



PEDOMAN KURIKULUM

**Program Studi D3 Komputerisasi
Akuntansi**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Mardira Indonesia
Bandung**

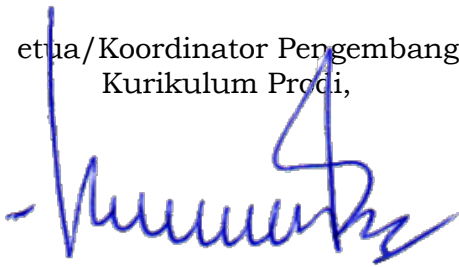
2024

Program Studi D3 Komputerisasi
Akuntansi
STMIK Mardira Indonesia Bandung

LEMBAR PENGESAHAN

Disahkan oleh:

Ketua/Koordinator Pengembang
Kurikulum Prodi,



Toni Kusnandar, M.T
NIDN. 0411126805

Ketua Program Studi,



Hasanah Tisna Amijaya,
S.Pd. M.AK
NIDN. 0429098105

Menyetujui,
Ketua STMIK Mardira Indonesia



Dr. Marjito, M.Pd
NIDN. 0413106601

PROGRAM STUDI D3 KOMPUTERISASI AKUNTANSI

A. IDENTITAS

1	Nama Program Studi, Jenjang	Komputerisasi Akuntansi (D-3)
2	Alamat	Jalan Soekarno –Hatta No. 211 Bandung
3	Kabupaten/Kota	Bandung
4	Kode Pos	40513
5	Nomor Telepon	(022) 5230382
6	Nomor Faksimile	(022) 5230383
7	Alamat E-mail	kad3@stmik-mi.ac.id
8	Alamat Website	www.mardiraka.com
9	Gelar yang diberikan	A.Md
10	Tahun dan SK Pendirian	1998 dan 06/D/9/1998
11	Tahun dan SK Akreditasi	2018 dan NOMOR : 2887/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018
12	Status Akreditasi	B

B. PIMPINAN PRODI

1	Nama	Hasanah Tisna A., S.Pd., M.Ak.
2	Jabatan	Ketua Program Studi
3	No. SK Penugasan	Nomor : 106/A/SK-KAPRODI/KA/XII/2021
4	Tahun Mulai Penugasan	2021
5	Tahun Selesai Penugasan	2024

C. RASIONAL (*dasar pemikiran*)

Rasional disusun secara naratif, harus berisi informasi minimal tentang hal-hal sebagai berikut:

1. Memaparkan tentang perkembangan program studi;
2. Hasil analisis disiplin keilmuan, hasil *tracer study* (alumni), masukan dari *stakeholders*;
3. Perkembangan kebijakan dan IPTEKS yang mendorong perlunya prodi melakukan perubahan/ penyesuaian atau penetapan kurikulum baru.

Tracer studi dilakukan untuk mendapatkan gambaran profesi yang digeluti oleh alumni Informatika STMIK Mardira Indonesia. Selain itu dengan melakukan kunjungan ke industri baik ke universitas, Sekolah Tinggi maupun Politeknik baik negeri maupun swasta serta perusahaan-perusahaan IT yang berkembang saat ini terutama menyongsong era industri 4.0 dan industri 5.0 untuk melihat perkembangan profesi IT dalam industri saat ini. Adapun profesi IT yang berkembang dan kemampuan yang harus dimiliki terdapat pada tabel di bawah ini.

Profil Lulusan	Keterampilan Khusus
Junior Akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat laporan transaksi harian dengan menggunakan aplikasi akuntansi yang telah tersedia. • Dapat membuat laporan keuangan sederhana pada perusahaan kecil atau menengah.

	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu senior Accounting dalam menyediakan bukti-bukti transaksi atas laporan yang telah dibuat. • Mengerti dan memahami pencatatan arus kas masuk dan keluar pada jurnal pencatatan.
Junior Auditor berbasis komputer	Melaksanakan semua prosedur audit secara rinci, membuat kertas kerja, dan mendokumentasikan nya. Berdasarkan arahan senior auditor.
Administrasi Sistem Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> • Orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap administrasi keuangan, ini biasa diminta perusahaan untuk mengetahui besaran anggaran belanja dan pemasukan yang telah diterima. • Dapat mengingatkan tentang besaran utang dan piutang yang jatuh tempo.
Staff Pajak / administrasi sistem pajak	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu menghitung potensi pajak yang harus dibayarkan perusahaan. • Membuat laporan setor pajak melalui aplikasi yang tersedia. • Membuat arsip pajak yang telah disetorkan.
Implementer Software Akuntansi	<p>Orang yang melakukan tes pada aplikasi-aplikasi keuangan pada perusahaan sebelum launching atau dipergunakan</p> <p>Orang yang membuat buku manual untuk aplikasi yang akan di launching agar mudah dibaca oleh user.</p>
Staff HRD	<ul style="list-style-type: none"> • Orang yang membantu manajer HRD dalam bidang meng-hire sumber daya manusia berbasis teknologi. • Dapat membuat prosedur untuk recruitment sumber daya manusia baru.

Evaluasi kurikulum prodi dilakukan atas berbagai pertimbangan, jelaskan dasar pertimbangan dilaksanakannya evaluasi terhadap kurikulum yang ada pada prodi baik secara normatif (aturan baik pemerintah maupun PT) serta aspek praktis (tuntutan pengguna lulusan, ketersediaan SDM, kemajuan teknologi, perkembangan Iptek dll) sebagai berikut:

Program studi D3 Akuntansi melaksanakan evaluasi dan pengembangan kurikulum KKNi tahun 2020.

Pelaksanaan kurikulum berdasarkan kurikulum yang telah disahkan oleh Ketua STMIK Mardira Indonesia.

Peninjauan dilakukan setiap akhir semester. Peninjauan dilakukan untuk materi dari masing-masing mata kuliah.

Perumusan mengacu pada naskah akademik KKNi bidang ilmu Informatika dan Komputer yang disusun oleh APTIKOM sebagai asosiasi pendidikan tinggi informatika dan komputer di seluruh Indonesia.

Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

Curriculum Guidelines for Undergraduate Degree Programs in Information Systems by Association for Computing Machinery (ACM) and Association for Information Systems (AIS)

Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM) 2016

D. DESKRIPSI PROFIL PROGRAM STUDI

Deskripsi Program Studi disusun secara naratif, minimal harus berisi informasi tentang hal-hal sebagai berikut.

Waktu pendirian prodi (tgl, bulan, tahun) dan SK Dikti.

Sejarah perkembangan prodi, para perintis yang mendirikan prodi dan nomenklatur nama prodi saat ini (yang terakhir).

Peringkat akreditasi dan nomor akreditasi dari BAN PT (B)

Bidang kajian dan kepakaran prodi.

Profil prodi dan lapangan kerja lulusan.

Asosiasi prodi, mitra prodi yang berbentuk asosiasi profesi, dan mitra prodi lainnya, baik instansi/lembaga pemerintah maupun swasta/ masyarakat, baik di dalam maupun di luar negeri.

E. VISI DAN MISI PROGRAM STUDI

1. VISI

Menjadi Program Studi yang unggul dan terdepan, menghasilkan sumber daya manusia bermutu yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berwawasan kebangsaan, memiliki kompetensi dalam merancang Sistem Informasi Akuntansi sesuai dengan kaidah standar Akuntansi yang berlaku untuk perusahaan serta mampu melakukan audit Sistem Informasi Akuntansi dilingkungan Perusahaan

2. MISI

1. Meningkatkan etika profesi dan sikap profesional yang tinggi menuju efektivitas kerja berdasarkan ketaqwaan kepada Tuhan YME serta memiliki kecintaan terhadap tanah air
2. Menyelenggarakan dan meningkatkan tridharma perguruan tinggi dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan etika profesi dalam bidang informatika umumnya dan sistem informasi khususnya serta berwawasan global.
3. Menganalisis dan mengantisipasi dinamika lingkungan usaha untuk perusahaan, konsultan, akuntan publik, perusahaan swasta, instansi pemerintah.
4. Menguasai cara-cara dalam merancang/mendesain dan mengimplementasikan sistem informasi akuntansi untuk perusahaan.
5. Melakukan pengendalian dan evaluasi dari fungsi-fungsi yang ada di lingkungan perusahaan.
6. Melakukan pembangunan/pengembangan yang berhubungan dengan bidang sistem informasi akuntansi.
7. Mengikuti studi lanjut baik dalam bidangnya maupun dalam ilmu pengetahuan yang terkait"

F. TUJUAN DAN STRATEGI PROGRAM STUDI

Tujuan dari Program Studi merupakan rumusan tentang profil kompetensi yang diharapkan lulusan dan sesuai dengan kebutuhan stakeholder :

- a. Menyelenggarakan Pendidikan Tinggi yang dapat menghasilkan lulusan berkualitas bidang keinformatikaan, berintegritas dan berwawasan entrepreneur serta siap bersaing secara global.
- b. Membangun kerjasama dengan Badan sertifikasi Nasional untuk mencetak mahasiswa sebagai tenaga ahli yang kompeten dalam bidang keinformatikaan yang profesional.
- c. Melaksanakan penelitian pada bidang keinformatikaan untuk menghasilkan produk teknologi informasi berkelanjutan yang bermanfaat bagi masyarakat.
- d. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai media dalam mengimplementasikan hasil proses pendidikan dan penelitian di bidang informatika untuk menunjang kesejahteraan masyarakat.
- e. Membangun jejaring kerjasama dengan pemerintah, dunia usaha dan industri serta berbagai institusi di bidang teknologi informasi.

Strategi Program Studi:

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana prasarana belajar program studi yang memenuhi standar nasional
- b. Tersedianya sumber daya tenaga pendidik program studi yang berkualitas sesuai tingkat kebutuhan Masyarakat/DUDI
- c. Meningkatkan penerapan sistem pendidikan dan kurikulum yang sesuai dengan kemajuan IPTEKS pada program studi

- d. Meningkatkan mutu pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi di program studi S1 Teknik Informatika
- e. Meningkatkan tata kelola program studi yang baik dan sesuai dengan perkembangan teknologi

A. PROFIL LULUSAN

(Rumuskan profil lulusan yaitu peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya)

Profil Lulusan	Keterampilan Khusus
Junior Akuntansi	Mampu membuat laporan transaksi harian dengan menggunakan aplikasi akuntansi yang telah tersedia. Dapat membuat laporan keuangan sederhana pada perusahaan kecil atau menengah Membantu senior Accounting dalam menyediakan bukti-bukti transaksi atas laporan yang telah dibuat Mengerti dan memahami pencatatan arus kas masuk dan keluar pada jurnal pencatatan
Junior Auditor	Melaksanakan semua prosedur audit secara rinci, membuat kertas kerja, dan mendokumentasikannya. berdasarkan arahan senior auditor
Administrasi Keuangan	Orang yang memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap administrasi keuangan, ini biasa diminta perusahaan untuk mengetahui besaran anggaran belanja dan pemasukan yang telah diterima. Dapat mengingatkan tentang besaran utang dan piutang yang jatuh tempo
Staff Pajak	Membantu menghitung potensi pajak yang harus dibayarkan perusahaan Membuat laporan setor pajak melalui aplikasi yang tersedia Membuat arsip pajak yang telah disetorkan
Implementator Software Akuntansi	Orang yang melakukan tes pada aplikasi-aplikasi keuangan pada perusahaan sebelum launching atau dipergunakan Orang yang membuat buku manual untuk aplikasi yang akan di launching agar mudah dibaca oleh user
Staff HRD	Orang yang membantu manajer HRD dalam bidang meng-hire sumber daya manusia berbasis teknologi Dapat membuat prosedur untuk recruitment sumber daya manusia baru

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

Program studi merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan hasil penelusuran lulusan, masukan pemangku kepentingan, asosiasi profesi, konsorsium keilmuan, kecenderungan perkembangan keilmuan/keahlian ke depan, dan dari hasil evaluasi kurikulum. Rumusan CPL meliputi:

Sikap dan Keterampilan Umum (mengambil dari SN-PT 2020. Boleh ditambah sesuai dengan kekhasan)

Pengetahuan dan Keterampilan Khusus (dirumuskan oleh prodi dan/atau prodi sejenis, asosiasi profesi mengacu pada KKNI dan OBE)

1. SIKAP	
S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
S3	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
S5	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S6	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
2. PENGETAHUAN (Tidak terlalu detail, lebih simple tapi melingkupi semua)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah bidang akuntansi.
P3	Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algoritma/metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak berbasis pada ilmu akuntansi.
P4	Memiliki pengetahuan Matematika dan Statistika
P5	Memiliki pengetahuan Algoritma dan Pemrograman
P6	Memiliki pengetahuan Sistem Informasi
P7	Memiliki pengetahuan Sistem Informasi Akuntansi
P8	Memiliki pengetahuan Akuntansi Perbankan
P9	Memiliki pengetahuan Akuntansi Perpajakan
3. KETERAMPILAN UMUM	
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 dan 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
KU4	Mampu 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 bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
KU10	Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis komputer
KU11	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi
KU12	Memiliki pengetahuan Kecakapan Hidup (Success Skills)
KK1	Mampu melakukan pengembangan komputasi saintifik berbagai bidang industri, serta mampu melakukan komputasi numerik
KK2	Mampu mengimplementasikan akuntansi perbankan dan perpajakan
KK3	Mampu menguasai teknik pemrograman dan struktur data dari berbagai metodologi rekayasa perangkat lunak khususnya yang berorientasi objek
KK4	Mampu merancang, implementasi, memelihara dan perbaikan database
KK5	Mampu mengimplementasikan software architecture sebagai infrastruktur perangkat lunak yang dibangun dan menerapkan design pattern pada perangkat lunak
KK6	Menguasai teknik pengujian perangkat lunak untuk menemukan ketidaksesuaian spesifikasi kebutuhan Perangkat Lunak
KK7	Menguasai penggunaan alat bantu development dan tools pengujian
KK8	Mampu melakukan validasi, mengawasi, melakukan kontrol dan review terhadap kualitas perangkat lunak
KK9	Mampu menerjemahkan persoalan yang sesuai ke dalam kaidah pembelajaran mesin dan mencari solusinya
KK10	Memahami kaidah-kaidah sistem cerdas dan mampu membangun sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan revolusi industri 4.0
KK11	Mampu memahami permasalahan dunia nyata yang dapat diselesaikan dengan kecerdasan buatan
KK12	Dapat menghasilkan inspirasi, ide atau inovasi aplikasi cerdas yang

	bermanfaat
KK13	Mampu mengembangkan dan merancang strategi database, pemantauan dan meningkatkan kinerja dan kapasitas database, dan perencanaan kebutuhan pengembangan di masa depan
KK14	Mampu mengembangkan aplikasi berbasis multimedia khususnya sistem pembelajaran berbasis multimedia
KK15	Mampu merancang dan membuat aplikasi akuntansi baik untuk sector pemerintah atau swasta

C. PROSES PEMBELAJARAN

Menjelaskan bentuk dan proses pembelajaran yang menggambarkan pengalaman belajar yang berorientasi pada keaktifan mahasiswa (*student centered learning*) diantaranya menggunakan pendekatan *case method* dan *team based project* untuk memperoleh capaian pembelajaran dan memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 sesuai dengan karakteristik prodi masing-masing.

D. PENILAIAN

Prinsip penilaian mencakup :

1. Edukatif: penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu : memperbaiki perencanaan dan cara belajar; dan meraih capaian pembelajaran lulusan.
2. Otentik: berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung
3. Objektif : didasarkan pada standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai
4. Akuntabel: sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa
5. Transparan: dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan
6. Teknik penilaian terdiri atas: observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket.

Teknik dan Instrumen Penilaian

Di tingkat program studi juga melakukan pengawasan terhadap proses pembelajaran. Pengawasan juga dilaksanakan dengan bantuan sistem informasi yang tersedia. Jika pada saat pengawasan ditemukan kesalahan atau ketidaksesuaian maka akan segera dilakukan perbaikan dan juga menjadi bahan pertimbangan bagi proses evaluasi. Selain itu, mutu proses pembelajaran dijaga melalui mekanisme berikut:

- 1) Penilaian keberhasilan belajar mahasiswa dituangkan dalam bentuk peraturan penilaian yang meliputi nilai skor A, B, C, D, E, hasil evaluasi studi (terhadap kuis, tugas terstruktur, tugas mandiri, ujian tengah semester, ujian akhir semester, ujian praktek/praktikum dan ujian tugas akhir), indeks prestasi, dan batas waktu studi;
- 2) Hasil evaluasi diumumkan melalui fasilitas sistem informasi online dan manual
- 3) Untuk menjamin mutu proses pembelajaran, dilakukan pengumpulan umpan balik melalui angket di akhir semester. Hasil angket digunakan oleh wakil ketua satu dan program studi untuk perbaikan di masa datang.

Persentase yang masuk kriteria penilaian :

Tugas : 10% - 40%

Quis : 10% - 25%

UTS : 20% - 30%

UAS : 25% - 35%

No	Nilai	Angka Huruf	Bobot
1	80 – 100	A	4
3	68 – 79	B	3
4	56 – 67	C	2
5	45 – 55	D	1
6	0 – 45	E	0

E. STRUKTUR KURIKULUM

Adapun ranah keilmuan rumpun ilmu informatika dan komputer menurut ACM-IEEE CD 2013 adalah :

1. Struktur Diskrit (DS)
2. Ilmu Komputasi (CN)
3. Bahasa Pemrograman (PL)
4. Dasar-dasar Sistem (SF)
5. Algoritma dan Kompleksitas (AL)
6. Sistem Cerdas (IS)
7. Grafis dan Visualisasi (GV)
8. Interaksi Manusia-Komputer (HCI)
9. Penjaminan dan Keamanan Informasi (IAS)
10. Manajemen Informasi (IM)
11. Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak (SDF)
12. Rekayasa Perangkat Lunak (SE)
13. Arsitektur dan Organisasi Komputer (AR)
14. Komunikasi Data dan Jaringan (NC)
15. Sistem Operasi (OS)
16. Pengembangan Berbasis Platform (PBD)
17. Komputasi Paralel dan Terdistribusi (PD)
18. Isu Sosial dan Praktik Profesional (SP)

Struktur kurikulum untuk setiap semester Komputersasi Akuntansi D3 Konsentrasi Perpajakan dan Perbankan sebagai berikut:

Semester I				Semester II			
NO	KODE	Matakuliah	SKS	NO	KODE	Matakuliah	SKS
1		Algoritma & Pemrograman	3	1	KA2346	Sistem Informasi	3
2		Bahasa Inggris	2	2	KA32014	Sistem Operasi	3
3		Arsitektur & Organisasi Komputer	3	3	KA32025	Pemrograman WEB II	3
4		Dasar Akuntansi	3	4	KA3306	Stuktur Data	3
5		Paket Program Aplikasi	3	5	KA3309	Sistem Basis Data	3
6		Pemrograman WEB I	3	6	KA3317	Interaksi Manusia dan Komputer	3
7		Dasar Manajemen & Bisnis	2	7	KA33042	Pemrograman Dasar Android	3
8		Pengantar Teknologi Informasi	2				
Total			21	Total			21
Semester III				Semester IV			
NO	KODE	Matakuliah	SKS	NO	KODE	Matakuliah	SKS
1		Analisis Sistem Informasi	3	1	DK2203	Metodologi Penelitian	3
2		Komunikasi Data & Jaringan Komputer	3	2	DK2301	Statistika	3
3		Pengembangan Aplikasi IOT	3	3	DK5301	Kewirausahaan	3
4		Akuntansi Menengah	3	4	DU3201	Bahasa Indonesia	2
5		Akuntansi Biaya	3	5	KA2326	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
6		Aplikasi Akuntansi 1	3	6	KA2343	Perancangan Sistem Informasi	3
				7	KA2346	Sistem Akuntansi	3

Total				18	Total				20
Semester V				Semester VI					
NO	KODE	Matakuliah	SKS	NO	KODE	Matakuliah	SKS		
1		Pendidikan Agama	3	1	DK4201	Etika dan Profesi	2		
2		Perpajakan	3	2	DU3203	Bahasa Inggris II	2		
3		Perbankan	3	3	KA2325	Akuntansi Perbankan	3		
4		Pancasila daKewarganegaraan	2	4	KA2351	Akuntansi Perpajakan	3		
5		Sistem InformasI Akuntansi	3	5	KA33026	Pemrograman Berorientasi Objek	3		
6		Akuntansi Lanjutan	3	6	KA5504	Tugas Akhir	5		
7		Kerja Praktek (Magang)	3						
Total			17	Total			15		

Pada kolom CPL beri tanda:

T : kontribusi MK terhadap CPL tinggi

S : kontribusi MK terhadap CPL sedang

R : kontribusi MK terhadap CPL rendah

G. Penetapan Konversi Mata Kuliah ke dalam Program MBKM (MK yg bisa diterima/dipelajari mhsw prodi lain, yg ditawarkan ke PT lain, MK yg menjadi kekuatan kita)

A. Pertukaran Mahasiswa

a. Mata kuliah untuk Program Studi berbeda dalam Program Studi

Capaian Pembelajaran Lulusan yang dirujuk:

- P1 Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- P2 Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algoritma /metode untuk memecahkan masalah.
- P3 Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algoritma/metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak berbasis komputer.
- P4 Memiliki pengetahuan Matematika dan Statistika
- KU11 Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
- KU 12 Memiliki pengetahuan Kecakapan Hidup (Success Skills)

- KK 1 Mampu melakukan pengembangan komputasi saintifik berbagai bidang industri, serta mampu melakukan komputasi numerik;
- KK2 Mampu mengimplementasikan teknik-teknik Data Warehouse dan Data Mining;
- KK3 Mampu menguasai teknik pemrograman dan struktur data dari berbagai metodologi rekayasa perangkat lunak khususnya yang berorientasi objek;
- KK4 Mampu merancang, implementasi, memelihara dan perbaikan database;
- KK5 Menguasai teknik pengujian perangkat lunak untuk menemukan ketidaksesuaian spesifikasi kebutuhan Perangkat Lunak;
- KK6 Menguasai penggunaan alat bantu development dan tools pengujian.
- KK7 Mampu melakukan validasi, mengawasi, melakukan kontrol dan review terhadap kualitas perangkat lunak,
- KK8 Mampu menerjemahkan persoalan yang sesuai ke dalam kaidah pembelajaran mesin dan mencari solusinya

- KK9 Memahami kaidah-kaidah sistem cerdas dan mampu membangun sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan revolusi industri 4
- KK10 Mampu memahami permasalahan dunia nyata yang dapat diselesaikan dengan kecerdasan buatan
- KK11 Dapat menghasilkan inspirasi, ide atau inovasi aplikasi cerdas yang bermanfaat.
- KK12 Mampu mengembangkan dan merancang strategi database, pemantauan dan meningkatkan kinerja dan kapasitas database, dan perencanaan kebutuhan pengembangan di masa depan.
- KK13 Mampu mengembangkan aplikasi berbasis multimedia khususnya sistem pembelajaran berbasis multimedia
- KK14 Mampu merancang dan membuat aplikasi permainan (game) dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang seperti Augmented Reality dan Virtual Reality

Pihak Terkait

Pihak terkait adalah Perguruan Tinggi, Fakultas, Program Studi, Mahasiswa, dan Mitra

1. Rencana peninjauan kerja sama dengan Perguruan Tinggi
 1. Dapat mengambil SKS di luar perguruan tinggi paling lama 2 semester atau setara dengan 40 SKS. Peninjauan Kerjasama antar perguruan tinggi :
 - i. Kerjasama dengan ITB

- ii. Kerjasama dengan Telkom University
 - iii. Universitas Ars Internasional
 - iv. UNIKOM Universitas)
 - 2. Menyusun kebijakan/pedoman akademik untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di luar prodi.
 - 3. Membuat dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra.
2. Program Studi
- 1. Menyusun atau menyesuaikan kurikulum dengan model implementasi kampus merdeka.
 - 2. Memfasilitasi mahasiswa yang akan mengambil pembelajaran lintas prodi dalam Perguruan Tinggi
 - 3. Menawarkan mata kuliah yang bisa diambil oleh mahasiswa di luar prodi dan luar Perguruan Tinggi beserta persyaratannya.
 - i. MK 1
 - ii. MK 2
 - 4. Melakukan ekuivalensi mata kuliah dengan kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi.
 - 5. Jika ada mata kuliah/SKS yang belum terpenuhi dari kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi, disiapkan alternatif mata kuliah daring.
3. Mahasiswa :
- 1. Merencanakan bersama Dosen Pembimbing Akademik mengenai program mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi.
 - 2. Mendaftar program kegiatan luar prodi. Terdapat pilihan mata kuliah yang bisa diambil di Tebaran kurikulum dan atau Perguruan Tinggi lain.
 - 3. Melengkapi persyaratan kegiatan luar prodi, termasuk mengikuti seleksi bila ada.
 - 4. Mengikuti program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.
4. Mitra
- 1. Membuat dokumen kerja sama (MoU/SPK) bersama perguruan tinggi/fakultas/program studi.
 - 2. Melaksanakan program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan yang ada dalam dokumen kerja sama (MoU/SPK).

Bentuk Kegiatan Pembelajaran

B. Pertukaran Pelajar

Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang sama

- a. Tujuan : belajar lintas kampus, tinggal bersama keluarga, membangun

persahabatan, transfer ilmu pengetahuan tanpa disparitas.

b. Mekanisme :

Program Studi

- i. Menyusun atau menyesuaikan kurikulum yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di program studi lain.
- ii. Menentukan dan menawarkan mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa dari luar prodi.
- iii. Mengatur kuota peserta yang mengambil mata kuliah yang ditawarkan dalam bentuk pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi yang sama.
- iv. Mengatur jumlah SKS yang dapat diambil dari prodi lain.

Mahasiswa

- i. Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
- ii. Mengikuti program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.

Pertukaran Pelajar dalam Program Studi yang sama pada Perguruan Tinggi yang berbeda

c. Mekanisme Program Studi

- i. Menyusun atau menyesuaikan kurikulum yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di program studi yang sama pada perguruan tinggi lain.
- ii. Membuat kesepakatan dengan perguruan tinggi mitra antara lain proses pembelajaran, pengakuan kredit semester dan penilaian, serta skema pembiayaan.
- iii. Kerja sama dapat dilakukan dalam bentuk bilateral, konsorsium (asosiasi prodi), klaster (berdasarkan akreditasi), atau zonasi (berdasar wilayah).
- iv. Mengatur kuota peserta yang mengambil mata kuliah yang ditawarkan dalam bentuk pembelajaran dalam program studi yang sama pada perguruan tinggi lain.
- v. Mengatur jumlah mata kuliah yang dapat diambil dari program studi yang sama pada perguruan tinggi lain.
- vi. Melaporkan kegiatan ke Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.

d. Mahasiswa

- i. Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
- ii. Mengikuti program kegiatan di program studi yang sama pada perguruan tinggi lain sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang dimiliki perguruan tinggi.
- iii. Terdaftar sebagai peserta mata kuliah di program studi yang sama pada perguruan tinggi lain.

Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang berbeda

e. Mekanisme Program Studi

- i. Menyusun kurikulum yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di program studi lain pada perguruan tinggi yang berbeda.
 - ii. Menentukan mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa dari luar prodi.
 - iii. Mengatur kuota peserta yang mengambil mata kuliah yang ditawarkan dalam bentuk pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi yang berbeda.
 - iv. Mengatur jumlah SKS dan jumlah mata kuliah yang dapat diambil dari prodi lain pada perguruan tinggi yang berbeda.
 - v. Membuat kesepakatan dengan perguruan tinggi mitra antara lain proses pembelajaran, pengakuan kredit semester dan penilaian, serta skema pembiayaan.
 - vi. Kerja sama dapat dilakukan dalam bentuk bilateral, konsorsium (asosiasi prodi), klaster (berdasarkan akreditasi), atau zonasi (berdasar wilayah).
 - vii. Melaporkan kegiatan ke Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.
- f. Mahasiswa
- i. Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
 - ii. Mengikuti program kegiatan pembelajaran dalam program studi lain pada perguruan tinggi yang berbeda sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang dimiliki perguruan tinggi.
 - iii. Terdaftar sebagai peserta mata kuliah di program studi yang dituju pada perguruan tinggi lain.

C. Magang/Praktik Kerja

Program magang 1-2 semester (20 sks – 40 sks), memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung di-recruit, sehingga mengurangi biaya recruitment dan training awal/induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya. Melalui kegiatan ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga meng-update bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui kerja sama dengan mitra antara lain perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, institusi pemerintah, maupun perusahaan rintisan (startup). Melakukan peninjauan dengan :

1. PT. Tabel Data Informatika

2. ICommit
3. Teknologi Edukasi Indonesia
4. Padepokan 79
5. Nusabot Inovasi Teknologi
6. PT. Moara Juara Kreasi Indonesia

Secara umum penyetaraan bobot kegiatan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka dapat dikelompokkan menjadi 2 bentuk yaitu bentuk bebas (free form) dan bentuk terstruktur (structured form).

1. Bentuk Bebas (Free Form)

Kegiatan merdeka belajar selama 6 bulan disetarakan dengan 20 SKS tanpa

penyetaraan dengan mata kuliah. Duapuluh SKS tersebut dinyatakan dalam

bentuk kompetensi yang diperoleh oleh mahasiswa selama mengikuti program tersebut, baik dalam kompetensi keras (hard skills), maupun kompetensi halus (soft skills) sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.

2. Bentuk terstruktur (Structured form)

Kegiatan merdeka belajar juga dapat distrukturkan sesuai dengan kurikulum

yang ditempuh oleh mahasiswa. Duapuluh SKS tersebut dinyatakan dalam

bentuk kesetaraan dengan mata kuliah yang ditawarkan yang kompetensinya

sejalan dengan kegiatan magang

3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

Kegiatan pembelajaran dalam bentuk asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, maupun atas. Sekolah tempat praktek mengajar dapat berada di lokasi kota maupun di daerah terpencil. Tempat asistensi mengajar :

1. SMA
2. SMK

D. Penelitian/Riset

Bagi mahasiswa yang memiliki passion menjadi peneliti, merdeka belajar dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan penelitian di Lembaga riset/pusat studi. Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalami, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik. Bagi mahasiswa yang memiliki minat dan keinginan berprofesi dalam bidang riset, peluang untuk magang di laboratorium pusat riset merupakan

dambaan mereka. Selain itu, Laboratorium/Lembaga riset terkadang kekurangan asisten peneliti saat mengerjakan proyek riset yang berjangka pendek (1 semester – 1 tahun). Usulan Program Klub Riset Informatika

Dasar Pemikiran

Lulusan Perguruan Tinggi dituntut untuk memiliki academic knowledge, skill of thinking, management skill, dan communication skill. Kekurangan atas salah satu dari keempat keterampilan/kemahiran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Sinergisme akan tercermin melalui kemampuan lulusan dalam kecepatan menemukan solusi atas persoalan yang dihadapinya. Dengan demikian, pemikiran dan perilaku yang ditunjukkan mahasiswa akan bersifat kreatif (unik dan bermanfaat) dan konstruktif (dapat diwujudkan). Kemampuan berpikir dan bertindak kreatif pada hakekatnya dapat dilakukan setiap manusia apalagi yang menikmati pendidikan tinggi.

Kreativitas merupakan penjelmaan integratif dari tiga faktor utama dalam diri manusia, yaitu: pikiran (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Dalam faktor pikiran terdapat imajinasi, persepsi dan nalar. Faktor perasaan terdiri dari emosi, estetika dan harmonisasi. Sedangkan faktor keterampilan mengandung bakat, faal tubuh dan pengalaman. Di sisi lain, dosen dan mahasiswa berkewajiban untuk melakukan riset atau penelitian yang menjadikan senantiasa memperbaharui pengetahuannya dalam kegiatan akademik. Dosen sebagai pelopor, hendaknya mempunyai peta jalan penelitian yang bersinergi dengan penelitian mahasiswa, sehingga terjadi akselerasi penyelenggaraan penelitian. Beberapa target pencapaian kegiatan penelitian adalah memenangkan hibah penelitian kompetitif nasional dan terpublikasi hasil penelitian dalam jurnal / prosiding bereputasi.

Namun sayangnya, seringkali kegiatan rutinitas perkuliahan menjadikan waktu untuk untuk melakukan penelitian yang benar terganggu. Padahal dalam kegiatan penelitian perlu upaya senantiasa belajar untuk memperbaharui pengetahuannya sehingga dapat menulis paper sesuai kaidah. Ditambah banyaknya mahasiswa yang perlu penanganan dan sebagian kemampuan mahasiswa masih terbatas. Hal ini terlihat dari beberapa tulisan dalam Proposal Skripsi ataupun Skripsi, mahasiswa ataupun masih minimnya dosen yang mampu mempublikasikan dalam jurnal bereputasi. Walaupun demikian, keterbatasan ini dapat diupayakan apabila ditangani dengan tepat. Terbukti dalam lima tahun terakhir mahasiswa mampu berkompetisi di bidang penelitian tingkat nasional melalui Penelitian Dosen Pemula/Muda. Selain itu, sejak tahun 2018 hingga sekarang, mahasiswa Prodi Teknik Informatika STMIK Mardira Indonesia mampu menjadi penulis utama dalam publikasi jurnal Ilmiah. Tantangannya adalah bagaimana kemampuan dan prestasi tersebut mampu ditularkan lebih banyak lagi kepada mahasiswa-mahasiswa (dan juga dosen- dosen) yang lain.

Sesuai dengan arahan Mendikbud dalam program Merdeka Belajar, melalui Permendikbud No 3 tahun 2020 pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan di dalam program studi dan di luar program studi ada 8 aspek, yaitu pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik. Bagi

mahasiswa yang memiliki hasrat dan semangat menjadi peneliti, merdeka belajar dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan penelitian di Lembaga riset/pusat studi. Oleh karena itu, perlu dibuat Program Klub Riset Program Studi Teknik Informatika Strata-1. Kegiatan ini diselenggarakan dalam semester antara bagi mahasiswa mulai tingkat 2. Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalami, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik.

Tujuan

Kegiatan Klub Riset ditargetkan selama dua bulan (14 pertemuan), dalam bentuk diskusi, workshop, asistensi dan penugasan, dengan tujuan:

1. Meningkatkan motivasi mahasiswa dan dosen dalam penelitian yang sesuai dengan perkembangan terkini.
2. Akselerasi kemampuan mahasiswa dan dosen dalam penelitian yang lebih luas yang lebih sistematis.
3. Mensinergikan penelitian dosen dan mahasiswa.
4. Sebagai upaya untuk memberikan kesempatan mahasiswa sesuai program merdeka belajar yang dapat dikonversi menjadi nilai mata kuliah 2 sampai dengan 4 SKS.
5. Meningkatkan kerjasama mahasiswa untuk membantu memberikan pengetahuan dan informasi sesama mahasiswa.

Peserta

Peserta adalah mahasiswa aktif yang telah menempuh pendidikan minimal empat semester. Peserta akan dibagi atas kelompok berjumlah 2-3 orang. Tiap mahasiswa dapat terlibat dalam maksimal dua kelompok.

Target Luaran

Target luaran Program Klub Riset adalah:

1. Publikasi dalam Jurnal Internasional terindeks Scopus / WOS.
2. Publikasi dalam Seminar Internasional terindeks Scopus.
3. Publikasi dalam Jurnal Nasional terindeks Sinta.
4. Pengusulan Program Kreativitas Mahasiswa Penelitian (PKM-Eksakta).

Rencana Pembelajaran

P ke-	Pembahasan	Kegiatan	PIC	Target capaian
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Motivasi dalam penelitian dan instrument monitoring kegiatan Konsep Dasar Penelitian Gaya penelitian bidang AIG dan DSE Optimalisasi penggunaan MS Word Optimalisasi penggunaan Mendeley 	Diskusi dan Workshop	Fasilitator	<ol style="list-style-type: none"> Meningkatkan minat dalam penelitian dan pembentukkan kelompok Mempunyai pemahaman dasar yang benar tentang penelitian Dapat mencari topik penelitian sesuai cakupan AIG dan DSE Dapat menggunakan MS Word untuk pembuatan paper sesuai template Dapat menggunakan Mendeley dalam manajemen penelitian
2	<p>Manajemen Literatur</p> <ol style="list-style-type: none"> Pencarian literatur yang relevan, terkini, dan bereputasi. Pengelolaan literatur Kiat penelusuran literatur dengan instrument matriks 	Diskusi dan Workshop	Fasilitator	<ol style="list-style-type: none"> Dapat memahami pentingnya literatur dalam sebuah penelitian. Dapat mengelola literatur yang sistematis Dapat melakukan penelusuran literatur secara sistematis dengan matriks.

3	<p>Literature Review</p> <p>a. Review literatur dalam prinsip metode dan spesifikasi obyek penelitian</p> <p>b. Review literatur dalam state of the art</p>	Diskusi dan Workshop	Fasilitator	<p>a. Memahami prinsip metode dalam yang terkait sesuai obyek.</p> <p>b. Memahami makna state of the art dan dapat menyebutkan <i>state of the art</i> dari literatur yang digunakan dengan sistematis</p>
---	---	----------------------	-------------	--

P ke-	Pembahasan	Kegiatan	PIC	Target capaian
	<p>c. Review literatur untuk mendapatkan celah penelitian</p> <p>d. Teknik review literatur</p> <p>e. Optimalisasi review dari literatur menggunakan software Atlas.ti 8</p>			<p>c. Merumuskan masalah penelitian yang diawali dari celah (gap) penelitian.</p> <p>d. Latihan review literatur dengan berbagai teknik.</p> <p>e. Dapat menggunakan Software untuk review literatur</p>
4-5		Penugasan dan pendampingan	Dosen pendamping dan asisten	Dokumen review literatur yang berasal dari setidaknya 15 paper yang bereputasi).
6	Teknik penulisan proposal	Diskusi dan Workshop	Fasilitator	Memahami format penulisan proposal skripsi yang benar
7-8	Latihan penulisan proposal	Penugasan dan pendampingan	Dosen pendamping dan asisten	Membuat proposal penelitian yang benar, menarik, terkini dan kompetitif

9	Teknik Penulisan Paper a. Struktur dasar paper b. Penggunaan Grammarly dan Plagiarism checker c. Teknik Parafrase dalam Bahasa Inggris	Diskusi dan Workshop	Fasilitator	Memahami struktur penulisan paper
10-13		Penugasan dan pendampingan	Dosen pendamping dan asisten	Membuat paper penelitian yang berkualitas, mempunyai novelty&urgensi dan memberikan kontribusi ilmu pengetahuan
14	Review hasil penyusunan proposal dan publikasi	Finalisasi dan persiapan submit		

5. Penilaian

Kegiatan Klub Riset dimaksudkan untuk mendorong mahasiswa dalam penelitian yang sesuai kaidah dan membantu mahasiswa memperbaiki nilai sebanyak 2 SKS. Nilai akan diperoleh bagi asisten dan semua anggota kelompok yang aktif. Indikator adalah paper dan atau proposal yang disubmit. Apabila produk kegiatan berupa paper dan proposal, maka mendapatkan nilai sebanyak 4SKS.

Nilai	Indikator Paper	Indikator Proposal
A	Acceptance dalam jurnal internasional terindeks Scopus	Didanai oleh PKM
AB	Acceptance dalam jurnal internasional terindeks Scopus (IEEE)	Siap submit yang telah dinilai layak oleh tim internal
B	Acceptance dalam jurnal internasional terindeks Scopus (Non IEEE)	Submit kepada tim penilai
BC	Acceptance dalam jurnal terindeks Sinta	

Catatan: dikarenakan prosesnya bertahap dan memakan waktu, nilai dapat berubah sesuai dengan capaian target yang didapat.

Bagi mahasiswa:

1. Mahasiswa wajib berperan aktif di dalam kelompok yang sudah dibentuk.
2. Mahasiswa wajib menyiapkan infrastruktur yang dibutuhkan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi yang difokuskan secara *online*.
3. Mahasiswa wajib mentaati kesepakatan-kesepakatan mengenai waktu pelaksanaan diskusi dan workshop, target penugasan, sampai dengan batas waktu pengumpulan (submission) paper ke jurnal atau konferensi yang dituju.

Bagi dosen pembimbing:

1. Dosen pembimbing yang ingin berpartisipasi wajib mengisi “formulir komitmen partisipasi bagi dosen” terlebih dahulu.
2. Mahasiswa wajib menyiapkan infrastruktur yang dibutuhkan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi di masa new normal ini secara mandiri sesuai dengan kebutuhan yang ada.
3. Dosen pembimbing wajib memberikan usulan terhadap judul penelitian, sangat disarankan judul tersebut yang berkaitan langsung dengan roadmap penelitian dari dosen pembimbing tersebut.
4. Dosen pembimbing wajib untuk melakukan pendampingan terhadap kelompok sesuai dengan bidang keahliannya dan menyelesaikan target-target yang sudah disepakati sesuai dengan waktu-waktu yang sudah ditentukan.

E. Proyek Kemanusiaan

Tujuan program proyek kemanusiaan antara lain:

- 1) Menyiapkan mahasiswa unggul yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- 2) Melatih mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalahan yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing.

Membuat kesepakatan dalam bentuk dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra baik dalam negeri (Pemda, PMI, BPBD, BNPB, dll) maupun dari lembaga luar negeri (UNESCO, UNICEF, WHO, UNOCHA, UNHCR, dll).

F. Kegiatan Wirausaha

Tujuan program kegiatan wirausaha antara lain:

- 1) Memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing.

2) Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana.

Kegiatan pembelajaran dalam bentuk wirausaha baik yang belum maupun sudah ditetapkan dalam kurikulum program studi. Persyaratan diatur dalam pedoman akademik yang dikeluarkan oleh Perguruan Tinggi. Adapun untuk mekanisme pelaksanaan kegiatan wirausaha adalah sebagai berikut.

G. Studi/Proyek Independen

Banyak mahasiswa yang memiliki passion untuk mewujudkan karya besar yang dilombakan di tingkat internasional atau karya dari ide yang inovatif. Idealnya, studi/ proyek independen dijalankan untuk menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Perguruan tinggi atau fakultas juga dapat menjadikan studi independen untuk melangkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas. Kegiatan proyek independent dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan.

H. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama- sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa.

Kegiatan KKNT diharapkan dapat mengasah softskill kemitraan, kerjasama tim lintas disiplin/keilmuan (lintas kompetensi), dan leadership mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah perdesaan. Sejauh ini perguruan tinggi sudah menjalankan program KKNT, hanya saja Satuan Kredit Semesternya (SKS) belum bisa atau dapat diakui sesuai dengan program kampus merdeka yang pengakuan kreditnya setara 6 – 12 bulan atau 20 – 40 SKS, dengan pelaksanaannya berdasarkan beberapa model. Diharapkan juga setelah pelaksanaan KKNT, mahasiswa dapat menuliskan hal-hal yang dilakukannya beserta hasilnya dalam bentuk tugas akhir.

a. Pendahuluan

Pengembangan kurikulum didasarkan pada beberapa peraturan dan perundang-undangan. Dua yang utama adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 1 menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus mengacu kepada standar nasional.

Selain dua kebijakan tersebut, penyusunan kurikulum ini, juga dilandasi Perpres No. 8 Tahun 2012 tentang KKNI. Sistem pembelajaran dilaksanakan dengan metode Student Centered Learning (SCL) dimana

interaksi pembelajaran dilakukan dalam 4 ranah, yaitu: (1) Ranah Kognitif, yaitu Kemampuan yang berkenaan dengan Pengetahuan, Pikiran; (2) Ranah Afekif, yaitu kemampuan yang mengutamakan Perasaan, Emosi yang berbeda berdasarkan Penalaran; (3) Ranah Psikomotorik, yaitu kemampuan yang mengutamakan Keterampilan Jasmani, Dan (4) Ranah Kooperatif, yaitu kemampuan untuk Bekerja Sama. Sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis SCL, PS. Teknik Informatika menerapkan konsep Blended Learning dimana proses pembelajaran dilakukan dengan tatap muka langsung (traditional learning) dan menggunakan sistem E-learning (online learning).

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka dicanangkan untuk menjawab tuntutan arus perubahan dan kebutuhan akan link and match dengan dunia usaha dan dunia industri (DU/DI), dan untuk menyiapkan mahasiswa dalam dunia kerja. Prodi diharapkan dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa.

b. Dasar Pemikiran

Salah satu bentuk kebijakan program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka adalah hak belajar tiga semester di luar program studi. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang di maksud dapat diambil untuk pembelajaran di luar prodi dalam PT dan atau pembelajaran di Luar PT. Kegiatan Pembelajaran di Luar PT meliputi kegiatan magang/praktik kerja, proyek di desa, mengajar di sekolah, pertukaran pelajar, penelitian, kegiatan kewirausahaan, studi/proyek independen, dan proyek kemanusiaan yang semua kegiatan harus di bimbing oleh dosen. Kampus merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh dan siap kerja.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) Pasal 17 disebutkan bahwa beban belajar mahasiswa program sarjana paling sedikit 144 Satuan Kredit Semester (SKS). Beban perkuliahan sebesar 144 SKS ini diharapkan dapat diselesaikan secara normal selama delapan semester. 144

SKS tersebut dikelompokkan menjadi beberapa kelompok mata kuliah, yaitu: Mata Kuliah Wajib, KKN, dan TA: 105 SKS (72,4%) Mata Kuliah Pilihan: 40 SKS (27,6%).

Selain itu, sesuai dengan arahan Mendikbud dalam program Merdeka Belajar, melalui Permendikbud No 3 tahun 2020 pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan di dalam program studi dan di luar program studi ada 8 aspek, yaitu pertukaran pelajar, magang/praktik kerja (KP), asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik (KKN).

Sejauh ini perguruan tinggi sudah menjalankan program KKNT, hanya saja Satuan Kredit Semesternya (SKS) belum bisa atau dapat diakui sesuai dengan program kampus merdeka yang pengakuan kreditnya setara 6 – 9 bulan atau setara 20 SKS, dengan pelaksanaannya berdasarkan beberapa model. Diharapkan juga setelah pelaksanaan KKNT, mahasiswa dapat menuliskan hal-hal yang dilakukannya beserta hasilnya dalam bentuk tugas akhir.

Fakta yang terjadi sekarang, sering kali kegiatan rutinitas perkuliahan yang hanya terfokus di dalam lingkungan kampus menjadikan waktu untuk untuk melakukan sosialisasi dengan masyarakat untuk melihat berbagai potensi pengembangan teknologi yang diperlukan masyarakat terutama pada tingkat pedesaan selalu terabaikan. Sehingga perkembangan dan kemajuan teknologi hanya terfokus pada kota kota besar dan perusahaan perusahaan di dalamnya. Karena itulah dalam Permendikbud No 3 tahun 2020 pasal 15 ayat 1 dituliskan perlu adanya kegiatan membangun desa atau kuliah kerja nyata tematik (KKN Tematik) dari setiap fakultas yang disematkan dalam kurikulum merdeka belajar ini. Kegiatan KKN sangat diperlukan sebagai upaya mahasiswa untuk memperbaharui pengetahuannya dan melihat perkembangan-perkembangan pada masyarakat khususnya desa-desa sehingga dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau mengembangkan teknologi terbaru untuk membantu meringankan kesulitan-kesulitan dan permasalahan dalam masyarakat khususnya pedesaan sesuai kaidah dan aturan yang berlaku.

Diharapkan mahasiswa yang sudah melakukan KKN Tematik ini dapat mengenal permasalahan dalam masyarakat dan di tempat kerja sehingga akan lebih siap dalam memasuki dunia nyata baik dalam pekerjaan dan sosialnya. Mahasiswa juga dapat mengasah softskill kemitraan, kerjasama tim lintas disiplin/keilmuan (lintas kompetensi), dan leadership mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah pedesaan. Dan melalui kegiatan KKN Tematik ini, permasalahan dalam masyarakat terutama bidang industri akan mengalir ke perguruan tinggi

sehingga dapat mengupdate bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi sehingga akan makin relevan.

c. Tujuan KKN Tematik

Program KKN Tematik ini akan dilakukan selama 1 hingga 2 semester, Dengan tujuan:

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman yang cukup dan pandangan terhadap berbagai kebutuhan dalam masyarakat saat ini, yaitu dengan pembelajaran langsung di lingkungan sosial masyarakat (experiential learning).
2. Selama melaksanakan Program KKN Tematik ini mahasiswa akan mendapatkan kesempatan menerapkan keterampilan (hard-skill) yang dimilikinya sesuai bidang peminatan keilmuannya (keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dsb.), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerja sama, dsb.) sesuai kebutuhan / permasalahan dalam masyarakat yang diamatinya.
3. Mendapatkan / menjadikan mahasiswa sebagai sumber daya yang memiliki talenta yang relevan dalam masyarakat, dan bila cocok nantinya bisa langsung direkrut atau dipekerjakan di sana.
4. Jika memungkinkan, menghasilkan produk jadi yang dapat dimanfaatkan langsung bagi masyarakat khususnya pedesaan, sehingga memberikan kontribusi bagi STMIK Mardira Indonesia umumnya dan Program Studi S1 Teknik Informatika khususnya.

d. Peserta KKN Tematik

Adapun persyaratan dan alur yang harus diikuti mahasiswa untuk menjadi peserta pelaksana KKN Tematik ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif yang telah menempuh pendidikan minimal 5 semester atau 95 sks,
2. Memiliki Indeks Prestasi Kumulatif di atas 2.75, Jika belum diharapkan dapat memperbaiki nilai mata kuliah yang bernilai kecil atau cukup mengambil mata kuliah normal sebagai pengganti KKN Tematik.
3. Mahasiswa tidak memiliki mata kuliah dasar keahlian yang harus di ulang atau bernilai D ke bawah.
4. Mahasiswa tidak sedang mengulang mata kuliah lain pada semester KKN Tematik di ajukan.
5. Mahasiswa telah mendapatkan surat rekomendasi dari Pembimbing Akademik untuk melaksanakan KKN Tematik, yang akan di ajukan ke Program Studi S1 Tekni Informatika.

e. Target Luaran

Dari segi keilmuan Informatika, Target Luaran yang diharapkan dari kegiatan KKN Tematik ini adalah:

1. Terbentuknya Laporan Pelaksanaan KKN Tematik, yang berisikan berbagai kegiatan yang telah dilakukan, disertai dengan permasalahan yang diangkat dalam kegiatan tersebut, tahapan penyelesaian masalah yang dilakukan, hasil yang diperoleh, efek yang ditimbulkan, hingga kesimpulan akhir.
2. Menghasilkan Produk Bersama atau Program Layanan yang dapat dimanfaatkan masyarakat desa.
3. Menghasilkan Publikasi minimal dalam Jurnal Nasional terindeks, dengan menuliskan hasil capaian atau pengamatan yang telah dilakukan.
4. Program Kreativitas Mahasiswa hingga StartUp baru jika memungkinkan.

f. Fasilitator dan Pembimbing

Yang bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan KKN Tematik ini adalah:

1. Dosen Pembimbing Akademik
2. Pihak Program Studi
3. Wakil Ketua Bidang Akademik
4. Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan

Yang bertindak sebagai Pembimbing Utama dan Asisten Pembimbing dalam kegiatan KKN Tematik ini adalah:

1. Dosen Pembimbing Utama adalah dosen yang mempunyai pemahaman, pengalaman dan kemampuan dalam penelitian dan hubungan dengan masyarakat, ditandai dengan kegiatan dan kemampuan sosialisasi dosen tersebut dalam masyarakat.
 - a. Dosen Pembimbing Utama akan bertanggung jawab terhadap pencapaian target Luaran program KKN Tematik dari awal hingga selesai.
 - b. Penunjukan dosen Pembimbing Utama tiap kelompok, disesuaikan latar belakang dan kemampuan topik yang dipilih.
 - c. Pembimbing Utama adalah dosen senior yang memiliki pemahaman dan kemampuan dalam bersosialisasi, penelitian, manajemen kegiatan dan penulisan.
 - d. Seorang Pembimbing Utama hanya boleh membimbing 1 KKN Tematik, dan dapat menjadi Asisten Pembimbing pada maksimal 3 KKN Tematik Lainnya.
2. Dosen Asisten Pembimbing adalah beberapa dosen yang ditunjuk oleh Dosen Pembimbing Utama dimana dosen-dosen yang ditunjuk tersebut adalah dosen yang memiliki kemampuan relevan dengan topik yang diangkat dalam KKN Tematik yang diajukan.
 - a. Setiap Dosen Asisten Pembimbing bertugas membantu Pembimbing Utama dalam kegiatan KKN Tematik agar tercapai target Luaran program dari awal hingga selesai.

- b. Dosen Asisten Pembimbing berasal dari dosen-dosen jurusan yang mengikut sertakan mahasiswanya dalam kelompok KKN Tematik.
- c. Seorang Asisten Pembimbing hanya boleh mengikuti maksimal 3 KKN Tematik, dan menjadi Pembimbing Utama hanya pada 1 KKN Tematik lainnya.

g. Rencana Pelaksanaan KKN Tematik

Adapun untuk mekanisme pelaksanaan magang/praktik kerja untuk mahasiswa Program Studi Teknik Informatika adalah sebagai berikut:

1. Peserta yang memenuhi syarat akan mendaftarkan diri melalui program studi dengan persetujuan Pembimbing Akademik untuk selanjutnya direkomendasikan oleh fakultas untuk digabungkan dengan fakultas atau jurusan lain, sehingga dapat dibentuk atau disatukan ke dalam kelompok-kelompok yang berjumlah 5 hingga 10 orang dengan jurusan yang berbeda-beda. Sehingga tiap mahasiswa dapat saling berkolaborasi dan saling berbagi pandangan sesuai dengan kemampuan dari jurusan masing-masing.



Gambar 1. Waktu Pengajuan KKN Tematik

2. Melalui Pembimbing Akademik mahasiswa di arahkan untuk memilih mata kuliah pada semester yang sejalan dengan kegiatan KKN Tematik untuk diajukan dalam proses ekuivalensi. Mata Kuliah yang dapat di ekuivalensi-kan pada semester tersebut di formulasikan dalam kurikulum merdeka belajar sesuai Indikator capaian pembelajaran yang harus dipenuhi dengan Maksimum 20 sks. Indikator capaian pembelajaran inilah yang menjadi landasan penilaian kegiatan KKN Tematik untuk di konversi ke nilai pengganti mata kuliah normal.
3. Selama pelaksanaan KKN Tematik, mahasiswa wajib menuliskan kegiatan pada log sheet seperti pada Tabel Log Harian berikut, dan di paraf oleh supervisor mahasiswa di lokasi, atau pada model WFH cukup upload ke cloud yang disediakan sesuai format yang diberikan.

Hari/ Tanggal :		Lokasi:
NAMA:		NIM:
NO	Deskripsi	
1	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang konseptual basis data untuk kebutuhan pencatatan barang pindahan dari Gudang besar ke Gudang kecil yang berada di cabang, sesuai dengan Software Requirement hal. 9-10, bagian A <p>Lampiran progress hari ini: rancangan ver 1.0.0.pdf</p>	

Gambar 2. Tabel Log Harian

4. Dosen Pembina selama pelaksanaan KKN Tematik akan mengunjungi mahasiswa di lokasi mitra sesuai kesepakatan, untuk memantau perkembangan dan mengetahui keadaan mahasiswa. Apabila pelaksanaan KKN Tematik ini lebih banyak dilakukan dalam model WFH atau secara remote, maka kunjungan ini dapat digantikan dengan online meeting dengan pihak mitra.
5. Pada akhir kegiatan KKN Tematik, mahasiswa akan menunjukkan dan mempresentasikan hasil kegiatan yang dilakukan selama KKN baik berupa laporan pengamatan, hasil produk, atau program layanan kepada pihak mitra dan Dosen Pembina. Selanjutnya pihak Mitra akan memberikan penilaian baik dari segi attitude maupun maupun capaian hasil kegiatan mahasiswa yang dapat digunakan sebagai referensi kerja atau SKPI, begitu juga dengan Dosen Pembina akan memberikan penilaian dari segi capaian akademik yang sesuai dengan kegiatan KKN Tematik tersebut.
6. Mahasiswa akan memperoleh sertifikat yang berisikan hasil penilaian dan penghargaan atas kegiatan yang dilakukan, di tanda tangani pihak Mitra dan Perguruan Tinggi, dalam hal ini Ketua STMIK Mardira Indonesia.
7. Pihak Staf Akademik akan melakukan Konversi SKS dan Nilai.
8. Program Studi akan melaporkan hasil kegiatan kepada PD Dikti
- h. Penilaian

Penilaian hasil KKN Tematik dilakukan oleh Pihak Mitra dan Dosen Pembimbing beserta Asistennya. Butir butir penilaian disesuaikan dengan tema kegiatan KKN Tematik yang diambil disesuaikan dengan Indikator capaian pembelajaran yang harus dipenuhi dan menjadi landasan penilaian kegiatan KKN Tematik untuk proses konversi nilai. Bentuk penilaian dirancang oleh Dosen Pembimbing beserta Asistennya dan di komunikasikan pada Pihak Mitra Desa agar menjadi tolak ukur penilaian mereka.

i. Mata Kuliah yang dapat dikonversikan

Berdasarkan pada substansi temanya, maka ruang lingkup kegiatan KKN Tematik antara lain adalah:

- 1) Pengembangan Kehidupan Sosial - Budaya berbasis Kearifan Lokal dan Nasionalisme
- 2) Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan
- 3) Pemberdayaan Perempuan dan Kelompok Rentan
- 4) Perbaikan Tata Pamong dan Tata Kelola Pemerintahan
- 5) Pengembangan Kesadaran Politik dan Hukum
- 6) Usaha Mikro Kecil dan Menengah
- 7) Peningkatan Produksi Pertanian, Perikanan, Peternakan, dan Kehutanan
- 8) Pengembangan Sumber Daya Alam
- 9) Pengelolaan Lingkungan
- 10) Peningkatan Kesehatan Masyarakat
- 11) Pengembangan Infrastruktur Wilayah
- 12) Energi Terbarukan
- 13) Pengembangan Teknologi Informasi dan Komputer untuk Pembangunan Berkelanjutan
- 14) Kebencanaan
- 15) Peningkatan Ketahanan dan atau Keamanan Nasional
- 16) Pemberantasan Buta Aksara