



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS  
UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR

### DASAR MANAJEMEN DAN PENGETAHUAN BISNIS (SIF113)



Ketua Rumpun Ilmu	:	.....
Tim Dosen	:	1. Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom
	:	2.
	:	3.
Semester	:	1 (satu)
Bobot Mata Kuliah	:	3 SKS

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS  
UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR 2023 / 2024

## ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH, KEMAMPUAN AKHIR, DAN BAHAN KAJIAN

1. Mata Kuliah : Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis
2. Bobot Mata Kuliah : 3 sks
3. Semester : 1 (satu)
4. Prodi : **Sistem Informasi**
5. Dosen Pengampu : Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom

1	Profil Lulusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Data Analyst / Business Data Analyst :</b> Mampu mampu menganalisa, merancang, mengolah data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan/organisasi.</li> <li>2. <b>Database Administrator:</b> Mampu merancang, mengimplementasikan, maintenance, dan melakukan perbaikan database, juga mampu mengembangkan, mendesain, memantau, dan meningkatkan kinerja dari kapasitas database untuk kebutuhan perusahaan / organisasi.</li> <li>3. <b>UI/UX Developer:</b> Mampu mendesaian user interface (UI) maupun user Experience (UX) baik berbasis desktop, web, ataupun mobile.</li> <li>4. <b>IT Planner:</b> Mampu merencanakan kebutuhan Sistem dan Teknologi Informasi yang akan digunakan pada sebuah organisasi / perusahaan. Sehingga lulusan Sistem dan Teknologi Informasi harus selalu update pengetahuan tentang teknologi informasi terbaru.</li> <li>5. <b>Graphic Designer</b> Mampu menyampaikan informasi secara digital kepada masyarakat tentang suatu hal melalui sebuah desain baik berupa gambar, teks, dan lainnya.</li> <li>6. <b>Network Security</b> Mampu merencanakan, menerapkan, menganalisa, dan menyediakan pengembangan kebutuhan teknologi untuk oraganisasi/manajemen.</li> <li>7. <b>Web Developer</b> Mampu merancang / mengembangkan website, baik secara front end developer, back end developer, dan fullstack developer.</li> <li>8. <b>Project Management</b> Mampu mengatur dan mengelola proyek-proyek di bidang system dan teknologi informasi.</li> <li>9. <b>Membangun Startup</b> Mampu berwirausaha dengan pengembangan startup.</li> <li>10. <b>Pengajar</b> Mampu melakukan sharing ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi.</li> </ol>
---	----------------	--

2	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Sistem Informasi	CPL01	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan sistem organisasi. <b>Referensi:</b> IS2020, A3.1 Foundations Competency Realm
		CPL02	Mampu merancang dan menggunakan database, serta mengolah dan menganalisa data dengan alat dan teknik pengolahan data. Referensi: IS2020, A3.2.1 Data/Information Management
		CPL03	Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi Referensi: IS2020, A3.4.1 System Analysis and Design, A3.4.2 Application Development and Programming
		CPL04	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat Referensi: IS2020, A3.3 Technology Competency Realm
		CPL05	Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem Referensi: IS2020, A3.5.1 IS Ethics, Sustainability, User and Implication
		CPL06	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang. Referensi: IS2020, A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy
		CPL07	Mampu memahami, mengidentifikasi dan menerapkan konsep, teknik dan metodologi manajemen proyek sistem informasi. Referensi: IS2020, A3.6.1 IS Project Management
		CPL08	Mampu memahami konsep, metode, teknik dan tahapan data mining serta visualisasi data sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi informasi Sumber: IS2020 A3.2.2 Competency Area - Data / Business Analytics
		CPL09	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX Sumber: IS2020 A3.4.6 Competency Area – User Interface Design

		<b>CPL10</b>	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. Sumber: IS2020 A3.5.4 Competency Area - Business Process Management
3	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan Pada Mata Kuliah	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. <b>Sikap - S (SN-DIKTI)</b>
		CPL-KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. <b>Keterampilan Umum - KU (SN-DIKTI)</b>
		CPL-KK15	Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi. <b>Keterampilan Khusus – KK (SN-DIKTI)</b>
		CPL-P16 <b>CPL 10</b>	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. <b>Pengetahuan – P (SN-DIKTI)</b>
4	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK-101	Mampu memahami teori di bidang Bisnis Proses
		CPMK-102	Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis
		CPMK-103	Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis
		CPMK-104	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi).
		CPMK-105	Memahami konsep dasar (pengertian, manfaat, kegiatan, tujuan, fungsi, kosep dan tantangan) dari manajemen SDM, manajemen pemasaran dan manajemen proyek.
		CPMK-106	Mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis
5	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) / Kemampuan Akhir	Sub-CPMK-1	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi).
		Sub-CPMK-2	Memahami definisi manajemen dan Pengertian Bisnis dan Perusahaan
		Sub-CPMK-3	Memahami pengertian bisnis, pengertian perusahaan dan komponen-komponen yang terlibat
		Sub-CPMK-4	Memahami definisi, bentuk, dan manfaat perencanaan dalam suatu fungsi manajemen
		Sub-CPMK-5	Memahami Prinsip dan fungsi pengorganisasian sistem manajemen
		Sub-CPMK-6	Memahami kemampuan dan keahlian yang harus dimiliki dalam kepemimpinan
		Sub-CPMK-7	Memahami jenis pengendalian yang memfokuskan pada input, proses, dan output
		Sub-CPMK-8	Memahami fungsi akuntansi
		Sub-CPMK-9	Memahami Tujuan Perusahaan dan Peranan Manajemen Keuangan

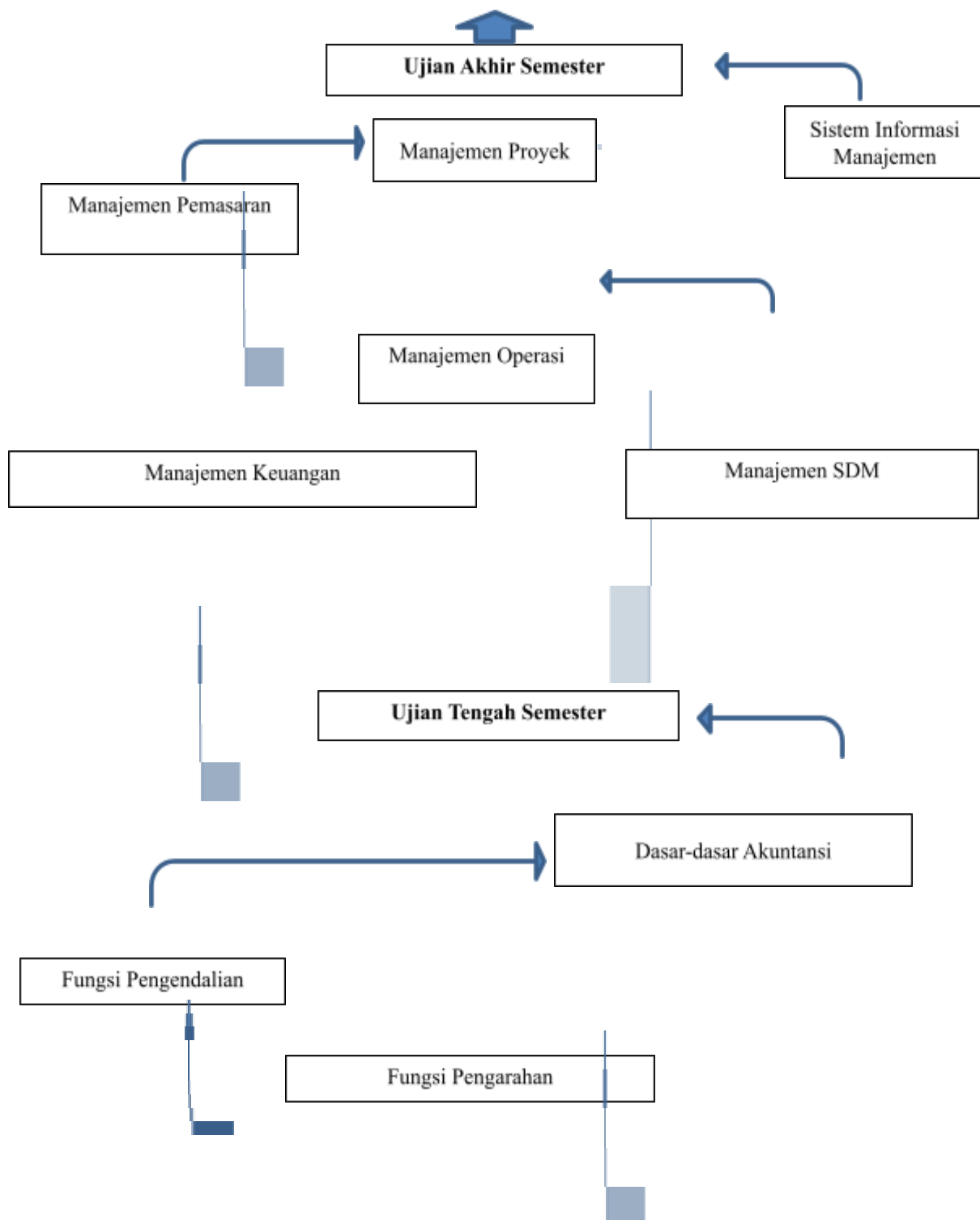
		Sub-CP MK-10	Memahami konsep dasar (pengertian, manfaat, kegiatan, tujuan, fungsi, kosep dan tantangan) manajemen SDM
		Sub-CP MK-11	Memahami definisi, penerapan fungsi dan proses transformasi manajemen operasi
		Sub-CP MK-12	Memahami pengertian manajemen pemasaran
		Sub-CP MK-13	Memahami Pengertian manajemen proyek
		Sub-CP MK-14	Memahami klasifikasi system informasi manajemen

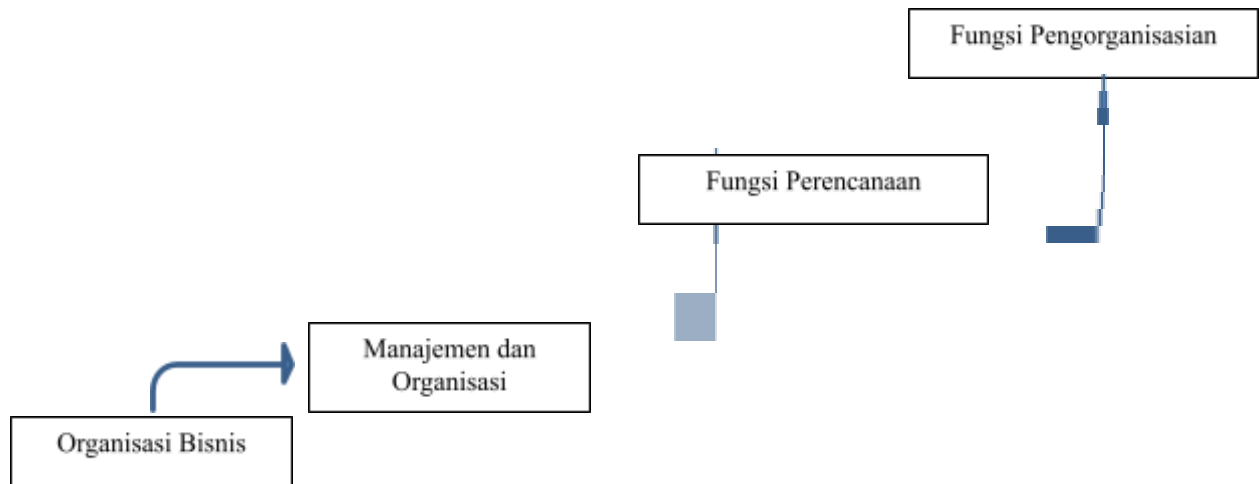
## PETA ANALISIS PEMBELAJARAN

1. Mata Kuliah : Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis (SIF113)
2. Semester / Bobot SKS : I / 3 SKS
3. Prodi : Sistem Informasi
4. Pra Syarat Mata Kuliah : -
5. Dosen Pengampu : Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom

### Deskripsi Lulusan:

Matakuliah "Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis" merupakan salah satu mata kuliah inti dalam kurikulum Program Studi Sistem Informasi. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa tentang prinsip-prinsip dasar dalam manajemen bisnis serta bagaimana pengetahuan bisnis dapat diterapkan dalam konteks teknologi informasi. Salah satu fokus utama dari mata kuliah ini adalah memahami dan menganalisis berbagai proses bisnis yang ada dalam berbagai industri.





Mata kuliah ini menjadi dasar dan tuntunan belajar analisis proses bisnis untuk menyelesaikan suatu masalah teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi.



**UNIVERSITAS IBN KHALDUN**  
**BOGOR FAKULTAS TEKNIK DAN**  
**SAINS PRODI SISTEM INFORMASI**

FTS-PRD-P01-F-02

**RENCANA PEMBELAJARAN**  
**SEMESTER**

MATA KULIAH		KODE	RUMPUN MK	4 (SKS)		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis		SIF113	Bisnis dan Manajemen	T = 3	P = 0	1	01 Mei 2023
OTORISASI		PENGEMBANG RPS	KOORDINATOR RMK		KETUA PRODI		
		<u>Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom</u> NIK: 410100470	..... NIK:		<u>Fitria Rachmawati, S.Si, M.Kom</u> NIK: 410100630		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-Prodi yang Dibebankan pada MK						
	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. <b>Sikap - S (SN-DIKTI)</b>					
	CPL- KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. <b>Keterampilan Umum - KU (SN-DIKTI)</b>					
	CPL- KK15	Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi. <b>Keterampilan Khusus – KK (SN-DIKTI)</b>					
	CPL-P16 <b>CPL 10</b>	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi. <b>Pengetahuan – P (SN-DIKTI)</b>					



<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		
CPMK-101	Mampu memahami teori di bidang Bisnis Proses (Buku Panduan Kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE)/KKNI/SKKNI untuk Prodi Sistem Informasi 2022)	
CPMK-102	Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis (Buku Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer 2019)	
CPMK-103	Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis. (Buku Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer 2019)	
CPMK-104	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi). (Buku Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer 2019)	
CPMK-105	Memahami konsep dasar (pengertian, manfaat, kegiatan, tujuan, fungsi, kosep dan tantangan) dari manajemen SDM, manajemen pemasaran dan manajemen proyek.	
CPMK-106	Mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis (Buku Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer 2019)	
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)</b>		
Sub-CPMK 1	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi).	



	<b>BK06 – IS Management and Strategy</b> <b>A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy</b> <b>Kompetensi:</b> Kompetensi Manajemen IS mencakup kemampuan untuk mengembangkan, memelihara, dan secara konsisten meningkatkan sistem yang diperlukan untuk menyampaikan informasi yang diperlukan bagi suatu organisasi. Kemampuan ini berfokus pada penciptaan nilai bagi organisasi dan pada motivasi, kinerja, dan akuntabilitas staf IS. Strategi IS menekankan kompetensi untuk membuat rencana jangka panjang untuk mengimplementasikan dan menggunakan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran strategis organisasi. Area ini juga mencakup pemantauan dan pengendalian sumber daya IS organisasi untuk memastikan keselarasan dan pencapaian strategi, tujuan, dan sasaran.	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	
	[1]. Sampurno Wibowo, S.E, M.Si, ‘PENGANTAR MANAJEMEN BISNIS (INTRODUCTION TO BUSINESS MANAGEMENT)’, POLITEKNIK TELKOM BANDUNG, 2009. [2]. Robbins, S. P., Decenzo, D. A., & Coulter, M. (2011). Fundamentals of Management. New Jersey: Pearson.	
	<b>Pendukung :</b>	
	[1]. Buchari Alma, Pengantar Bisnis, Alfabeta, Edisi Revisi, 2006 [2]. David R. Hampton, Management, McGraw – Hill, 3rd Edition, 1986 [3]. Gary Dessler, Organization Theory: Integrating Structure and Behavior, Prentice Hall, 1980 [4]. James A. F. Stoner, R. Edward Freeman, Management, Prentice Hall, 4 th Edition, 1989 [5]. Mahmud Machfoedz, Pengantar Bisnis Modern, Andi, 2007 [6]. Moh. Halim, Iman Sudirman dan Ubuh Buchara Hidayat, Program Magister Manajemen Bisnis dan Administrasi Teknologi : Proses Manajemen, Program Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung, Bandung, 1994 [7]. Stephen P. Robbins, Organization Theory : The Structure and Design 7 Organizations, Prentice Hall, 1983	
<b>Dosen Pengampu</b>	Jen Jaenudin, S.Kom, M.Kom	
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	-	

**RKPS**

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu: 1. Memahami pengertian manajemen 2. Memahami peranan manajemen dalam kehidupan nyata 3. Mempelajari model-model manajemen yang umum digunakan dalam organisasi	1. Penguasaan terhadap pemahaman prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi). 2. Ketepatan menjawab soal-soal pengertian manajemen.	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> • TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> • Membaca konsep Manajemen. <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 1. TM (2x50 menit) 2. BM (1x50 menit)	1. kontrak perkuliahan 2. Mengapa Mempelajari Manajemen 3. Apakah Manajemen Itu? 4. Model Manajemen	
2	Mahasiswa mampu: 1. Memahami pengertian bisnis, pengertian perusahaan dan komponen-komponen yang terlibat 2. Memahami dan mampu mengidentifikasi dua kategori bisnis 3. Memahami bentuk-	1. Penguasaan terhadap pemahaman definisi manajemen dan Pengertian Bisnis dan Perusahaan 2. Ketepatan menjawab soal-soal definisi manajemen dan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b>	<b>Pendekatan :</b> • Membaca definisi manajemen dan Pengertian Bisnis. <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i>	1. Pengertian Bisnis dan Perusahaan 2. Kategori Bentuk Bisnis 3. Siapa Pelaksana Organisasi Bisnis 4. Organisasi Bisnis dan Lingkungannya 5. Keunggulan Kompetitif	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	bentuk badan usaha yang menjadi pelaksana organisasi bisnis 4. Memahami sistem dan sumber daya organisasi bisnis serta 8 elemen lingkungan yang mempengaruhinya 5. Memahami rantai nilai Porter dan sistem nilai	Pengertian Bisnis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> <li>• Post tes</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TM (3x50 menit)</li> </ul>	<b>Kegiatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuliahan online</li> <li>• Post test</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. TM (2x50 menit)</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BM (1x50 menit)</li> </ul>		
3	Mahasiswa mampu: 1. Memahami pengertian organisasi 2. Memahami definisi manajer dan pengelompokannya berdasarkan tingkatan organisasi dan fungsi manajemen 3. Memahami fungsi, tugas dan peran manajer berdasarkan tingkatan organisasi dan fungsi manajemen 4. Memahami berbagai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penguasaan terhadap pemahaman pengertian bisnis, pengertian perusahaan dan komponen-komponen yang terlibat</li> <li>2. Ketepatan menjawab soal-soal tentang pengertian bisnis, pengertian perusahaan dan komponen-komponen yang</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tulis</li> </ul> Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial</li> <li>• Kontekstual</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka di kelas</li> </ul> <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> <li>• Post tes</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• TM (3x50 menit)</li> </ul>	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca pengertian bisnis, pengertian perusahaan dan komponen-komponen yang terlibat.</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LMS UIKA  <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> </li> </ul> <b>Metode :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> </ul> <b>Kegiatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuliahan online</li> <li>• Post test</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Organisasi</li> <li>2. Siapakah Manajer Itu?</li> <li>3. Apa yang Dikerjakan Para Manajer?</li> <li>4. Bagaimana Manajer Menggunakan Waktunya?</li> </ol>	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	keterampilan&kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang menajer 5. Mengetahui proporsi presentase waktu kerja manajer dalam melaksanakan tugas dan fungsinya	terlibat			<b>Alokasi waktu :</b> 2. TM (2×50 menit) ● BM (1x50 menit)		
4	Mahasiswa mampu: 1. Memahami definisi, bentuk, dan manfaat perencanaan dalam suatu fungsi manajemen 2. Memahami pengelompokkan orientasi perencanaan terhadap level manajemen 3. Memahami tahapan, pelaku dan evaluasi dalam perencanaan organisasi 4. Memahami hal-hal yang menjamin efektifitas proses perencanaan 5. Memahami tentang 5 perspektif dalam	1. Penguasaan terhadap pemahaman definisi, bentuk, dan manfaat perencanaan dalam suatu fungsi manajemen 2. Ketepatan menjawab soal-soal definisi, bentuk, dan manfaat perencanaan dalam suatu fungsi manajemen	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> ● Tes tulis Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> ● Tutorial ● Kontekstual <b>Strategi :</b> ● Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> ● Tatap muka ● Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> ● Membaca definisi, bentuk, dan manfaat perencanaan dalam suatu fungsi manajemen <b>Strategi :</b> ● LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> ● <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> ● Perkuliahan online ● Post test <b>Alokasi waktu :</b> 3. TM (2×50 menit)	1. Karakteristik Perencanaan a. Definisi Perencanaan b. Bentuk Perencanaan c. Manfaat Adanya Perencanaan 2. Orientasi Perencanaan 3. Proses Perencanaan a. Tahapan Perencanaan b. Perencana Organisasi c. Evaluasi Dalam Perencanaan 4. Maksimalisasi Efektivitas Proses Perencanaan 5. Perspektif Dalam Perencanaan	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	perencanaan.				● BM (1x50 menit)		
5	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami definisi pengorganisasian</li> <li>Memahami Prinsip dan fungsi pengorganisasian sistem manajemen</li> <li>Memahami lima tahapan proses pengorganisasian</li> <li>Memahami empat kategori struktur organisasi</li> <li>Memahami pedoman pembuatan struktur organisasi yang baik sehingga aktivitas organisasi dapat berjalan lancar dan efektif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan pada pemahaman Prinsip dan fungsi pengorganisasian sistem manajemen</li> <li>Ketepatan menjawab soal-soal Prinsip dan fungsi pengorganisasian sistem manajemen</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan</p> <p><b>Teknik Tes:</b> ● Tes tulis Partisipasi keaktifan</p>	<p><b>Pendekatan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tutorial</li> <li>● Kontekstual</li> </ul> <p><b>Strategi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap muka di kelas</li> </ul> <p><b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i></p> <p><b>Kegiatan/Penugasan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap muka</li> <li>● Post tes</li> </ul> <p><b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)</p>	<p><b>Pendekatan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Membaca Prinsip dan fungsi pengorganisasian sistem manajemen</li> </ul> <p><b>Strategi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a></li> </ul> <p><b>Metode :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> </ul> <p><b>Kegiatan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Perkuliahan online</li> <li>● Post test</li> </ul> <p><b>Alokasi waktu :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>TM (2x50 menit)</li> <li>BM (1x50 menit)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Definisi Pengorganisasian</li> <li>Peranan Pengorganisasian <ol style="list-style-type: none"> <li>Prinsip-prinsip Pengorganisasian</li> <li>Fungsi Pengorganisasian</li> </ol> </li> <li>Proses Pengorganisasian</li> <li>Struktur Organisasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Departementasi Fungsional</li> <li>Departementasi Produk</li> <li>Departementasi Lokasi</li> <li>Departementasi Pelanggan</li> </ol> </li> <li>Asas-asas Organisasi <ol style="list-style-type: none"> <li>Pembagian Kerja</li> <li>Rentang Kendali</li> <li>Koordinasi</li> <li>Pelimpahan Wewenang</li> <li>Fleksibilitas</li> </ol> </li> </ol>	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
6	Mahasiswa mampu: 1. Memahami definisi pengarahan dalam sistem manajemen 2. Memahami kemampuan dan keahlian yang harus dimiliki dalam kepemimpinan	1. Penguasaan pada pemahaman kemampuan dan keahlian yang harus dimiliki dalam kepemimpinan 2. Ketepatan menjawab soal-soal kemampuan dan keahlian yang harus dimiliki dalam kepemimpinan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> • Membaca Prinsip dan fungsi pengarahan <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 5. TM (2x50 menit) • BM (1x50 menit)	1. Definisi Pengarahan 2. Kepemimpinan (Leadership) a. Perbedaan Pemimpin dan Manajer b. Gaya Kepemimpinan c. Memotivasi d. Dinamika Kelompok e. Komunikasi	
7	Mahasiswa mampu: 1. Memahami definisi pengendalian 2. Memahami jenis pengendalian yang memfokuskan pada input, proses, dan output 3. Memahami empat langkah proses pengendalian 4. Memahami tiga jenis	1. Penguasaan pada pemahaman jenis pengendalian yang memfokuskan pada input, proses, dan output 2. Ketepatan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b>	<b>Pendekatan :</b> • Membaca jenis pengendalian <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b>	1. Definisi Pengendalian 2. Jenis Pengendalian 3. Proses Pengendalian 4. Sistem Pengendalian Organisasi 5. Sistem Pengendalian yang Efektif .	



Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	sistem pengendalian 5. Memahami 9 ciri sistem pengendalian	menjawab soal-soal jenis pengendalian yang memfokuskan pada input, proses, dan output		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> <li>• Post tes</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuliahan online</li> <li>• Post test</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> 6. TM (2×50 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• BM (1x50 menit)</li> </ul>		
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu: 1. Memahami definisi akuntansi 2. Memahami fungsi akuntansi 3. Memahami dan mampu menerapkan laporan dasar akuntansi 4. Memahami langkah-langkah siklus akuntansi 5. Memahami dan mampu membuat persamaan-persamaan akuntansi 6. Memahami dan mampu mengelompokkan jenis catatan rekening perusahaan 7. Memahami gambaran	1. Penguasaan pada pemahaman akuntansi 2. Ketepatan menjawab soal-soal Akuntansi	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tulis</li> <li>• Partisipasi keaktifan</li> </ul>	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial</li> <li>• Kontekstual</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka di kelas</li> </ul> <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> <li>• Post tes</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca Dasar akuntansi</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LMS UIKA  <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> </li> </ul> <b>Metode :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> </ul> <b>Kegiatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuliahan online</li> <li>• Post test</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> 7. TM (2×50 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• BM (1x50 menit)</li> </ul>	1. Sejarah Akuntansi 2. Pola Perkembangan Akuntansi Di Dunia 3. Perkembangan Standar Akuntansi 4. Definisi Akuntansi 5. Fungsi Akuntansi 6. Laporan Dasar Akuntansi 7. Siklus Akuntansi 8. Persamaan Akuntansi 9. Catatan Rekening 10. Gambaran Diagramatik Peristiwa Akuntansi 11. Transaksi dan Persamaan Akuntansi <ol style="list-style-type: none"> <li>Pencatatan Transaksi Ke Dalam Laporan Arus Kas</li> </ol>	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	diagramatik peristiwa akuntansi					(Cash Flow) b. Pencatatan Transaksi Ke Dalam Neraca c. Laporan Rugi Laba d. Capital Statement	
10	Mahasiswa mampu: 1. Memahami Definisi Manajemen Keuangan 2. Memahami Fungsi Manajemen Keuangan 3. Memahami Tujuan Perusahaan dan Peranan Manajemen Keuangan 4. Manfaat Nilai Waktu Uang 5. Analisis Laporan Keuangan	1. Penguasaan pada pemahaman Manajemen Keuangan 2. Ketepatan menjawab soal-soal Manajemen Keuangan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> • Membaca Manajemen Keuangan <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 8. TM (2x50 menit) • BM (1x50 menit)	1. Definisi Manajemen Keuangan 2. Fungsi Manajemen Keuangan 3. Tujuan Perusahaan dan Peranan Manajemen Keuangan 4. Manfaat Nilai Waktu Uang a. Future Value b. Present Value c. Anuiti 5. Analisis Laporan Keuangan	
11	Mahasiswa mampu: 1. Memahami konsep dasar (pengertian, manfaat, kegiatan, tujuan, fungsi, kosep	1. Penguasaan pada pemahaman Manajemen	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b>	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di	<b>Pendekatan :</b> • Membaca Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM)	1. Analisis & Evaluasi Jabatan 2. Job Design (Perancangan Jabatan)	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	dan tantangan manajemen SDM 2. Memahami konsep menganalisis dan mengevaluasi jabatan berdasarkan job description dan job specification 3. Memahami konsep dasar job design 4. Memahami konsep dasar (pengertian, tujuan, peranan, dan proses) perencanaan jabatan 5. Memahami pengertian dan prinsip rekrutmen SDM 6. Memahami pengertian dan tahapan seleksi SDM	Sumber Daya Manusia (MSDM) 2. Ketepatan menjawab soal-soal Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tulis</li> <li>• Partisipasi keaktifan</li> </ul>	kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> <li>• Post tes</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a></li> </ul> <b>Metode :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Contextual Teaching and Learning</i></li> </ul> <b>Kegiatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuliahan online</li> <li>• Post test</li> </ul> <b>Alokasi waktu :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>9. TM (2x50 menit)</li> <li>• BM (1x50 menit)</li> </ul>	3. Perencanaan SDM 4. Rekrutmen 5. Seleksi 6. Penempatan & Orientasi 7. Kinerja & Penilaian Prestasi 8. Pelatihan & Pengembangan SDM 9. Perencanaan & Pengembangan Karir 10. Sistem Kompensasi 11. Audit SDM	
12	Mahasiswa mampu: 1. Memahami definisi, penerapan fungsi dan proses transformasi manajemen operasi 2. Memahami proses, model, dan teori Pengambilan Keputusan 3. Memahami metode	1. Penguasaan pada pemahaman fungsi manajemen 2. Ketepatan menjawab soal-soal fungsi manajemen	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tulis</li> <li>• Partisipasi keaktifan</li> </ul>	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutorial</li> <li>• Kontekstual</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka di kelas</li> </ul> <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i>	<b>Pendekatan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca fungsi manajemen</li> </ul> <b>Strategi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a></li> </ul> <b>Metode :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Contextual Teaching and</i></li> </ul>	1. Penerapan Fungsi Manajemen 2. Teori Pengambilan Keputusan 3. Proses Pengambilan Keputusan 4. Model untuk Pengambilan Keputusan	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	peramalan untuk manajemen 4. Memahami daur hidup fasilitas 5. Memahami perancangan sistem kerja 6. Memahami perencanaan agregat			<b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<i>Learning Kegiatan :</i> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 10. TM (2x50 menit) • BM (1x50 menit)		
13	Mahasiswa mampu: 1. Memahami pengertian Pemasaran 2. Memahami pengertian manajemen pemasaran 3. Memahami 5 konsep pemasaran 4. Memahami elemen inti pemasaran	1. Penguasaan pada pemahaman manajemen pemasaran 2. Ketepatan menjawab soal-soal manajemen pemasaran	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	<b>Pendekatan :</b> • Membaca manajemen pemasaran <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 11. TM (2x50 menit) • BM (1x50 menit)	1. Pengertian Pemasaran 2. Pengertian Manajemen Pemasaran 3. Konsep-Konsep Pemasaran 4. Elemen Inti Pemasaran a. Pasar b. Perilaku Pasar c. Mengembangkan Strategi Pemasaran	
14	Mahasiswa mampu: 1. Memahami Pengertian	1. Penguasaan pada pemahaman	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual	<b>Pendekatan :</b> • Membaca manajemen	1. Pengertian Manajemen Proyek 2. Siklus Hidup	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	manajemen proyek 2. Memahami siklus hidup proyek 3. Memahami peta Gantt, jaringan kerja dan CPM (Critical Path Methode)	manajemen proyek 2. Ketepatan menjawab soal-soal manajemen proyek	<b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b> TM (3x50 menit)	pemasaran <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online • Post test <b>Alokasi waktu :</b> 12. TM (2x50 menit) • BM (1x50 menit)	Proyek a. Tahap Perencanaan Proyek b. Tahap Evaluasi Rencana Proyek c. Tahap Pelaksanaan Proyek d. Tahap Pengawasan Proyek 3. Penjadwalan dan Jaringan Kerja 4. Peta Gantt	
15	Mahasiswa mampu: 1. Memahami karakteristik sistem 2. Memahami definisi informasi 3. Memahami konsep dasar sistem informasi 4. Memahami klasifikasi sistem informasi manajemen 5. Memahami kegunaan sistem informasi manajemen	1. Penguasaan pada pemahaman Sistem Informasi Manajemen 2. Ketepatan menjawab soal-soal Sistem Informasi Manajemen	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan  <b>Teknik Tes:</b> • Tes tulis • Partisipasi keaktifan	<b>Pendekatan :</b> • Tutorial • Kontekstual <b>Strategi :</b> • Tatap muka di kelas <b>Metode :</b> <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan/Penugasan :</b> • Tatap muka • Post tes <b>Alokasi waktu :</b>	<b>Pendekatan :</b> • Membaca Sistem Informasi Manajemen <b>Strategi :</b> • LMS UIKA <a href="https://elearning.uika-bogor.ac.id">https://elearning.uika-bogor.ac.id</a> <b>Metode :</b> • <i>Contextual Teaching and Learning</i> <b>Kegiatan :</b> • Perkuliahan online	1. Konsep Dasar Sistem 2. Konsep Dasar Informasi a. Data Versus Informasi b. Definisi Informasi 3. Konsep Dasar Sistem Informasi 4. Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen a. Mengapa Menggunakan	

Mg Ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, dan Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & Teknik	Sinkronus	Asinkronus		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
				TM (3x50 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Post test</li> <li><b>Alokasi waktu :</b></li> <li>13. TM (2x50 menit)</li> <li>BM (1x50 menit)</li> </ul>	Sistem Informasi Manajemen? b. Tujuan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen c. Manfaat Pengembangan Sistem Informasi Manajemen 5. Kegunaan Sistem Informasi Manajemen 6. Suatu contoh Sistem Informasi Manajemen	
16	Ujian Akhir Semester						100

**Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, keterampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
  - Pendekatan Kontekstual - Contextual Teaching and Learning (CTL) atau pendekatan kontekstual
  - Pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada tingkat kreativitas siswa
  - Deductive approach atau pendekatan deduktif adalah pendekatan yang memakai logika untuk menarik satu atau lebih kesimpulan (conclusion)
  - Pendekatan induktif atau inductive approach menyimpulkan permasalahan dari hal-hal yang bersifat khusus.
  - Pendekatan konsep adalah pendekatan yang mengarahkan siswa untuk menguasai konsep secara benar dengan tujuan supaya tidak terjadi kesalahan konsep.
  - Pendekatan proses artinya pendekatan pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penemuan atau penyusunan suatu konsep
  - Open-Ended problem atau soal terbuka menurut Suherman dkk adalah problem yang diformulasikan mempunyai multi jawaban yang benar.
  - Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dibuat supaya siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan dan lainnya lewat tahapan mengamati, menalar, bertanya, mencoba dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran.
  - Sains Teknologi Masyarakat (STM) adalah pendekatan terpadu antara teknologi dan isu yang ada di masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran:** *Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning*, dan metode lainnya yang setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

## KONTRAK PEMBELAJARAN

Mata Kuliah	:	Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis
Semester	:	I (satu)
Jumlah SKS	:	3 SKS
Tahun Ajaran	:	Ganjil 2022/2023

### A. Identitas

Kemampuan akhir yang diharapkan	Matakuliah "Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis" merupakan salah satu mata kuliah inti dalam kurikulum Program Studi Sistem Informasi. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa tentang prinsip-prinsip dasar dalam manajemen bisnis serta bagaimana pengetahuan bisnis dapat diterapkan dalam konteks teknologi informasi. Salah satu fokus utama dari mata kuliah ini adalah memahami dan menganalisis berbagai proses bisnis yang ada dalam berbagai industri.
Bobot jam kuliah dalam seminggu	<b>2 x 50 menit</b>
Bobot jam kegiatan laboratorium	<b>1 x 50 menit</b>
Dosen	<b>Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom</b>



## B. Materi dan Pelaksanaan

<b>Pertemuan ke-</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok bahasan</b>
1	Prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi	a. Definisi Manajemen b. Model Manajemen
2	Organisasi Bisnis	a. Pengertian Bisnis dan Perusahaan b. Kategori Bentuk Bisnis c. Pelaksana Organisasi Bisnis d. Organisasi Bisnis dan Lingkungannya e. Keunggulan Kompetitif
3	Manajemen dan Organisasi	a. Pengertian Organisasi b. Siapakah Manajer Itu? c. Apa yang Dikerjakan Para Manajer? d. Bagaimana Manajer Menggunakan Waktunya?
4	Fungsi Perencanaan	a. Karakteristik Perencanaan b. Orientasi Perencanaan c. Proses Perencanaan d. Maksimalisasi Efektivitas Proses Perencanaan e. Perspektif Dalam Perencanaan
5	Fungsi Pengorganisasian	a. Definisi Pengorganisasian b. Peranan Pengorganisasian c. Proses Pengorganisasian d. Struktur Organisasi e. Asas-asas Organisasi .
6	Fungsi Pengarahan	a. Definisi Pengarahan b. Kepemimpinan (Leadership)
7	Fungsi Pengendalian	a. Definisi Pengendalian b. Jenis Pengendalian

<b>Pertemuan ke-</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok bahasan</b>
		c. Proses Pengendalian d. Sistem Pengendalian Organisasi e. Sistem Pengendalian yang Efektif .
8	<b>Ujian Tengah Semester (UTS)</b>	-
9	Dasar - dasar Akuntansi	a. Definisi Akuntansi b. Fungsi Akuntansi c. Laporan Dasar Akuntansi d. Siklus Akuntansi
10	Manajemen Keuangan	a. Definisi Manajemen Keuangan b. Fungsi Manajemen Keuangan c. Tujuan Perusahaan dan Peranan Manajemen Keuangan d. Manfaat Nilai Waktu Uang
11	Manajemen Sumber Daya Manusia	a. Pendahuluan b. Analisis & Evaluasi Jabatan c. Job Design (Perancangan Jabatan) d. Perencanaan SDM
12	Manajemen Operasi	a. Penerapan Fungsi Manajemen b. Teori Pengambilan Keputusan
13	Manajemen Pemasaran	a. Pengertian Manajemen Pemasaran b. Konsep-Konsep Pemasaran c. Elemen Inti Pemasaran
14	Manajemen Proyek	a. Pengertian Manajemen Proyek b. Siklus Hidup Proyek c. Penjadwalan dan Jaringan Kerja
15	Sistem Informasi Manajemen	a. Konsep Dasar Sistem b. Konsep Dasar Informasi c. Konsep Dasar Sistem Informasi

<b>Pertemu an ke-</b>	<b>Pokok Bahasan</b>	<b>Sub Pokok bahasan</b>
		d. Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen e. Kegunaan Sistem Informasi Manajemen
16	<b>Ujian Akhir Semester (UAS)</b>	-

### C. Rencana Tugas

Tugas ke-	Jenis	Minggu ke-	Isi Tugas
1	Quiz	7	Menjawab soal-soal materi minggu ke 1 - 6
2	Quiz	13	Menjawab soal-soal materi minggu ke 8 - 13
3	Presentasi	15	Presentasi per kelompok materi yang telah ditentukan setiap kelompok.

### D. Referensi

1	Sampurno Wibowo, S.E, M.Si, 'PENGANTAR MANAJEMEN BISNIS (INTRODUCTION TO BUSINESS MANAGEMENT)', POLITEKNIK TELKOM BANDUNG, 2009.
2	Robbins, S. P., Decenzo, D. A., & Coulter, M. (2011). Fundamentals of Management. New Jersey: Pearson.

### E. Penilaian

Aspek Penilaian	Prosentase
Kehadiran	10%
Tugas	20%
Hasil UTS	25%
Hasil UAS	45%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**Tabel Nilai keterangan A, B C, D**

Interval Nilai Akhir:  $80 \leq A = 100$

$73 \leq AB < 80$

$65 \leq B < 73$

$60 \leq BC < 65$

$55 \leq C < 60$

$50 \leq CD < 55$

$45 \leq D < 50$

$E < 45$

Jenjang	Deskripsi			
	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus
<b>Sangat Baik</b>	Jujur dan aktif dalam perkuliahan, mampu bekerja sama dengan baik	Memahami teori dalam perkuliahan dengan sangat baik	Mampu melakukan analisis persoalan dalam perkuliahan dengan sangat baik	Mampu mengoperasikan peralatan pengujian dengan sangat baik
<b>Baik</b>	Jujur, aktif dalam perkuliahan, cukup mampu bekerja sama	Memahami teori dalam perkuliahan dengan baik	Mampu melakukan analisis persoalan dalam perkuliahan dengan baik	Mampu mengoperasikan peralatan pengujian dengan baik
<b>Cukup</b>	Jujur, kesungguhan dalam Perkuliahan	Cukup dalam memahami teori dalam perkuliahan	Cukup dalam melakukan analisis persoalan dalam perkuliahan	Cukup dalam mengoperasikan peralatan pengujian
<b>Kurang</b>	Jujur, Tidak antusias dalam Perkuliahan	Kurang dalam memahami teori dalam perkuliahan	Kurang dalam melakukan analisis persoalan dalam perkuliahan	Kurang dalam mengoperasikan peralatan pengujian
<b>Sangat Kurang</b>	Tidak jujur, Tidak antusias dalam Perkuliahan	Sangat kurang dalam memahami teori dalam perkuliahan	Sangat kurang dalam melakukan analisis persoalan dalam perkuliahan	Sangat kurang dalam mengoperasikan peralatan pengujian

Disusun oleh :  <u><b>Jejen Jaenudin, S.Kom, M.Kom</b></u> Dosen Mata Kuliah	Diperiksa oleh :  <u>...</u> Ketua Rumpun Mata Kuliah	Disahkan oleh :  <u><b>Fitria Rachmawati, S.Si, M.Kom</b></u> Ketua Program Studi
---	--	--



**Lampiran 1.** Kata Kerja Operasional (referensi dalam menentukan indikator dan tidak perlu dilampirkan dalam dokumen)

# **KATA KERJA OPERASIONAL (KKO) EDISI REVISI TEORI BLOOM**

## **RANAH KOGNITIF**

<b>MENINGAT (C1)</b> Mengetahui ..... Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	<b>MEMAHAMI (C2)</b> Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami .... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	<b>MENERAPKAN (C3)</b> Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	<b>MENGANALISIS (C4)</b> Mengenali kesalahan Memberikan .... misalnya: fakta- fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	<b>MENGEVALUASI (C5)</b> Menilai berdasarkan norma internal .... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	<b>MENCIPTAKAN (C6)</b> Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun .... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Menemukanali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dll	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengkategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan

## RANAH AFEKTIF

<b>MENERIMA</b> Menunjukkan ..... Misalnya: kesadaran, kemauan, perhatian. Mengakui ....., misalnya: perbedaan, kepentingan	<b>MERESPON</b> Mematuhi ..... mis.: peraturan, tuntutan, perintah. Berperan aktif ....., mis: di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, dalam organisasi, dalam kegiatan.	<b>MENGHARGAI</b> Menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati. Menghargai ..... misal: karya seni, sumbangan ilmu, pendapat, gagasan dan saran	<b>MENGORGANISASIKAN</b> Membentuk sistem nilai. Menangkap relasi antar nilai. Bertanggung jawab. Mengintegrasikan nilai.	<b>KARAKTERISASI MENURUT NILAI</b> Menunjukkan .... mis.: kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran moral. Mempertimbangkan. Melibatkan diri.
A1	A2	A3	A4	A5
Menanyakan Memilih Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberi Menyatakan Menempatkan Dll.	Melaksanakan Membantu Menawarkan diri Menyambut Menolong Mendatangi Melaporkan Menyumbangkan Menyesuaikan diri Berlatih Menampilkan Membawakan Mendiskusikan Menyatakan setuju Mempraktekkan Dll.	Menunjukkan Melaksanakan Menyatakan pendapat Mengambil prakarsa Mengikuti Memilih Ikut serta Menggabungkan diri Mengundang Mengusulkan Membedakan Membimbing Membenarkan Menolak Mengajak Dll.	Merumuskan Berpegang pada Mengintegrasikan Menghubungkan Mengaitkan Menyusun Mengubah Melengkapi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Mengatur Memperbandingkan Mempertahankan Memodifikasi Mengorganisasi Mengkoordinir Merangkai Dll.	Bertindak Menyatakan Memperhatikan Melayani Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan Dll.



## RANAH PSIKOMOTOR

<b>MENIRU</b> Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	<b>MANIPULASI</b> Menyiapkan diri secara fisik	<b>PRESISI</b> Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	<b>ARTIKULASI</b> Mengkaikan berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola	<b>NATURALISASI</b> Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan Mempersiapkan Menirukan Menunjukkan dll	Membuat kembali Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan Menggunakan Menerapkan Dll.	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mempraktekkan Memainkan Mengerjakan Membuat Mencoba' Memposisikan dll	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan, Memodifikasi Memasang Membongkar Merangkaikan Menggabungkan Mempolakan Dll.	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membangun Membuat Mencipta menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksananakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan \dll.

**Lampiran 2. CPL SN-DIKTI Program Studi Sistem Informasi**

Program Studi menyusun CPL SN-DIKTI yang mencakup 4 (empat) aspek yang mencakup aspek Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus Dan Pengetahuan. Aspek Sikap dan Keterampilan Umum mengadopsi dari SN-DIKTI, serta dapat menambahkan dari standar IABEE/ASIIN. Sedangkan untuk aspek Keterampilan Khusus dan Pengetahuan Program Studi dapat menggunakan CPL wajib dan beberapa CPL tidak wajib yang telah disediakan pada daftar CPL pada Tabel 2 CPL SN-DIKTI.

<b>N o</b>	<b>CPL SN-DIKTI</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategori</b>	<b>Sumber</b>
<b>A</b>	<b>SIKAP (S)</b>				
1	CPL-S01		Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.	Wajib	SN-DIKTI
2	CPL-S02		Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.	Wajib	SN-DIKTI
3	CPL-S03		Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.	Wajib	SN-DIKTI
4	CPL-S04		Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.	Wajib	SN-DIKTI
5	CPL-S05		Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	Wajib	SN-DIKTI
6	CPL-S06		Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	Wajib	SN-DIKTI
7	CPL-S07		Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	Wajib	SN-DIKTI
8	CPL-S08		Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	Wajib	SN-DIKTI
9	CPL-S09		Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.	Wajib	SN-DIKTI
10	CPL-S10		Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	Wajib	SN-DIKTI
<b>B</b>	<b>KETERAMPILAN UMUM (KU)</b>				

<b>N o</b>	<b>CPL SN-DIKT I</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategor i</b>	<b>Sumber</b>
1	CPL-KU01		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.	Wajib	SN-DIKTI
2	CPL- KU02		Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.	Wajib	SN-DIKTI
3	CPL- KU03		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.	Wajib	SN-DIKTI
4	CPL- KU04		Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	Wajib	SN-DIKTI
5	CPL- KU05		Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Wajib	SN-DIKTI
6	CPL- KU06		Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.	Wajib	SN-DIKTI
7	CPL- KU07		Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.	Wajib	SN-DIKTI
8	CPL- KU08		Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.	Wajib	SN-DIKTI
9	CPL- KU09		Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Wajib	SN-DIKTI
10	CPL- KU10		Berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional	Tidak Wajib	IABEE, 1.3.c
<b>C</b>	<b>KETERAMPILAN KHUSUS (KK)</b>				

<b>N o</b>	<b>CPL SN-DIKT I</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategori</b>	<b>Sumber</b>
1	CPL- KK01	<b>CPL01</b>	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan system organisasi.	Wajib	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL- KK02	<b>CPL02</b>	Mampu membangun, mengelola, menggunakan dan mengamankan database dengan alat dan teknik dalam sistem basis data yang akan menghasilkan model relasional	Wajib	IS2020 3.2.1 Data / Information Management
3	CPL- KK03	<b>CPL04</b>	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	Wajib	IS2020 A3.3 Technology Competency Realm
4	CPL- KK04	<b>CPL03</b>	Mampu menerapkan metodologi pengembangan sistem informasi beserta alat pemodelannya meliputi pengembangan sistem berorientasi objek, system development life cycle (SDLC).	Wajib	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and Design
5	CPL- KK05	<b>CPL03</b>	Mampu menerapkan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada pemrograman perangkat lunak	Wajib	IS2020 A3.4.2 Competency Area – Application Development And Programming
6	CPL- KK06	<b>CPL05</b>	Mampu memahami, menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	Wajib	IS2020. A3.5.1 IS Ethics, Sustainability, User and Implication
7	CPL- KK07	<b>CPL06</b>	Memiliki kemampuan merencanakan, menerapkan, memelihara dan meningkatkan sistem informasi organisasi untuk mencapai tujuan dan sasaran organisasi yang strategis baik jangka pendek maupun jangka panjang.	Wajib	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy,
8	CPL- KK08	<b>CPL06</b>	Memiliki kemampuan untuk memantau, mengevaluasi dan mengendalikan sumberdaya sistem informasi untuk memastikan keselarasan, pencapaian dan sasaran strategis organisasi.	Wajib	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy

<b>N o</b>	<b>CPL SN-DIKT I</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategori</b>	<b>Sumber</b>
9	CPL- KK09	<b>CPL07</b>	Mampu membangun perangkat lunak dalam sebuah proyek sistem informasi	Wajib	IS2020 A3.6.2 Competency Area – IS Practicum
10	CPL- KK10		Mampu menerapkan paradigma pemrograman berorientasi objek secara fundamental berdasarkan object, kelas, pewarisan, enkapsulasi, abstraksi dan polimorfisme	Tidak Wajib	IS2020 A3.4.3 Competency Area – Object- Oriented Paradigm
11	CPL- KK11		Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis web di sisi client dan server	Tidak Wajib	IS2020 A.3.4.4 Competency Area - Web Development
12	CPL- KK12		Mampu menerapkan fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak	Tidak Wajib	IS2020 A3.4.5 Competency Area - Mobile development
13	CPL- KK13	<b>CPL 09</b>	Mampu menerapkan konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	Tidak Wajib	IS2020 A3.4.6 Competency Area – User Interface Design
14	CPL- KK14		Memiliki kemampuan pengolahan data yaitu pemfilteran, agregasi dan pengorganisasian serta menyajikan informasi yang efektif, efisien, estetik dalam analisis dan visualisasi data	Tidak Wajib	IS2020 A3.2.3 Competency Area - Data / Information Visualization
15	CPL- KK15		Memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, menilai, menganalisis dan memberikan rekomendasi terkait manajemen risiko teknologi informasi dalam organisasi.	Tidak Wajib	IS2020 A3.5.2 Competency Area – IS Management and Strategy, ISO2020 A3.5.4 Competency Area – Business Process Management
16	CPL- KK16		Memiliki kemampuan dalam pengelolaan bisnis dengan memanfaatkan teknologi informasi	Tidak Wajib	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems

N o	CPL SN-DIKT I	CPL Prodi	Deskripsi	Kategor i	Sumber
17	CPL- KK17		Memiliki kemampuan dalam melakukan fungsi klasifikasi, klusterisasi, regresi, deteksi anomali, pembelajaran aturan asosiasi, perangkuman, baik secara deskriptif maupun prediktif di dalam memahami masalah data secara tepat	Tidak Wajib	IS2020 A3.2.2
18	CPL- KK18		Memiliki kemampuan menerapkan hash, crypto dan bitcoin pada teknologi blockchain	Tidak Wajib	IS2020 A3.3.3
<b>D</b>	<b>PENGETAHUAN (P)</b>				
1	CPL-P01	<b>CPL01</b>	Mampu memahami, menganalisis, dan menilai konsep dasar dan peran sistem informasi dalam mengelola data dan memberikan rekomendasi pengambilan keputusan pada proses dan system organisasi.	Wajib	IS2020 A3.1 Foundations Competency Realm
2	CPL-P02	<b>CPL02</b>	Mampu memahami dan menjelaskan konsep basis data, struktur data dan visualisasi data secara menyeluruh	Wajib	IS2020 A3.2 Data / Information Competency Realm
3	CPL-P03	<b>CPL04</b>	Mampu memahami dan menjelaskan konsep infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud untuk menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	Wajib	IS2020 A3.3 Technology Competency Realm
4	CPL-P04	<b>CPL03</b>	Mampu memahami dan menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi mulai dari pengembangan sistem berorientasi objek, software development life cycle (SDLC), dan pengembangan agile	Wajib	IS2020 A.3.4.1 Competency Area - System Analysis and Design
5	CPL-P05		Mampu memahami dan menjelaskan dasar logika, prinsip matematika, ekspresi, aspek modular, linearitas dan non-linearitas struktur data pada perangkat lunak	Wajib	IS2020 A3.4.2 Competency Area - Application Development and Programming
6	CPL-P06	<b>CPL05</b>	Mampu memahami dan mengkaji dasar hukum kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	Wajib	IS2020 A3.5.1 Competency Area - IS Ethics, Sustainability, Use, and Implication for Society

<b>N o</b>	<b>CPL SN-DIKT I</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategor i</b>	<b>Sumber</b>
7	CPL-P07	<b>CPL06</b>	Mampu memahami dan menjelaskan konsep perencanaan strategis, resiko organisasi, serta kerangka kerja tata kelola sistem informasi	Wajib	IS2020 A3.5.2 Competency Area - IS Management and Strategy
8	CPL-P08	<b>CPL07</b>	Mampu memahami konsep, teknik pada manajemen proyek untuk memenuhi business requirement berdasarkan kriteria pengambilan keputusan	Wajib	IS2020 A3.6.1 Competency Area – IS Project Management
9	CPL-P09		Mampu memahami, mengidentifikasi, merekomendasikan kebutuhan bisnis terhadap dampak penggunaan teknologi di dalam masyarakat dan bisnis	Tidak Wajib	IS2020 A3.3.3 Competency Area – Emerging Technologies
10	CPL-P10		Mampu memahami permasalahan bisnis berdasarkan analisis data di dalam organisasi sebagai pendukung pengambilan keputusan	Tidak Wajib	IS2020 A3.2.2 Competency Area - Data / Business Analytics
11	CPL-P11	<b>CPL08</b>	Mampu memahami konsep, metode, teknik dan tahapan data mining serta visualisasi data sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi informasi	Tidak Wajib	IS2020 A3.2.2 Competency Area - Data / Business Analytics
12	CPL-P12		Mampu memahami fungsi dan bahasa pemrograman serta memperhatikan aspek keamanan pada aplikasi berbasis web di sisi client dan server	Tidak Wajib	IS2020 A.3.4.4 Competency Area - Web Development
13	CPL-P13		Mampu memahami fungsi dan bahasa pemrograman pada aplikasi berbasis perangkat bergerak	Tidak Wajib	IS2020 A3.4.5 Competency Area - Mobile development
14	CPL-P14		Mampu memahami konsep, metode dan teknik dalam merancang UI/UX	Tidak Wajib	IS2020 A3.4.6 Competency Area – User Interface Design
15	CPL-P15		Mampu memahami dan melihat peluang inovasi digital untuk mengembangkan model bisnis digital yang baru	Tidak Wajib	IS2020 A.3.5.3 Competency Area - Digital Innovation
16	CPL-P16	<b>CPL 10</b>	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi.	Tidak Wajib	IS2020 A3.5.4 Competency Area - Business Process Management

<b>No</b>	<b>CPL SN-DIKT I</b>	<b>CPL Prodi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kategori</b>	<b>Sumber</b>
17	CPL-P17		Memiliki pemahaman mengenai dasar- dasar bisnis dan pengetahuan pendukung lainnya yang berkaitan dengan teknologi informasi	Tidak Wajib	ASIIN SSC-07 Business Informatics / Information Systems



### Lampiran 3. Profil Lulusan Wajib Program Studi Sistem Informasi

Program Studi menetapkan Profil Lulusan yang memiliki unsur 4 aspek yaitu Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus dan Pengetahuan. **Program studi wajib menggunakan 2 Profil Lulusan pada table dibawah, yang disusun dari aspek Keterampilan Khusus dan Pengetahuan.** Selain itu, Program Studi wajib menambahkan Profil Lulusan dari aspek Sikap dan Keterampilan Umum. Program Studi juga dapat menambahkan Profil Lulusan dari aspek Keterampilan Khusus dan Pengetahuan sesuai dengan Kekhasan Program Studi. **Jumlah total Profil lulusan yang disusun sebanyak 4 (empat) sampai 5 (lima).**

N o	Unsur	Ko de PL	Profil Lulusan (PL)	Referen si	Profesi
1	Keterampilan Khusus	PL0 1	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis, merancang, membuat, dan melakukan evaluasi sistem informasi yang selaras dengan tujuan organisasi.	IS2020	<b>1. Data Analyst / Business Data Analyst :</b> Mampu mampu menganalisa, merancang, mengolah data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan / organisasi. <b>2. Database Administrator:</b> Mampu merancang, mengimplementasikan, memaintenance, dan melakukan perbaikan database, juga mampu mengembangkan, mendesain, memantau, dan meningkatkan kinerja dari kapasitas database untuk kebutuhan perusahaan / organisasi. <b>3. UI/UX Developer:</b> Mampu mendesaian user interface (UI) maupun user Experience (UX) baik berbasis desktop, web, ataupun mobile. <b>4. IT Planner:</b> Mampu merencanakan kebutuhan Sistem dan Teknologi Informasi yang akan digunakan pada sebuah organisasi / perusahaan. Sehingga lulusan Sistem dan Teknologi Informasi harus selalu update pengetahuan tentang teknologi informasi terbaru. <b>5. Graphic Designer</b> Mampu menyampaikan informasi secara digital kepada masyarakat tentang suatu hal melalui sebuah desain baik berupa gambar, teks, dan lainnya. <b>6. Network Security</b> Mampu merencanakan, menerapkan, menganalisa, dan menyediakan pengembangan kebutuhan teknologi untuk organisasi/manajemen. <b>7. Web Developer</b> Mampu merancang / mengembangkan website, baik secara front end developer, back end developer, dan fullstack developer. <b>8. Project Management</b> Mampu mengatur dan mengelola proyek-proyek di bidang system dan teknologi informasi. <b>9. Membangun Startup</b> Mampu berwirausaha dengan pengembangan startup. <b>10. Pengajar</b> Mampu melakukan sharing ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi.
2	Pengetahuan	PL0 2	Lulusan memiliki kemampuan memahami, menerapkan dan mengintegrasikan model sistem, menggunakan metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi.	IS2020	
3	Keterampilan Umum	PL0 3	Lulusan mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan	SN DIKTI	
4	Pengetahuan	PL0 4	Lulusan mampu menjelaskan dukungan teknologi dapat memberikan nilai lebih pada bisnis dan organisasi	IS2020	
5	Keterampilan Khusus	PL0 5	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, membuat, mengevaluasi, mengintegrasikan, dan mengamankan sistem informasi serta mempersiapkan sumber daya pendukung untuk mencapai tujuan organisasi terutama di bidang strategi bisnis digital	IS2020	

#### Lampiran 4. Bahan Kajian

Program Studi menyusun Daftar Bahan Kajian dengan mengadopsi 11 BK Wajib Program Studi Sistem Informasi dan memilih sejumlah BK tidak wajib seperti yang ditunjukkan pada Tabel dibawah atau sesuai dengan kebijakan Program Studi. Program Studi dapat menambah BK sesuai dengan domain of practice/value/ciri khas dari Perguruan Tinggi atau Program Studi.

N o	Kode BK	Bahan Kajian	Kategori	Referensi
1	BK01	Foundation of Information Systems	Wajib Prodi SI	IS2020
2	BK02	Data / information Management	Wajib Prodi SI	IS2020
3	BK03	IT Infrastructure	Wajib Prodi SI	IS2020
4	BK04	IS Project Management	Wajib Prodi SI	IS2020
5	BK05	Systems Analysis & Design	Wajib Prodi SI	IS2020
6	BK06	IS Management and Strategy	Wajib Prodi SI	IS2020
7	BK07	Application Development / Programming	Wajib Prodi SI	IS2020
8	BK08	Secure Computing	Wajib Prodi SI	IS2020
9	BK09	Ethics, use and implications for society	Wajib Prodi SI	IS2020
1 0	BK10	Praktikum	Wajib Prodi SI	IS2020
1 1	BK11	Mathematics and statistics	Wajib Prodi SI	IABEE
1 2	BK12	Data / Business Analytics	Tidak Wajib	IS2020
1 3	BK13	Personality Development	Tidak Wajib	IABEE
1 4	BK14	Business Process Management	Tidak Wajib	IS2020/ASII N
1 5	BK15	Enterprise Architecture	Tidak Wajib	CC2020
1 6	BK16	User Interface Design	Tidak Wajib	IS2020
1	BK17	Emerging Technologies	Tidak Wajib	IS2020

7				
1	BK18	Digital Innovation	Tidak Wajib	IS2020
8				

**Lampiran 5. Pemetaan CPL – MK**

No	SMT	KD MK	MK	SKS	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
					CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
1	1	SIF112	Konsep Sistem Informasi	3	√									
2	1	SIF111	Algoritma dan Dasar pemrograman + Praktikum	3			√							
3	1	SIF121	Matematika 1 (Aljabar Linier)	3								√		
4	1	SIF113	Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis	3										√
5	2	FTS111	Statistik dan Probabilitas	2							√			
6	2	FTS112	Bahasa Inggris	2					√					
7	2	SIF151	Konfigurasi Sistem Operasi dan penggunaan + Praktikum	3				√						
8	2	SIF171	Perancangan Basis Data	3		√								
9	2	SIF131	Dasar Pemrograman Web+Praktikum	3			√							
10	2	SIF152	Organisasi dan Arsitektur komputer	3				√						

## Lampiran 6. Pemetaan MK-CPL – CPMK-SubCPMK

[illegible]

SMT	Kode MK	Nama MK	SKS	CPL	Deskripsi	CPMK	Deskripsi	Sub-CPMK	Deskripsi
	<b>SIF113</b>	Dasar Manajemen dan Pengetahuan Bisnis	3	<b>CPL10</b>	Mampu memahami model sistem, metode dan berbagai teknik peningkatan bisnis proses yang mendatangkan suatu nilai untuk organisasi.	<b>CPMK101</b>	Mampu memahami teori di bidang Bisnis Proses	<b>Sub-CPMK1011</b>	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi).
2	<b>FTS111</b>	Statistik dan Probabilitas	2	<b>CPL07</b>	Mampu memahami, mengidentifikasi dan menerapkan konsep, teknik dan metodologi manajemen proyek sistem informasi.	<b>CPMK073</b>	Mampu menerapkan konsep, teknik dan metodologi manajemen proyek sistem informasi	<b>Sub-CPMK0731</b>	Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah
	<b>FTS112</b>	Bahasa Inggris	2	<b>CPL05</b>	Mampu memahami dan menerapkan kode etik dalam penggunaan informasi dan data pada perancangan, implementasi, dan penggunaan suatu sistem	<b>CPMK051</b>	Mampu memahami kode etik dalam penggunaan informasi data pada perancangan, implementasi dan penggunaan suatu sistem	<b>Sub-CPMK0511</b>	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
	<b>SIF151</b>	Konfigurasi Sistem Operasi dan penggunaan + Praktikum	3	<b>CPL04</b>	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang	<b>CPMK041</b>	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, serta layanan fisik/cloud	<b>Sub-CPMK0411</b>	Menjelaskan teknologi platform (arsitektur dan sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi.

[illegible]

SMT	Kode MK	Nama MK	SKS	CPL	Deskripsi	CPMK	Deskripsi	Sub-CPMK	Deskripsi
	<b>SIF131</b>	Dasar Pemrograman Web+Praktikum	3	<b>CPL03</b>	Mampu memahami dan menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem beserta alat pemodelan sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dalam membangun sistem informasi untuk mencapai tujuan organisasi	<b>CPMK032</b>	Mampu menggunakan berbagai alat pengembangan sistem	<b>Sub-CPMK0321</b>	Memecahkan masalah komputasi dengan penggunaan struktur data yang sesuai.
	<b>SIF152</b>	Organisasi dan Arsitektur komputer	3	<b>CPL04</b>	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, layanan fisik dan cloud, menganalisa konsep identifikasi, otentikasi, otorisasi akses dalam konteks melindungi orang dan perangkat	<b>CPMK041</b>	Mampu membuat perencanaan infrastruktur TI, arsitektur jaringan, serta layanan fisik/cloud	<b>Sub-CPMK0412</b>	Mengidentifikasi komponen dan perangkat jaringan dan komunikasi data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.