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora (FEBIRA), Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Tabel I-1 menyajikan identitas program studi yang dimaksud.

**Tabel I-1. Identitas Program Studi**

1.	Nama Perguruan Tinggi (PT)	Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
2.	Fakultas	Ekonomi, Bisnis dan Humaniora
3.	Program Studi	Bisnis Digital
4.	Peringkat Akreditasi	Minimal
5.	Jenjang Pendidikan	Strata 1 (S1)
6.	Gelar Lulusan	Sarjana Bisnis (S.Bns.)
7.	Visi Keilmuan Progam Studi	Menjadi Program Studi yang terkemuka dalam pengembangan IPTEK di bidang bisnis digital berbasis <i>Entrepreneur</i> dan Mutikultural pada tahun 2027.
8.	Misi Program Studi	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Menyelenggarakan pendidikan sarjana bisnis digital yang bermutu berbasis <i>entrepreneur</i> dan multikultural, serta berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.</li><li>b) Melaksanakan penelitian di bidang bisnis digital yang bermutu dalam rangka pengembangan IPTEK.</li><li>c) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang bisnis digital yang aplikatif berbasis <i>entrepreneur</i> dan multikultural.</li><li>d) Membangun kerjasama dengan <i>multi-stakeholder</i> dalam rangka meningkatkan mutu program studi.</li><li>e) Melaksanakan tata kelola program studi bisnis digital secara professional dan multikultural berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.</li></ul>

## **BAB II**

### **EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY**

Dalam rangka menghadapi tuntutan perubahan dan dunia kerja bagi lulusannya, maka perguruan tinggi harus bisa menyesuaikan diri sehingga diperlukan perubahan-perubahan, baik yang sifatnya kelembagaan maupun kurikulumnya oleh Buku Pedoman Pendidikan Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

#### **2.1. Evaluasi Kurikulum**

Universitas memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan inovasi dan solusi pada persoalan dunia nyata, kehidupan masyarakat, teknologi dan negara. Universitas juga perlu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keahlian, kompetensi untuk mengelola dan menyebarkan pengetahuan. Di dalam era digital global, perkembangan bisnis yang inovatif, merupakan kunci dalam mengevaluasi dan membangun kurikulum Bisnis Digital bereputasi, berkualitas dan kompetitif. Pengembangan kurikulum Bisnis Digital yang inovatif harus memperhatikan banyak hal penting seperti mencakup dan mengembangkan kebutuhan global, nasional, industri serta lokal.

Dunia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0 di mana pendidikan menjadi salah satu faktor utama yang secara langsung mempengaruhi percepatan transisi itu. Pengetahuan pada bidang bisnis digital disebut-sebut memiliki peluang yang tinggi di masa akan datang. Seiring perkembangan teknologi, bisnis digital diperkirakan akan semakin dilirik oleh para pebisnis. Demi menjawab permintaan dan kebutuhan tenaga kerja, tenaga ahli dan sumber daya manusia yang profesional maka Kurikulum Bisnis Digital perlu tumbuh untuk mempersiapkan lulusan yang tangguh dan kompeten dalam bidangnya.

Setiap dokumen kurikulum dari suatu program studi di UNIMUDA Sorong, perlu dilakukan peninjauan dan evaluasi secara menyeluruh, untuk setiap periode waktu tertentu (lima tahunan). Demikian juga pada Program Studi Bisnis Digital, telah dibentuk tim penyusun kurikulum 2023 untuk melakukan serangkaian kegiatan-kegiatan untuk mengevaluasi kurikulum sebelumnya yang digunakan dalam proposal pendirian program studi Bisnis Digital (tahun 2021) dan untuk pengembangan kurikulum program studi Bisnis Digital versi 2023 (berbasis OBE).

## **2.2. *Tracer Study***

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

Program Studi Bisnis Digital FEBIRA-UNIMUDA Sorong belum dapat melaksanakan *tracer study*, karena program studi ini merupakan program studi yang baru berdiri tahun 2021, dan baru menerima mahasiswa angkatan pertama pada tahun akademik 2022/2023, dan belum memiliki lulusan, sehingga belum bisa melakukan evaluasi terhadap kurikulum sebelumnya berdasarkan masukan alumni dan pengguna alumni.

## **BAB III**

### **LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM**

Penyusunan kurikulum perguruan tinggi harus berlandaskan fondasi yang kuat, baik secara filosofis, sosiologis, psikologis, historis, maupun secara yuridis. Kurikulum juga harus mampu menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan tertentu, serta membentuk budi pekerti luhur, sehingga dapat berkontribusi untuk menjaga kebhinekaan, meningkatkan kesejahteraan dan kejayaan bangsa Indonesia.

#### **1. Landasan filosofi**

Memberikan pedoman secara filosofis pada tahap perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan (Ornstein & Hunkins, 2014), bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakekat hidup dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas hidupnya, baik secara individu maupun di masyarakat (Zais, 1976).

#### **2. Landasan Sosiologis**

Memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum sebagai perangkat pendidikan yang terdiri dari tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pebelajar yang relevan dengan perkembangan personal dan sosial pebelajar (Ornstein & Hunkins, 2014, p. 128). Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kebudayaan difahami sebagai bagian dari pengetahuan kelompok (*group knowledge*) (Ross, 1963: 85). Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan kapsul budayanya sendiri (capsulation) yang bias, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri. Kapsulasi budaya sendiri dapat menyebabkan keengganan untuk memahami kebudayaan yang lain nya (Zais, 1976, p. 219).

### **3. Landasan Psikologis**

Memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum, sehingga kurikulum mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat; kurikulum yang dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya; Kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berfikir kritis, dan berfikir tingkat dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*); kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan (Zais, 1976, p. 200); Kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlakul karimah, mampu berkolaborasi, toleran, dan menjadi manusia yang terdidik penuh diterminasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

### **4. Landasan Historis**

Kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan jamannya; kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsa-bangsa masa lalu, dan mentransformasikan dalam era di mana dia sedang belajar; kurikulum yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik di era perubahan abad 21, memiliki peran katif di era industri 4.0, serta mampu membaca tanda-tanda revolusi industri 5.0.

### **5. Landasan Yuridis**

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 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- 6) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
- 7) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi,
- 9) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.
- 10) Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi

## **BAB IV**

### **VISI, MISI, TUJUAN, SASARAN, UNIVERSITY VALUE**

#### **4.1. Visi, Misi, dan University Value Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**

##### **Visi**

Menjadi Universitas Kelas Dunia (World Class University) dalam pengembangan IPTEKS berbasis Entrepreneurship dan Multikultural pada tahun 2037.

##### **Misi**

Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan berwawasan global melalui pengembangan IPTEKS berbasis Entrepreneurship dan Multikultural

1. Menyelenggarakan penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan publikasi guna menjawab persoalan nasional dan dunia global.
2. Mengembangkan jiwa entrepreneurship yang berbasis sesuai dengan bidang keilmuan yang ada di UNIMUDA seperti Edupreneur, Tourismpreneur, Teknopreneur, Religiuspreneur, Aquopreneur, Poltrypreneur, dan Sociopreneur.
3. Menjalin kerjasama lintas sektor dengan pemerintah maupun pihak lain dalam skala nasional maupun intrnasional.
4. Melaksanakan tata kelola yang bersinergi disetiap lini dengan prinsip profesionalitas dan humanis.
5. Mewujudkan semua kegiatan UNIMUDA Sorong sebagai gerakan peradaban Muhammadiyah yang berkemajuan.

##### ***University Value***

Nilai universitas yang dipegang oleh Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yaitu Al Islam dan Kemuhammadiyah yang memuat nilai-nilai islam dan Kemuhammadiyah sebagai bagian dari Perguruan Tinggi Muhammadiyah. Al-Islam - Kemuhammadiyah tersebut diintegrasikan dalam CPL yaitu karakter Islami dan Kemuhammadiyah.

## **4.2. Visi, Misi, Tujuan, Sasaran dan Strategi Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora (FEBIRA), UNIMUDA Sorong**

### **Visi**

Menjadi Fakultas yang terkemuka dalam pengembangan IPTEKS bidang ekonomi, bisnis, dan humaniora berbasis *Entrepreneur* dan Multikultural pada tahun 2027

### **Misi**

1. Menyelenggarakan proses pendidikan yang bermutu berbasis entrepreneur.
2. Mengembangkan pusat riset ekonomi, bisnis, dan humaniora yang berbasis entrepreneur dan multikultural.
3. Menyelenggarakan pengembangan keilmuan sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat berbasis entrepreneur dan multikultural.
4. Membangun kerjasama dengan multi-stakeholder yang saling menguntungkan.
5. Melaksanakan tata kelola kelembagaan yang humanis dan profesional.

### **Tujuan**

1. Menghasilkan lulusan yang berkualitas dan profesional berbasis entrepreneur dan multikultural.
2. Meningkatkan karya ilmiah yang inovatif dan aplikatif sebagai rujukan di bidang ekonomi, bisnis, dan humaniora.
3. Menghasilkan pengabdian dan pelayanan berbasis riset yang berkontribusi untuk kemajuan masyarakat.
4. Menghasilkan kerjasama multi-stakeholder melalui sinergi *tourism-preneur* yang berkelanjutan.
5. Mewujudkan tata pamong yang berkualitas dan profesional.

### **Sasaran**

1. Meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan mengotimalisasi IPTEKS.
2. Akselerasi kinerja penelitian, pengabdian masyarakat dan publikasi ilmiah yang berbasis entrepreneur dan multikultural.

3. Kepeloporan dalam Pendidikan berbasis entrepreneur dan multicultural.
4. Meningkatnya sinergi *Academic-Business-Community-Government* (ABCG)
5. Optimaliasi IT dalam tata kelola lembaga.

### **Strategi**

1. Memperkuat tatakelola dan sistem penjaminan mutu fakultas secara komprehensif.
2. Mendorong proses Pendidikan dan pembelajaran yang kondusif untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan professional.
3. Mengembangkan pusat unggulan berbasis riset dan relevansi riset perguruan tinggi.
4. Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat yang berorientasi pada kebutuhan dan kemajuan masyarakat.
5. Menyelenggarakan dan mendorong kegiatan wirausaha bagi civitas akademika.
6. Meningkatkan aksesibilitas mahasiswa yang mempunyai kemampuan akademis tetapi kurang mampu secara ekonomi.
7. Meningkatkan kegiatan Kerjasama di bidang keilmuan ekonomi, bisnis, dan humaniora dengan multi-stakeholder.
8. Menyelenggarakan dan mendorong kajian ke-Islam-an dan Kemuhammadiyah Multikultural.
9. Meningkatkan program-program pembinaan kepada mahasiswa secara teori maupun praktik.

### **4.3. Visi, Misi Keilmuan Program Studi Bisnis Digital, FEBIRA UNIMUDA Sorong**

#### **Visi**

“Menjadi Program Studi yang terkemuka dalam pengembangan IPTEK di bidang bisnis digital berbasis *Entrepreneur* dan Mutikultural pada tahun 2027”.

## **Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan sarjana bisnis digital yang bermutu berbasis entrepreneur dan multikultural, serta berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.
2. Melaksanakan penelitian di bidang bisnis digital yang bermutu dalam rangka pengembangan IPTEK.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang bisnis digital yang aplikatif berbasis entrepreneur dan multikultural.
4. Membangun kerjasama dengan multi-stakeholder dalam rangka meningkatkan mutu program studi.
5. Melaksanakan tata kelola program studi bisnis digital secara professional dan multikultural berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.

## **BAB V**

### **STANDAR KOMPETENSI LULUSAN**

#### **5.1. Profil Lulusan**

Profil lulusan (PL) adalah peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya. Profil lulusan merupakan tahapan yang paling awal harus ditetapkan dalam perancangan dokumen kurikulum, sebab peran yang dinyatakan dalam profil tersebut diperlukan sebagai pedoman dalam menyatakan kemampuan yang hendak dicapai pada unsur sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus yang sesuai dengan SN-Dikti ke dalam bentuk rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan.

Program Studi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong merupakan salah satu anggota APBISDI (Asosiasi Profesi Bisnis Digital) di Indonesia, dan APBISDI telah merumuskan beberapa profil lulusan yang dapat diambil oleh Program studi anggota APBISDI. Prodi anggota APBISDI dapat mengambil minimal satu dari 10 profil lulusan yang telah dirumuskan tersebut, dan tidak dapat membuat profil lulusan di luar rumusan profil lulusan dari APBISDI. Prodi anggota APBISDI dapat menggunakan istilah yang berbeda untuk menyebut profil lulusannya, selama lingkungannya masih terfasilitasi dalam rumusan profil APBISDI.

Sepuluh profil lulusan yang telah dirumuskan APBISDI adalah:

Profil-1 : Wirausaha / Pendiri Bisnis Digital

Profil-2 : Manajer umum bidang Bisnis Digital

Profil-3 : Tenaga Profesional bidang Pemasaran Digital

Profil-4 : Tenaga Profesional bidang Teknologi Finansial

Profil-5 : Pencipta kreasi digital

Profil-6 : Analis Data

Profil-7 : Pengembang sistem bisnis digital

Profil-8 : Analis sistem bisnis digital

Profil-9 : Pelatih / pendidik bidang bisnis digital

Profil-10 : Konsultan bidang bisnis digital.

Sepuluh profil lulusan sebagaimana yang dirumuskan di atas, menurut APBISDI program studi Bisnis Digital di Indonesia dapat memilih minimal satu profil lulusan. Dalam hal ini Bisnis Digital UNIMUDA Sorong menetapkan 3 profil lulusan diantara 10 profil lulusan tersebut, yaitu: Profil-1 (Wirausaha/Pendiri Bisnis Digital), Profil-3 (Tenaga Profesional bidang Pemasaran Digital), dan Profil-10 (Konsultan bidang bisnis digital). Tidak menutup kemungkinan bahwa profil lulusan prodi bisnis digital UNIMUDA Sorong dapat bertambah ke masa depan, hal ini disesuaikan dengan kondisi perkembangan teknologi bisnis digital dan kebutuhan pasar tenaga kerja di Tanah Papua.

Penetapan ini didasarkan atas pertimbangan, sebagai berikut:

**a. Masukan Dosen yang Mengajar di Program Studi**

Masukan dosen yang mengajar di Program Studi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong merupakan pertimbangan utama dalam menetapkan profil lulusan. Sebagian besar masukan dosen lebih kepada pengamatannya terhadap tingkat perkembangan teknologi bisnis digital yang mulai marak di wilayah setempat (tanah Papua), sehingga diprediksi 4 profil lulusan sarjana bisnis digital seperti yang ditetapkan di atas sangat diperlukan.

**b. Stakeholder**

Masukan dari *stakeholder* sebagai mitra lembaga pendidikan tinggi sangat diperlukan agar terjadinya keterkaitan antara profil lulusan yang dihasilkan dengan kebutuhan dunia kerja. Dalam temu muka dengan Stakeholder (asal instansi perbankan dan perhotelan) ketika kegiatan lokakarya visi dan misi program studi (Februari 2023) di kampus UNIMUDA Sorong, Stakeholder memberi gambaran tentang perkembangan teknologi bisnis digital yang tengah berkembang di Tanah Papua. Berdasarkan gambaran tersebut mereka memberi masukan profil lulusan prodi bisnis digital yang tepat sebagaimana yang telah ditetapkan di atas untuk berkiprah di Tanah Papua.

Adapun Profil Lulusan Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong tercantum pada Tabel V-1.

**Tabel V-1. Profil Lulusan (PL)**

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Wirausaha Bisnis Digital	Lulusan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengembangkan bisnis.
PL02	Profesional Pemasaran Digital	Lulusan mampu mengevaluasi teknologi, aplikasi, dan <i>trend</i> IT yang sedang berkembang serta memberikan pemikiran dan perspektif untuk mengadopsi teknik pemasaran online yang tepat.
PL03	Konsultan Bisnis Digital	Lulusan mampu mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi berdasarkan data agar manajemen organisasi/institusi/lembaga di bidang bisnis digital dapat beroperasi lebih efisien dan efektif, serta dapat mengembangkan bisnisnya.

## 5.2. Tujuan Pendidikan Program Studi

Tujuan Pendidikan Program Studi atau *Program Educational Objectives* (PEO) merupakan pernyataan umum yang menggambarkan apa yang diharapkan akan dicapai lulusan dalam beberapa tahun setelah lulus. PEO didasarkan pada kebutuhan dan prediksi kemampuan masa depan. Pernyataan yang secara luas menggambarkan pencapaian karier dan profesional yang disiapkan oleh program studi untuk dicapai oleh lulusannya dalam beberapa tahun pertama ( $\pm 5$  tahun) setelah lulus.

Adapun tujuan pendidikan Program Studi S1 Bisnis Digital FEBIRA UNIMUDA Sorong adalah menghasilkan lulusan yang berprofesi sebagai wirausaha bisnis digital, profesional pemasaran digital, atau konsultan bidang bisnis digital. Tujuan pendidikan Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong disajikan pada Tabel V.2.

**Tabel V-2. Tujuan Pendidikan Program Studi**

PEO-01	Mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan bisnis digital dalam praktik profesinya;
PEO-02	Bertanggungjawab dan menjalankan etika profesi;
PEO-03	Mampu mengembangkan diri melalui kegiatan profesional, baik secara Nasional maupun Internasional.

Tabel V.3. menyajikan pemetaan PEO terhadap misi Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong untuk melihat kesesuaian antara Misi Program Studi dengan Tujuan Pendidikan Program Studi (PEO). Hasil pemetaan tersebut memperlihatkan adanya kesesuaian antara Misi dan Tujuan Pendidikan pada Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong.

**Tabel V.3. Pemetaan Misi Program Studi Terhadap PEO**

Pernyataan Misi Prodi (M)	PEO-01	PEO-02	PEO-03
M-01: Menyelenggarakan pendidikan sarjana bisnis digital yang bermutu berbasis entrepreneur dan multikultural, serta berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.	✓	✓	✓
M-02: Melaksanakan penelitian di bidang bisnis digital yang bermutu dalam rangka pengembangan IPTEK.	✓	✓	✓
M-03: Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di bidang bisnis digital yang aplikatif berbasis entrepreneur dan multikultural.	✓	✓	✓
M-04: Membangun kerjasama dengan multi-stakeholder dalam rangka meningkatkan mutu program studi.	✓	✓	✓
M-05: Melaksanakan tata kelola program studi bisnis digital secara professional dan multikultural berdasarkan nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah.	✓	✓	✓

### 5.3. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Perumusan capaian pembelajaran lulusan (*learning outcome*) program studi S1 Bisnis Digital FEBIRA UNIMUDA Sorong dibentuk dari empat aspek yaitu, sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus. Penjelasan rinci keempat aspek tersebut disajikan pada Tabel V-4.

**Tabel V-4.**  
**Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi**

<b>Kode</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>	<b>Sumber Acuan</b>
	<b>1. Aspek Sikap (S)</b>	
S1	Bertaqwa kepada Tuhan YME dan mampu menunjukkan sikap religius;	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
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:	
S11	Menginternalisasikan nilai AL-Islam dan Kemuhammadiyah dalam kehidupan sehari-hari.	

## 2. **Aspek Pengetahuan (P)**

APBISDI (Asosiasi  
Profesi Bisnis  
Digital)

- P1 Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait fungsi-fungsi manajemen;
- P2 Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait kewirausahaan, termasuk di dalamnya pengembangan ide, pengembangan model bisnis, perencanaan usaha, dan pengujian kelayakan pasar serta analisis dan valuasi keuangan;
- P3 Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis dalam memahami pasar dan perilaku konsumen serta merancang strategi pemasaran;
- P4 Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis yang dibutuhkan dalam membangun tim, mengelola sumber daya manusia serta memimpin sebuah usaha berbasis digital;
- P5 Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait Pemasaran Digital;
- P6 Memahami konsep dan teknik dasar algoritma pemrograman;
- P7 Menguasai konsep dasar analitik data dan penyajian data kuantitatif, baik secara deskriptif, diagnostik, prediktif, maupun preskriptif;
- P8 Memahami metode dan teknik dalam perancangan sistem informasi.

## 3. **Keterampilan Umum (KU)**

AFEBI (Asosiasi  
Fakultas Ekonomi  
dan Bisnis)

- KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
  - KU2 Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
-

- 
- KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora 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;
- KU9 Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

#### 4. Keterampilan Khusus

- KK1 Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan digital untuk menciptakan inovasi, model dan strategi pengembangan bisnis, serta mengidentifikasi kebutuhan sumber daya dalam membangun usaha rintisan berbasis digital;

---

APBISDI (Asosiasi Profesi Bisnis Digital); (PL01=KK01 sd. KK04), (PL02=KK05 sd. KK08), (PL03=KK09 sd. KK12).

---

- 
- KK2 Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar, melakukan analisis perilaku konsumen dan menguji kelayakan pasar dalam menciptakan usaha rintisan berbasis digital yang berkelanjutan;
  - KK3 Mampu memimpin tim dalam sebuah usaha rintisan berbasis digital dengan kreatif dan inovatif serta professional untuk meningkatkan mutu dan kualitas proses bisnis yang dihasilkan;
  - KK4 Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis secara berkelanjutan di bidang Bisnis digital untuk dapat dikomunikasikan kepada para stakeholder;
  - KK5 Mampu mengimplementasikan berbagai tools digital marketing untuk mengembangkan product branding, customer interest, and customer loyalty untuk meningkatkan posisi produk terhadap pasar;
  - KK6 Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi dan teknik optimalisasi bisnis digital untuk melakukan analisis, prediksi dan pengambilan keputusan dalam bidang bisnis digital;
  - KK7 Mampu menyusun strategi konten, iklan yang persuasif, desain visual, dan mengolah informasi yang efektif untuk meningkatkan nilai jual produk melalui strategi promosi pada media digital;
  - KK8 Mampu memanfaatkan email marketing, search engine optimization (SEO), video marketing, search engine marketing (SEM) dan konten marketing untuk menyampaikan pesan promosi bagi customer;
  - KK9 Mampu menyusun dan merancang serta menerapkan strategi digital untuk berbagai jenis proyek bisnis digital sesuai dengan rencana bisnis dan kebutuhan user/customer di bidang bisnis digital;
  - KK10 Mampu merancang strategi bisnis yang tepat dalam menghadapi persaingan bisnis melalui penerapan teknologi digital untuk memberikan rekomendasi tentang perubahan yang perlu dilakukan oleh user/customer;
  - KK11 Mampu mengimplementasikan keterampilan komunikasi efektif dalam menyampaikan hasil observasi, analisis
-

---

permasalahan, dan solusi pengembangan bisnis untuk kinerja operasi bisnis;

KK12 Mampu mengidentifikasi kebutuhan pelanggan, kemampuan kompetitor, segmen bisnis, trend industri dan tren pasar untuk menentukan solusi yang tepat bagi user/customer dalam pengembangan bisnis digital.

---

## BAB VI

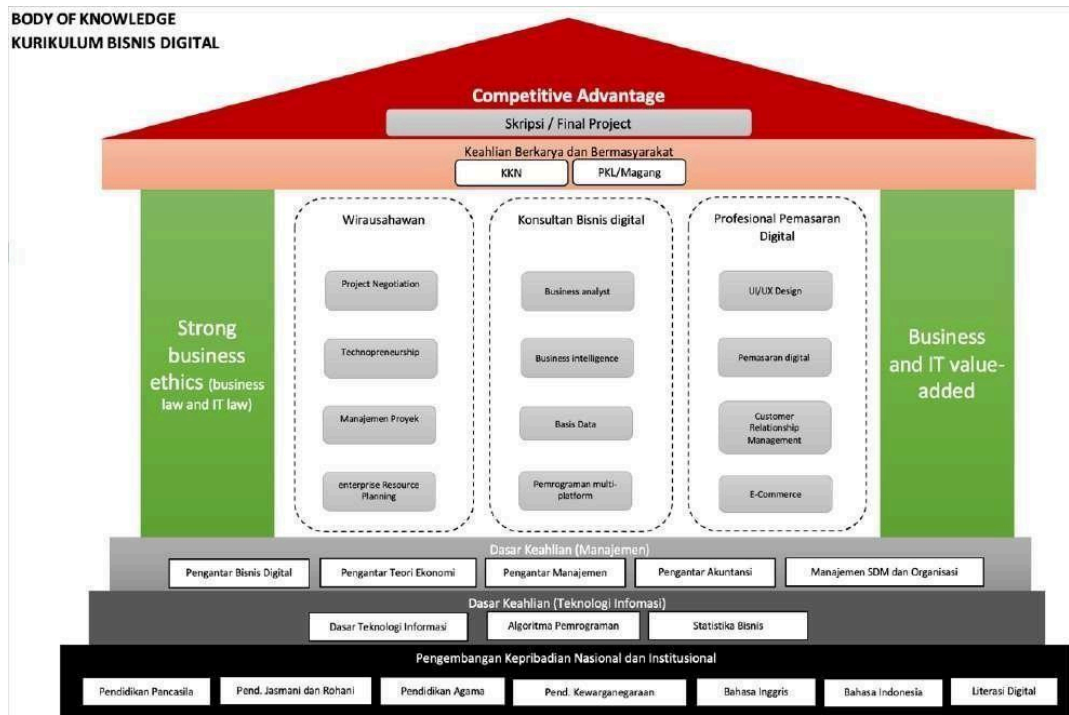
### PENETAPAN BAHAN KAJIAN

#### 6.1. Gambaran *Body of Knowledge* (BoK)

Bisnis digital merupakan program studi yang mempelajari ilmu manajemen dan bisnis, serta teknologi dan sistem informasi, oleh karena itu *body of knowledge* dari program studi ini disesuaikan dengan standar APBISDI sebagai organisasi yang menaungi seluruh program studi bisnis digital pada perguruan tinggi negeri dan swasta dan ACM Curricula tahun 2020.

Bisnis digital terdiri dari tiga elemen *body of knowledge* yang meliputi:

1. Bidang Ilmu Manajemen dan Bisnis
2. Bidang Ilmu Teknologi Informasi
3. Bidang Ilmu Sistem Informasi



**Gambar VI.1. *Body of Knowledge* (BoK)**

## 6.2. Penetapan Bahan Kajian

Tabel VI-1 menyajikan penetapan bahan kajian dan deskripsi Bahan Kajian berdasarkan capaian pembelajaran lulusan program studi Bisnis Digital FEBRIRA UNIMUDA Sorong.

**Tabel VI-1.**  
**Bahan Kajian dan Deskripsinya**

Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK-1	Etika bisnis digital	Mempelajari tata cara ideal pengaturan dan pengelolaan bisnis yang memperhatikan normal serta moralitas yang berlaku secara universal di dalam aktivitas bisnis digital.
BK-2	Customer relationship management	Mempelajari sistem informasi yang terintegrasi yang digunakan untuk merencanakan, menjadwalkan, dan mengendalikan aktivitas-aktivitas prapenjualan dan pasca-penjualan dalam sebuah organisasi.
BK-3	Manajemen proyek	Melakukan identifikasi dokumen pengembangan proyek, melakukan analisis studi kelayakan awal, mengembangkan project charter, mengembangkan rencana pengelolaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, mengarahkan dan mengelola pekerjaan proyek, melakukan pengendalian perubahan secara terintegrasi dan menyerahkan proyek.
BK-4	Cross-cultural management	Mengkaji cara-cara di mana perbedaan budaya berdampak pada proses melakukan bisnis. Bahan kajian ini menganalisis praktik manajemen dan negosiasi dalam konteks lintas budaya.
BK-5	Project negotiation	Mengembangkan keterampilan presentasi yang dikembangkan dengan berfokus pada tantangan unik yang dihadapi pengusaha saat mengkomunikasikan rencana bisnis mereka kepada investor. Mahasiswa mengembangkan <i>pitch deck</i> mereka dan belajar untuk secara ringkas mengomunikasikan deskripsi bisnis start-up mereka, proposisi nilai, peluang pasar, dan potensi pendapatan.
BK-6	Technopreneurship	Mengembangkan usaha mandiri di bidang teknologi

BK-7	Business analyst	Mempelajari bagaimana memimpin tim digital dalam menyelesaikan permasalahan kompleks serta mampu menerjemahkan dan memimpin dalam menghubungkan antara kebutuhan, keinginan, dan harapan terhadap dari pelanggan dan bisnis.
BK-8	Strategic Thinking	Pemikiran strategis membahas sebuah proses berpikir yang disengaja dan rasional yang berfokus pada analisis faktor dan variabel penting yang akan mempengaruhi kesuksesan jangka panjang suatu bisnis, tim, atau individu.
BK-9	Strategi pemasaran	Strategi pemasaran mempelajari rencana menyeluruh, terpadu, dan menyatu dibidang pemasaran yang memberikan pedoman tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan perusahaan melalui periklanan, program promosi, penjualan, program produk, dan pendistribusian.
BK-10	Enterprise resource planning	Mempelajari mengenai konsep dasar, fungsi, penerapan, dan manajemen rantai pasokan dengan pendekatan teknologi Enterprise Resource Planning pada organisasi.
BK-11	Financial technology	Financial technology/FinTech merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran secara singkat/cepat.
BK-12	e-Commerce	Mempelajari proses penyebaran, penjualan, pembelian serta pemasaran barang atau jasa yang menggunakan sistem elektronik seperti internet, TV atau jaringan teknologi lainnya.
BK-13	Logika & Algoritma	Algoritma pemrograman adalah suatu alur yang dipergunakan dalam suatu perhitungan atau pemecahan suatu masalah secara sistematis, serta dalam kegiatan pemrograman algoritma biasanya dianggap sebagai sebuah logika untuk menentukan program yang akan dibuat.
BK-14	Pemrograman multi platform	Mempelajari tentang proses menulis, menguji dan memperbaiki, dan memelihara kode untuk membangun program komputer yang dapat digunakan di sistem

		operasi manapun.
BK-15	Pemasaran digital	Memasarkan dan membranding produk dengan menggunakan media sosial, Search Engine Optimization (SEO), Search Engine Marketing, Social Media, Content Marketing, Email Marketing, Video Marketing, menganalisa setiap kebutuhan, memvisualisasikan data ke bentuk gambar serta menentukan strategi untuk meningkatkan penjualan.
BK-16	UI/UX Design	UI ( <i>User Interface</i> ) dan UX ( <i>User Experience</i> ) merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan suatu website dan aplikasi. UI/UX adalah proses desain agar tampilan visual suatu sistem terlihat cantik dan membuat pengguna nyaman berinteraksi dengan informasi yang kamu sajikan.
BK-17	Website development	Upaya membangun, menciptakan dan melakukan maintaining dari aplikasi yang bekerja melalui internet seperti <i>website</i> . Secara detail <i>Website development</i> akan terdapat beberapa tugas dibalik layar, seperti <i>Server side scripting</i> , <i>Client side scripting</i> , Konfigurasi dari keamanan server dan jaringan, Pengembangan dari <i>e-commerce</i> .
BK-18	Mobile App development	Mobile Application Development merupakan pembelajaran berbasis praktik pembuatan aplikasi mobile, mempelajari keseluruhan proses pembuatan aplikasi mobile mulai dari desain hingga sistem terintegrasi dengan database.
BK-19	Desain & Inovasi	Mempelajari rekayasa antarmuka pengguna adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi mobile, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna dan interaksi.
BK-20	Business intelligence	Mengeksplorasi sistem informasi dan intelijen bisnis yang digunakan untuk menyediakan profesional bisnis dengan kemampuan untuk melakukan analisis operasi bisnis dan kinerja untuk pengambilan keputusan di lingkungan bisnis yang dinamis.
BK-21	Basis data	Mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta banyak pengguna.
BK-22	Analisis Data	Analisis data adalah proses sistematis untuk menguraikan, menginterpretasikan, dan mengolah data

		agar dapat diambil kesimpulan yang berharga. Analisis data akan mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna. Proses analisis data melibatkan beberapa tahap, termasuk pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, pengujian hipotesis, dan pembuatan laporan hasil.
BK-23	Perancangan sistem informasi	Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru.
BK-24	Jaringan teknologi Komunikasi	Jaringan Teknologi Komunikasi adalah serangkaian interkoneksi antar teknologi yang saling berhubungan satu dan lainnya.
BK-25	Penjaminan dan Keamanan Informasi	Untuk meningkatkan pengetahuan terkait dengan kendali serta prosesm baik secara teori maupun teknik serta kebijakan yang digunakan untuk melindungi serta mempertahankan informasi serta untuk memastikan kerahasiaan, integritas dan ketersediaan dalam menverifikasi dan penerimaan data.
BK-26	Sistem operasi	Sistem operasi adalah perangkat lunak sistem yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem, termasuk menjalankan perangkat lunak aplikasi seperti program-program pengolah kata dan peramban web.
BK-27	Al-Islam dan Kemuhammadiyah an	Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam arti luas adalah keseluruhan ajaran Islam yang meliputi aqidah, akhlak, ibadah dan muamalat duniawiyah yang bersumber Al Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad sebagaimana dipahami dan diimplementasikan oleh Muhammadiyah dalam gerakannya.
BK-28	Pancasilan dan Pkn	Kajian Pancasila dan PKn memuat prinsip dan nilai karakter bangsa yang dapat dipelajari dan diterapkan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan masyarakat yang berkarakter baik, menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan, menjaga keutuhan negara, menjaga lingkungan sosial dan lingkungan hidup sehingga dalam perkembangan zaman dan kemajuan IPTEK di dukung oleh penguatan karakter bangsa yang menyebabkan kemajuan bangsa dan negara berlangsung tanpa adanya hambatan dan permasalahan.



BK-29	Kretifitas dan Kemandirian	Daya saing SDM merupakan hal penting bagi sebuah negara di era globalisasi. Pembentukan daya saing SDM bisa diperoleh dengan menumbuhkan kreatifitas dan kemandirian. Pendidikan yang memuat aspek menumbuhkan kreatifitas akan menciptakan mahasiswa yang berpikir out of the box serta bisa memecahkan masalah, sedangkan aspek kemandirian akan membuat para mahasiswa tidak selalu bergantung pada orang lain.
BK-30	Panduan skripsi	Panduan skripsi/tugas akhir Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

### 6.3. Kaitan Capaian Pembelajaran Lulusan dan Bahan Kajian

Tabel VI-2 menyajikan penetapan bahan kajian (BK) berdasarkan capaian pembelajaran lulusan (CPL) program studi Bisnis Digital FEBRIRA UNIMUDA Sorong.

**Tabel VI-2.**  
**Bahan Kajian Berdasarkan CPL Program Studi**

CPL Program Studi		Bahan Kajian (BK) <sup>*)</sup>
<b>1. Aspek Sikap (S)</b>		
CPL-1 (S1)	Bertaqwa kepada Tuhan YME dan mampu menunjukkan sikap religius;	BK-1: Etika bisnis digital BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-2 (S2)	Menjunjung Tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	BK-1: Etika bisnis digital BK-11: Financial Technology BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-3 (S3)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;	BK-2: Customer relationship management BK-3: Manajemen proyek BK-12: E-commerce BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-4 (S4) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan Bangsa;	BK-1: Etika bisnis digital BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-5 (S5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	BK-1: Etika bisnis digital BK-3: Manajemen proyek BK-4: Cross-cultural management BK-5: Project negotiation BK-14: Pemrograman multi platform BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-6 (S6) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	BK-11: Financial technology BK-3: Manajemen proyek BK-12: E-commerce BK-6: Technopreneurship BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-7 (S7) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	BK-1: Etika bisnis digital BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-8 (S8) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	BK-1: Etika bisnis digital BK-12: E-commerce BK-6: Technopreneurship BK-15: Pemasaran digital BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-9 (S9) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	BK-12: E-commerce BK-6: Technopreneurship BK-15: Pemasaran digital BK-16: UI/UX Design BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kredibilitas dan Kemandirian
CPL-10 (S10) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan	BK-6: Technopreneurship BK-15: Pemasaran digital

kewirausahaan:

BK-27: AIK  
BK-28: Pancasila dan Pkn  
BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-11 (S11) Menginternalisasikan nilai AL-Islam dan Kemuhammadiyah dalam kehidupan sehari-hari.

BK-1: Etika bisnis digital  
BK-27: AIK  
BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

### 1. Aspek Pengetahuan (P)

CPL-12 (P1) Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait fungsi-fungsi manajemen;

BK-2: Customer relationship management  
BK-3: Manajemen proyek  
BK-7: Business analyst  
BK-27: AIK

CPL-13 (P2) Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait kewirausahaan, termasuk di dalamnya pengembangan ide, pengembangan model bisnis, perencanaan usaha, dan pengujian kelayakan pasar serta analisis dan valuasi keuangan;

BK-6: Technopreneurship  
BK-7: Business analyst  
BK-20: Business intelligence  
BK-27: AIK  
BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-14 (P3) Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis dalam memahami pasar dan perilaku konsumen serta merancang strategi pemasaran;

BK-9: Strategi pemasaran  
BK-15: Pemasaran digital  
BK-24: Jaringan teknologi komunikasi  
BK-25: Penjaminan dan Keamanan Informasi  
BK-27: AIK  
BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-15 (P4) Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis yang dibutuhkan dalam membangun tim, mengelola sumber daya manusia serta memimpin sebuah usaha berbasis digital;

BK-4: Cross-cultural management  
BK-6: Technopreneurship  
BK-7: Business analyst  
BK-24: Jaringan teknologi komunikasi  
BK-27: AIK  
BK-28: Pancasila dan Pkn  
BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-16 (P5) Menguasai konsep teoritis, metode, dan perangkat analisis terkait Pemasaran Digital;

BK-2: Customer relationship management  
BK-9: Strategi pemasaran  
BK-15: Pemasaran digital

		BK-24: Jaringan teknologi komunikasi
CPL-17 (P6)	Memahami konsep dan teknik dasar algoritma pemrograman;	BK-13: Logika dan algoritma BK-14: Pemrograman multi platform BK-26: Sistem operasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-18 (P7)	Menguasai konsep dasar analitik data dan penyajian data kuantitatif , baik secara deskriptif, diagnostik, prediktif, maupun preskriptif;	BK-21: Basis data BK-22: Analisis data BK-26: Sistem operasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-19 (P8)	Memahami metode dan teknik dalam perancangan sistem informasi.	BK-20: Business intelligence BK-23: Perancangan sistem informasi BK-25: Penjaminan dan Keamanan Informasi BK-26: Sistem operasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

## 2. Keterampilan Umum (KU)

CPL-20 (KU1)	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;	BK-3: Manajemen proyek BK-6: Technopreneurship BK-8: Strategic Thinking BK-15: Pemasaran digital BK-16: UI/UX Design BK-17: Website development BK-18: Mobile App development BK-27: AIK BK-28: Pancasilan dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-21 (KU2)	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	BK-3: Manajemen proyek BK-5: Project negotiation BK-6: Technopreneurship BK-7: Business analyst BK-8: Strategic Thinking BK-13: Logika dan algoritma BK-16: UI/UX Design BK-20: Business intelligence BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-22 (KU3)	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi	BK-3: Manajemen proyek BK-5: Project negotiation



	<p>ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora 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;</p>	<p>BK-6: Technopreneurship  BK-12: e-Commerce  BK-13: Logika dan algoritma  BK-15: Pemasaran digital  BK-16: UI/UX Design  BK-27: AIK  BK-28: Pancasila dan Pkn  BK-29: Kretifitas dan Kemandirian</p>
<p>CPL-23 (KU4)</p>	<p>Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas ahir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;</p>	<p>BK-27: AIK  BK-29: Kretifitas dan Kemandirian  BK-30: Panduan skripsi/tugas akhir Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.</p>
<p>CPL-24 (KU5)</p>	<p>Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p>	<p>BK-6: Technopreneurship  BK-12: e-Commerce  BK-13: Logika dan algoritma  BK-15: Pemasaran digital  BK-20: Business intelligence  BK-24: Jaringan teknologi komunikasi  BK-27: AIK  BK-29: Kretifitas dan Kemandirian</p>
<p>CPL-25 (KU6)</p>	<p>Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;</p>	<p>BK-6: Technopreneurship  BK-12: e-Commerce  BK-15: Pemasaran digital  BK-20: Business intelligence  BK-24: Jaringan teknologi komunikasi  BK-25: Penjaminan dan Keamanan Informasi  BK-27: AIK  BK-28: Pancasila dan Pkn  BK-29: Kretifitas dan Kemandirian</p>
<p>CPL-26 (KU7)</p>	<p>Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang</p>	<p>BK-3: Manajemen proyek  BK-5: Project negotiation  BK-13: Logika dan algoritma  BK-14: Pemrograman multi platform  BK-15: Pemasaran digital</p>



	berada di bawah tanggungjawabnya;	BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-27 (KU8)	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	BK-1: Etika bisnis digital. BK-3: Manajemen proyek BK-5: Project negotiation BK-13: Logika dan algoritma BK-14: Pemrograman multi platform BK-15: Pemasaran digital BK-27: AIK BK-28: Pancasila dan Pkn BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-28 (KU9)	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	BK-1: Etika bisnis digital. BK-10: Enterprise resource planning BK-21: Basis data BK-25: Penjaminan dan Keamanan Informasi BK-26: Sistem operasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

### 3. Keterampilan Khusus

CPL-29 (KK1)	Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan digital untuk menciptakan inovasi, model dan strategi pengembangan bisnis, serta mengidentifikasi kebutuhan sumber daya dalam membangun usaha rintisan berbasis digital;	BK-6: Technopreneurship BK-11: Financial technology BK-17: Website development BK-18: Mobile App development BK-20: Business intelligence BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-26: Sistem operasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-30 (KK2)	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pasar, melakukan analisis perilaku konsumen dan menguji kelayakan pasar dalam menciptakan usaha rintisan berbasis digital yang berkelanjutan;	BK-2: Customer relationship management BK-9: Strategi pemasaran BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-25: Penjaminan dan Keamanan Informasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

CPL-31 (KK3)	Mampu memimpin tim dalam sebuah usaha rintisan berbasis digital dengan kreatif dan inovatif serta professional untuk meningkatkan mutu dan kualitas proses bisnis yang dihasilkan;	BK-6: Technopreneurship BK-7: Business analyst BK-8: Strategic Thinking BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-32 (KK4)	Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis secara berkelanjutan di bidang Bisnis digital untuk dapat dikomunikasikan kepada para stakeholder;	BK-1: Etika bisnis digital BK-3: Manajemen proyek BK-5: Project negotiation BK-6: Technopreneurship BK-13: Logika dan algoritma BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-33 (KK5)	Mampu mengimplementasikan berbagai tools digital marketing untuk mengembangkan product branding, customer interest, and customer loyalty untuk meningkatkan posisi produk terhadap pasar;	BK-2: Customer relationship management BK-15: Pemasaran digital BK-16: UI/UX Design BK-26: Sistem operasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-34 (KK6)	Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi dan teknik optimalisasi bisnis digital untuk melakukan analisis, prediksi dan pengambilan keputusan dalam bidang bisnis digital;	BK-13: Logika dan algoritma BK-14: Pemrograman multi platform BK-16: UI/UX Design BK-17: Website development BK-18: Mobile App development BK-26: Sistem operasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-35 (KK7)	Mampu menyusun strategi konten, iklan yang persuasif, desain visual, dan mengolah informasi yang efektif untuk meningkatkan nilai jual produk melalui strategi promosi pada media digital;	BK-2: Customer relationship management BK-9: Strategi pemasaran BK-12: e-Commerce BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-36 (KK8)	Mampu memanfaatkan email marketing, search engine optimization (SEO), video marketing, search engine marketing (SEM) dan konten marketing untuk	BK-9: Strategi pemasaran BK-15: Pemasaran digital BK-16: UI/UX Design BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

menyampaikan pesan promosi bagi customer;

CPL-37 (KK9)	Mampu menyusun dan merancang serta menerapkan strategi digital untuk berbagai jenis proyek bisnis digital sesuai dengan rencana bisnis dan kebutuhan user/customer di bidang bisnis digital;	BK-2: Customer relationship management BK-3: Manajemen proyek BK-4: Cross-cultural management BK-13: Logika dan algoritma BK-26: Sistem operasi BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-38 (KK10)	Mampu merancang strategi bisnis yang tepat dalam menghadapi persaingan bisnis melalui penerapan teknologi digital untuk memberikan rekomendasi tentang perubahan yang perlu dilakukan oleh user/customer;	BK-7: Business analyst BK-8: Strategic Thinking BK-10: Enterprise resource planning BK-13: Logika dan algoritma BK-14: Pemrograman multi platform BK-19: Desain & inovasi BK-20: Business intelligence BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-39 (KK11)	Mampu mengimplementasikan keterampilan komunikasi efektif dalam menyampaikan hasil observasi, analisis permasalahan, dan solusi pengembangan bisnis untuk kinerja operasi bisnis;	BK-5: Project negotiation BK-6: Technopreneurship BK-22: Analisis data BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian
CPL-40 (KK12)	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pelanggan, kemampuan kompetitor, segmen bisnis, trend industri dan tren pasar untuk menentukan solusi yang tepat bagi user/customer dalam pengembangan bisnis digital.	BK-9: Strategi pemasaran BK-10: Enterprise resource planing BK-24: Jaringan teknologi komunikasi BK-27: AIK BK-29: Kretifitas dan Kemandirian

---

\*) Core [BK-1 sd. BK-10: Kelompok bidang ilmu manajemen dan bisnis; BK-11 sd. BK-19: Kelompok bidang ilmu teknologi informasi; BK-20 sd. BK-26: Kelompok bidang ilmu sistem informasi]; Additional [BK-25 sd. BK-27: Kelompok bahan kajian pembentuk mata kuliah universitas dan fakultas].

## BAB VII

### PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUNAN BOBOT SKS

Tahap setelah penyusunan CPL adalah tahap pembentukan mata kuliah. Tahap ini diawali dengan pemilihan butir capaian pembelajaran. Penentuan beberapa butir CPL yang sesuai ditentukan sebagai dasar pembentukan mata kuliah. CPL yang ditentukan adalah mengandung unsur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kemudian, secara simultan dilakukan pemilahan bahan kajian yang terdapat dalam beberapa butir CPL tersebut, kemudian dijabarkan dalam materi pembelajaran pada mata kuliah. Tahapan pembentukan mata kuliah ini dapat dilihat pada Gambar VII.1.



**Gambar VII.1 Tahapan dalam Pembentukan Mata Kuliah**

Pada Bab V telah dibentuk 40 CPL yang terdiri dari aspek Sikap sebanyak 11 CPL, aspek pengetahuan sebanyak 8 CPL, aspek keterampilan umum dan keterampilan khusus masing-masing sebanyak 9 CPL dan 12 CPL. Kemudian pada Bab VI telah dibentuk bahan kajian (BK) sebanyak 30 BK, yang terdiri dari kelompok bidang ilmu manajemen dan bisnis sebanyak 10 BK, kelompok bidang ilmu teknologi informasi sebanyak 9 BK, kelompok bidang ilmu sistem informasi sebanyak 6 BK, dan kelompok sosial (tambahan) sebanyak 4 BK. 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 usulan mata kuliah dan capaian pembelajaran, sebagaimana disajikan pada Tabel VII.1.

VII.1. Matrik Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Bahan Kajian (BK)

CPL	Bahan Kajian (BK)																															
	Core																										Additional					
	Manajemen dan Bisnis										Teknologi Informasi										Sistem Informasi						Sosial					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
S1	✓																													✓	✓	✓
S2	✓	✓																												✓	✓	✓
S3			✓	✓	✓																									✓	✓	✓
S4	✓																													✓	✓	✓
S5	✓			✓		✓	✓	✓																						✓	✓	✓
S6		✓		✓	✓				✓																					✓	✓	✓
S7	✓																													✓	✓	✓
S8	✓				✓				✓	✓																				✓	✓	✓
S9					✓				✓	✓	✓																			✓	✓	✓
S10									✓	✓																				✓	✓	✓
S11	✓																													✓		✓
P1		✓	✓					✓																						✓		
P2						✓	✓														✓									✓		✓
P3								✓							✓												✓	✓		✓		✓

P4				✓		✓	✓															✓			✓	✓	✓			
P5		✓							✓					✓								✓						✓		
P6												✓	✓														✓		✓	
P7																											✓	✓		✓
P8																		✓				✓			✓	✓			✓	
KU1			✓			✓		✓						✓	✓	✓	✓										✓	✓	✓	
KU2			✓		✓	✓	✓	✓					✓					✓											✓	
KU3			✓		✓	✓						✓	✓		✓	✓											✓	✓	✓	
KU4																											✓		✓	✓
KU5						✓						✓	✓		✓							✓				✓		✓		✓

CPL	Bahan Kajian (BK)																													
	Core																										Additional			
	Manajemen dan Bisnis										Teknologi Informasi										Sistem Informasi						Sosial			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
KU6						✓							✓		✓					✓				✓	✓		✓	✓	✓	
KU7			✓		✓							✓	✓	✓													✓	✓	✓	
KU8	✓		✓		✓							✓	✓	✓													✓	✓	✓	
KU9	✓									✓											✓					✓	✓	✓		✓
KK1						✓					✓						✓	✓		✓				✓		✓			✓	
KK2		✓							✓																	✓	✓			✓
KK3						✓	✓	✓																		✓			✓	
KK4	✓		✓		✓	✓							✓													✓				✓
KK5		✓													✓	✓											✓	✓		✓
KK6													✓	✓		✓	✓	✓									✓			✓
KK7		✓							✓				✓																	✓
KK8									✓						✓	✓										✓				✓
KK9		✓	✓	✓									✓														✓			✓

KK10						✓	✓		✓			✓	✓					✓	✓					✓		✓		
KK11					✓	✓													✓		✓				✓		✓	
KK12								✓	✓												✓				✓		✓	

Keterangan: Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL.





19	Manajemen SDM	3		✓	✓	✓			✓		✓	✓		✓			✓	✓	✓		✓								✓
20	Pengantar Akuntansi	3	✓		✓				✓	✓		✓				✓		✓			✓	✓							
21	Pemrograman Berbasis Obyek	3			✓				✓	✓				✓	✓			✓	✓	✓		✓	✓				✓	✓	
22	Jaringan Komputer	3	✓						✓	✓	✓			✓	✓			✓			✓	✓	✓						
23	Pengantar Matematika Bisnis	3			✓				✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓			✓					✓		✓	
24	Manajemen Keuangan	3	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓		✓			✓			✓	✓	✓				✓	✓	
25	Perpajakan	3							✓		✓	✓		✓			✓			✓		✓	✓				✓		
26	Interaksi Manusia & Komputer	3							✓		✓		✓		✓	✓	✓				✓					✓		✓	
27	Sistem Operasi dan Basis Data	3	✓	✓		✓				✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓			✓	✓
28	Kreatifitas dan Inovasi Bisnis	3			✓	✓	✓			✓		✓	✓					✓		✓	✓	✓	✓					✓	
29	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2	✓	✓		✓				✓				✓	✓			✓			✓					✓			✓
30	Digital Marketing	3				✓				✓		✓	✓	✓		✓									✓	✓	✓		
31	Manajemen Produk	3	✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓			✓	✓	✓				✓	✓	✓
32	Statistika Bisnis	3				✓			✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓			✓				✓				✓





### VII.3. Daftar Mata Kuliah, CPL, Bahan Kajian dan Materi Pembelajaran

No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS	CPL yang dibebankan pada MK	Bahan Kajian: Materi Pembelajaran
1	MKU1101	Keimanan & Kemanusiaan (AIK-1)	2	Sikap: S1, S2, S3, S5, S6, S7, S11. Pengetahuan: P1. Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5, KU8. Keterampilan Khusus: KK3, KK5, KK10, KK12.	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-27, BK-28, BK-29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini memberikan penguatan dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan Aqidah, Tauhid, Rukun Iman, Penyakit-penyakit akidah dan ahlaq dalam kehidupan ber-Islam, serta Akhlaq. Materi perkuliahan yang disampaikan dimaksudkan sebagai upaya untuk memperteguh dan memperkokoh aqidah, menghindarkan serta mempertahanankan diri dari penyakit-penyakit tsb. dengan cara meningkatkan keimanan dan mengaplikasi-kan keimanan tersebut dalam kehidupan nyata. Materi yang diberikan dalam mata kuliah AIK I tingkat mubtadiin diformat sesuai dengan potensi kemampuan mahasiswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan AIK I ini diharapkan tidak hanya mendapat pengetahuan tetapi juga sekaligus dapat mengembangkan kemampuannya dan mampu menghayati dan mengaplikasikan seluruh materi perkuliahan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yunahar Ilyas, Kuliah Aqidah Islam, Yogyakarta, LPPI UMY, 2006.</li> <li>2. Yunahar Ilyas, Kuliah Akhlaq, Yogyakarta, LPPI UMY, 2006. Ismail Raji Al-Faruqi, Tauhid, Penerbit Pustaka Bandung.</li> <li>3. PP. Muhammadiyah, Himpunan Putusan Tarjih (HPT), Yogyakarta: Suara Muhammadiyah.</li> <li>4. Muhammad Chirzin, Konsep dan Hikmah Aqidah Islam, Mitra Pustaka Yogyakarta.</li> <li>5. Mohammad Daud Ali, Pendidikan Agama Islam, Jakarta, Rajawali Press, 2013.</li> <li>6. M. Yatimin Abdullah, Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an,</li> </ol>

					Amzah Jakarta.
2	MKU1102	Bahasa Indonesia	2	Sikap: S1, S4, S5, S8. Pengetahuan: P4. Keterampilan Umum: KU1, KU3, KU4. Keterampilan Khusus: KK3, KK4, KK7, KK9.	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-9, BK-28, BK-29, BK-30.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah Bahasa Indonesia ini membekali mahasiswa prodi bisnis digital untuk memenuhi kompetensi lulusan yang berkaitan dengan penerapan keterampilan berbahasa yang baik dan benar, baik lisan maupun tulisan. Untuk kepentingan tersebut, kompetensi umum yang diharapkan dalam mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, mampu menggunakan EYD, dan mampu membuat karya ilmiah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku. Oleh karena itu, mata kuliah ini diharapkan mampu membekali mahasiswa untuk memahami keterampilan berbahasa secara umum sehingga menunjang mahasiswa dalam menulis tugas akhirnya.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arifin, E. Zaenal dan S. Amran Tasai.1989. <i>Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi</i> . Jakarta: PT MediatamaSarana Perkasa.</li> <li>2. Darmadi, Kaswan. 1996. <i>Meningkatkan Kemampuan Menulis: Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa</i>. Yogyakarta: Andi.</li> <li>3. Moeliono, Anton M (penyunting penyelia). 1988. <i>Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia</i>. Jakarta: PT Balai Pustaka.</li> <li>4. <i>Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan</i></li> <li>5. Suryawinata, Zuchrudin. Dan Imam Suyitno. 1991. <i>Bahasa Indonesia untuk Ilmu Pengetahuan &amp; Teknologi</i>. Malang: hlm. 39--73.</li> </ol>
3	MKU1103	Bahasa Inggris	2	Sikap: S1, S2, S3, S5, S8. Pengetahuan: P3, P4, P5. Keterampilan Umum: KU1, KU3. Keterampilan Khusus: KK3, KK7, KK9.	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-6, BK-9, BK-10, BK-15, BK-29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa di bidang bahasa Inggris yang berkaitan langsung</p>

					<p>dengan bidang studi bisnis digital. Materi pembelajaran meliputi kosa kata (Vocabulary), English grammar, classroom expression, sentence structures in English, reading comprehension dan language for discussion dan berbagai literatur yang berhubungan dengan materi yang berhubungan dengan dunia bisnis.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anderson, Neil J. (2003). Active Skills for Reading. Book 3. Singapore: Heinle</li> <li>2. Ann Cook (2000) American Accent Training: A Guide to Speaking and Pronouncing Colloquial American English, Barrons.</li> <li>3. Murphy, R. (2015) English grammar in use, 4th ed. Cambridge: Cambridge University Press.</li> <li>4. Murphy, R. (2012) Essential grammar in use, 3th ed. Cambridge: Cambridge University Press.</li> </ol>
4	MKU1104	Pendidikan Pancasila	2	<p>Sikap: S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7.  Pengetahuan: P4, P5.  Keterampilan Umum: KU1, KU5.  Keterampilan Khusus: KK3, KK4, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-9, BK-27, BK-28.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah Pendidikan Pancasila mata Merupakan mata kuliah umum di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dan menjadi mata kuliah wajib yang harus di ambil oleh seluruh mahasiswa program studi Bisnis Digital. Mata kuliah ini memiliki tujuan luhur yang di mana mahasiswa sebagai kaum intelektual dapat memahami dan memiliki tingkat analisa yang lebih mendalam mengenal bangsa dan negara nya, cinta kepada tanah airnya, mengorbankan apapun demi kepentingan bangsa dan negara, menjaga ketertiban umum, dan sikap patuh terhadap peraturan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oetojo Oesman dan Alfian, Pancasila Sebagai Ideologi, Jakarta : BP-7 Pusat, 1987.</li> <li>2. Kaelani, Pendidikan Pancasila; Yuridis Kenegaraan, Jakarta : Paradigma, 1999.</li> </ol>

					<p>3. Kaelan (2013). Negara Kebangsaan Pancasila: Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis, dan Aktualisasinya. Yogyakarta: Paradigma</p> <p>4. Winarno. 2016. <i>Paradigma Baru Pendidikan Pancasila</i>. Jakarta . Bumi Aksara</p>
5	MKU-1105	Kewirausahaan	2	<p>Sikap: S1, S2, S3, S9, S10, S11.  Pengetahuan: P1, P2, P3.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5.  Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK10,</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-2, BK-4, BK-7, BK-8, BK-9, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Matakuliah ini didesain untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan kepada mahasiswa tentang perkembangan konsep-konsep kewirausahaan, peranan kreativitas, inovasi, dan berbagai kecerdasan dalam kewirausahaan, serta berbagai hal yang terkait dengan persiapan untuk menjadi wirausaha.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendro, 2011 Dasar-dasar Kewirausahaan, Panduan bagi mahasiswa untuk Mengenal, memahami dan memasuki Dunia Bisnis.</li> <li>2. Hisrich, Robert D &amp; Peters, Michael ,(2002), Entrepreneur-ship, McGraw Hil, New York.</li> <li>3. Kewirausahaan Teori &amp; Praktek, Geoffrey Meredith, Penerbit : PPM Jakarta</li> <li>4. Kewirausahaan, Longenecker, Penerbit: Salemba Empat, Jakarta</li> </ol>
6	MKU-1201	Ibadah, Akhlak & Muamalah (AIK-2)	2	<p>Sikap: S1, S2, S3, S5, S6, S7, S11.  Pengetahuan: P1.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5, KU8.  Keterampilan Khusus: KK3, KK10, KK12.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-27, BK-28, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini didesain untuk memberikan penguatan dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan ibadah mahdah dan hukum muamalah. Materi perkuliahan yang disampaikan berkaitan dengan sholat, puasa, zakat, haji, qurban, aqiqah, hukum pernikahan, perbankan syariah, lembaga keuangan dalam Islam. Materi yang diberikan dalam mata kuliah AIK II tingkat muftadiin diformat sesuai dengan potensi kemampuan mahasiswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, mahasiswa yang mengikuti perkuliahan AIK II ini diharapkan tidak hanya mendapat</p>

					<p>pengetahuan tetapi juga sekaligus dapat mengembangkan kemampuannya dan mampu menghayati dan mengaplikasikan seluruh materi perkuliahan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Majelis Tarjih dan Tajdid, Risalah Islam Bidang Akhlaq, SM, Yogyakarta.</li> <li>2. PP Muhammadiyah. Himpunan Putusan Tarjih. Suara Muhammadiyah</li> <li>3. PP Muhammadiyah. Pedoman Hidup Islami Warga Muhammadiyah. Suara Muhammadiyah</li> <li>4. Abu Bakar Jabir Al-Jazairi. 1999. Pedoman Hidup Seorang Muslim (terj.</li> <li>5. Musthafa Aini,dkk.), Madinah: Maktabatul Ulum wal Hikam Departemen Agama. Al-Qur'an dan Terjemahnya</li> <li>6. Haedar Nashir, Ibrah Kehidupan, Sosiologi Makna Untuk Pencerahan Diri, SM, Yogyakarta, 2012.</li> <li>7. Haedar Nashir, Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Kebudayaan, Multi Pressindo, Yogyakarta, 2013.</li> <li>8. Ki Bagus Hadikusumo. Pustaka Hati. Toko Buku Siaran</li> <li>9. Syakir Jamaluddin. 2011. Kuliah Fiqh Ibadah. LPPI UMY.</li> <li>10. Toshihiko Izutsu. 1993. Etika Beragama dalam Qur'an. Bandung: Pustaka Firdaus.</li> <li>11. Yunahar Ilyas. 1999. Kuliah Akhlaq. Yogyakarta: LPPI UMY</li> </ol>
7	MKU-2301	Kemuhammadiyahahan (AIK-3)	2	<p>Sikap: S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S9, S11.  Pengetahuan: P4.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5.  Keterampilan Khusus: KK3, KK4.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-27, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Pembelajaran Kemuhammadiyahahan di desain untuk memberikan penguatan dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan usaha menyelaraskan antara kemampuan dalam menggunakan logika (akal) dalam memahami wahyu sebagai pembimbing kerja akal dalam kehidupan berIslam. Materi perkuliahan yang disampaikan berkaitan dengan kedudukan akal dan wahyu dalam Islam, ilmu pengetahuan dalam Islam, membahas Prinsip-prinsip Islam tentang sains dan teknologi,</p>

					<p>Prinsip-prinsip Islam tentang ekonomi, Prinsip-prinsip Islam tentang geografi, Prinsip-prinsip Islam tentang hukum, Prinsip-prinsip Islam tentang pendidikan, Prinsip-prinsip Islam tentang kesehatan, Prinsip-prinsip Islam tentang farmasi dan genetika, Prinsip-prinsip Islam tentang gender, dan prinsip-prinsip Islam tentang demokrasi.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahmad Azhar Basyir, Refleksi Pemikiran Keagamaan, Mizan, Bandung, 1993</li> <li>2. Al-Faruqi, Ismail Raji. 1995. Tauhid. Bandung: Penerbit Pustaka Al-Jazairi,</li> <li>3. Abu Bakar Jabir. 1999. Risalah Islamiyah, Persatuan, Yogyakarta,</li> <li>4. t.t. Ilyas, Yunahar. 1998. Kuliah Akidah Islam. Yogyakarta: LPPI UMY</li> <li>5. Musa, M.Yusuf.1988. Islam Suatu Kajian Komprehensif. Jakarta: CV. Rajawali Pasha,</li> <li>6. Muhammadiyah. Himpunan Putusan Tarjih.</li> <li>7. Rahman, Fazlur. 1979. Tema Pokok Al Quran. (terj. Anas Mahyuddin).Bandung: Pustaka Shihab, M. Quraish. 2003.</li> <li>8. Mahmud. 1984. Akidah dan Syariah Islam I. (terj. Fachruddin HS). Jakarta: Bumi Aksar</li> <li>9. 1985. Akidah dan Syariah Islam II. (terj. Fachruddin HS). Jakarta: Bumi Aksara Syekh Muhammad Abduh. Tt. Risalah Tauhid. Bulan Bintang. Yusuf Qardhawi. 2010. Fikih Jihad, Bandung, Mizan.</li> </ol>
8	MKU-2401	Islam & Ilmu Pengetahuan (AIK-4)	2	<p>Sikap: S1, S3, S5, S8, S9, S10, S11  Pengetahuan: P1, P2, P4, P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU3, KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK1, KK4, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-7, BK-8, BK-9, BK-22, BK-27, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini akan membahas secara kritis dan analitis tentang integrasi dan penerapan nilai-nilai Islam ke dalam ipteks dalam konteks lokal, regional, nasional maupun global. Berturut-turut secara lebih terfokus akan dibahas: Ilmu dalam perspektif Islam, hakekat dan kedudukan akal dan wahyu, ayat-ayat Qauliyah dan Qauniyah dan integrasi Islam dengan ilmu pengetahuan, hakekat</p>

					<p>Ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam pandangan Islam, kewajiban menuntut dan mengembangkan ilmu, dan pandangan Islam terhadap sains, teknologi dan seni.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abdul Mu'ti. 2009. Islam Berkemajuan Kisah Perjuangan KH. Dahlan dan Muhammadiyah Masa Awal. Al-Washath As'ad Abu</li> <li>2. Khalil. 1995. Revival and Renewal. Azhar Basyir. tt. Visi Misi Muhammadiyah</li> <li>3. Din Syamsudin (ed.). 1990. Muhammadiyah Kini dan Esok. Jakarta: Pustaka Panjimas.</li> <li>4. Haedar Nashir, 2006. Meneguhkan Ideologi Gerakan Muhammadiyah, Malang, UMM-Press</li> <li>5. Haedar Nashir. 2008, Khittah Muhammadiyah Bidang Politik, Yogyakarta: Suara Muhammadiyah (SM)</li> <li>6. Haedar Nashir, dkk. 2009, Manhaj Gerakan Muhammadiyah, Yogyakarta: SM.</li> <li>7. Haedar Nashir. 2010. Muhammadiyah Gerakan Pembaruan, Yogyakarta: SM.</li> <li>8. Haedar Nashir. 2011. Muhammadiyah Abad Kedua. Yogyakarta:</li> <li>9. Hambali, Hamdan. 2010. Ideologi Muhammadiyah. Yogyakarta:</li> <li>10. Heri Sucipto dan Nadjamuddin Ramli. 2005. Tajdid Muhammadiyah, dari Ahmad Dahlan Hingga A. Syafi'i Ma'arif. Jakarta: Grafindo. Jarnawi Hadikusumo. Tt. Dua Belas Langkah Muhammadiyah.</li> <li>11. Ma'arif, A. Syafii, dkk., 2010. Menggugat Modernitas Muhammadiyah, Jakarta: Best Media Utama.</li> </ol>
9	MKU-3501	Pendidikan Kewarganegaraan	2	<p>Sikap: S1, S4, S5, S6, S7.  Pengetahuan: P2, P4.  Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU7, KU8.  Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-6, BK-8, BK-28, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mahasiswa memahami dan mampu berperan serta sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia, mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya, mampu menghargai keanekaragaman budaya,</p>

					<p>agama, pandangan dan kepercayaan, pendapat/ temuan original orang lain, Serta mampu menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik .</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi, Ditjen Belmawa Ristekdikti, cetakan I, 2016.</li> <li>2. UUD 1945 Hasil Amandemen Agustus 2002, Jakarta.</li> <li>3. Universitas Gunadarma, Diklat Kuliah Pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan, Edisi 2006</li> <li>4. Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi, Prof. Dr. H. Kaelan, M.S. Drs. H. Achmad Zubaidi, M.Si, 2007</li> <li>5. Hukum dasar Geopolitik dan Geostrategi dalam kerangka keutuhan NKRI oleh Prof. DR Ermaya Suradinata, SH.MS,MH, 2005.</li> <li>6. Materi Terbuka Kesadaran Pajak untuk PT, Tim Edukasi DJP, Cetakan I 2016</li> </ol>
10	MKU-4701	Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM)	4	<p>Sikap: S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S11.  Pengetahuan: P1, P2, P4.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5, KU6, KU7, KU8.  Keterampilan Khusus: KK1, KK4.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-3, BK-4, BK-6, BK-27, BK-28, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Pengabdian pada masyarakat dilakukan melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan (KPM) yang merupakan cara yang terintegrasi dengan masyarakat sehingga mahasiswa dapat langsung melakukan pengabdian dan di masyarakat secara menyeluruh sesuai dengan tujuan KKNI.</p> <p><b>Referensi:</b>  Panduan Program Kuliah Pengabdian Masyarakat Tematik (Wisata Kampung Pendidikan)-UNIMUDA Sorong.</p>
11	MKU-4702	Seminar Usulan Proposal (SUP)	2	<p>Sikap: S1, S3, S4, S8, S9.  Pengetahuan: P1, P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU3, KU9.  Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK9.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-3, BK-7, BK-8, BK-13, BK-22, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Seminar Usulan Penelitian (SUP) adalah matakuliah kegiatan akademik wajib bagi setiap mahasiswa berupa penyusunan proposal penelitian skripsi kemudian dilanjutkan dengan presentasi dan diskusi di depan dewan penguji. Mata kuliah ini</p>

					<p>didesain untuk melatih kecakapan mahasiswa dalam menyampaikan dan mempertanggungjawabkan sebuah karya tulis ilmiah</p> <p><b>Referensi:</b> Pedoman Penulisan Skripsi/Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.Edisi Kedua, Cetakan Pertama. Sorong: Unimuda Sorong Press, 2018</p>
12	MKF-2301	<i>Personal Branding</i>	2	<p>Sikap: S1, S2, S3, S10. Pengetahuan: P3, P4. Keterampilan Umum: KU2, KU6. Keterampilan Khusus: KK7, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-2, BK-5, BK-9, K29. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini membahas tentang proses pembentukan persepsi masyarakat atau publik terhadap aspek yang dimiliki seseorang. Aspek tsb meliputi kepribadian, kemampuan, nilai, serta persepsi positif yang ditimbulkan atau ada dalam diri individu.</p> <p><b>Referensi:</b> 1. Butar Butar dan Ali, 2018. Strategi Personal Branding Selebgram Non-Selebriti. Profesi Humas: Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat, Volume 2, No. 2, Februari Halaman 86-101. Universitas Telkom 2. Imawati, Solihah, dan Shihab. 2016. Analisis Personal Branding Fashion Blogger Diana Rikasari. JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Program Studi Public Relations, Universitas Presiden 3. Soraya, Iin. 2017. Personal Branding Laudya Cynthia Bella Melalui Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @bandungmakuta). Jurnal Komunikasi Volume VIII Nomor 2, September, Program Studi Periklanan/AKOM BSI Jakarta.</p>
13	MKF-4701	Praktek Kerja Lapangan (PKL)	4	<p>Sikap: S1, S9, S10, S11. Pengetahuan: P2, P7, Keterampilan Umum: KU1, KU3. Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-6, BK-7, BK-8, BK-9, BK-22, BK-29. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mempelajari dan memperkenalkan mahasiswa pada lingkungan kerja perusahaan berbasis digital, sejarah pendirian perusahaan, manajemen perusahaan, uraian proses produksi dan peralatan utamanya, uraian sistem instrumentasi dan kontrol, uraian sistem</p>

					<p>utilitas, dan tugas khusus, dengan menggunakan metode pembelajaran kuliah yang meliputi ceramah, observasi unit peralatan dan interview dengan staff terkait dan/atau dosen pembimbing, belajar mandiri di perpustakaan, penyusunan dan presentasi laporan praktek lapangan.</p> <p><b>Referensi:</b> Panduan Praktek Kerja Lapang, UNIMUDA Sorong.</p>
14	BD-1101	Pengantar Manajemen dan Bisnis	3	<p>Sikap: S1, S9, S10, S11. Pengetahuan: P1, P2, P3, P4, Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU3. Keterampilan Khusus: KK3, KK4, KK10, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-3, BK-4, BK-6, BK-7, BK-9, <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata Kuliah ini memberikan bekal pengetahuan, pengertian serta pemahaman kepada para mahasiswa agar menguasai wawasan, ruang lingkup berbagai konsep-konsep manajemen dan bisnis. Dalam mata kuliah ini diberikan pengetahuan yang berkaitan dengan kompetensi manajerial, komunikasi bisnis, serta tanggung jawab sosial dan etika, baik lingkup lokal, nasional, maupun internasional.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eko Purwanto, 2020. Pengantar Bisnis, Era Revolusi Industri 4.0. Penerbit: Sasanti Institute, Banyumas.</li> <li>2. Budiarta Kustoro, 2010. Pengantar Bisnis. Edisi 2. Penerbit Mitra Wacana Media, Jakarta. Indriyo Gito Sudarmo, 2003. Pengantar Bisnis. Yogyakarta: BPFE.</li> <li>3. Lyandra Aisyah Margie, Yulianto, Dimas Ramdhani Triputra, Maman Darmansyah, 2020. Pengantar Bisnis. Penerbit UNPAM PRESS, Banten.</li> <li>4. Sentot Imam Wahjono, 2010. Bisnis Moderen. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta</li> <li>5. Willian M. Pride, Robert J. Hughes, Jack R. Kapoor, 2014. Pengantar Bisnis. Edisi 11. Terjemahan. 2014. Penerbit Cengage Learning-Salemba 4, Jakarta.</li> </ol>
15	BD-1103	Pengantar Teknologi	2	<p>Sikap: S8, S9, S10. Pengetahuan: P6, P8.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-9, BK-13, BK-24, BK-26, <b>Materi Pembelajaran:</b></p>

		Informasi		<p>Keterampilan Umum: KU1, KU3. Keterampilan Khusus: KK1, KK6.</p>	<p>Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan sistem operasi, operasi file dan folder, utility, mode, konsep dasar sistem komputer, Input, process, output dan storage device, sistem bilangan, dan teknologi multimedia.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wawan dan Munir, (2013), Pengantar Teknologi Informasi, UPI Press, Bandung.</li> <li>2. Frenzel, Louis E., (1989), Communication Electronic , Mc Graw Hill , New York .</li> <li>3. Jogiyanto. Pengenalan Komputer. Yogyakarta: Andi Offset, 1999.</li> <li>4. Supriyanto, Aji. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek. 2005</li> <li>5. Pfaffenberger, Bryan and Bill Daley. Computers in your Future. New Jersey: Prentice Hall. 2004</li> <li>6. Purnomo, Herry, Zacharias, Theo. Pengenalan Informatika: Perspektif Teknik dan Lingkungan. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2005</li> </ol>
16	BD-1104	Dasar-Dasar Pemrograman	3	<p>Sikap: S1, S8, S9, S10, Pengetahuan: P6, P7, P8. Keterampilan Umum: KU1, KU9. Keterampilan Khusus: KK1, KK4, KK9.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-13, BK-21, BK-23, BK-25, BK-26, BK-29. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah, ini bertujuan untuk menjelaskan dan membahas pengantar algoritma, tipe-tipe data dasar, tahapan penyelesaian menggunakan computer, flowchart dan pseudo code, statemen IO, seleksi, iterasi, prosedur dan fungsi, array, string, sub range, set, enumerasi dan operasi file</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Horowitz, E. 1988. Fundamental of computer algorithms</li> <li>2. Munir, R. 2000. Algoritma dan Pemrograman, IF Bandung</li> <li>3. Kadir, A. 1999. Pemrograman Turbo Pascal, ElexMedia Komputindo</li> </ol>

17	BD-1105	Aplikasi Komputer	2	<p>Sikap: S2, S3, S8, S9, S10, S11.  Pengetahuan: P1, P4.  Keterampilan Umum: KU2, KU3, KU5.  Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-5, BK-7, BK-10, BK-11.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang pemanfaatan aplikasi komputer dalam pengolahan kata maupun data, terutama di bidang bisnis digital..</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anwar. 2009. Penuntun Praktikum Pengantar Aplikasi Komputer. Lab. Komputer FKIP UNSYIAH.</li> <li>2. Jogiyanto, H.M. 1992. Pengenalan Komputer. Penerbit Andi. Yogyakarta: Kelvin High, Electronics. 2000. PC Hardware Componets. <a href="http://www.kelvin.wsd1.org">http://www.kelvin.wsd1.org</a></li> <li>3. Kurweni, Ukar. 2000. 36 Jam Belajar Komputer Microsof Word 2000. PT. Alex Media Komputindo, Jakarta</li> <li>4. P. Thomas. 2000. Mainbord Tutorial. <a href="http://www.tomshardware.com">http://www.tomshardware.com</a></li> <li>5. Rachmaniah, M &amp; Y. Heriyani. 2000. Pengenalan Komputer. Jurusan Ilmu Komputer IPB dan Jurusan Teknik Informatika UIN.</li> <li>6. Winardi, Sutantyo. 1998. Penuntun Menggunakan Microsoft Excel 97. Jilid II. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.</li> </ol>
18	BD-1201	Manajemen Pemasaran	3	<p>Sikap: S1, S6, S9, S10.  Pengetahuan: P1, P2, P3, P5.  Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU8.  Keterampilan Khusus: KK2, KK12.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-2, BK-3, BK-6, BK-7, BK-9, BK-10, BK-12, BK-15.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana aktivitas pemasaran dilaksanakan. Pokok bahasan yang disajikan pada mata kuliah ini meliputi konsep-konsep dasar pemasaran, analisis lingkungan, pesaing dan pelanggan, serta alat-alat pemasaran (produk, harga, saluran pemasaran, dan komunikasi pemasaran).</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sholikhah, Ahmad Mundzir, Nunik Y, Amelia Trisavinaningdiah, Tika Ristia Djaya, Nining Purwaningsih, Stefani I Angmalisang, Sri Vandayuli Riorini, Eneng Wiliana, Genesis Sembiring Depari, Adi Ekopriyono, Mahmud, Natalia Sari Pujiastuti, Elsy Rahajeng.</li> </ol>

					<p>(2021). Manajemen Pemasaran: Saat ini dan Masa Depan. Penerbit: Insania, Cirebon. Cetakan-1.</p> <p>2. Widi Winarso &amp; Mulyadi. (2022). Manajemen Pemasaran. Penerbit: CV. Pena Persada, Banyumas. Cetakan 1.</p> <p>3. Farida Yulianti, Lamsah &amp; Periyadi. (2019). Manajemen Pemasaran. Penerbit: Deepublish, Sleman. Cetakan 1.</p> <p>4. Sabar Napitupulu, Nirwana Tapiomas &amp; Riduan Tobing. (2021). Manajemen Pemasaran (Pendekatan Praktis dengan Teori-Teori Para Ahli). Penerbit: Atalya Rilena Sudeco, Jakarta. Cetakan 2.</p> <p>5. Roymon Panjaitan. (2018). Manajemen Pemasaran. Penerbit: Sukarno Pressindo, Jakarta</p>
19	BD-1202	Manajemen Sumber Daya Manusia	3	<p>Sikap: S2, S3, S4, S8, S11.  Pengetahuan: P1, P4.  Keterampilan Umum: KU2, KU6, KU7, KU8.  Keterampilan Khusus: KK3, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-2, BK-3, BK-4, BK-5, BK-8, BK-24.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah manajemen sumber daya manusia (MSDM) difokuskan kepada pemahaman konsep dan kasus terkait MSDM. Cakupan pembahasan mata kuliah ini meliputi; lingkungan SDM, pengadaan dan persiapan SDM, penilaian dan pengembangan SDM, kompensasi SDM dan topik-topik khusus dalam MSDM. Mahasiswa dikembangkan untuk mampu memahami konsep MSDM serta mampu menganalisis kasus-kasus yang berkaitan dengan MSDM.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Purnama, D.D. dan Harjoyo, 2020. Manajemen Sumber Daya Manusia. Penerbit: UNPAM PRESS</li> <li>2. Handoko, T. Hani. (2011). Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: BPFE</li> <li>3. Hanggraeni, Dewi. 2012. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.</li> <li>4. Hasibuan, SP Malayu. 2019. Manajemen Sumber Daya Manusia (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.</li> <li>5. Kasmir, 2017. Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik). Jakarta: RajaGrafindo Persada.</li> </ol>

					<p>6. Sutrisno, edi. 2015. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Kencana.</p> <p>7. Supomo, Eti Nurhayati. 2018. Manajemen Sumber Daya Manusia (Untuk Mahasiswa dan Umum). Bandung: Yrama Widya.</p>
20	BD-1204	Pengantar Akuntansi	3	<p>Sikap: S1, S3, S9, S10.  Pengetahuan: P2.  Keterampilan Umum: KU1, KU5.  Keterampilan Khusus: KK1, KK3.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-3, BK-4, BK-6, BK-7, BK-9, BK-24.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini membahas sifat dasar perusahaan dan akuntansi, laporan keuangan, menggunakan akun untuk mencatat transaksi, akun neraca, proses penyesuaian, akun kas, menyelesaikan siklus akuntansi, menyelesaikan siklus akuntansi, ayat jurnal penyesuaian, sistem akuntansi, proses penyesuaian, akuntansi untuk perusahaan dagang, membuat dan posting ayat jurnal penutup, laporan arus kas, ilustrasi siklus akuntansi.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fess, Warren Reeve. 2010. Accounting, Aplikasi IFRS versi Indonesia. Jakarta: Salemba Empat.</li> <li>2. Jusuf, Al Haryono. 2001. Dasar-dasar Akuntansi. Jogyakarta: STIEYKPN</li> <li>3. Hongren, Charles T. 1989. Accounting New York: Prentice-Hall</li> <li>4. Wilcox, Kirkland, et al. 1984. Introduction to Financial Accounting. New York: Harper &amp; Row</li> </ol>
21	BD-1205	Pemrograman Berbasis Obyek	3	<p>Sikap: S3, S8, S10.  Pengetahuan: P6, P7.  Keterampilan Umum: KU7, KU8, KU9.  Keterampilan Khusus: KK4, KK6, KK9, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_13, BK_14, BK_21, BK_26, BK_29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini mempelajari konsep-konsep dasar pada object oriented programming (OOP), seperti class-object, encapsulation, inheritance, polymorphism, interface, abstract class. Secara spesifik konsep-konsep tersebut akan dipelajari dengan bantuan bahasa pemrograman Java. Selain konsep-konsep dasar OOP, pada mata kuliah ini juga akan dipelajari konsep exception handling, multithreading, object persistence, berbagai Collection, Java API, database connection, GUI (Graphical User Interface)</p>

					<p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paul J. Deitel and Harvey Deitel, 2017, Java™ How to Program 11th, Prentice Hall</li> <li>2. Herbert Schildt, Java : A Beginner's Guide, 7th, 2017, McGraw- Hill Education</li> <li>3. Abdul Kadir, Buku Pertama Belajar Pemrograman Java Untuk Pemula, 2014, MediaKom</li> <li>4. Vikash Sharma. 2018. Learning Scala Programming: Object oriented programming meets functional reactive to create Scalable and Concurrent programs. Publisher: Packt Publish. Ltd.</li> <li>5. R.H. SianiparDasar. 2018. Analisis Dan Perancangan Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan Java.Penerbit ANDI.</li> <li>6. Lia Santi, Romi Manurung, Muhamad Irwan, R.H. Sianipar. 2019. Pemrograman Java: Berorientasi Objek, Struktur Data, dan Koleksi Kelas: ISBN: 978-979-11-3453. Penerbit Sangkakala.</li> </ol>
22	BD-1206	Jaringan Komputer	3	<p>Sikap: S1, S8, S9, S10.  Pengetahuan: P4, P6.  Keterampilan Umum: KU2, KU5.  Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK4.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-13, BK-24, BK-25, BK-26, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini (i) menjelaskan prinsip-prinsip utama yang mendasari rancangan dan operasional jaringan dengan benar dan lengkap; (ii) Menjelaskan prinsip-prinsip untuk mendukung aspek skalabilitas, mobilitas, pengaturan sumber daya, dan keamanan jaringan; (iii) Membangun aplikasi sederhana berbasis jaringan.</p> <p><b>Referensi:</b>  Larry L. Peterson and Bruce S. Davie., Computer Networks : A Systems Approach 5th ed., Morgan Kaufmann, 2012.</p>
23	BD-1206	Pengantar Matematika Bisnis	3	<p>Sikap: S3, S8, S9, S10, S11.  Pengetahuan: P1, P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU5.  Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK9.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-7, BK-21, BK-22, BK-26.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini membahas tentang Model Ekonomi, Himpunan dan Operasinya, Barisan dan Deret dan Penerapannya dalam</p>

					<p>Ekonomi, Fungsi linier, Penerapan Fungsi linier dalam Ekonomi, Perhitungan Diferensial dan Penerapannya dalam Ekonomi, Perhitungan Integral dan Penerapannya dalam Ekonomi, Penerapannya dalam Ekonomi dan Program Linier, Fungsi Eksonen dan aplikasinya, kalkulus diferensial dan aplikasinya, serta depresiasi.</p> <p>Referensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sofyan Assauri. (2000). Matematika Ekonomi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.</li> <li>2. Josep Bintang Kalangi. (2004). Matematika Ekonomi Dan Keuangan, Jakarta: Salemba Empat.</li> <li>3. Budi Frensdy. (2010). Matematika Keuangan, Jakarta: Salemba Empat.</li> <li>4. Suripto, Suripto and Supriyanto, Supriyanto and Putri Irmala Sari, Putri Irmala Sari (2021) Smartsolution Matematika Bisnis &amp; Keuangan. Pustaka Aksa.</li> </ol>
24	BD-2301	Manajemen Keuangan	3	<p>Sikap: S1, S2, S3, S7, S9, S10.  Pengetahuan: P1, P2.  Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK4, KK6, KK9, KK11.</p>	<p><b><u>Bahan Kajian:</u></b> BK-1, BK-2, BK-4, BK-7, BK-20, BK-29.  <b><u>Materi Pembelajaran:</u></b>  Mata Kuliah ini membahas tinjauan atas Manajemen Keuangan, Nilai Waktu Dari Uang, Pasar Keuangan, Anuitas, Laporan Keuangan, Arus Kas, Modal Kerja, Manajemen Kas, Manajemen Piutang, Laporan Keuangan Dan Perpajakan, Persediaan, Analisis Laporan Keuangan, Analisis Break Even Point, Saham Dan Valuasinya, Analisis Leverage, Tingkat Suku Bunga, Keputusan Pendanaan, Obligasi, Dana Dan Sumber Penggunaannya,</p> <p><b><u>Referensi:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Houston dan Brigham. 2011. Dasar-dasar Manajemen Keuangan. Jakarta: Salemba Empat</li> <li>2. Keown et al, Basic financial management , 10th edition ,Prentice Hall</li> </ol>

25	BD-2302	Perpajakan	3	<p>Sikap: S7, S10, S11  Pengetahuan: P4, P7.  Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK3, KK6, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_1, BK_3, BK_7, BK_20, BK_21, BK_, BK_, BK_.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini sangat mendukung kegiatan bisnis yang di dalamnya menyajikan kerangka (framework) untuk memberikan pengetahuan berkenaan dengan sistem perpajakan di Indonesia dan perhitungan masing-masing jenis pajak yang meliputi PPh, PPN &amp; PPnBM, Rekonsiliasi Fiskal, penyusunan SPT Tahunan Wajib Pajak Orang Pribadi (WP OP) dan Wajib Pajak Badan, serta undang-undang/peraturan terbaru dari masing-masing jenis pajak.</p> <p><b>Referensi:</b>  1. Siti Kurnia Rahayu. (2020). Perpajakan Indonesia: Konsep, Sistem dan Implementasi, Rekayasa Sains Bandung.  2. Undang Undang RI Nomor 16 Tahun 2009 Ketentuan dan Tata Cara Perpajakan.</p>
26	BD-2303	Interaksi Manusia dan Komputer	3	<p>Sikap: S9, S11.  Pengetahuan: P3, P8.  Keterampilan Umum: KU1, KU2.  Keterampilan Khusus: KK1, KK7, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_8, BK_16, BK_19, BK_24, BK_25.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa tentang bagaimana Interaksi Manusia Komputer serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi user-nya. Dalam mata kuliah ini juga disampaikan tentang tahap-tahap dalam proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI ) serta tren-tren desain UI yang terkini. Pada perkuliahan ini akan membekali mahasiswa berfikir analitis dan logis.</p> <p><b>Referensi:</b>  1. Valverde R, 2011. Principles Of Human Computer Interaction, Lambert Academic Publishing.  2. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to UI Design. Third Edition.  3. Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. 2002. Interaction Design_beyond Human Computer –Interaction, J. Wiley &amp; Sons  4. Heim, S. 2007, The Resonant Interface HCI Foundations for</p>

					interaction design, Addison Wesley. 5. Coninx, Karin., et al. 2006. Task Models and Diagrams for UI Design. Springer.
27	BD-2304	Sistem Operasi dan Basis Data	3	Sikap: S1, S3, S9. Pengetahuan: P6, P7, P8. Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU3, KU9. Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK9, KK11.	<b>Bahan Kajian: BK-4, BK-13, BK-21, BK-26,</b> <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini mempelajari pengenalan umum Sistem Operasi dan Struktur Sistem Komputer, Struktur Sistem Operasi, Manajemen Proses, Penjadwalan Proses, Sinkronisasi dan deadlock, Manajemen Memori, Virtual Memory, manajemen sistem input/output, manajemen dan sekuriti system computer, serta system terdistribusi. Pada pembahasan basis data diberikan pemahaman dan penguasaan mengenai konsep-konsep basis data, model data relasional, teknik pembentukan basis data dan normalisasi, penggunaan bahasa query (sql) untuk pencarian, pengurutan, penyaringan, penghapusan dan update data serta pembuatan program aplikasi basis data dalam pengembangan sistem pengolahan data berbasis komputer serta penggunaan basis data dalam sistem informasi.  <b>Referensi:</b> 1. Ramez Elmasri & Shamkhant B. Navathe, Fundamental Database System, Sixth Edition (Models, Languages, Design, and Application Programming, Pearson. 2. David M. Kroenke, Database Processing (Fundamental, Design, Implementation) Oracle Academy Database Foundation and Database Desain Courses
28	BD-2305	Kreatifitas dan Inovasi Bisnis	3	Sikap: S2, S3, S4, S10. Pengetahuan: P1, P2, P4. Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU8. Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK3, KK10.	<b>Bahan Kajian: BK-3, BK-6, BK-7, BK-8, BK-29.</b> <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata Kuliah ini memberikan pendalaman berbagai persoalan mendasar terkait dengan Bisnis Kreativitas dan Inovasi untuk semua aspek bisnis dan organisasi. sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan melahirkan berbagai ide yang kreatif dan inovatif yang berguna bagi masyarakat

					<p>banyak.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Robert D. Hisri ch, PH.D. Mi chael P. Peters, PH.D. Dean A. Shepherd, PH.D. ENTREPRENEURSH IP S IXTH EDIT IO N (2005) - McGrawHill</li> <li>2. Ir. Hendro, M .M.. 2011. Dasar-Dasar KewiraUsahaan. Jakarta: Erlangga</li> <li>3. Leonardus Saiman. 2014. K ewira usahaan Edisi 2. Jakarta: Salemba Empat</li> <li>4. Smith, David (2010), Exploring Innovation, 2Ed. London: Mc.Graw-Hill Education (UK) Limited</li> <li>5. Tidd, Joe., Bessant, John (2009), Managing Innovation: Integrating Technological, Market and Organizational Change, 4 Ed, London, John Willey&amp; Sons, Ltd</li> <li>6. Sundbo, Jon., Fugisan, Lars (2002), Innovation as Strategic Reflexing, London, Routledge</li> </ol>
29	BD-2306	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2	<p>Sikap: S1, S3, S9.  Pengetahuan: P6, P8.  Keterampilan Umum: KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK6, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian: BK-13, BK-23, BK-25, BK-26,</b></p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b></p> <p>Mata kuliah ini memberi bekal para mahasiswa untuk mengetahui arsitektur dan organisasi suatu komputer. Melalui mata kuliah mahasiswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami evolusi dan kinerja computer dari generasi 1 sampai dengan 6, struktur interkoneksi komponen computer yang dikenal dengan istilah sistem bus, memori terutama cache, internal dan eksternal memori, modul I/O dan CPU sebagai bagian komponen computer, Operating System Support, Computer arithmetic, memahami lebih dalam mengenai set intruksi seperti fungsi, karakteristik, format dan teknik pengalamatannya.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stallings, William., Computer Organization and Architecture, New Jersey:Prentice Hall, 1996.</li> <li>2. Hayes., Computer Architecture and Organization, New York:</li> </ol>

					McGraw-Hill, 1988.
30	BD-2307	Digital Marketing	3	Sikap: S3, S10. Pengetahuan: P1, P3, P5. Keterampilan Umum: KU1, KU3. Keterampilan Khusus: KK5, KK7, KK8,	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-2, BK-9, BK-15, BK-24.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini mempelajari tentang pemasaran secara online, meliputi promosi merek atau bisnis untuk terhubung dengan pelanggan potensial menggunakan internet dan dengan bentuk komunikasi digital lainnya. Ini tidak hanya mencakup email, media sosial, dan iklan berbasis web, tetapi juga pesan teks dan multimedia sebagai saluran pemasaran. Pada intinya, mata kuliah ini membahas tentang kampanye pemasaran melibatkan komunikasi digital.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kingsnorth, S. (2019). Digital marketing strategy: an integrated approach to online marketing. Kogan Page Publishers.</li> <li>2. Ryan, D., &amp; Jones, C. (2009). Digital marketing: Marketing strategies for engaging the digital generation. Cornwall, UK: Kegan Page.</li> <li>3. Rogers, D. L. (2014). The network is your customer: five strategies to thrive in a digital age. Yale University Press.</li> <li>4. Peterson, E. (2004). Web Analytics Demystified (available for free download from Web Analytics Demystified)</li> </ol>
31	BD-2401	Manajemen Produk	3	Sikap: S1, S9, S10, S11. Pengetahuan: P1, P2, P3. Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5, KU6. Keterampilan Khusus: KK2, KK3, KK4, KK9, KK10, KK12.	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-2, BK-3, BK-7, BK-9.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang isu-isu dan pertimbangan dalam pengelolaan harga produk, menggambarkan peran harga dan manajemen produk dalam mencapai tujuan bisnis strategis, menunjukkan hubungan antara harga dan manajemen produk dalam konteks bauran pemasaran dan proses manajemen pemasaran. Mata Kuliah ini meliputi pengembangan pemahaman dan kompetensi dalam menangani masalah yang berkaitan dengan pengelolaan produk yang ada, perumusan strategi pasar-produk, perencanaan dan</p>

					<p>pelaksanaan keputusan produk baru, strategi manajemen merek, strategi harga dan biaya, penetapan harga bauran pemasaran, dan penetapan harga lainnya.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tjiptono, Fandy. 2011. Manajemen dan Strategi Merek. Yogyakarta: Penerbit Andi.</li> <li>2. Tai, Jacky dan Chew, Wilson. 2012. Brand Management. Jakarta: PT. Indeks.</li> <li>3. Fahmi, Irham. 2014. Manajemen Produksi dan Operasi. Bandung: Penerbit Alfabeta.</li> </ol>
32	BD-2402	Statistika Bisnis	3	<p>Sikap: S3, S8, S9.  Pengetahuan: P1, P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU3, KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK2, KK6, KK12,</p>	<p><b>Bahan Kajian: BK-21, BK-22, BK-26, BK-29.</b></p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b></p> <p>Mata kuliah ini membahas tentang penggunaan metoda statistika serta model-model ekonometrika dalam analisis kuantitatif yang diaplikasikan di bidang bisnis, ekonomi dan manajemen. Pokok materi mata kuliah ini meliputi: (1) konsep data dan ukuran data statistik, (2) konsep probabilitas, (3) Pengujian hipotesis, (4) pengenalan model ekonometrika dan metodologi ekonometrika, (4) analisa regresi linier sederhana dan analisa korelasi sederhana, dan (5) analisa regresi linier berganda dan korelasi berganda. Materi SEL ini diutamakan untuk penguasaan konsep dasar analisis kuantitatif dengan menggunakan metoda statistika dan permodelan ekonometrika. Disamping itu dibahas juga aplikasi penggunaan software yang pada umumnya digunakan dalam analisis statistika.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suharyadi dan Purwanto. 2016. Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern. Buku 1 dan 2 Edisi 3. Penerbit Salemba Empat: Jakarta</li> <li>2. Ken Black. 2013. Business Statistics. John Willey &amp; Sons</li> </ol>

33	BD-2402	<i>Internet of Things</i>	3	<p>Sikap: S7, S8, S9, S10</p> <p>Pengetahuan: P1, P2.</p> <p>Keterampilan Umum: KU1, KU5, KU9.</p> <p>Keterampilan Khusus: KK1, KK4</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_1, BK_7, BK_12, BK_17, BK_29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah internet of things (IoT) berisi materi dasar tentang penggunaan internet dari dimensi masyarakat yang bisa dibenamkan pada benda/perangkat/obyek IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni) di sekitar. Pada hasil akhir kuliah diharapkan mahasiswa terampil dalam mengaplikasikan internet of things (IoT) secara santun, praktis dan komprehensif</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Francis da Costa, 2013. Rethinking the internet of things .Apress.</li> <li>Delicatio, Flavia C, dkk , 2013 Middleware Solutions for internet of things. Springers.</li> <li>Holler, Jan, 2014. From Machine to Machine to the internet of things, Elsevier.</li> </ol>
34	BD-2403	<i>Financial Technology</i>	3	<p>Sikap: S2, S3, S6, S10.</p> <p>Pengetahuan: P1, P2,</p> <p>Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU9.</p> <p>Keterampilan Khusus: KK1, KK6,</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-6, BK-7, BK-11, BK24, BK-29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b> Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari dan memahami industri teknologi keuangan (financial technology atau fintech) di Indonesia. Topik bahasan paruh pertama mata kuliah ini memberikan landasan teoretis yang mencakup latar belakang perkembangan industri fintech, masuknya fintech pada industri perbankan, neobanks, peran fintech dalam meningkatkan inklusi dan literasi keuangan, bisnis model fintech, alternative credit scoring serta bentuk-bentuk fintech di antaranya fintech payment dan lending. Pada paruh kedua, mahasiswa akan memperoleh wawasan mengenai fintech crowdfunding dan investasi, aspek teknologi dari fintech, inovasi insurtech, regulasi dalam fintech. Sebagai luaran, mahasiswa akan mengaplikasikan ilmunya ke dalam riset atau proposal bisnis rintisan bidang fintech yang berorientasi sosial dan keberlanjutan</p> <p><b>Referensi:</b></p>

					<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rubini, A. (2018). Fintech in a flash: financial technology made easy. Walter de Gruyter GmbH &amp; Co KG.</li> <li>2. Wilson Jr, J. D. (2017). Creating strategic value through financial technology. John Wiley &amp; Sons.</li> <li>3. Financial Stability Board (2017). Financial Stability Implications from FinTech Supervisory and Regulatory Issues that Merit Authorities' Attention.</li> <li>4. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial</li> <li>5. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/8/PBI/2017 Tentang Gerbang Pembayaran Nasional (National Payment Gateway)</li> <li>6. POJK No. 13/POJK.02/2018 Inovasi Keuangan Digital di Sektor Jasa Keuangan</li> <li>7. Kusumahadi, T. A., &amp; Utami, N. (2022). Teknologi finansial, literasi keuangan, dan keputusan investasi produk reksa dana di Indonesia. Jurnal Manajemen Maranatha, 21(2), 177-186.</li> <li>8. Utami, N. (2023). Analysis of the Use of Financial Technology and Financial Literacy Among MSMEs. MBIA, 22(1), 11-21.</li> </ol>
35	BD-2404	Sistem dan Proses Bisnis	3	<p>Sikap: S1, S3, S9, S10, S11.  Pengetahuan: P1, P2, P3, P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU3, KU9.  Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK4, KK9.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-3, BK-6, BK-7, BK-9, BK-22, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini mempelajari tentang proses bisnis disertai analisisnya, dasar sistem informasi bisnis, dokumentasi pengumpulan data, komponen bisnis, model proses bisnis, mata rantai dalam proses bisnis, teknik pengumpulan data, proses bisnis informasi, proses bisnis manajemen</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitriani, A. Nurul. (2016). Materi Kuliah Analisa Proses Bisnis . kuningan: FKOM UNIKU.</li> <li>2. Jorge Cardoso, Wil Van Der Aaist, 2009. Business Process Modeling, Information science Reference.</li> <li>3. Rangkuti, F(2007). Busines Plan.Teknik membuat Perencanaan Bisnis dan Analisis Kasus, Jakarta: PT Gramedia</li> <li>4. Vincent, G(1997). Statistical Process Control:Penerapan Teknik-Teknik StatistikalDalam Manajemen Bisnis Total ,Jakarta: PT</li> </ol>

					Gramedia 5. Universitas Mecu Buana, 2016. Modul Perkuliahan Pengenalan Proses Bisnis.
36	BD-2405	Pemrograman Basis Data	3	Sikap: S8, S9, S10. Pengetahuan: P6, P7 Keterampilan Umum: KU2, KU5 Keterampilan Khusus: KK1, KK4.	<b>Bahan Kajian:</b> BK_13, BK_14, BK_19, BK_21, <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah praktikum yang mengajarkan pembuatan basis data relasional dan mempraktekkan dasar – dasar query (SQL Fundamental) dalam basis data menggunakan Sql.  <b>Referensi:</b> 1. Raghu Ramakrishnan and Johannes Gehrke. 2003. Database Management Systems Third Edition. McGraw-Hill 2. Henry F. Korth, Abraham Silberschatz. 2011. Database system concepts 6th Edition.McGraw-Hill
37	BD-2406	Sistem Informasi Manajemen	3	Sikap: S8, S9, S10. Pengetahuan: P1, P2. P4. Keterampilan Umum: KU5, KU8. Keterampilan Khusus: KK1, KK3.	<b>Bahan Kajian:</b> BK_3, BK_6, BK_7, BK_20. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini membahas konsep-konsep teoritis tentang sistem informasi manajemen (SIM), mahasiswa akan mampu mengerti dan mampu mengidentifikasi kebutuhan informasi pada setiap tingkatan dalam organisasi; memiliki kemampuan untuk menggambarkan dan melakukan analisis berbagai aspek sistem informasi dalam organisasi. Dalam perkuliahan ini dibahas dukungan sistem informasi dalam proses bisnis, penggunaan sistem informasi sebagai keunggulan kompetitif, konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, dan sistem informasi, konsep SIM, komponen SIM, data base SIM, analisis dan pengembangan sistem informasi, sistem informasi akuntansi, sistem informasi pemasaran, sistem informasi SDM, sistem informasi manufaktur, sistem informasi keuangan, sistem informasi eksekutif, dan sistem pendukung keputusan.  <b>Referensi:</b> 1. Davis, G.B. dan M.H. Olson. 1985. Management Information Systems: Conceptual, Foundation, Structure, and Development.

					<p>McGraw-Hill Book Company. USA.</p> <p>2. Kroenke, D.M. 1992. Management Information System. McGraw-Hill, Inc. USA.</p> <p>3. McLeod, R. 1995. Sistem Informasi Managemen. H. Teguh (penerjemah) H. Sukardi (editor). PT. Bhuana Ilmu Populer. Jakarta.</p> <p>4. McLeod, R. Dan G. Schell. 2004. Management Information Systems. Pearson Education, Inc. USA.</p>
38	BD-3501	Pemrograman Web	3	<p>Sikap: S8, S9, S10.  Pengetahuan: P6, P7.P8.  Keterampilan Umum: KU1, KU9.  Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_13, BK_14, BK_17, BK_21, BK_29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini membahas teknologi web serta pemrograman web termasuk di dalamnya, yaitu HTML &amp; HTML 5, CSS, PHP, database MySQL, JavaScript, Ajax, dan Content Management System.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. URL: <a href="https://www.w3.org/TR/2004/REC-webarch-20041215/">https://www.w3.org/TR/2004/REC-webarch-20041215/</a></li> <li>2. Wang, Paul. Katila, Sanda. 2003. An Introduction to Web Design+Programming. Brooks/Cole Book.</li> <li>3. Thomas A. Powel. 2010. HTML &amp; CSS: The Complete Reference, Fifth Edition. The McGraw-Hill: United States.</li> <li>4. Ducket, Jon. 2004. Beginning Web Programming with HTML, XHTML, and CSS. Wiley Publishing: Canada.</li> <li>5. Greenspan, Jay., Bulger, Brad. 2001. MySQL/PHP Database Applications. M &amp; T Books: New York.</li> <li>6. Bulger, Brad., Greenspan, Jay., Wall David. 2004. MySQL/PHP Database Applications, Second Edition. Wiley Publishing: Indiana.</li> <li>7. Solichin, Achmad. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL.</li> <li>8. Celko, Joe. 1999. Data and Databases: Concept In Practice. Morgan Kaufmann Publishers: San Fransisco, USA.</li> <li>9. Wildenius, Michael., Axmark, David., MySQL AB. 2003. MySQL Reference Manual Documentation From the Source. O'Reilly Community Press: Swedish.</li> </ol>

39	BD-3502	Desain Grafis	3	<p>Sikap: S3, S4, S9  Pengetahuan: P5, P8.  Keterampilan Umum: KU1, KU6, KU9.  Keterampilan Khusus: KK1, KK7, KK10</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_12, BK_16, BK_19, BK_23, BK_24, BK_29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Desain Grafis adalah mata kuliah yang membahas tentang konsep, prinsip, dan teknik dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik melalui penggunaan elemen-elemen desain. Mahasiswa akan mempelajari perangkat lunak desain grafis profesional serta menerapkan kreativitas dan prinsip desain dalam berbagai proyek praktis.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuckman, B., &amp; Monetti, D. (2014). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers. Adobe Photoshop User Guide. Adobe Illustrator User Guide. CorelDRAW User Guide.</li> <li>2. Wahana Komputer. (2017), Corel Drow X7 for Advertising. Yogyakarta: Andi Forum Komputer (<a href="https://www.forumkomputer.com">https://www.forumkomputer.com</a>)</li> <li>3. Gapra. (2019), Panduan Lengkap Menjadi Seorang Desainer Profesional Corel Drow.</li> <li>4. Arifin Zainul. (2012), Belajar Corel Drow. Ebook</li> </ol>
40	BD-3503	<i>E-Commerce</i>	3	<p>Sikap: S8, S10, S11.  Pengetahuan: P3, P5.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5.  Keterampilan Khusus: KK2, KK5, KK7, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b>BK_9, BK_12, BK_15, BK_29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini memberikan dasar-dasar e-commerce dan perancangan e-commerce. Materi yang diberikan meliputi konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce diindustri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah sistem e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe sistem e-commerce sederhana.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indrajid. Richardus Eko, 2001. E-Commerce : Kiat dan Strategi Bisnis Didunia Maya, Elex-Media Komputido.</li> </ol>

					<p>2. Trban,Efraim, David King, 2002. Introduction to E-Commerce, Prentice Hall.</p> <p>3. Yogyianto, 2004. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Keempat, Andi Offset.</p>
41	BD-3504	Bisnis Usaha Kecil Menengah	3	<p>Sikap: S3, S6, S9.            Pengetahuan: P2, P4, P5            Keterampilan Umum: KU2, KU5,            Keterampilan Khusus: KK1, KK5, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_2, BK_7, BK_9, BK_11, BK_12, BK_BK_15. BK_29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>            Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang pengertian UKM dan eksistensi UKM di Indonesia, kelemahan dan kelebihan pelanggan atau pesaing, strategi dalam pengembangan UKM, konsep aplikasi pembiayaan UKM dan E-Commerce For UKM ; Aplikasi dan Implementasi, penetapan harga produk dan kelayakan, kredit untuk UKM, manajemen dan supervise UKKM, pembangunan UKM dan kemitraan, Usaha Perbankan dan Akses UKM ke sektor jasa</p> <p><b>Referensi:</b>            1. Subanar, Harimurti, 2009, Manajemen Usaha Kecil, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta Tambunan, Tulus TH, 2009, UMKN di INDONESIA, Ghalia Indonesia, Bogor            2. Jay Conrad Levinson dan Al Lautenslager, 2006, Guerrilla Marketing in 30 Days, Andi Offser, Yogyakarta            3. Thomas W. Zimmerer dan Norman M. Scarborough, 2005, Kewirausahaan dan Manajemen Bisnis Kecil, PT Indeks sKelompok Gramedia, Jakarta</p>
42	BD-3505	Rekayasa Perangkat Lunak	3	<p>Sikap: S8, S10.            Pengetahuan: P6, P8            Keterampilan Umum: KU1,KU2.            Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK9</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_13, BK_16, BK_23, BK_25, BK_29.</p> <p><b>Materi Pembelajaran:</b>            Pada dasarnya mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang konsep rekayasa perangkat lunak, keuntungan penerapan aplikasi perangkat lunak, pengembangan perangkat lunak, dan pentingnya implemtasi sistem yang ditunjukkan dengan pengerjaan soal dengan benar. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa memahami teknik rekayasa perangkat lunak modern dan siklus hidup perangkat lunak, termasuk analisis kebutuhan dan spesifikasi, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan perangkat</p>

					<p>lunak</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Roger S. Pressman and Bruce Maxim, 2019. Software Engineering: A Practitioner's Approach, 9th Edition, McGraw-Hill Higher International.</li> <li>2. Ian Sommerville. 2016. Software Engineering, 10th edition, Pearson Education Limited.</li> </ol>
43	BD-3506	<i>Customer Relationship Management</i>	2	<p>Sikap: S2, S8.            Pengetahuan: P1, P3, P5.            Keterampilan Umum: KU5, KU6.            Keterampilan Khusus: KK2, KK5, KK7, KK8, KK9, KK12.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_2, BK_9, BK_11, BK_12, BK_15.  <b>Materi Pembelajaran:</b>            Mata kuliah ini merupakan sub bagian dari mata kuliah manajemen pemasaran, yang akan membahas tentang kerangka konsep-tual dan praktik manajemen hubungan dengan pelanggan. Manajemen Hubungan Pelanggan memiliki peran penting manakala perilaku konsumen semakin dinamis perubahannya serta diikuti persaingan bisnis yang semakin kompetitif. Manajemen pelanggan difokuskan pada perencanaan dan mengelola data konsumen untuk men-ciptakan nilai pelanggan, salah satunya dengan memanfaatkan IT. Serta mengem-bangkan strategi pemasaran berdasarkan kekuatan-kekuatan yang mempengaruhi organisasi, seperti; regulasi, sosial, pasar, teknologi dan kondisi pasar. Sebagai bagian dari strategi maka keputusan manajemen pelanggan akan mempengaruhi perilaku pasar.</p> <p><b>Referensi:</b>            Customer Relationship Management – Concepts and Technologies 2nd Edition, Francis Buttle, 2009</p>
44	BD-3507	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	<p>Sikap: S1, S3, S9.            Pengetahuan: P1, P2, P4.            Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU5, KU7.            Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK4, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-4, BK-5, BK-7, BK-9, BK-14, BK-24  <b>Materi Pembelajaran:</b>            Mata kuliah Manajemen Proyek Teknologi Informasi berisi pengajaran mengenai Manajemen Proyek secara umum dan bagaimana penerapannya pada Proyek Teknologi Informasi yang memiliki karakteristik khusus. Tujuan perkuliahan adalah</p>

					<p>mahasiswa mampu menganalisis, merencanakan, dan mendokumentasikan hal-hal yang diperlukan dalam melaksanakan tiap tahapan Proyek Teknologi Informasi.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Information Technology Project Management, Schwalbe Kathy, Thomson Course Technology 4th Edition for International Student Edition</li> <li>2. 2000. A Guide to the Project Management Body of Knowledge, Project Management Institute, Newtown Square, Pennsylvania USA</li> <li>3. 2013. Head First PMP, 3rd Edition, Jennifer Greene, Andrew Stellman, O'Reilly Media</li> </ol>
45	BD-3601	Pemrograman Mobile	3	<p>Sikap: S9, S10, S11.            Pengetahuan: P6, P7            Keterampilan Umum: KU1, KU5            Keterampilan Khusus: KK1, KK6, KK9.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_13, BK_14, BK_16, BK_18, BK_19, BK_21.  <b>Materi Pembelajaran:</b>            Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konseptual dan implementatif pengembangan aplikasi mobile dan interaksinya dengan web service untuk mengembangkan aplikasi mobile skala personal dan enterprise.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Official Android Developer Documentation  <a href="http://developer.android.com/">http://developer.android.com/</a>.</li> <li>2. Esposito, Dino, Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, 2012, O'Reilly Media.</li> <li>3. Iversen, Jakob &amp; Eierman, Michael, Learning Mobile App Development A Hands-on Guide to Building Apps with iOS and Android , 2014, PearsonEducation.</li> <li>4. Meier, Reto, Professional Android 4 Application Development, 2012, John Wiley and Sons.</li> <li>5. McWherter, Jeff &amp; Gowell, Scott, Professional Mobile Application Development, 2012, John Wiley &amp; Sons.</li> </ol>

46	BD-3602	Sekuriti Komputer	3	<p>Sikap: S7, S8, S9, S11.  Pengetahuan: P4, P8.  Keterampilan Umum: KU5, KU6.  Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK10</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_20, BK_23, BK_24, BK_25.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang keamanan, pengertian sistem dan pengertian keamanan sistem, evaluasi keamanan sistem, mengamankan sistem informasi, keamanan email, keamanan web, eksploitasi keamanan sistem, cyber law, keamanan sistem wireless, intruder</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Charles P. Pfleeger dan Shari P. Pfleeger , Security in Computing 2nd Edition, Prentice Hall, 2003</li> <li>2. Matt Bishop, Computer Security Art and Science, Addison-Wesley, 2003</li> <li>3. Bruce Schneier, Applied Cryptography Protocols, Algorithms and Source Code in C, John Wiley &amp; Sons, 1996</li> <li>4. Simson Garfinkel dan Gene Spafford, Practical UNIX and Internet Security, O'Reilly &amp; Associates, 1996</li> <li>5. Rahmat Rafiudin, Menguasai Security UNIX, Elex Media Komputindo, 2002</li> <li>6. Gede Artha ZP, Hacker Sisi Lain Legenda Komputer, Adigna, 1999</li> </ol>
47	BD-3603	<i>Data Mining</i>	3	<p>Sikap: S3, S8, S10, S11.  Pengetahuan: P6, P7.  Keterampilan Umum: KU5, KU9.  Keterampilan Khusus: KK4, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_21, BK_22, BK_26, BK_29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Mata kuliah Data Mining berisi pengajaran tentang data, teknik-teknik mengolah data, teknik penggalian data, sehingga diperoleh pola-pola tertentu yang dapat menjadi informasi yang berguna dan juga aplikasi dan permasalahan penerapannya pada kondisi riil</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction to Data Mining 2nd Edition, Tan, Pang-Ning; Steinbach, Michael; Kumar, Vipin, vi Pearson Education, Inc, 2015</li> <li>2. Data Mining Concepts and Techniques 3rd edition, Han, Jiawei;</li> </ol>

					Kamber, Micheline, and Jian Pei, Morgan Kaufmann, 2011 3. Data Mining and Knowledge Discovery Handbook Second Edition, Maimon, Oded; Rocach, Lior, Springer, 2010
48	BD-3604	Kecerdasan Buatan	2	Sikap: S3, S11. Pengetahuan: P2, P5. Keterampilan Umum: KU1, KU2, Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK5, KK8.	<b>Bahan Kajian:</b> BK_2, BK_10, BK_11, BK_12. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini akan memberikan dasar tentang kecerdasan buatan yang berfokus pada beberapa aplikasi dari kecerdasan buatan dan beberapa teknik penyelesaian masalah dalam kecerdasan buatan yang dikenal dengan soft computing. Selain itu mempelajari beberapa teori dan aplikasi dari sistem cerdas.  <b>Referensi:</b> 1. Suyanto, Artificial Intelligence revisi kedua – informatika Bandung, 2014 2. Russel, Stuart, Artificial Intelligence : a modern Approach, pearson, 2011
49	BD-3605	Sistem Enterprise	3	Sikap: S1, S8, S9, S10, S11. Pengetahuan: P1, P, P4. Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU6. Keterampilan Khusus: KK1, KK3, KK6, KK9,	<b>Bahan Kajian:</b> BK_7, BK_10, BK_20, BK_23, BK_25. <b>Materi Pembelajaran:</b> Mata kuliah ini berisi tentang konsep integrasi sumber daya perusahaan dalam sebuah sistem tunggal berbasis komputer yang memungkinkan mendapatkan efisiensi yang tinggi dan memudahkan proses pengambilan keputusan. Mata kuliah ini berisikan tentang perkembangan definisi dan ruang lingkup Enterprise Resource Planning (ERP), aspek-aspek teknologi ERP, modul-modul ERP, implementasi dan pemeliharaan ERP, analisis kelayakan dan evaluasi sistem ERP dan software-software ERP. Mahasiswa dapat menerangkan kemampuan dari ERP, memahami kebutuhan perusahaan akan sistem ERP, dan menghasilkan proposal usulan Solusi ERP  <b>Referensi:</b> Bradford, M. (2015) Modern ERP: Select, Impelement, & Use Today's Advanced Business Systems 3rd Edition

50	BD-3606	Metodologi Penelitian Bisnis	4	<p>Sikap: S1, S3, S8, S10, S11.          Pengetahuan: P1, P2, P7.          Keterampilan Umum: KU1, KU3, KU5.          Keterampilan Khusus: KK1, KK6.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_1, BK_3, BK_6, BK_7, BK_22.  <b>Materi Pembelajaran:</b>          Mata kuliah metode penelitian bisnis berisi tentang konsep, prosedur, dan teknik melakukan penelitian ilmiah dalam bidang bisnis. Secara keseluruhan, mata kuliah ini mencakup empat bagian utama, yaitu pengenalan terhadap penelitian bisnis, desain penelitian bisnis, dan sumber dan pengumpulan data, dan analisis dan presentasi data. Pengenalan penelitian bisnis mencakup kajian tentang pentingnya penelitian bisnis, prinsip-prinsip etika penelitian, konsep-konsep dasar penelitian, proses penelitian, masalah penelitian. Desain penelitian berisi bahasan mengenai pengertian desain penelitian, pendekatan kualitatif, studi observasi, eksperimen, dan survei. Sumber dan pengumpulan data membicarakan pengukuran, skala pengukuran, kuesioner dan instrument penelitian, dan sampling. Analisa dan presentasi data merupakan tahapan dalam penelitian yang mencakup persiapan dan deskripsi data, eksplorasi dan pengujian data, pengujian hipotesis, ukuran asosiasi, analisis multivariat, dan penulisan laporan penelitian. Melalui matakuliah ini, mahasiswa diharapkan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tentang apa dan bagaimana melakukan penelitian ilmiah dalam bidang bisnis.</p> <p><b>Referensi:</b>          Cooper, Donald R. dan Pamela S. Schindler, 2011, Business Research Methods, Seventh Edition, New York, McGraw Hill International Edition.</p>
51	BD-3607	Manajemen Risiko Bisnis	3	<p>Sikap: S1, S7, S9, S11.          Pengetahuan: P1, P2, P3.          Keterampilan Umum: KU2, KU5, KU7.          Keterampilan Khusus: KK1, KK2, KK10.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK_1, BK_2, BK_3, BK_5, BK_24.  <b>Materi Pembelajaran:</b>          Matakuliah ini memberi gambaran meliputi risiko sebagai bagian dari kehidupan manusia, perusahaan dan masyarakat. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, dan menanganinya dengan pendekatan/strategi tertentu. Selanjutnya mengenai asuransi khususnya asuransi kerugian dan</p>

					<p>terakhir risiko-risiko fungsional perusahaan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah presentasi, diskusi dan pemberian tugas, sedangkan model pembelajaran project based learning dengan tagihan laporan register risiko hasil observasi mahasiswa pada perusahaan. Selanjtnya hasil pembelajaran dipresentasikan dalam diskusi kelas.</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hanafi, Mamduh M., 2014, Manajemen Risiko Edisi Kedua. UPP STIM YKPN</li> <li>2. Fahmi Irham. 2011. Manajemen Risiko : Teori, Kasus dan Solusi . Bandung: Penerbit Alfabeta Dua.</li> <li>3. Husein Umar. 2004. Manajemen Risiko Bisnis . Jakarta: Gramedia.</li> <li>4. Herman, Robert I and BA Hedges, "Risk Management Concept and Applications", Richard Irwin Hamewood.</li> <li>5. Soeisni, Djojosoedarso. 2003. Prinsip-prinsip Manajemen Risiko . Jakarta: Penerbit Salemba Emp</li> </ol>
52	BD-4801	SKRIPSI	6	<p>Sikap: S1, S4, S6, S7, S8, S9, S11.  Pengetahuan: P7.  Keterampilan Umum: KU1, KU2, KU3, KU4, KU6, KU9.  Keterampilan Khusus: KK4, KK11.</p>	<p><b>Bahan Kajian:</b> BK-1, BK-3, BK-27, BK-29.  <b>Materi Pembelajaran:</b>  Skripsi merupakan titik kulmilasi dari seluruh proses pembelajaran yang dilalui oleh mahasiswa setelah mengikuti seluruh rangkaian mata kuliah. Dalam hal ini mahasiswa diarahkan untuk memiliki kemampuan dalam berfikir dan menulis secara ilmiah dengan menggunakan metode penelitian (research).</p> <p><b>Referensi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pedoman Penulisan Skripsi/Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Edisi Kedua, Cetakan Kedua. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong: Unimuda Sorong Press, 2022,100 hlm; 23 cm.</li> <li>2. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan</li> </ol>

## BAB VIII

### Matriks dan Peta Kurikulum

#### 8.1. Matrik Kurikulum

**Tabel VIII.1 Matrik Struktur Mata Kuliah dalam Kurikulum Program Studi**

Semester	SKS	Mata Kuliah Wajib	Mata Kuliah Pilihan	MKWN
VIII	6	Skripsi	0	0
VII	10	Kuliah Pengabdian Masyarakat (4 SKS)	0	0
		Seminar Usulan Proposal (2 SKS)		
		Praktek Kerja Lapangan (4 SKS)		
VI	21	Pemrograman Mobile (3 SKS)	0	0
		Sekuriti Komputer (3 SKS)		
		Data Mining (3 SKS)		
		Kecerdasasan Buatan (2 SKS)		
		Sistem Enterprise (3 SKS)		
		Metodologi Penelitian Bisnis (4 SKS)		
		Manajemen Risiko Bisnis (3SKS)		
V	22	Pemrograman Web (3 SKS)	0	Pendidikan Kewarganegaraan (2 SKS)
		Desain Grafis (3 SKS)		
		E-Commerce (3 SKS)		
		Bisnis Usaha Kecil Menengah (3 SKS)		
		Rekayasa Perangkat Lunak (3 SKS)		
		Customer Relationship Management (2 SKS)		
		Manajemen Proyek Teknologi Informasi (3 SKS)		
IV	23	Islam dan Ilmu Pengetahuan (2 SKS)	0	0
		Manajemen Produk (3 SKS)		
		Statistika Bisnis (3 SKS)		
		<i>Internet of Things</i> (3 SKS)		
		<i>Financial Technology</i> (3 SKS)		
		Sistem dan Proses Bisnis (3 SKS)		

		Pemrograman Basis Data (3 SKS)		
--	--	-----------------------------------	--	--

		Sistem Informasi Manajemen (3 SKS)		
III	23	Kemuhammadiyahahan (2 SKS)	0	0
		<i>Personal Branding</i> (2 SKS)		
		Manajemen Keuangan (3 SKS)		
		Perpajakan (3 SKS)		
		Interaksi Manusia dan Komputer (2 SKS)		
		Sistem Operasi dan Basis Data (3 SKS)		
		Kreativitas dan Inovasi Bisnis (3 SKS)		
		Arsitektur dan Organisasi Komputer (2 SKS)		
		Digital Marketing (3 SKS)		
II	20	Ibadah, Akhlak dan Muamalah (2 SKS)	0	0
		Manajemen Pemasaran (3 SKS)		
		Manajemen Sumber Daya Manusia (3 SKS)		
		Pengantar Akuntansi (3 SKS)		
		Pemrograman Berbasis Obyek (3 SKS)		
		Jaringan Komputer (3 SKS)		
		Pengantar Matematika Bisnis (3 SKS)		
I	20	Kemanusiaan dan Keimanan (2 SKS)	0	Bahasa Indonesia (2 SKS)
		Pengantar Manajemen dan Bisnis (3 SKS)		Bahasa Inggris (2 SKS)
		Pengantar Teknologi Informasi (2 SKS)		Pendidikan Pancasila (2 SKS)
		Dasar-Dasar Pemrograman (3 SKS)		Kewirausahaan (2 SKS)
		Aplikasi Komputer (2 SKS)		
Total	145	135		10

Catatan:

Mata Kuliah Wajib Nasional (MKWN) masing dg bobot minimal 2 sks:

- Pendidikan Kewarganegaraan
- Bahasa Indonesia
- Bahasa Inggris
- Pendidikan Pancasila
- Kewirausahaan.

Tabel VIII.2. Struktur Mata Kuliah dalam Kurikulum Program Studi

No.	Kode MK	Nama MK	Nama MK ( <i>In English</i> )	Kegiatan		Status		Semester ke-	Prasyarat
				K	P	W	Pil		
<b>I. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Nasional</b>									
1.	MKU1101	Bahasa Indonesia	<i>Bahasa</i>	2	-	✓		1	
2.	MKU1103	Bahasa Inggris	<i>English</i>	2	-	✓		1	
3.	MKU1104	Pendidikan Pancasila	<i>Pancasila</i>	2	-	✓		1	
4.	MKU3501	Pendidikan Kewarganeraan	<i>Civics Education</i>	2	-	✓		5	MKU1104
Jumlah SKS Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Nasional = 8 SKS									
<b>II. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Institusional</b>									
5.	MKU1101	Keimanan dan Kemanusiaan (AIK-1)	<i>Faith and Humanity</i>	2	-	✓		1	
6.	MKU1201	Ibadah, Akhlak dan Muamalah (AIK-2)	<i>Worship, Morals and Muamalah</i>	2	-	✓		2	MKU1101
7.	MKU2301	Kemuhammadiyah (AIK-3)	<i>Muhammadiyah</i>	2	-	✓		3	MKU1201
8.	MKU2401`	Islam dan Ilmu Pengetahuan (AIK-4)	<i>Islam and Science</i>	2	-	✓		4	MKU2301
9.	MKU1105	Kewirausahaan	<i>Entrepreneurship</i>	2	-	✓		1	
10.	MKU4702	Seminar Usulan Proposal (SUP)	<i>Proposal seminar</i>	2	-	✓		7	
11.	MKF2301	<i>Personal Branding</i>	<i>Personal Branding</i>	1	1	✓		3	
12.	MKF4701	Praktek Kerja Lapangan (PKL)	<i>Field Practice</i>	-	4	✓		7	
Jumlah SKS Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Nasional = 18 SKS									

III.	Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan								
14	BD-1201	Manajemen Pemasaran	<i>Marketing Management</i>	3	-	✓		2	BD-1101
15	BD-1202	Manajemen Sumber Daya Manusia	<i>Human Resource Management</i>	3	-	✓		2	BD-1101
16	BD-2407	Sistem Informasi Manajemen	<i>Management information System</i>	3	-	✓		4	
17	BD-3501	Pemrograman Web	<i>Web Programming</i>	3	-	✓		5	BD-1103
18	BD-2307	Digital Marketing	<i>Digital Marketing</i>	2	1	✓		3	BD-1201
19	BD-2401	Manajemen Produk	<i>Product Management</i>	2	1	✓		4	

20	BD-2301	Manajemen Keuangan	<i>Finance</i>	3	-	✓		3	BD-1101
21	BD-2305	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	<i>Business Creativity and Innovation</i>	2	1	✓		3	
22	BD-2304	Sistem Operasi dan Basis Data	<i>Operating Systems and Databases</i>	2	1	✓		3	
23	BD-3503	<i>E-Commerce</i>	<i>E-Commerce</i>	2	1	✓		5	
24	BD-2403	<i>Internet of Things</i>	<i>Internet of Things</i>	2	1	✓		4	
25	BD-2404	<i>Financial Technology</i>	<i>Financial Technology</i>	2	1	✓		4	BD-2301
26	BD-3601	Pemrograman Mobile	<i>Mobile Programming</i>	2	1	✓		5	BD-1103
27	BD-3506	<i>Customer Relationship Management</i>	<i>Customer Relationship Management</i>	2	-	✓		5	BD-1201
28	BD-3602	Sekuriti Komputer	<i>Computer Security</i>	2	1	✓		6	
29	BD-3604	Kecerdasan Buatan	<i>Artificial Intelligence</i>	2	-	✓		6	
30	BD-3607	Manajemen Risiko Bisnis	<i>Business Risk Management</i>	3	0	✓		6	BD-1206
30	BD-2303	Interaksi Manusia dan Komputer	<i>Human and Computer Interaction</i>	2	0	✓		3	BD-1103 BD-1105
31	BD-2405	Sistem dan Proses Bisnis	<i>Business Systems and Processes</i>	3	-	✓		3	
32	BD-2406	Pemrograman Basis Data	<i>Database Programming</i>	2	1	✓		3	

33	BD-2302	Perpajakan	<i>Taxation</i>	3	-	✓		3	BD-1204
34	BD-1204	Pemrograman Berbasis Obyek	<i>Object Based Programming</i>	2	1	✓		2	BD-1103
35	BD-1205	Jaringan Komputer	<i>Computer Network</i>	2	1	✓		2	
36	BD-3502	Pemrograman Berbasis Android	<i>Graphic Design</i>	2	1	✓		5	
37	BD-3504	Bisnis Usaha Kecil Menengah	<i>Small and Medium Enterprises Business</i>	3	0	✓		5	
38	BD-1104	Aplikasi Komputer	<i>Computer Application</i>	1	1	✓		1	
39	BD-3505	Rekayasa Perangkat Lunak	<i>Software Engineering</i>	2	1	✓		5	
40	BD-3507	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	<i>Technology Project Management</i>	2	1	✓		5	

41	BD-3603	Data Mining	<i>Data Mining</i>	2	1	✓		6	
42	BD-3605	Sistem Enterprise	<i>Enterprise Systems</i>	2	1	✓		6	
43	BD-3606	Metodologi Penelitian Bisnis	<i>Business Research Methodology</i>	2	2	✓		6	
Jumlah SKS Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan = 90 SKS									
<b>IV.</b>	<b>Mata Kuliah Dasar Keahlian</b>								
	BD-1103	Dasar-Dasar Pemrograman	<i>Programming Basics</i>	2	1	✓		1	
	BD-1206	Pengantar Matematika Bisnis	<i>Introduction to Business Mathematics</i>	3	-	✓		2	
	BD-2402	Statistika Bisnis	<i>Business Statistics</i>	2	1	✓		4	
	BD-1102	Pengantar Teknologi Informasi	<i>Introduction to Information Technology</i>	2	-	✓		1	
	BD-1203	Pengantar Akuntansi	<i>Introduction of accounting</i>	3	-	✓		2	
	BD-1101	Pengantar Manajemen dan Bisnis	<i>Introduction to Management and Business</i>	3	-	✓		1	
	BD-2306	Arsitektur dan Organisasi Komputer	<i>Computer Architecture and Organization</i>	2	-	✓		3	
Jumlah SKS Mata Kuliah Dasar Keahlian = 19 SKS									
<b>V.</b>	<b>Mata Kuliah Keahlian Berkarya</b>								
	BD-4801	SKRIPSI	<i>THESIS</i>	6	0	✓			MKU-4702 (nilai lulus minimum)

									B).
Jumlah SKS Mata Kuliah Keahlian Berkarya = 6 SKS									
<b>VI.</b>	<b>Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat</b>								
	MKU4201	Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM)	<i>Community Service Lecture</i>	-	4	✓		7	
Jumlah SKS Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat = 4 SKS									

**Tabel IX.1. Daftar Mata kuliah Per Semester**

SEMESTER I						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-1101	Kemanusiaan & Keimanan (AIK-1)	2	0	0	2
2	MKU-1102	Bahasa Indonesia	2	0	0	2
3	MKU-1103	Bahasa Inggris	2	0	0	2
4	MKU-1104	Pendidikan Pancasila	2	0	0	2
5	MKU-1105	Kewirausahaan	2	0	0	2
6	BD-1101	Pengantar Manajemen dan Bisnis	3	0	0	3
7	BD-1102	Pengantar Teknologi Informasi	2	0	0	2
8	BD-1103	Dasar-Dasar Pemrograman	2	1	0	3
9	BD-1104	Aplikasi Komputer	1	1	0	2
<b>Jumlah Bebas Studi Semester I</b>			<b>18</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>20</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapangan

SEMESTER II						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-1201	Ibadah, Akhlak & Muamalah (AIK-2)	2	0	0	2
2	BD-1201	Manajemen Pemasaran	3	0	0	3
3	BD-1202	Manajemen Sumber Daya Manusia	3	0	0	3
4	BD-1203	Pengantar Akuntansi	3	0	0	3
5	BD-1204	Pemrograman Berbasis Obyek	2	1	0	3
6	BD-1205	Jaringan Komputer	2	1	0	3
7	BD-1206	Pengantar Matematika Bisnis	3	0	0	3
<b>Jumlah Bebas Studi Semester II</b>			<b>18</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>20</b>

SEMESTER III						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-2301	Kemuhammadiyah (AIK-3)	2	0	0	2
2	MKF-2301	<i>Personal Branding</i>	1	0	1	2
3	BD-2301	Manajemen Keuangan	3	0	0	3
4	BD-2302	Perpajakan	3	0	0	3
5	BD-2303	Interaksi Manusia dan Komputer	2	0	0	2
6	BD-2304	Sistem Operasi dan Basis Data	2	1	0	3
7	BD-2305	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	2	0	1	3
8	BD-2306	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2	0	0	2
9	BD-2307	Digital Marketing	2	0	1	3
<b>Jumlah Bebas Studi Semester III</b>			<b>19</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>23</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapangan

SEMESTER IV						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-2401	Islam & Ilmu Pengetahuan (AIK-4)	2	0	0	2
2	BD-2401	Manajemen Produk	2	0	1	3
3	BD-2402	Statistika Bisnis	2	1	0	3
4	BD-2403	<i>Internet of Things</i>	2	1	0	3
5	BD-2404	<i>Financial Technology</i>	2	1	0	3
6	BD-2405	Sistem dan Proses Bisnis	3	0	0	3
7	BD-2406	Pemrograman Basis Data	2	1	0	3
8	BD-2407	Sistem Informasi Manajemen	3	0	0	3
<b>Jumlah Bebas Studi Semester IV</b>			<b>18</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>23</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapangan

SEMESTER V						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-3501	Pendidikan Kewarganegaraan	2	0	0	2
2	BD-3501	Pemrograman Web	2	1	0	3
3	BD-3502	Desain Grafis	2	1	0	3
4	BD-3503	<i>E-Commerce</i>	2	1	0	3
5	BD-3504	Bisnis Usaha Kecil Menengah	3	0	0	3
6	BD-3505	Rekayasa Perangkat Lunak	2	1	0	3
7	BD-3506	<i>Customer Relationship Management</i>	2	0	0	2
8	BD-3507	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	2	1	0	3
<b>Jumlah Bebas Studi Semester V</b>			<b>17</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>22</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapangan

SEMESTER VI						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	BD-3601	Pemrograman Mobile	2	1	0	3
2	BD-3602	Sekuriti Komputer	2	1	0	3
3	BD-3603	DataMining	2	1	0	3
4	BD-3604	Kecerdasan Buatan	2	0	0	2
5	BD-3605	Sistem Enterprise	2	1	0	3
6	BD-3606	Metodologi Penelitian Bisnis	2	2	0	4
7	BD-3607	Manajemen Risiko Bisnis	3	0	0	3
<b>Jumlah Bebas Studi Semester VI</b>			<b>15</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>21</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapangan

SEMESTER VII						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	MKU-4701	Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM)	0	0	4	4
2	MKU-4702	Seminar Usulan Proposal (SUP)	2	0	0	2
3	MKF-4701	Praktek Kerja Lapangan (PKL)	0	0	4	4
<b>Jumlah Bebas Studi Semester VII</b>			<b>2</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>10</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapang

SEMESTER VIII						
No.	Kode MK	Nama MK	Bobot SKS <sup>*)</sup>			
			T	P	L	Jumlah
1	BD-4801	SKRIPSI	6	0	0	6
<b>Jumlah Bebas Studi Semester VIII</b>			<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>

\*) T: Teori; P: Praktikum; L: Praktek Lapang

## **BAB IX**

### **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

Rencana pembelajaran semester (RPS) merupakan rencana pembelajaran yang disusun untuk kegiatan pembelajaran selama satu semester guna memenuhi capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada suatu mata kuliah. Proses perancangan RPS wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peninjauan RPS yang dilakukan secara berkala dilakukan oleh dosen pengampu secara mandiri atau bersama dalam tim pengampu mata kuliah yang bersangkutan. RPS merupakan bagian tak terpisahkan dari struktur kurikulum Program Studi. RPS sekurang kurangnya memuat:

- a. Identitas Institusi
- b. Identitas Mata Kuliah
- c. Capaian Pembelajaran Lulusan
- d. Kemampuan Akhir
- e. Materi Ajar
- f. Model Pengajaran
- g. Alokasi Waktu yang Disediakan
- h. Penilaian (Indikator dan Kriteria)
- i. Referensi
- j. Hirarki Pembelajaran

Dengan berpedoman pada RPS, diharapkan dosen dapat mengajar dengan sistematis, sehingga capaian pembelajaran lulusan dapat berkontribusi langsung pada tercapainya Standar Kompetensi Lulusan. RPS wajib dikembangkan dengan memperhatikan matrik-matrik pengembangan kurikulum.

Kumpulan rencana pembelajaran semester (RPS) Prodi S1 Bisnis Digital UNIMUDA Sorong dapat diakses pada link berikut :

<https://drive.google.com/drive/folders/1CGQcxCi9vegDmvYmKK60t-BPxEwxhBmP?usp=sharing>

## BAB X

### ASESMEN PEMBELAJARAN

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik adalah (1) memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa; dan (2) dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya. Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu.

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukkan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

Contoh rubrik penilaian dan penilaian portofolio dapat dilihat pada masing-masing RPS yang dapat diakses pada link berikut :

<https://drive.google.com/drive/folders/1CGQcxCi9vegDmvYmKK60t-BPxEwxhBmP?usp=sharing>

**BAB XI**  
**IMPLEMENTASI PROGRAM**  
**MERDEKA BELAJAR - KAMPUS MERDEKA (MBKM)**

Program MBKM merupakan salah satu metode dalam pembelajaran untuk meningkatkan potensi pemenuhan CPL/CPMK. Hal ini merupakan implementasi kebijakan “Merdeka Belajar–Kampus Merdeka” yang dinyatakan dalam penetapan:

- 1) Belajar di luar Program Studi di PT yang sama,
- 2) Belajar di Program Studi yang sama di luar PT,
- 3) Belajar di Program Studi yang berbeda di luar PT, dan
- 4) Belajar di luar PT.

Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM adalah kegiatan pembelajaran di luar Program Studi yang dapat diikuti oleh mahasiswa selama maksimal tiga semester baik di dalam maupun di luar perguruan tingginya yang terdiri dari 8 (delapan) bentuk (Tabel XI.1).

**Tabel XI.1. Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Perguruan Tinggi**

No.	Bentuk Kegiatan Pembelajaran <sup>*)</sup>	Keterangan
1	Magang/Praktek Kerja	Kegiatan Magang MBKM dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
2	KKN/KKNT	Kegiatan KKNT MBKM yang merupakan perpanjangan KKN-Tematik dpt dikonversikan ke beberapa MK yg memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
3	Wirausaha	Kegiatan Wirausaha MBKM dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut, termasuk MK Kewirausahaan jika ada.

**Tabel XI.1. (Lanjutan....)**

<b>No.</b>	<b>Bentuk Kegiatan Pembelajaran<sup>*)</sup></b>	<b>Keterangan</b>
4	Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan (AMSP)	Kegiatan AMSP MBKM dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
5	Penelitian/Riset	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
6	Studi/Proyek Independen	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
7	Proyek Kemanusiaan	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.
8	Pertukaran Mahasiswa	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPL dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot SKS MK tersebut.

<sup>\*)</sup> Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, 2020.

Dari delapan bentuk kegiatan tersebut, Prodi Bisnis Digital baru dapat melaksanakan kegiatan pertukaran pelajar. Pelaksanaannya juga baru diselenggarakan yang pertama, yaitu pada semester ganjil TA 2023/2024 lalu, diikuti oleh 3 (tiga) mahasiswa Prodi Bisnis Digital, Febira, Unimuda Sorong.

Mata Kuliah yang ditawarkan Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong pada Program MBKM tertera pada Tabel XI.1.

**Tabel XI.2 Mata Kuliah yang Ditawarkan Program Studi pada Program MBKM**

Semester	Mata Kuliah	Bobot SKS
III	Kreativitas dan Inovasi Bisnis	3
	Digital Marketing	3
IV	<i>Financial Technology</i>	3
	Sistem dan Proses Bisnis	3
V	<i>E-Commerce</i>	3
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3
VI	Sekuriti Komputer	3
	Kecerdasan Buatan	2
Total SKS		23

Adapun mekanisme pelaksanaan MBKM pada Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong meliputi 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi MBKM.

#### **A. Tahapan Persiapan MBKM**

Tahapan persiapan implementasi program MBKM pada Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong sebagai berikut:

1. Pengkajian penyesuaian kurikulum;
2. Penetapan MK yang akan ditawarkan sesuai dengan jalur yang ditetapkan;
3. Penjajakan kerjasama dengan lembaga/ instansi lain;
4. Pengajuan daftar MK dan lembaga/ instansi terkait;
5. Penyusunan dokumen petunjuk teknis dan rencana studi pada Implementasi MBKM; dan
6. Sosialisasi kepada tenaga pengajar dan mahasiswa.

#### **B. Tahapan Pelaksanaan MBKM**

Tahapan pelaksanaan Program MBKM pada Prodi Bisnis Digital UNIMUDA Sorong sebagai berikut:

1. Mahasiswa mengajukan rencana studi dalam program MBKM dan menyampaikan surat keterangan penerimaan dari lembaga/ instansi destinasi;
2. Prodi memfasilitasi mahasiswa dan dosen PA untuk penelaahan kesesuaian fokus kegiatan yang diajukan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi, rencana konsentrasi TA mahasiswa, dan potensi konversi kredit (SKS); dan

3. Mahasiswa mendapat surat persetujuan dari Prodi dan melakukan kontrak MK untuk memulai pelaksanaan program.
4. Dosen pembimbing kegiatan melakukan pembimbingan selama program berlangsung.

**C. Tahapan Monitoring dan Evaluasi MBKM**

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan untuk menjamin keseluruhan program yang diselenggarakan sesuai dengan tujuan utamanya. Kegiatan monitoring dan evaluasi program MBKM ini pada prinsipnya adalah aktivitas supervisi yang akan dilakukan secara rutin terhadap keseluruhan proses yang meliputi persiapan, pelaksanaan dan penilaian akhir.

Adapun proses penilaian akhir dilakukan melalui beberapa dokumen yang dipersyaratkan, yaitu:

1. Laporan kegiatan harian (*daily report*) yang wajib dibuat oleh peserta;
2. Telaah Laporan dan/ produk akhir; dan
3. Bukti penilaian dari pihak penyelenggara (host).

## BAB XII.

### MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan yang berisi tentang tujuan, isi dan bahan pelajaran yang dijadikan pedoman dalam proses penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan manajemen kurikulum adalah upaya untuk melancarkan pencapaian tujuan pendidikan, terlebih untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pembelajaran dan pendidikan.

Manajemen kurikulum memiliki ruang lingkup yakni perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan.

**Perencanaan.** Fungsi manajemen kurikulum untuk perencanaan, yaitu memberi kepastian arah pada setiap kegiatan sehingga setiap kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan seefisien dan seefektif mungkin.

**Pengorganisasian.** Fungsi manajemen yang selanjutnya adalah organizing. Pengorganisasian merupakan upaya yang dilakukan untuk mencapai rencana yang telah disusun menggunakan susunan organisasi pelaksanaannya. Hal yang harus diperhatikan ketika pengorganisasian adalah bahwa tiap-tiap kegiatan harus memiliki kejelasan siapa yang akan mengerjakan, kapan kegiatan dikerjakan dan apa target yang ingin dicapai.

**Pelaksanaan.** Pelaksanaan adalah fungsi manajemen yang paling penting. Dalam pengorganisasian dan perencanaan ada lebih banyak hubungan dengan aspek-aspek abstrak pada proses manajemennya sedangkan pada pelaksanaannya justru lebih ditekankan pada kegiatan-kegiatan yang berhubungan secara langsung dengan orang-orang yang ada di dalam organisasi. Pelaksanaan dalam manajemen kurikulum merupakan upaya yang dilakukan untuk mewujudkan sebuah rencana menjadi kenyataan melalui berbagai arahan dan motivasi supaya setiap karyawan bisa melaksanakan kegiatan dengan optimal sesuai dengan peran, tugas, dan tanggung jawabnya.

**Pengawasan.** Pengawasan atau *controlling* adalah fungsi manajemen yang cukup penting. Semua fungsi sebelumnya tidak bisa optimal tanpa disertai dengan pengawasan. Lembaga pendidikan adalah sistem yang di dalamnya terdapat banyak

sekali komponen dengan sejumlah kegiatan yang harus dikelola secara baik dan tertib sehingga perlu sekali yang namanya pengawasan.

Ada lima prinsip yang harus dipertimbangkan ketika menerapkan sebuah manajemen kurikulum, yaitu:

**Produktivitas.** Hasil yang ingin diperoleh dalam kegiatan kurikulum adalah aspek yang penting untuk dipertimbangkan. Manajemen kurikulum harus bisa mempertimbangkan bagaimana caranya para peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang sesuai tujuan kurikulum.

**Demokratisasi.** Dalam pelaksanaannya manajemen kurikulum harus berdasar pada demokrasi yang menempatkan pelaksanaan, pengelola dan subjek para peserta didik di posisi yang semestinya. Dalam pelaksanaannya juga harus penuh dengan tanggung jawab agar tujuan kurikulum bisa tercapai.

**Kooperatif.** Agar hasil yang diharapkan dapat diperoleh maka dalam kegiatan manajemen kurikulum semua pihak yang terlibat harus bekerja sama untuk hal-hal yang positif.

**Efektivitas dan Efisiensi.** Manajemen kurikulum dalam rangkaian kegiatannya harus bisa mempertimbangkan Efisiensi dan efektivitas untuk mencapai sebuah tujuan kurikulum sehingga kegiatan tersebut bisa memberikan hasil yang berguna dalam waktu yang relatif singkat.

**Mengarahkan Visi, Misi dan Tujuan.** Manajemen kurikulum semestinya bisa memperkuat dan mengarahkan visi, misi dan juga tujuan kurikulum. Dalam sebuah proses pendidikan penting sekali adanya manajemen kurikulum agar hasil kurikulum bisa lebih efisien, efektif dan optimal dalam memanfaatkan berbagai sumber daya maupun komponen kurikulum.

Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum Prodi Bisnis Digital Febira Unimuda Sorong diatur dalam Pedoman Proses Pembelajaran UNIMUDA Sorong, yang dapat diakses pada link:

<https://unimudasorong.ac.id/app/upload/file/pedoman-proses-pembelajaran-unimuda-sorong.pdf>

## DAFTAR PUSTAKA

1. Pedoman Proses Pembelajaran. Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, 2020
3. Permendikbud No 3 Tahun 2020
4. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran 2016.
5. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0.
6. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran 2019.
7. Panduan Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi” yang disusun oleh tim Belmawa Dikti 2014.
8. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia. Jakarta. 2012.
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 049 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Jakarta. 2014.
10. Penyusunan Kurikulum Merujuk KKNi dan SN-Dikti, Liliانا Sugiharto 2014.