

**KURIKULUM PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
WIDYA CIPTA DHARMA
2026**

KURIKULUM PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
WIDYA CIPTA DHARMA**

2026

IDENTITAS TIM PENYUSUN DOKUMEN KURIKULUM

Penanggung Jawab

Nama Lengkap : H. Tommy Bustomi, S.Kom., M.Kom

NIK : 97.09.1.007

Ketua

Nama Lengkap : Dr. Heny Pratiwi, S.Kom., M.Pd., M.TI.

NIK : 12.06.1.060

Sekretaris

Nama Lengkap : Amelia Yusnita, S.Kom., M.Kom.

NIK : 09.04.1.032

Bendahara

Nama Lengkap : Ita Arfyanti, S.Kom., M.M.

NIK : 95.08.1.005

Koordinator Kurikulum Program Studi Bisnis Digital

Nama Lengkap : Rizky Zakariyya Rasyad, S.E., M.M.

NIK : 23.05.1.111

Anggota

Nama Lengkap : Andi Yusika Rangan, S.Kom., M.Kom.

NIK : 13.02.1.067

Nama Lengkap : Hanifah Ekawati, S.Pd., M.Pd.

NIK : 15.01.1.072

HALAMAN PENGESAHAN

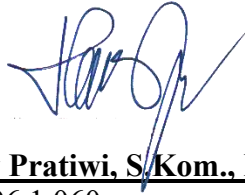
Kurikulum Program Sarjana Program Studi Bisnis Digital dinyatakan berlaku mulai tanggal 31 Agustus 2026

Ketua Program Studi Bisnis Digital



Rizky Zakariyya Rasyad, S.E., M.M.
NIK. 23.05.1.111

Mengetahui,
Wakil Ketua I
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Heny Pratiwi, S.Kom., M.Pd., M.TI
NIK. 12.06.1.060

Menyetujui,
Ketua
STMIK Widya Cipta Dharma



H. Tommy Bustomi, S.Kom., M.Kom
NIK. 97.09.1.007

SURAT KEPUTUSAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA dan KOMPUTER **WIDYA CIPTA DHARMA**

Status Terakreditasi Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda - Kalimantan Timur 75123 Telp. 0541 - 736071 Fax. 203492.734468
E-mail : wicida@wicida.ac.id

Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Teknik Informatika Dan Komputer Widya Cipta Dharma

Nomor : 076/SK-Kt/ST.WCD/ VIII/2026

Tentang

Penetapan Dokumen Kurikulum Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma

Ketua STMIK Widya Cipta Dharma

- Menimbang :
- a. Bahwa untuk kelancaran pada proses belajar mengajar dan pencapaian kompetensi mahasiswa di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widya Cipta Dharma, dipandang perlu adanya Dokumen Kurikulum bagi Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Bisnis Digital.
 - b. Bahwa untuk pemberlakuan kurikulum sebagaimana maksud pada butir a tersebut, perlu ditetapkan dalam bentuk surat keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma.
- Mengingat :
- 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
 - 2. Undang-Undang No: 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
 - 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
 - 4. Peraturan Pemerintah Nomor 16 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 47 tahun 2016 tentang Pedoman Organisasi Perangkat Bidang Organisasi dan Kebudayaan.
 - 5. Keputusan Mendikbud RI Nomor : 0686/U/1991 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi.
 - 6. Keputusan Mendikbud RI Nomor : 05/D/0/1995 tentang perubahan bentuk AMIK-WCD menjadi STMIK-WCD.
 - 7. Statuta STMIK Widya Cipta Dharma tahun 2024.



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA dan KOMPUTER WIDYA CIPTA DHARMA

Status Terakreditasi Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda - Kalimantan Timur 75123 Telp. 0541 - 736071 Fax. 203492,734468
E-mail : wicida@wicida.ac.id

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Menetapkan Dokumen kurikulum Program Studi Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Bisnis Digital.
- Kedua : Kurikulum ini mulai berlaku sejak surat keputusan ini ditetapkan, dan apabila ada perubahan berupa perbaikan yang terjadi dalam masa berlakunya dokumen kurikulum ini, maka akan ditetapkan melalui surat keputusan (SK) Ketua STMIK Widya Cipta Dharma.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapannya, maka akan diperbaiki sebagaimana semestinya.

Ditetapkan di : Samarinda
Pada tanggal : 31 Agustus 2026



Ketua
H. Tommy Bustomi, S.Kom., M.Kom
NIP. 6.09/1.007

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Wakil Ketua I, II, III
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ketua Program Studi Bisnis Digital
5. Kepala BAAK
6. Peringgal.

KATA PENGANTAR

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi. Kurikulum harus memuat capaian pembelajaran yang mengacu pada Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi dan deskripsi level 6 (enam) serta Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sesuai Perpres Nomor 8 Tahun 2012, dan yang terstruktur untuk tercapainya tujuan, terlaksananya misi, dan terwujudnya visi keilmuan program studi.

Kurikulum juga harus senantiasa ditingkatkan mutunya secara berkelanjutan karena bersifat dinamis, adaptif, akomodatif dan kontekstual dengan perkembangan jaman dan kebutuhan. Kurikulum dan pembelajaran di pendidikan tinggi mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu menghadapi perubahan budaya kerja, siap kerja, siap mandiri, siap berkompetisi secara nasional dan regional dalam kawasan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) serta tantangan dunia. Kurikulum pendidikan tinggi harus dirancang secara baik untuk mampu diwujudkan dalam realita pembelajaran mahasiswa yang mangkus (efektif) sehingga mahasiswa dapat belajar secara optimal dan mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi lulusan unggul di bidang teknologi informasi dan komunikasi berbasis moral dan entrepreneurship.

Dokumen kurikulum ini disusun sedemikian rupa agar dapat menjadi pedoman dalam proses pembelajaran program studi Bisnis Digital. Kami menyampaikan terimakasih dan apresiasi kepada para pihak yang telah membantu mewujudkannya. Masukan dari semua pihak merupakan hal berharga guna perbaikannya lebih lanjut. Semoga Dokumen Kurikulum ini memberikan manfaat bagi civitas STMIK Widya Cipta Dharma dan masyarakat luas.

Ketua Program Studi



Rizky Zakariyya Rasyad, S.E., M.M.

NIK. 23.05.1.111

DAFTAR ISI

IDENTITAS TIM PENYUSUN DOKUMEN KURIKULUM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT KEPUTUSAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xi
KODIFIKASI.....	xii
 BAB I IDENTITAS PROGRAM STUDI.....	 1
BAB II EVALUASI KURIKULUM DAN <i>TRACER STUDY</i>	2
2.1 Hasil Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum	2
2.2 Dasar-Dasar Perubahan	3
2.3 Tracer Study	4
BAB III LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM..	5
3.1 Landasan Filosofis.....	5
3.2 Landasan Sosiologis	5
3.3 Landasan Psikologis	5
3.4 Landasan Historis	6
3.5 Landasan Yuridis.....	6
BAB IV RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN <i>UNIVERSITY VALUE</i>	8
4.1 Visi, Misi, Tujuan, Strategi dan <i>University Value</i> Perguruan Tinggi	8
4.1.1 Visi STMIK Widya Cipta Dharma	8
4.1.2 Misi STMIK Widya Cipta Dharma	8
4.1.3 Tujuan STMIK Widya Cipta Dharma	8
4.1.4 <i>University Value</i>	9
4.2 Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Program Studi Bisnis Digital	10
4.2.1 Visi Program Studi Bisnis Digital	10
4.2.2 Misi Program Studi Bisnis Digital.....	10
4.2.3 Tujuan Program Studi Bisnis Digital.....	10
4.2.4 Strategi Program Studi Bisnis Digital.....	10
BAB V RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN.....	12
5.1 Profil Lulusan	13
5.2 Penentuan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).....	14
5.3 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap SN-Dikti	17
5.4 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Profil Lulusan.....	18
BAB VI BAHAN KAJIAN.....	19
6.1 Bahan Kajian	19
6.2 Pemetaan Capaian Profil Lulusan (CPL) Terhadap Bahan Kajian (BK)	19
6.3 Pemetaan Bahan Kajian (BK) Terhadap Mata Kuliah (MK)	20
BAB VII MATAKULIAH DAN BOBOT SKS	22

7.1 Pemetaan CPL terhadap MK	22
7.2 Pemetaan BK-CPL-MK	24
7.3 Susunan MK dan Bobot SKS	27
BAB VIII MATRIKS DAN PETA KURIKULUM	30
8.1 Organisasi Mata Kuliah	30
8.2 Susunan Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL	31
8.3 Peta Kurikulum	32
8.4 Distribusi Mata Kuliah	34
8.5 Deskripsi Mata Kuliah	34
BAB IX RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)	35
9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK	35
9.2 Pemetaan MK-CPL-CPMK	36
9.3 Pemetaan MK-CPMK-SubCPMK	43
9.4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	44
9.5 Metode Pembelajaran	45
9.5.1 Project-Based Learning	45
9.5.2 Problem-Based Learning/Case-Based Learning	45
BAB X ASESMEN PEMBELAJARAN	47
10.1 Teknik Penilaian CPMK	47
10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian	47
10.3 Bobot Penilaian	48
10.4 Rumusan Nilai Akhir MK	48
10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL	48
BAB XI RENCANA IMPLEMENTASI HAK MERDEKA BELAJAR	49
BAB XII MANAJEMEN DAN PELAKSANAAN KURIKULUM	51
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	 52
Lampiran 1 Distribusi Matakuliah	52
Lampiran 2 Tabel Konversi Kurikulum Lama ke Kurikulum Baru	56
Lampiran 3 Deskripsi Mata Kuliah	60
Lampiran 4. Jejaring Mata Kuliah	117
Lampiran 5. Contoh Bobot Penilaian	118
Lampiran 6. Nilai Akhir MK	126
Lampiran 7. Nilai Akhir CPL	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Identitas Program Studi Bisnis Digital	1
Tabel 3. Kemampuan Lulusan Sarjana (S1) Bisnis Digital	13
Tabel 4. Profesi Berdasarkan PL.....	13
Tabel 5. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Bisnis Digital.....	14
Tabel 6. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-Dikti	17
Tabel 7. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Profil Lulusan Program Studi	18
Tabel 8. Bahan Kajian (BK).....	19
Tabel 9. Pemetaan CPL dengan BK.....	19
Tabel 10. Pemetaan BK-MK.....	20
Tabel 11. Pemetaan CPL-MK.....	22
Tabel 12. Pemetaan BK-CPL-MK	25
Tabel 13. Susunan Mata Kuliah	27
Tabel 14. Organisasi Mata Kuliah	30
Tabel 15. Peta Pemenuhan CPL.....	31
Tabel 16. Pemetaan MK-CPL-CPMK	37
Tabel 17. Pemetaan MK-CPMK-SubCPMK	43
Tabel 18. Kriteria Konversi 20 SKS MBKM.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Penyusunan Kurikulum Berdasarkan OBE	12
Gambar 2. Peta Kurikulum Program Studi Bisnis Digital	33

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Arti
1	APBISDI	Asosiasi Profesi dan Pendidikan Bisnis Digital
2	BDT	Bisnis Digital Teori
3	BDP	Bisnis Digital Praktikum
4	IST	Sistem Informasi Teori
5	ISP	Sistem Informasi Praktikum
6	TIT	Teknik Informatika Teori
7	TIP	Teknik Informatika Praktikum
8	BK	Bahan Kajian
9	CPL	Capaian Pembelajaran Lulusan
10	CPMK	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
11	DUDIKA	Dunia Usaha, Dunia Industri, Dunia Kerja
12	KK	Keterampilan Khusus
13	KKNI	Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
14	KU	Keterampilan Umum
15	MBKM	Merdeka Belajar Kampus Merdeka
16	MK	Mata Kuliah
17	MKB	Mata Kuliah Bersama
18	MKU	Mata Kuliah Umum
19	OBE	<i>Outcome Based Education</i>
20	P	Pengetahuan
21	PL	Profil Lulusan
22	PPEPP	Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, Peningkatan
23	PT	Perguruan Tinggi
24	RPS	Rencana Pembelajaran Semester
25	S	Sikap
26	SKKNI	Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia
27	SKL	Standar Kompetensi Lulusan
28	SN-Dikti	Standar Nasional Pendidikan Tinggi
29	SOP	<i>Standard Operational Procedure</i>
30	SPMI	Sistem Penjaminan Mutu Internal
31	Sub CPMK	Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
32	UAS	Ujian Akhir Semester
33	UPPS	Unit Pengelola Program Studi
34	UTS	Ujian Tengah Semester
35	VMTS	Visi, Misi, Tujuan dan Strategi

KODIFIKASI

Kategori	Pengkodean																																																						
Profil Lulusan (PL)	Profil Lulusan (PL)No Urut PL <table><tr><td>P</td><td>L</td><td>x</td><td>x</td></tr><tr><td>P</td><td>L</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>	P	L	x	x	P	L	0	1																																														
P	L	x	x																																																				
P	L	0	1																																																				
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)No Urut CPL <table><tr><td>C</td><td>P</td><td>L</td><td>x</td><td>x</td></tr><tr><td>C</td><td>P</td><td>L</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>	C	P	L	x	x	C	P	L	0	1																																												
C	P	L	x	x																																																			
C	P	L	0	1																																																			
Bahan Kajian (BK)	Bahan Kajian (BK)No Urut BK <table><tr><td>B</td><td>K</td><td>x</td><td>x</td></tr><tr><td>B</td><td>K</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>	B	K	x	x	B	K	0	1																																														
B	K	x	x																																																				
B	K	0	1																																																				
Mata Kuliah (MK)	Kode: BDT : Bisnis Digital TeoriMKB : Mata Kuliah Bersama BDP : Bisnis Digital PraktikumMKU : Mata Kuliah Umum Tata Cara Penulisan Nomor Mata Kuliah BDT dan BDP: <table><tr><td>Digit ke</td><td>Diisi dengan</td></tr><tr><td>1</td><td>Semester mata kuliah (semester 1 sampai 8)</td></tr><tr><td>2</td><td>SKS mata kuliah</td></tr><tr><td>3 dan 4</td><td>Nomor urut mata kuliah</td></tr></table> Contoh Penulisan Kode Mata Kuliah: <table><tr><td rowspan="2">Kode</td><td colspan="4">Nomor Mata Kuliah</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>BDT</td><td>1</td><td>2</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>BDP</td><td>1</td><td>3</td><td>0</td><td>2</td></tr></table> Tata Cara Penulisan Nomor MKB dan MKU: <table><tr><td>Digit ke</td><td>Diisi dengan</td></tr><tr><td>1</td><td>Semester mata kuliah (Ganjil 1, Genap 2)</td></tr><tr><td>2</td><td>SKS mata kuliah</td></tr><tr><td>3 dan 4</td><td>Nomor urut mata kuliah</td></tr></table> Contoh Penulisan Kode Mata Kuliah: <table><tr><td rowspan="2">Kode</td><td colspan="4">Nomor Mata Kuliah</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>MKB</td><td>1</td><td>2</td><td>0</td><td>3</td></tr><tr><td>MKU</td><td>2</td><td>3</td><td>0</td><td>4</td></tr></table>	Digit ke	Diisi dengan	1	Semester mata kuliah (semester 1 sampai 8)	2	SKS mata kuliah	3 dan 4	Nomor urut mata kuliah	Kode	Nomor Mata Kuliah				1	2	3	4	BDT	1	2	0	1	BDP	1	3	0	2	Digit ke	Diisi dengan	1	Semester mata kuliah (Ganjil 1, Genap 2)	2	SKS mata kuliah	3 dan 4	Nomor urut mata kuliah	Kode	Nomor Mata Kuliah				1	2	3	4	MKB	1	2	0	3	MKU	2	3	0	4
Digit ke	Diisi dengan																																																						
1	Semester mata kuliah (semester 1 sampai 8)																																																						
2	SKS mata kuliah																																																						
3 dan 4	Nomor urut mata kuliah																																																						
Kode	Nomor Mata Kuliah																																																						
	1	2	3	4																																																			
BDT	1	2	0	1																																																			
BDP	1	3	0	2																																																			
Digit ke	Diisi dengan																																																						
1	Semester mata kuliah (Ganjil 1, Genap 2)																																																						
2	SKS mata kuliah																																																						
3 dan 4	Nomor urut mata kuliah																																																						
Kode	Nomor Mata Kuliah																																																						
	1	2	3	4																																																			
MKB	1	2	0	3																																																			
MKU	2	3	0	4																																																			

Kategori	Pengkodean
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) No Urut CPL No Urut CPMK C P M K x x y C P M K 0 1 1
Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) No Urut CPL No Urut CPMK No Urut Sub-CPMK Sub - C P M K x x y z Sub - C P M K 0 1 1 1

BAB I

IDENTITAS PROGRAM STUDI

Berikut adalah identitas Program Studi Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma:

Tabel 1. Identitas Program Studi Bisnis Digital

1	Nama Institusi	STMIK Widya Cipta Dharma
2	Nama Program Studi	Bisnis Digital
3	SK Pendirian	340/E/O/2023
4	Tanggal SK Pendirian	6 April 2023
5	Peringkat (Nilai) Akreditasi Terakhir	Baik
6	Nomor SK Akreditasi	2912/DE/A.5/AR.10/X/2025
7	Tanggal Kedaluwarsa Akreditasi	8 Oktober 2030
8	Jenjang Pendidikan	Strata 1 (Sarjana)
9	Gelar Lulusan	Sarjana Bisnis (S.Bns)
10	Visi Keilmuan	Menjadi program studi cerdas, teladan, dan bermartabat guna menghasilkan digital marketer, technopreneur, dan fintech specialist yang berdaya saing bangsa berbasis IMTAK dan IPTEK.
11	Alamat Program Studi	Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda 75123
12	<i>Website</i> Program Studi	bisnisdigital.wicida.ac.id
13	Email	bisdig@wicida.ac.id

BAB II

EVALUASI KURIKULUM DAN *TRACER STUDY*

2.1 Hasil Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum

Berdasarkan kesepakatan nasional yang telah menetapkan lulusan program Sarjana (S1) misalnya paling rendah harus memiliki “kemampuan” yang setara dengan “capaian pembelajaran” yang dirumuskan pada jenjang 6 KKNI, Magister (S2) setara jenjang 8, dan seterusnya. Kurikulum pendidikan tinggi merupakan program untuk menghasilkan lulusan sehingga program tersebut seharusnya mampu menjamin lulusannya untuk memiliki kualifikasi yang setara dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dimana rumusan kemampuan kerja mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan. Konsep yang dikembangkan dalam menyusun kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan kompetensi. Dengan adanya KKNI, rumusan ‘kompetensi’ dinyatakan dalam istilah Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*), dimana kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari Capaian Pembelajaran (CP). Penggunaan istilah kompetensi yang digunakan dalam pendidikan tinggi selama ini setara dengan capaian pembelajaran yang digunakan dalam KKNI, tetapi karena di dunia kerja penggunaan istilah kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang sifatnya lebih terbatas, terutama yang terkait dengan uji kompetensi dan sertifikat kompetensi, maka selanjutnya dalam kurikulum pernyataan “kemampuan lulusan” digunakan istilah capaian pembelajaran.

Pembentukan mata kuliah, bahan kajian, dan struktur kurikulum berupaya untuk seimbang mengikuti dinamika perubahan peraturan dan kebijakan kurikulum perguruan tinggi dari pemerintah seperti kompetensi lulusan mengikuti SKKNI, KKNI Level 6 dan SN-Dikti, re-orientasi kurikulum menghadapi era-revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, dan terakhir adanya program kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Proses Penyusunan Kurikulum Program Studi S1 Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma terdiri dari tahap-tahap berikut ini:

1. Review Pemantapan Kurikulum oleh Asosiasi Profesi dan Pendidikan Bisnis Digital (APBISDI)

Review kurikulum dilakukan oleh Tim Penyusunan Kurikulum Program Studi Bisnis Digital. *Forum Group Discussion* (FGD) dilakukan bersama pengurus APBISDI sebagai reviewer pemantapan kurikulum Program Studi Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma. Pada tahap ini ada beberapa hasil review yang dihasilkan yaitu:

- 1) Visi program studi disesuaikan dengan Profil Lulusan (PL);
- 2) Menjabarkan kriteria dari kata yang digunakan pada VISI;
- 3) PL dapat mengikuti minimal 1 (satu) yang dibentuk APBISDI dan menyesuaikan dengan keadaan pasar;
- 4) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) mengacu pada APBISDI menyesuaikan dengan PL.
- 5) Komposisi mata kuliah (MK) setiap semester mengikuti *taksonomy bloom*;
- 6) MK pendukung diperhatikan komposisinya;
- 7) MK pada semester 7 atau 8 difokuskan pada tugas akhir (Proyek BisDig, KKP dan Skripsi/Non Skripsi);

- 8) MK Agama dijadikan 1 (satu) kode MK tetapi dalam penerapannya terpisah.
2. *Workshop International Curriculum Review*
 Pada tahap selanjutnya adalah *workshop international curriculum review* yang diselenggarakan oleh APBISDI di Universitas Negeri Surabaya. Hal ini dilakukan agar Kurikulum Program Studi Bisnis Digital selaras dengan pendidikan global di bidang bisnis. Dari tahap ini ada beberapa hasil *review* yang dihasilkan yaitu:
 - 1) Mengubah MK Manajemen Resiko menjadi Manajemen Resiko Digital;
 - 2) Mengubah MK Pengembangan Produk menjadi Pengembangan Produk Digital.
 - 3) Masih perlu ada perbaikan dan perkembangan kedepan agar MK selaras dengan pendidikan global di bidang bisnis.
3. *Focus Group Discussion* (FGD) dengan Dunia Usaha Dunia Industri Dunia Kerja (DUDIKA)
 Fase setelah *workshop international curriculum review* adalah tim melakukan finalisasi penyusunan akhir dokumen kurikulum dengan mempertimbangkan masukan para ahli dan *benchmarking* dengan prodi sejenis dalam kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan Dunia Usaha Dunia Industri Dunia Kerja (DUDIKA) yaitu:
 - 1) Ketua Program Studi Bisnis Digital Politeknik Nusantara Balikpapan.
 - 2) Kepala SMK Medika Samarinda.
 - 3) Ketua LPK Suvi.
 - 4) Kepala Kantor BNI Cabang Samarinda.
 - 5) Perwakilan Dosen Homepage Program Studi Bisnis Digital.
 - 6) Perwakilan Mahasiswa Program Studi Bisnis Digital.
 - 7) Staf IT – Programmer Rumah Sakit Samarinda Medika Citra.
 - 8) Senior Programmer - Alumni STMIK Widya Cipta Dharma.
 - 9) Direktur CV. Green Nusa Computindo.
 - 10) Direktur Ghanesa College.
 - 11) Sekretaris Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda.
 - 12) Account Manager Telkom Indonesia.
 - 13) Government & Institusional Bisnis Solution PT. Bank Negara Indonesia.
 - 14) Pimpinan Departemen Learning & Development Bank Kaltimara.
 - 15) Pengawas Koperasi Ahli Pertama DPPKUKM Provinsi Kaltim.

2.2 Dasar-Dasar Perubahan

Dasar-dasar perubahan dalam Kurikulum ini Adalah sebagai berikut:

1. Perubahan Visi, Misi, Tujuan, Strategi (VMTS) Institusi (STMIK Widya Cipta Dharma) yang membuat Program Studi Bisnis Digital menyesuaikan VMTS Program Studi dengan VMTS Institusi.
2. Perubahan Profil Lulusan (PL) dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) khususnya pada aspek Pengetahuan (P) dan Ketrampilan Khusus (KK) Program Studi menyesuaikan VMTS Program Studi dan Profil Lulusan dan Bahan Kajian dari Asosiasi Profesi dan Pendidikan Bisnis Digital (APBISDI).

3. *Forum Group Discussion* (FGD) dengan stakeholder yang menghasilkan perubahan pada kode mata kuliah, nama mata kuliah, mata kuliah, dan struktur mata kuliah.

2.3 Tracer Study

Tracer Study yang ada di STMIK Widya Cipta Dharma adalah studi pelacakan mengenai situasi alumni khususnya dalam hal pencarian kerja, situasi kerja, dan pemanfaatan pemerolehan kompetensi selama kuliah di STMIK Widya Cipta Dharma.

Tujuan adanya *tracer study* adalah untuk mengetahui lulusan pendidikan yang dihasilkan oleh STMIK Widya Cipta Dharma, untuk mengetahui kontribusi perguruan tinggi terhadap kompetensi yang ada di dunia kerja, serta untuk memonitoring lulusan STMIK Widya Cipta Dharma ketika memasuki dunia kerja yang diperlukan oleh Ditjen Dikti.

Tracer study memiliki beberapa manfaat, terutama bagi STMIK Widya Cipta Dharma, antara lain: dapat mengetahui info lulusan perguruan tinggi, sebagai bahan evaluasi perguruan tinggi terhadap lulusan yang dihasilkan, serta sebagai salah satu nilai tambah dalam proses akreditasi perguruan tinggi maupun akreditasi program studi.

Pada saat ini Program Studi Bisnis Digital belum melakukan *tracer study* karena Program studi baru dibuka pada tahun 2023 yang artinya belum memiliki lulusan. Program Studi Bisnis Digital akan bekerjasama dengan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang mendukung mahasiswa untuk mencapai Profil Lulusan yang diinginkan dengan kesesuaian tempat magang dan DUDIKA pada CPL Program Studi Bisnis Digital.

BAB III

LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Bagian ini menjelaskan berbagai macam landasan kurikulum yang meliputi:

3.1 Landasan Filosofis

Sub bagian ini menjelaskan landasan filosofis pada tatanan perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan, bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakikat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat.

Penyusunan kurikulum STMIK WICIDA didasarkan pada Pancasila sebagai filosofi dasar bangsa Indonesia. Pandangan tokoh pendidikan Ki Hajar Dewantara tentang filosofi pendidikan yang bertujuan mengembangkan empat aspek utama pada diri manusia, yakni olah pikir, olah raga, olah rasa dan karsa serta olah hati. Nilai-nilai filosofi yang bertumbuh dari nilai budaya bangsa Indonesia menjadi rujukan dalam merancang, melaksanakan, dan mengembangkan pendidikan bagi setiap insan. Aliran pemikiran pendidikan yang dicirikan progresivisme, konstruktivisme, dan humanism mewarnai kurikulum STMIK WICIDA. Filsafat progresivisme dalam pendidikan menghendaki desain kurikulum yang luwes dan terbuka dan menyesuaikan diri; filsafat konstruktifisme menghendaki praktik pembelajaran yang konstruktif, berpusat pada peserta didik, mementingkan kecakapan hidup, membentuk kemampuan riil yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku hidup secara nyata; dan filsafat humanism menghendaki pelayanan peserta didik untuk menemukan makna dalam belajar sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, mengakomodasi kebutuhan pengembangan kemampuan, minat, bakat dan kebutuhan mahasiswa.

3.2 Landasan Sosiologis

Sub bagian ini menerangkan landasan bagi pengembangan kurikulum sebagai perangkat pendidikan yang terdiri dari tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pembelajar yang relevan dengan perkembangan pribadi dan sosial pembelajar.

Kurikulum STMIK WICIDA dibangun dan dikembangkan mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal. Mahasiswa sebagai subjek didik diharapkan memiliki tiga elemen dasar pemahaman budaya, yakni:

1. Minimisasi budaya (*cultural minimization*) yang ditunjukkan pada kemampuan kontrol diri dan menyesuaikan dengan standar;
2. Adaptasi budaya (*cultural adaptation*) yang ditunjukkan pada kemampuan melakukan penyesuaian pada pergaulan global; dan
3. Integrasi budaya (*cultural integration*) melalui penyesuaian budaya untuk mencapai keserasian fungsi dalam kehidupan.

3.3 Landasan Psikologis

Sub bagian ini memberikan penjelasan tentang landasan kurikulum dari perspektif psikologis. Secara khusus, jelaskan bagaimana kurikulum yang diusulkan mampu mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi

mereka untuk belajar sepanjang hayat. Dengan kata lain, jelaskan bagaimana kurikulum ini dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya, dapat mendorong mahasiswa berpikir kritis dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*), serta mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan.

3.4 Landasan Historis

Melalui landasan historis ini, bagian ini menyajikan pandangan mengenai bagaimana perubahan tersebut terjadi dan bagaimana perguruan tinggi dapat menggunakan wawasan tersebut untuk mengembangkan kurikulum yang lebih adaptif, berorientasi masa depan, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Diharapkan, pemahaman akan landasan historis ini dapat menjadi pijakan penting dalam membentuk kurikulum yang tidak hanya sesuai dengan standar pendidikan nasional dan internasional, tetapi juga mampu mencetak lulusan yang siap berkontribusi secara efektif di tengah dinamika global.

3.5 Landasan Yuridis

Landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi, dan sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang menjamin pelaksanaan kurikulum mencapai tujuannya. Berikut adalah beberapa landasan hukum yang perlu dirujuk dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 6 Tahun 2022 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Kesetaraan Ijazah Perguruan Tinggi Negara Lain;
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 53 tahun 2023, tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;

10. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No. 340/E/O/2023 tentang Izin Pembukaan Program Studi Bisnis Digital Program Sarjana Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma Di Kota Samarinda Yang Diselenggarakan Oleh Yayasan Widya Cipta Dharma.
11. Keputusan Perkumpulan Lembaga Akreditasi Mandiri Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (LAMEMBA) Nomor 2912/DE/A.5/AR.10/X/2025 tentang Peringkat Akreditasi Program Studi Bisnis Digital Pada Program Sarjana Stmik Widya Cipta Dharma, Kota Samarinda.
12. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti-Kemendikbud, 2020;
13. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Dirjen PTRT Kemendikbudristek, 2020;
14. Statuta STMIK Widya Cipta Dharma, Tahun 2024;
15. Keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma Nomor: 029/SK-BP/STMIK-WCD/IV/2021 tentang Pemberlakuan Buku Pedoman Akademik Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) Tahun 2021.
16. Keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma Nomor: 034/SK.Kt/ST.WCD/VIII/2022 Tentang Pengangkatan Tim Pembentukan Program Studi Bisnis Digital Tahun 2022 Di Lingkungan STMIK Widya Cipta Dharma.
17. Keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma Nomor: 006/SK-Kt/ST.WCD/I/2024 tentang Pengangkatan Panitia Evaluasi Kurikulum Tahun 2019 dan Penyusunan Kurikulum Tahun 2024 STMIK Widya Cipta Dharma

BAB IV

RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN *UNIVERSITY VALUE*

Kurikulum disusun dalam rangka untuk mewujudkan Visi Perguruan Tinggi, oleh karena itu program studi wajib melakukan perumusan Visi keilmuan yang dalam operasional pelaksanaannya dapat didukung oleh Misi, Tujuan, Strategi yang sejalan dengan VMTS Perguruan Tinggi dan *University Value*.

4.1 Visi, Misi, Tujuan, Strategi dan *University Value* Perguruan Tinggi

4.1.1 Visi STMIK Widya Cipta Dharma

Menjadi Kampus Cerdas, Teladan dan Bermartabat dalam Melaksanakan Tridharma untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa Berbasis IMTAK dan IPTEK.

4.1.2 Misi STMIK Widya Cipta Dharma

1. Melaksanakan Pendidikan tinggi bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkualitas dalam rangka meningkatkan daya saing nasional.
2. Menciptakan suasana akademik yang mendukung terselenggaranya kegiatan penelitian bertaraf nasional yang bermanfaat bagi kesejahteraan sivitas akademika dan bangsa.
3. Mewujudkan kampus cerdas dengan memanfaatkan teknologi terbaru berbasis IPTEK.
4. Mewujudkan kampus teladan dengan menerapkan iman dan taqwa.
5. Menerapkan pendidikan berbasis iman dan taqwa dalam mewujudkan lulusan yang bermartabat.
6. Mengikuti berbagai lomba bidang akademik dan non akademik ditingkat lokal/regional/nasional/internasional.
7. Mengembangkan organisasi institusi kampus dalam upaya merespon berbagai kebutuhan perubahan yang terjadi.

4.1.3 Tujuan STMIK Widya Cipta Dharma

1. Menghasilkan lulusan yang beriman, bertaqwa, menguasai Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS), profesional, jujur, visioner, disiplin, dapat bekerja sama, adil, peduli, kompeten, kreatif, inovatif, bertanggungjawab dan mandiri menuju terwujudnya masyarakat cerdas, sejahtera dan berdaya saing.
2. Menghasilkan, mengamalkan, mengembangkan dan menyebarluaskan IPTEKS dalam skala regional, nasional dan internasional.
3. Terwujudnya Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai landasan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan IPTEKS.
4. Terwujudnya pengelolaan yang terencana, terorganisir, produktif, efektif, efisien dan terpercaya.
5. Terwujudnya sivitas akademika yang mampu menjadi teladan dalam kehidupan masyarakat.
6. Terjalin kerjasama dengan pihak lain dalam lingkup nasional dan internasional untuk mengembangkan pendidikan dan penelitian.

4.1.4 University Value

University Value STMIK Widya Cipta Dharma adalah "**CERDAS**"

1. *C-ompetent & Adaptive* (Kompeten & Adaptif)

Deskripsi: Seluruh civitas akademika WICIDA berkomitmen untuk terus meningkatkan keahlian di bidang IPTEK (khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi) serta adaptif terhadap perubahan global, kurikulum masa depan (OBE/MBKM), dan kebutuhan dunia kerja.

Implementasi: Menghasilkan lulusan yang siap kerja, mendorong dosen meraih sertifikasi baik sertifikasi dosen (Serdos) maupun sertifikasi profesi di bidang TIK serta meraih kualifikasi pendidikan tertinggi (S3), dan responsif terhadap perkembangan teknologi terbaru.

2. *E-xcellent Innovation* (Inovasi Unggul)

Deskripsi: Menjadikan kreativitas dan inovasi sebagai ruh dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. WICIDA berfokus pada penciptaan produk akademis, penelitian bertaraf nasional/internasional, serta hilirisasi paten yang bermanfaat secara ekonomi dan sosial.

Implementasi: Optimalisasi sistem manajemen berbasis TI, publikasi pada jurnal bereputasi, dan penciptaan solusi teknologi untuk masyarakat dan industri.

3. *R-esponsible & Accountable* (Bertanggung Jawab & Akuntabel)

Deskripsi: Menjalankan tata pamong dan pengelolaan institusi secara transparan, terpercaya, efektif, efisien, serta bertanggung jawab penuh terhadap mutu lulusan dan luaran tridharma kepada masyarakat.

Implementasi: Penerapan tata kelola yang akuntabel, pengelolaan keuangan yang berkelanjutan, dan evaluasi berkala capaian pembelajaran.

4. *D-ignified* (Bermartabat)

Deskripsi: Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, kejujuran, keadilan, kebersamaan, dan kepedulian. Mahasiswa dan lulusan WICIDA dididik untuk tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral yang tinggi.

Implementasi: Penyelenggaraan pendidikan yang mengedepankan etika profesi TI, kejujuran akademik, dan kepedulian sosial melalui pengabdian masyarakat.

5. *A-ctive Collaboration* (Kolaborasi Aktif)

Deskripsi: Membangun jejaring yang kuat dan bersinergi secara lokal, regional, nasional, hingga internasional. WICIDA percaya bahwa kemajuan dicapai melalui kerja sama yang harmonis antara kampus, industri, pemerintah, dan masyarakat.

Implementasi: Peningkatan kerja sama tridharma, kolaborasi penelitian dengan industri global, dan keterlibatan aktif alumni.

6. *S-piritual & Exemplary* (Spiritual & Teladan)

Deskripsi: Menjadikan Iman dan Taqwa (IMTAK) sebagai fondasi utama dalam bertindak, sehingga seluruh civitas akademika mampu menjadi teladan (*role model*) yang positif di tengah kehidupan masyarakat.

Implementasi: Penerapan suasana akademik berbasis imtak dan pembinaan karakter mahasiswa agar berdaya saing tinggi namun tetap membumi dan religius.

4.2 Visi, Misi, Tujuan dan Strategi Program Studi Bisnis Digital

4.2.1 Visi Program Studi Bisnis Digital

Menjadi Program Studi Cerdas, Teladan, dan Bermartabat Guna Menghasilkan *Digital Marketer, Technopreneur, dan Fintech Specialist* yang Berdaya Saing Bangsa Berbasis IMTAK dan IPTEK.

4.2.2 Misi Program Studi Bisnis Digital

1. Melaksanakan pendidikan bisnis digital yang berkualitas berbasis iman dan taqwa dalam rangka meningkatkan daya saing nasional.
2. Menciptakan program studi bisnis digital yang mendukung kegiatan tridharma bertaraf nasional.
3. Mewujudkan dan menerapkan program studi bisnis digital cerdas dan teladan dengan memanfaatkan teknologi terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK.
4. Mengikuti berbagai lomba bidang akademik dan non akademik ditingkat lokal/regional/nasional/internasional.
5. Mengembangkan kualitas program studi bisnis digital dengan melaksanakan kerjasama dalam upaya merespon berbagai kebutuhan perubahan yang terjadi.

4.2.3 Tujuan Program Studi Bisnis Digital

1. Menghasilkan lulusan cerdas, sejahtera dan berdaya saing dalam bidang bisnis digital yang beriman, bertaqwa, menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS), profesional, jujur, visioner, disiplin, dapat bekerja sama, adil, peduli, kompeten, kreatif, inovatif, adaptif, bertanggung jawab, dan mandiri dalam rangka meningkatkan daya saing nasional.
2. Terwujudnya program studi bisnis digital yang menjalankan tridharma sebagai landasan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan IPTEKS.
3. Terwujudnya program studi bisnis digital dengan pengelolaan terencana, terorganisir, produktif, efektif, efisien dan terpercaya serta mampu menjadi teladan dalam kehidupan masyarakat.
4. Terwujudnya sivitas akademika program studi bisnis digital yang berprestasi ditingkat lokal/regional/nasional/internasional.
5. Terjalin kerjasama dengan pihak lain dalam lingkup nasional dan internasional untuk mengembangkan tridharma dan merespon kebutuhan perubahan.

4.2.4 Strategi Program Studi Bisnis Digital

1. Terwujudnya pendidikan bisnis digital yang berkualitas berbasis *outcome* yang didorong oleh riset dengan teknologi pembelajaran modern yang memiliki kompetensi tinggi dalam penguasaan IPTEKS, profesional, jujur, visioner, disiplin, dapat bekerja sama, adil, peduli, kompeten, kreatif, inovatif, adaptif, bertanggung jawab, dan mandiri.
2. Menciptakan atmosfir akademik dan budaya akademik Program Studi Bisnis Digital yang mendukung tercapainya tridharma yang memiliki keunggulan dan daya saing serta berkontribusi terhadap pengembangan IPTEKS, serta bermanfaat bagi masyarakat.

3. Menghasilkan hasil dan produk penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bidang bisnis digital serta publikasinya bertaraf nasional.
4. Meningkatnya IPTEKS bidang bisnis digital yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat.
5. Terwujudnya program studi bisnis digital yang berkualitas dalam tata kelola, program akademik dan non akademik, dan kurikulum yang kompetitif serta mampu bersaing secara nasional berbasis IMTAK dan IPTEK.
6. Terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas dengan karakter daya saing terhadap kompetensi nasional, modern, dan berintegritas berbasis iman dan taqwa.
7. Terwujudnya mahasiswa yang memiliki prestasi akademik dan non akademik pada peringkat lokal/regional/nasional/internasional, kemampuan berpikir kreatif, adaptif dan inovatif, serta berkepribadian profesional, jujur, visioner, disiplin, dapat bekerja sama, adil, peduli, bertanggung jawab dan mandiri.
8. Terwujudnya *good university governance* yang mampu meningkatkan kepercayaan publik, keunggulan program studi dan reputasi program studi secara nasional dan internasional.

BAB V

RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

Menurut UU No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 35, disebutkan bahwa Kurikulum Program Studi Pendidikan Tinggi mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti). Selanjutnya Kurikulum pendidikan tinggi didefinisikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Berdasarkan pengertian tersebut perencanaan dan pengaturan kurikulum sebagai sebuah siklus kurikulum memiliki beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut perbaikan yang dilakukan oleh program studi. Siklus kurikulum tersebut berjalan dalam rangka menghasilkan lulusan sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan program studi yang telah ditetapkan.

Setiap tahapan pada siklus kurikulum tersebut dilakukan dengan mengacu pada SN-Dikti yang tertuang di Permendikbudristek No 53 Tahun 2023. Pasal 5 pada aturan tersebut menyebutkan bahwa SN-Dikti terdiri atas Standar Nasional Pendidikan, Standar Penelitian, dan Standar Pengabdian Kepada Masyarakat. Lebih lanjut, Standar Nasional Pendidikan pada SN-Dikti yang menjadi acuan siklus kurikulum, terdiri atas tiga (3) standar yaitu Standar Lulusan Pendidikan, Standar Proses Pendidikan, dan Standar Masukan Pendidikan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan, pelaksanaan, evaluasi kurikulum berdasarkan SN-Dikti dinyatakan bahwasanya SKL/CPL merupakan acuan atau landasan utamanya.

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Dalam SN-Dikti, CPL terdiri dari 4 (empat) aspek/unsur, yaitu Sikap (S), Pengetahuan (P), Keterampilan Umum (KU), dan Keterampilan Khusus (KK). Unsur S dan KU telah dirumuskan secara rinci dan tercantum dalam lampiran SN-Dikti, sedangkan unsur KK dan P harus dirumuskan oleh forum program studi sejenis yang merupakan ciri lulusan program studi tersebut. Berdasarkan CPL tersebut, penyusunan kurikulum suatu program studi dapat dikembangkan. Perumusan CPL mengacu pada deskriptor KKNI khususnya pada bagian P dan KK, sedangkan pada bagian S dan KU mengadopsi SN-Dikti.

Penyusunan kurikulum berdasarkan OBE, dimulai dari rumusan Profil Lulusan (PL), dilanjutkan dengan rumusan CPL sampai dengan asesmen pembelajaran mengikuti tahapan penyusunan kurikulum berdasarkan OBE seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penyusunan Kurikulum Berdasarkan OBE

5.1 Profil Lulusan

Profil lulusan menunjukkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh lulusan program studi bisnis digital. Profil lulusan mengacu pada APBISDI dan SKKNI yang disesuaikan dengan keadaan pasar. Setelah menyelesaikan pendidikan di Program Studi Sarjana (S1) Bisnis Digital, maka lulusan Program Studi Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma memiliki peluang kerja sebagai: *Digital Marketer*, *Technopreneur* dan *Fintech Specialist*. Kompetensi dari profil lulusan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kemampuan Lulusan Sarjana (S1) Bisnis Digital

No	Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
1	PL01	<i>Digital Marketer</i>	Mampu menganalisis pasar digital dan perilaku konsumen serta merancang strategi promosi yang persuasif dengan berbagai tools digital marketing, sekaligus mengintegrasikan prinsip green business sebagai wujud digital marketer berdaya saing berbasis IMTAK dan IPTEK.
2	PL02	<i>Technopreneur</i>	Mampu mengidentifikasi sumber daya dan kebutuhan pasar, merancang model bisnis berbasis teknologi digital, serta menghasilkan kinerja usaha rintisan yang bermutu dan terukur dengan mengintegrasikan prinsip green business, guna melahirkan technopreneur berdaya saing berbasis IMTAK dan IPTEK.
3	PL03	<i>Fintech Specialist</i>	Mampu menyusun blue print risiko keamanan transaksi, merumuskan strategi solusi investasi, mengaplikasikan teknologi digital dalam manajemen keuangan, dan mengembangkan produk layanan keuangan berbasis digital yang berorientasi green business, guna membentuk financial technology specialist yang berdaya saing berbasis IMTAK dan IPTEK.

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

Daftar profesi merupakan daftar profesi yang dipilih berdasarkan PL yang sudah ditentukan oleh Program Studi Bisnis Digital. Program Studi menentukan profesi yang bersumber dari KKKNI level 6, *World Economic Forum*, dan *Future of Jobs Survey*. Berikut adalah tabel profesi berdasarkan Profil Lulusan (PL):

Tabel 3. Profesi Berdasarkan PL

No	Profesi
1	World Economic Forum, Future of Jobs Survey: Digital Marketing and Strategy Specialists, Sales and Marketing Professionals, Social Media Strategist, Social Media Assistant, Social Media Coordinator, Content Specialist, Content Producer, Content Writer, Creative Copywriter, Digital Marketing Consultant, Digital Marketing Manager
2	World Economic Forum, Future of Jobs Survey, KKKNI Level 6: Human Resources Specialists, Product Managers, Risk Management Specialist, Commerce Manager, Business Manager, Head of Digital, Ecommerce Specialist, Front Office Manager, Business Manager
3	World Economic Forum, Future of Jobs Survey, KKKNI Level 6: Business Intelligence Analysts, Investment Fund Managers, Blockchain Developers, FinTech Engineers, Financial Analysts, Business Head

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

5.2 Penentuan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan CPL-SN Dikti, KKNI, dan APBISDI yang terdiri dari aspek: Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus.

Capaian Pembelajaran Lulusan merupakan turunan dari penjabaran Profil Lulusan. Adapun CPL Prodi Bisnis Digital dipaparkan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 4. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Bisnis Digital

No.	Kode CPL	Deskripsi	Keterangan
1	CPL01	Menunjukkan sikap Pancasila dan kesadaran terhadap kepentingan bangsa dan negara, serta berkomitmen pada praktik green business sebagai dasar terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK.	1) Sikap 1 (S1): Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. 2) Sikap 2 (S2): Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika. 3) Sikap 3 (S3): Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. Sumber : SN Dikti, VMTS PT, VMTS PS, DUDIKA
2	CPL02	Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK.	1) Sikap 4 (S4): Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. 2) Sikap 5 (S5): Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3) Sikap 6 (S6): Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. 4) Sikap 7 (S7): Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. 5) Sikap 8 (S8): Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. 6) Sikap 9 (S9): Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. 7) Sikap 10 (S10): Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. Sumber : SN Dikti, VMTS PT, VMTS PS, DUDIKA

No.	Kode CPL	Deskripsi	Keterangan
3	CPL03	Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat.	Pengetahuan 1 (P1): Mampu menguasai konsep teoritis pengetahuan bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bidang bisnis digital berdasarkan trend revolusi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK.
			Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
4	CPL04	Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat.	Pengetahuan 2 (P2): Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk dan jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK.
			Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
5	CPL05	Mampu menguasai konsep komunikasi bisnis berbasis IMTAK dan IPTEK dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta menerapkan prinsip green business dalam setiap proses komunikasi untuk mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat.	Pengetahuan 3 (P3): Mampu menguasai konsep komunikasi bisnis berbasis IMTAK dan IPTEK dengan memanfaatkan teknologi informasi.
			Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
6	CPL06	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas, serta mengintegrasikan prinsip green business, yang diwujudkan dalam dokumen saintifik sebagai dasar pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK.	1) Keterampilan Umum 1 (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. 2) Keterampilan Umum 2 (KU2): Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 3) Keterampilan Umum 3 (KU3): Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi

No.	Kode CPL	Deskripsi	Keterangan
			saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. 4) Ketrampilan Umum 4 (KU4): Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. 5) Ketrampilan Umum 5 (KU5): Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
7	CPL07	Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, melakukan supervisi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara mandiri maupun kelompok dalam menerapkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat, dengan menjunjung praktik green business sebagai landasan pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK.	1) Ketrampilan Umum 6 (KU6): Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. 2) Ketrampilan Umum 7 (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. 3) Ketrampilan Umum 8 (KU8): Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri. 4) Ketrampilan Umum 9 (KU9): Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
8	CPL08	Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business untuk mendukung	Ketrampilan Khusus 1 (KK1): Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas secara tepat berbasis IMTAK dan IPTEK.

No.	Kode CPL	Deskripsi	Keterangan
		terbentuknya digital marketer yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa.	Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
9	CPL09	Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sebagai dasar pembentukan technopreneur yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa.	Ketrampilan Khusus 2 (KK2): Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK. Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA
10	CPL10	Mampu mengimplementasikan teknologi cerdas dalam bidang teknologi keuangan dengan mempertimbangkan inovasi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business sebagai fondasi pembentukan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa.	Ketrampilan Khusus 3 (KK3): Mampu mengimplementasikan teknologi cerdas dalam bidang teknologi keuangan dengan mempertimbangkan inovasi kemajuan teknologi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK. Sumber : VMTS PT, VMTS PS, APBISDI, DUDIKA

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

5.3 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap SN-Dikti

Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI harus dapat dipastikan bahwa seluruh CPL Program Studi yang sudah ditetapkan mengandung seluruh CPL SN-DIKTI. Berikut adalah Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI:

Tabel 5. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-Dikti

No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi									
		CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL10
1	S1	√									
2	S2	√									
3	S3	√									
4	S4		√								
5	S5		√								
6	S6		√								
7	S7		√								
8	S8		√								
9	S9		√								
10	S10		√								
11	P1			√							
12	P2				√						
13	P3					√					
14	KU1						√				

No	CPL SN-DIKTI	CPL Program Studi									
		CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL10
15	KU2						√				
16	KU3						√				
17	KU4						√				
18	KU5						√				
19	KU6							√			
20	KU7							√			
21	KU8							√			
22	KU9							√			
23	KK1								√		
24	KK2									√	
25	KK3										√

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

5.4 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Profil Lulusan

Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL dilakukan untuk memetakan kesesuaian antara CPL yang ditetapkan terhadap Profil Lulusan dari Program Studi. Satu atau lebih CPL dapat digunakan untuk memenuhi satu atau lebih PL dan sebaliknya. Berikut adalah pemetaan antara CPL program studi terhadap PL program studi.

Tabel 6. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Profil Lulusan Program Studi

No	Kode CPL	Profil Lulusan (PL)		
		PL01	PL02	PL03
		Digital Marketer	Technopreneur	Financial Technology Professionals
1	CPL01	√	√	√
2	CPL02	√	√	√
3	CPL03	√	√	√
4	CPL04	√	√	√
5	CPL05	√	√	√
6	CPL06	√	√	√
7	CPL07	√	√	√
8	CPL08	√		
9	CPL09		√	
10	CPL10			√

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

BAB VI BAHAN KAJIAN

Bahan Kajian (*subject matters*) berisi pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu atau pengetahuan yang dipelajari oleh mahasiswa dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa. Penetapan bahan kajian dilakukan berdasarkan CPL dan/atau menggunakan *Body of Knowledge* suatu Program Studi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah baru, dan evaluasi serta rekonstruksi terhadap mata kuliah lama atau sedang berjalan. Dari bahan kajian selanjutnya diuraikan lebih rinci menjadi materi pembelajaran.

6.1 Bahan Kajian

Bahan Kajian (BK) dapat berupa satu atau lebih cabang ilmu beserta ranting ilmunya, atau sekelompok pengetahuan yang telah terintegrasi dalam suatu pengetahuan baru yang sudah disepakati oleh forum program studi sejenis sebagai ciri bidang ilmu Program Studi tersebut. Penetapan bahan kajian untuk Program Studi Bisnis Digital bersumber dari APBISDI. Berikut adalah bahan kajian Program Studi Bisnis Digital:

Tabel 7. Bahan Kajian (BK)

No.	Kode	Bahan Kajian
1	BK01	Manajemen Bisnis
2	BK02	Kewirausahaan
3	BK03	Pemasaran Digital
4	BK04	Sains Dasar
5	BK05	Ilmu Komputer
6	BK06	Teknologi Digital
7	BK07	Bahasa dan Skill Komunikasi
8	BK08	Metodologi dan Karya Ilmiah
9	BK09	Pengembangan Karakter

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

6.2 Pemetaan Capaian Profil Lulusan (CPL) Terhadap Bahan Kajian (BK)

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan. Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL. Berikut ini adalah pemetaan CPL terhadap BK seperti Tabel 8.

Tabel 8. Pemetaan CPL dengan BK

No	Kode BK	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
1	BK01			√							
2	BK02			√						√	
3	BK03			√					√		
4	BK04			√	√						
5	BK05			√	√						
6	BK06			√	√						√

No	Kode BK	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10
7	BK07					√					
8	BK08						√	√			
9	BK09	√	√								

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

6.3 Pemetaan Bahan Kajian (BK) Terhadap Mata Kuliah (MK)

Pemetaan BK terhadap MK untuk menunjukkan bahan kajian yang mendukung setiap MK. Dalam satu MK dapat didukung oleh satu atau lebih bahan kajian terkait. Bahan kajian akan menjadi materi pembelajaran untuk suatu MK. Tabel 9. menjelaskan pemetaan antara BK dengan MK Wajib Prodi (WP) dan Tidak Wajib Prodi (TWP) bidang bisnis digital. MK Wajib Prodi adalah Mata Kuliah wajib yang diturunkan dari CPL wajib Prodi.

Tabel 9. Pemetaan BK-MK

No	Kode MK	Nama MK	WP/ TWP	Bahan Kajian (BK)								
				B K 01	B K 02	B K 03	B K 04	B K 05	B K 06	B K 07	B K 08	B K 09
1	MKU1201	Agama	WP									√
2	MKU1202	Pancasila	WP									√
3	MKU1204	Bahasa Indonesia	WP							√	√	√
4	MKB1206	Bahasa Inggris	WP							√		
5	BDT1305	Ekonomi Mikro Digital	WP	√								
6	BDT1306	Pengantar Manajemen	WP	√								
7	BDT1307	Pengantar Bisnis Digital	WP	√								
8	BDT1208	Aplikasi Bisnis Digital	WP					√				
9	BDP1109	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital	WP					√				
10	MKU2203	Kewarganegaraan	WP									√
11	BDT2312	Pengantar Akuntansi	WP	√								
12	BDT2313	Matematika Ekonomi dan Bisnis	WP				√					
13	BDT2314	Ekonomi Makro Digital	WP	√								
14	BDT2315	Komunikasi Bisnis dan Personal Branding	WP	√						√		
15	BDT2316	Manajemen Pemasaran	WP	√		√						
16	BDT2325	Sistem Informasi Bisnis	WP	√								
17	MKB1201	Ilmu Sosial Budaya Dasar	WP									√
18	MKB1302	Pengantar Algoritma Pemrograman	WP					√				
19	MKB1103	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman	WP					√				
20	MKB1215	Interaksi Manusia dan Komputer	WP						√			
21	MKB1116	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer	WP						√			
22	MKB1240	Sistem Basis Data	WP					√				
23	MKB1141	Praktikum Sistem Basis Data	WP					√				
24	BDT3224	Akuntansi Keuangan	WP	√								
25	MKB1333	Transformasi Digital	WP	√								

No	Kode MK	Nama MK	WP/ TWP	Bahan Kajian (BK)								
				B K 01	B K 02	B K 03	B K 04	B K 05	B K 06	B K 07	B K 08	B K 09
26	BDT3226	Statistika Bisnis	WP				√					
27	BDP3127	Praktikum Statistika Bisnis	WP				√					
28	BDT3228	Pengembangan Produk Digital	WP		√							
29	BDT3229	Manajemen Sumber Daya Manusia	WP	√								
30	MKB2320	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	WP					√				
31	MKB2121	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	WP					√				
32	BDT4332	Manajemen Keuangan	WP	√								
33	BDT4333	Analisis Perilaku Konsumen	WP	√								
34	BDT4234	Pemrograman Web	WP				√					
35	BDP4135	Praktikum Pemrograman Web	WP				√					
36	BDT4336	Hukum dan Etika Bisnis Digital	WP	√								
37	BDT4337	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital	WP	√								
38	BDT4238	Data Sains	WP				√					
39	BDP4139	Praktikum Data Sains	WP				√					
40	MKB1225	Metodologi Penelitian	WP								√	
41	MKB1334	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	WP	√								
42	MKB1335	Kecerdasan Bisnis	WP						√			
43	BDT5343	Perdagangan Elektronik•	WP			√						
44	BDT5344	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••	WP		√				√			
45	BDT5345	Teknologi Keuangan•••	WP						√			
46	MKB2328	KKP/PI	WP							√	√	
47	MKB2229	Kewirausahaan Digital••	WP		√							
48	MKB2330	Manajemen Proyek	WP	√								
49	BDT6349	Pemasaran Digital•	WP			√						
50	BDT6350	Teknologi Blockchain•••	WP						√			
51	MKB1432	Proyek Mahasiswa	WP								√	
52	BDT7352	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•	WP			√						
53	BDT7353	Manajemen Resiko Digital••	WP	√								
54	BDT7354	Sistem Pembayaran Digital•••	WP						√			
55	MKB2636	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)	WP								√	

Keterangan:

- : Mata kuliah profil lulusan 1
- : Mata kuliah profil lulusan 2
- : Mata kuliah profil lulusan 3
- KKP/PI : Pilih salah satu

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

BAB VII MATAKULIAH DAN BOBOT SKS

7.1 Pemetaan CPL terhadap MK

Mata kuliah dibentuk berdasarkan materi pembelajaran dari bahan kajian yang telah dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan *Body of Knowledge* (BoK) program. Materi pembelajaran diturunkan menjadi satu atau lebih mata kuliah. Pembaharuan mata kuliah dilakukan melalui prosedur evaluasi terhadap mata kuliah yang telah atau sedang berjalan. Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan keterhubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi seperti pada Tabel 10.

Tabel 10. Pemetaan CPL-MK

No	MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
			C P L 0 1	C P L 0 2	C P L 0 3	C P L 0 4	C P L 0 5	C P L 0 6	C P L 0 7	C P L 0 8	C P L 0 9	C P L 0 10
1	MKU1201	Agama	√	√								
2	MKU1202	Pancasila	√									
3	MKB1206	Bahasa Indonesia		√				√				
4	BDT1204	Bahasa Inggris					√					
5	BDP1105	Ekonomi Mikro Digital			√							
6	BDT1306	Pengantar Manajemen			√							
7	MKU1204	Pengantar Bisnis Digital			√							
8	BDT1208	Aplikasi Bisnis Digital				√						
9	BDT1209	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital				√						
10	BDP1110	Kewarganegaraan		√								
11	BDT1211	Pengantar Akuntansi			√							
12	MKU2203	Matematika Ekonomi dan Bisnis			√							
13	BDT2213	Ekonomi Makro Digital			√							
14	BDT2214	Komunikasi Bisnis dan Personal Branding					√					
15	BDT2215	Manajemen Pemasaran			√							
16	BDT2316	Sistem Informasi Bisnis			√							
17	BDT2317	Ilmu Sosial Budaya Dasar		√								
18	BDT2318	Pengantar Algoritma Pemrograman				√						
19	BDT2319	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman				√						
20	BDT3220	Interaksi Manusia dan Komputer				√						
21	MKB1333	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer				√						
22	MKB1334	Sistem Basis Data				√						
23	MKB1201	Praktikum Sistem Basis Data				√						
24	BDT3224	Akuntansi Keuangan			√							
25	BDP3125	Transformasi Digital			√							
26	MKB1215	Statistika Bisnis			√							
27	MKB1116	Praktikum Statistika Bisnis			√							

No	MK	Nama MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
			C P L 0 1	C P L 0 2	C P L 0 3	C P L 0 4	C P L 0 5	C P L 0 6	C P L 0 7	C P L 0 8	C P L 0 9	C P L 0 10
28	MKB1302	Pengembangan Produk Digital			√					√		
29	MKB1103	Manajemen Sumber Daya Manusia			√							
30	BDT3230	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi				√						
31	BDT3231	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi				√						
32	BDT4332	Manajemen Keuangan			√							
33	BDT4333	Analisis Perilaku Konsumen			√							
34	BDT4334	Pemrograman Web				√						
35	BDT4235	Praktikum Pemrograman Web				√						
36	BDP4136	Hukum dan Etika Bisnis Digital	√	√	√							
37	BDT4337	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital			√							
38	MKB2320	Data Sains				√						
39	MKB2121	Praktikum Data Sains				√						
40	BDT4240	Metodologi Penelitian						√				
41	BDP4141	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi			√							
42	BDT5342	Kecerdasan Bisnis				√						
43	BDT5343	Perdagangan Elektronik•			√					√		
44	BDT5344	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••			√						√	
45	BDT5345	Teknologi Keuangan•••				√						√
46	MKB1225	KKP/PI						√	√			
47	MKB1335	Kewirausahaan Digital••			√						√	
48	BDT6348	Manajemen Proyek			√							
49	MKB2229	Pemasaran Digital•			√					√		
50	BDT6350	Teknologi Blockchain•••				√						√
51	MKB2328	Proyek Mahasiswa						√	√			
52	MKB2330	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•			√					√		
53	BDT7353	Manajemen Resiko Digital••			√						√	
54	BDT7354	Sistem Pembayaran Digital•••				√						√
55	BDT7355	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)						√	√			

Keterangan:

- : Mata kuliah profil lulusan 1
- : Mata kuliah profil lulusan 2
- : Mata kuliah profil lulusan 3

KKP/PI: Pilih salah satu

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

7.2 Pemetaan BK-CPL-MK

Setelah penentuan CPL dan MK, selanjutnya dibuat pemetaan antara BK dengan CPL dan MK. Pemetaan ini untuk menunjukkan keterkaitan antara BK, CPL, dan MK. Pengisian MK pada matrik dilakukan dengan melihat keterkaitan MK dengan BK, lalu melihat keterkaitan MK tersebut dengan CPL. Hasil pemetaan BK dengan CPL dan MK dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Pemetaan BK-CPL-MK

BK \ CPL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
BK01	BDT4336	BDT4336	BDT1305		BDT2315				BDT7353	
			BDT1306							
			BDT1307							
			BDT2312							
			BDT2314							
			BDT2316							
			BDT2325							
			BDT3224							
			MKB1333							
			BDT3229							
			BDT4332							
			BDT4333							
			BDT4336							
			BDT4337							
			MKB1334							
			MKB2330							
			BDT7353							
BK02			BDT3228					BDT3228	BDT5344	
			BDT5344						MKB2229	
			MKB2229							
BK03			BDT2316					BDT5343		
			BDT5343					BDT6349		
			BDT6349					BDT7352		
			BDT7352							
BK04			BDT2313	BDT4234						
			BDT3226	BDP4135						

CPL BK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
			BDP3127	BDT4238						
				BDP4139						
BK05				BDT1208						
				BDP1109						
				MKB1302						
				MKB1103						
				MKB2320						
				MKB2121						
BK06		BDT7354	BDT5344	MKB1215					BDT5344	BDT5345
				MKB1116						
				MKB1335						
				BDT5345						
				BDT6350						
BK07		MKU1204			MKB1206	MKU1204	MKB2328			
					BDT2315	MKB2328				
BK08		MKU1204				MKU1204	MKB2328			
						MKB1225	MKB1432			
						MKB2328	MKB2636			
						MKB1432				
						MKB2636				
BK09	MKU1201	MKU1201				MKU1204				
	MKU1202	MKU1204								
		MKU2203								
		MKB1201								

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

7.3 Susunan MK dan Bobot SKS

Mata kuliah Program Studi disusun dan ditetapkan berdasarkan bahan kajian yang telah ditetapkan. Namun untuk mata kuliah pilihan ditetapkan oleh Program Studi berdasarkan *domain of practice*/ciri khas/*value* kampus atau Program Studi. Bobot SKS ditentukan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi bahwa beban belajar 1 (satu) satuan kredit semester setara dengan 45 (empat puluh lima) jam per semester. Proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran yaitu:

1. Belajar terbimbing;
2. Penugasan terstruktur; dan/atau
3. Mandiri

Yang dapat dilakukan seperti:

1. Kuliah responsi
2. Tutorial
3. Seminar
4. Praktikum
5. Praktik
6. Studio
7. Penelitian
8. Perancangan
9. Pengembangan
10. Tugas akhir
11. Pelatihan bela negara
12. Pertukaran pelajar
13. Magang
14. Wirausaha
15. Pengabdian kepada masyarakat; dan/atau
16. Bentuk pembelajaran lain.

Susunan MK wajib dan Bobot SKS Prodi Bisnis Digital dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Susunan Mata Kuliah

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1	MKU1201	Agama	2	√							
2	MKU1202	Pancasila	2	√							
3	MKU1204	Bahasa Indonesia	2	√							
4	MKB1206	Bahasa Inggris	2	√							
5	BDT1305	Ekonomi Mikro Digital	3	√							
6	BDT1306	Pengantar Manajemen	3	√							
7	BDT1307	Pengantar Bisnis Digital	3	√							
8	BDT1208	Aplikasi Bisnis Digital	2	√							
9	BDP1109	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital	1	√							
10	MKU2203	Kewarganegaraan	2		√						

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
11	BDT2312	Pengantar Akuntansi	3	√							
12	BDT2313	Matematika Ekonomi dan Bisnis	3	√							
13	BDT2314	Ekonomi Makro Digital	3	√							
14	BDT2315	Komunikasi Bisnis dan Personal Branding	3	√							
15	BDT2316	Manajemen Pemasaran	3	√							
16	BDT2325	Sistem Informasi Bisnis	3	√							
17	MKB1201	Ilmu Sosial Budaya Dasar	2		√						
18	MKB1302	Pengantar Algoritma Pemrograman	3		√						
19	MKB1103	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman	1		√						
20	MKB1215	Interaksi Manusia dan Komputer	2		√						
21	MKB1116	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer	1		√						
22	MKB1240	Sistem Basis Data	2		√						
23	MKB1141	Praktikum Sistem Basis Data	1		√						
24	BDT3224	Akuntansi Keuangan	2		√						
25	MKB1333	Transformasi Digital	3		√						
26	BDT3226	Statistika Bisnis	2		√						
27	BDP3127	Praktikum Statistika Bisnis	1		√						
28	BDT3228	Pengembangan Produk Digital	2		√						
29	BDT3229	Manajemen Sumber Daya Manusia	2		√						
30	MKB2320	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	3			√					
31	MKB2121	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	1			√					
32	BDT4332	Manajemen Keuangan	3			√					
33	BDT4333	Analisis Perilaku Konsumen	3			√					
34	BDT4234	Pemrograman Web	2			√					
35	BDP4135	Praktikum Pemrograman Web	1			√					
36	BDT4336	Hukum dan Etika Bisnis Digital	3			√					
37	BDT4337	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital	3			√					
38	BDT4238	Data Sains	2			√					
39	BDP4139	Praktikum Data Sains	1			√					
40	MKB1225	Metodologi Penelitian	2				√				
41	MKB1334	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3				√				
42	MKB1335	Kecerdasan Bisnis	3				√				
43	BDT5343	Perdagangan Elektronik•	3				√				
44	BDT5344	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••	3				√				
45	BDT5345	Teknologi Keuangan•••	3				√				
	-	Mata Kuliah Pilihan	3				√				
46	MKB2328	KKP/PI	3					√			
47	MKB2229	Kewirausahaan Digital••	2					√			
48	MKB2330	Manajemen Proyek	3					√			
49	BDT6349	Pemasaran Digital•	3					√			
50	BDT6350	Teknologi Blockchain•••	3					√			
	-	Mata Kuliah Pilihan	3					√			
51	MKB1432	Proyek Mahasiswa	3							√	
52	BDT7352	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•	3							√	
53	BDT7353	Manajemen Resiko Digital••	3							√	

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
54	BDT7354	Sistem Pembayaran Digital•••	4							√	
	-	Mata Kuliah Pilihan	3							√	
55	MKB2636	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)	6								√
TOTAL SKS SEMESTER 1 S.D SEMESTER 8											

Keterangan:

- : Mata kuliah profil lulusan 1
- : Mata kuliah profil lulusan 2
- : Mata kuliah profil lulusan 3
- KKP/PI : Pilih salah satu
- MK-Pil : Mata Kuliah Pilihan (MK Wajib Prodi TI dan atau SI)

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

BAB VIII

MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

Peta kurikulum menggambarkan struktur kurikulum yang logis dan sistematis sesuai dengan CPL. Sedangkan matriks kurikulum menggambarkan organisasi MK dalam rangkaian semester selama masa studi.

8.1 Organisasi Mata Kuliah

Organisasi mata kuliah dalam struktur kurikulum dilakukan secara cermat dan sistematis untuk kesesuaian tahapan belajar mahasiswa. Selain itu, organisasi MK menjamin pembelajaran terselenggara secara efisien dan efektif untuk mencapai CPL Program Studi. Organisasi mata kuliah dalam struktur kurikulum terdiri dari perluasan wacana dan keterampilan mahasiswa dalam konteks yang lebih luas, serta memberikan penguasaan kemampuan sesuai dengan tingkat kesulitan belajar untuk mencapai CPL Program Studi yang telah ditetapkan.

Program studi mengelompokkan Mata Kuliah (MK) berdasarkan kategori MK Wajib, MK Umum, MK Bersama. MK Umum adalah MK Wajib Kurikulum (MKWK) yang diatur pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah : a. Agama; b. Pancasila; c. Kewarganegaraan; dan d. Bahasa Indonesia. Untuk pelaksanaan MKWK yang diatur pada Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib Kurikulum pada Kurikulum Pendidikan Tinggi, sebaiknya pelaksanaan dilakukan di semester awal (2 tahun pertama perkuliahan). Program Studi dapat menyertakan mata kuliah tidak wajib program studi maupun menambah mata kuliah pilihan yang ditentukan berdasarkan *domain of practice/value*/ciri khas dari Perguruan Tinggi atau Program Studi.

Penentuan organisasi mata kuliah disusun dalam rangkaian semester selama masa studi mahasiswa sesuai dengan CPL Program Studi. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, beban belajar minimal 144 (seratus empat puluh empat) satuan kredit semester yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 8 (delapan) semester. Mahasiswa berprestasi akademik tinggi, setelah 2 semester pada tahun akademik pertama dapat mengambil maksimum 24 SKS per semester. Berikut adalah organisasi mata kuliah Program Studi Bisnis Digital:

Tabel 13. Organisasi Mata Kuliah

Smt	SKS	Jml MK	MK Wajib	MK-Pil	MKWK
VIII	6	1	MKB2636		
VII	16	5	MKB1432, BDT7352, BDT7353, BDT7354	Mata Kuliah Pilihan	
VI	17	6	MKB2328, MKB2229, MKB2330, BDT6349, BDT6350	Mata Kuliah Pilihan	
V	20	7	MKB1225, MKB1334, MKB1335, BDT5343, BDT5344, BDT5345	Mata Kuliah Pilihan	
IV	22	10	MKB2320, MKB2121, BDT4332, BDT4333, BDT4234, BDP4135, BDT4336, BDT4337, BDT4238, BDP4139		
III	24	13	MKB1201, MKB1302, MKB1103, MKB1215, MKB1116, MKB1240,		

Smt	SKS	Jml MK	MK Wajib	MK-Pil	MKWK
			MKB1141, BDT3224, MKB1333, BDT3226, BDP3127, BDT3228, BDT3229		
II	20	7	BDT2312, BDT2313, BDT2314, BDT2315, BDT2316, BDT2325		MKU2203
I	20	9	MKB1206, BDT1305, BDT1306, BDT1307, BDT1208, BDP1109		MKU1201 MKU1202 MKU1204
	145	58			

Keterangan

1. Mata Kuliah Pilhan (MK Wajib Prodi TI atau SI) Wajib diambil minimal 8 SKS dari semester 5/6/7
2. Jika memilih MK yang terdapat Praktikum maka **WAJIB** mengambil Teori dan Praktikumnya

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

8.2 Susunan Mata Kuliah dan Peta Pemenuhan CPL

Susunan MK disusun untuk menghasilkan Peta Pemenuhan CPL. Tabel 14 menunjukkan peta pemenuhan CPL yang berkaitan dengan sebaran MK pada setiap semester.

Tabel 14. Peta Pemenuhan CPL

CPL	Semester							
	1	2	3	4	5	6	7	8
CPL01	MKU1201			BDT4336				
	MKU1202							
CPL02	MKU1201	MKU2203	MKB1201	BDT4336				
	MKU1204							
CPL03	BDT1305	BDT2312	BDT3224	BDT4332	MKB1334	MKB2229	BDT7353	
	BDT1306	BDT2313	MKB1333	BDT4333	BDT5343	MKB2330		
	BDT1307	BDT2314	BDT3226	BDT4336	BDT5344	BDT6349		
		BDT2316	BDP3127	BDT4337				
		BDT2325	BDT3228					
			BDT3229					
CPL04	BDT1208		MKB1302	MKB2320	MKB1335	BDT6350	BDT7354	
	BDP1109		MKB1103	MKB2121	BDT5345			
			MKB1215	BDT4234				
			MKB1116	BDP4135				
			MKB1240	BDT4238				
			MKB1141	BDP4139				
CPL05	MKB1206	BDT2315						
CPL06	MKU1204				MKB1225	MKB2328	MKB1432	MKB2636
CPL07						MKB2328	MKB1432	MKB2636
CPL08			BDT3228		BDT5343	BDT6349	BDT7352	
CPL09					BDT5344	MKB2229	BDT7353	

CPL	Semester							
	1	2	3	4	5	6	7	8
CPL10					BDT5345	BDT6350	BDT7354	

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

8.3 Peta Kurikulum

Kesesuaian antara mata kuliah yang diajarkan dalam kurikulum Program Studi Bisnis Digital terhadap upaya memenuhi target capaian pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya perlu ditinjau agar dapat dipastikan bahan ajar serta mata kuliah yang diberikan program studi sudah tepat mencapai sasaran pembelajaran. Matriks kesesuaian antara mata kuliah dengan capaian pembelajaran dirangkum dalam Peta Kurikulum berikut:

Smt	PROGRAM PEMBELAJARAN DALAM PRODI													PROGRAM MBKM		
														DALAM PT	PT LAIN	NON PT
VIII	TUGAS AKHIR															
6	KK1 - 9															
VII	Proyek Mahasiswa	MK Pilihan														
16	KK1 - 9															
VI	KKP/PI	MKB2330	MK Pilihan													
17	KK1 - 9	P1														
V	Metodologi Penelitian	MKB1334	MKB1335	MK Pilihan												
20	KK1 - 5	P1	P2													
IV	MKB2320	MKB2121	BDT4332	BDT4333	BDT4234	BDP4135	BDT4336	BDT4337	BDT4238	BDP4139						
22	P2	P2	P1	P1	P2	P2	S1-10	P1	P1	P3	P3					
III	MKB1201	MKB1302	MKB1103	MKB1215	MKB1116	MKB1240	MKB1141	BDT3224	MKB1333	BDT3226	BDP3127	BDT3228	BDT3229			
24	S4-10	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P1	P1	P1	P1	P1	KK1	P1		
II	MKU2203	BDT2312	BDT2313	BDT2314	BDT2315	BDT2316	BDT2325									
20	S4-10	P1	P1	P1	P3	P1	P1									
I	MKU1201	MKU1202	MKU1204	MKB1206	BDT1305	BDT1306	BDT1307	BDT1208	BDP1109							
20	S1-10	S1-3	S4-10	KU1-5	P3	P1	P1	P1	P2	P2						

Keterangan:

	: MK Prodi		: Sikap
	: MK Bersama		: Pengetahuan
	: MK Pilihan		: Keterampilan Umum
	: MK Umum		: Keterampilan Khusus

Gambar 2. Peta Kurikulum Program Studi Bisnis Digital

8.4 Distribusi Mata Kuliah

Kurikulum Program Studi Bisnis Digital memiliki jumlah SKS total sebanyak 160 SKS yang terdiri dari 128 SKS MK wajib (Teori dan Praktikum), 24 SKS MK Pilihan (MK Wajib dari luar Prodi Bisnis Digital) dengan memilih minimal 8 SKS dari semester 5,6, dan 7, serta 8 SKS MK Umum (MKWK). Seluruh SKS dirancang untuk diselesaikan dalam waktu 8 semester.

Distribusi Mata Kuliah Program Studi Bisnis Digital STMIK Widya Cipta Dharma pada tiap semester dapat dilihat pada [Lampiran 1](#)/link <https://bit.ly/DistribusiMKBD2026> atau QR Code



8.5 Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Program Studi Bisnis Digital berjumlah 69 mata kuliah, dimana terdapat 14 mata kuliah pilihan program studi dengan jumlah SKS sebanyak 32 SKS dengan mengambil minimal 8 SKS. Adapun deskripsi untuk tiap-tiap mata kuliah terlampir pada [Lampiran 3](#)/link <https://bit.ly/DeskripsiMKBD2026> atau QR Code.



BAB IX

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

RPS adalah salah satu perangkat pembelajaran yang berupa rancangan pembelajaran untuk semua MK, disertai perangkat pembelajaran lain seperti rencana tugas, instrument penilaian dalam bentuk rubrik dan/atau portofolio, bahan ajar, dan lain-lain.

9.1 Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan MK

Tahapan perancangan pembelajaran dilakukan secara sistematis, logis, terstruktur, efisien, dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat menjamin tercapainya CPL. CPL diturunkan ke dalam beberapa CPMK yang dibebankan pada MK. Sementara itu, satu MK dapat memiliki lebih dari satu CPL dan CPMK yang sesuai dengan target CPL. Hal ini disajikan pada Tabel 15 dan secara lengkap dapat dilihat pada link <https://bit.ly/CPL-CPMK-MK-BD26> atau QR Code.



Tabel 15. Pemetaan CPL-CPMK-MK

No	CPL	Deskripsi CPL	Kode CPMK	CPMK	MK
1	CPL01	Menunjukkan sikap Pancasila dan kesadaran terhadap kepentingan bangsa dan negara, serta berkomitmen pada praktik green business sebagai dasar terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S1-S3)	CPMK011	Mahasiswa mampu menerapkan nilai religius berbasis IMTAK dalam pengambilan keputusan dan perilaku profesional pada bidang bisnis digital.	MKU1201
			CPMK012	Mahasiswa mampu menerapkan nilai moral dan etika Pancasila dalam aktivitas akademik dan profesional di lingkungan digital.	MKU1202
			CPMK013	Mahasiswa mampu berkontribusi dalam pengembangan masyarakat melalui pemanfaatan IPTEK bisnis digital yang berkelanjutan dan berkeadilan sosial.	
			CPMK014	Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi hukum, regulasi, dan etika profesi dalam bisnis digital berdasarkan nilai Pancasila dan prinsip green business.	BDT4336

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

9.2 Pemetaan MK-CPL-CPMK

Pemetaan CPL dengan CPMK dan MK memberikan kemudahan dalam menentukan pemenuhan capaian pembelajaran Program Studi berdasarkan penentuan mata kuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah. Hasil rumusan keterhubungan MK terhadap CPL dapat dipetakan berdasarkan CPMK yang sesuai, hal ini dapat dilihat pada contoh pemetaan di Tabel 16.

Tabel 16. Pemetaan MK-CPL-CPMK

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
Agama	CPMK011	CPMK021								
Pancasila	CPMK012									
	CPMK013									
Bahasa Indonesia		CPMK022				CPMK061				
		CPMK023								
Bahasa Inggris					CPMK051					
					CPMK052					
					CPMK053					
Ekonomi Mikro Digital			CPMK031							
Pengantar Manajemen			CPMK032							
			CPMK033							
Pengantar Bisnis Digital			CPMK034							
			CPMK035							
			CPMK036							
			CPMK037							
			CPMK038							
Aplikasi Bisnis Digital				CPMK041						
Praktikum Aplikasi Bisnis Digital				CPMK042						
Kewarganegaraan		CPMK024								
		CPMK025								
Pengantar Akuntansi			CPMK039							
			CPMK0310							
Matematika Ekonomi dan Bisnis			CPMK0311							
			CPMK0312							
			CPMK0313							
Ekonomi Makro Digital			CPMK0314							

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
			CPMK0315							
			CPMK0316							
			CPMK0317							
Komunikasi Bisnis dan Personal Branding					CPMK054					
					CPMK055					
					CPMK056					
					CPMK057					
					CPMK058					
Manajemen Pemasaran			CPMK0318							
			CPMK0319							
			CPMK0320							
			CPMK0321							
			CPMK0322							
Sistem Informasi Bisnis			CPMK0323							
			CPMK0324							
			CPMK0325							
			CPMK0326							
Ilmu Sosial Budaya Dasar		CPMK026								
		CPMK027								
		CPMK028								
		CPMK029								
Pengantar Algoritma Pemrograman				CPMK043						
				CPMK044						
				CPMK045						
				CPMK046						
Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman				CPMK047						
				CPMK048						

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
Interaksi Manusia dan Komputer				CPMK049						
				CPMK0410						
				CPMK0411						
Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer				CPMK0412						
				CPMK0413						
				CPMK0414						
Sistem Basis Data				CPMK0415						
				CPMK0416						
Praktikum Sistem Basis Data				CPMK0417						
				CPMK0418						
Akuntansi Keuangan			CPMK0327							
			CPMK0328							
Transformasi Digital			CPMK0329							
			CPMK0330							
			CPMK0331							
			CPMK0332							
Statistika Bisnis			CPMK0333							
Praktikum Statistika Bisnis			CPMK0334							
Pengembangan Produk Digital			CPMK0335					CPMK081		
								CPMK082		
Manajemen Sumber Daya Manusia			CPMK0336							
			CPMK0337							
			CPMK0338							
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi				CPMK0419						
				CPMK0420						
Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi				CPMK0421						
				CPMK0422						

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
Manajemen Keuangan			CPMK0339							
			CPMK0340							
			CPMK0341							
Analisis Perilaku Konsumen			CPMK0342							
			CPMK0343							
			CPMK0344							
			CPMK0345							
Pemrograman Web				CPMK0423						
				CPMK0424						
				CPMK0425						
				CPMK0426						
Praktikum Pemrograman Web				CPMK0427						
				CPMK0428						
				CPMK0429						
				CPMK0430						
Hukum dan Etika Bisnis Digital	CPMK014	CPMK0210	CPMK0346							
			CPMK0347							
Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital			CPMK0348							
			CPMK0349							
			CPMK0350							
Data Sains				CPMK0431						
				CPMK0432						
Praktikum Data Sains				CPMK0433						
				CPMK0434						
Metodologi Penelitian						CPMK062				
Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi			CPMK0351							
			CPMK0352							

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
Kecerdasan Bisnis				CPMK0435						
Perdagangan Elektronik•			CPMK0353					CPMK083		
			CPMK0354					CPMK084		
			CPMK0355							
			CPMK0356							
Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••			CPMK0357						CPMK091	
			CPMK0358							
			CPMK0359							
			CPMK0360							
Teknologi Keuangan•••				CPMK0436						CPMK101
				CPMK0437						CPMK102
				CPMK0438						
KKP/PI						CPMK063	CPMK071			
						CPMK064				
						CPMK065				
Kewirausahaan Digital••			CPMK0361						CPMK092	
			CPMK0362						CPMK093	
			CPMK0363							
Manajemen Proyek			CPMK0364							
			CPMK0365							
			CPMK0366							
			CPMK0367							
Pemasaran Digital•			CPMK0368					CPMK085		
			CPMK0369							
			CPMK0370							
			CPMK0371							
			CPMK0372							

MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)									
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
Teknologi Blockchain***				CPMK0439						CPMK103
										CPMK104
										CPMK105
Proyek Mahasiswa						CPMK066	CPMK072			
							CPMK073			
Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•								CPMK086		
								CPMK087		
								CPMK088		
Manajemen Resiko Digital**			CPMK0373						CPMK094	
Sistem Pembayaran Digital***				CPMK0440						CPMK106
Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)						CPMK067	CPMK074			
						CPMK068	CPMK075			

Keterangan:

- : Mata kuliah profil lulusan 1
- : Mata kuliah profil lulusan 2
- : Mata kuliah profil lulusan 3
- KKP/PI : Pilih salah satu

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

9.3 Pemetaan MK-CPMK-SubCPMK

Pada isian tabel 18, terlihat hubungan MK dengan CPMK dan Sub CPMK yang merupakan hasil turunan deskripsi CPL yang telah dirumuskan kesesuaiannya dengan MK tertentu. Hal ini disajikan secara lengkap dapat dilihat pada link <https://bit.ly/MK-CPMK-SubCPMK-BD26> atau QR Code.



Tabel 17. Pemetaan MK-CPMK-SubCPMK

MK	Nama MK	CPL	CPMK	SUB-CPMK	Deskripsi SUB-CPMK
MKU1201	Agama	CPL01	CPMK011	SUB-CPMK0111	Mahasiswa mampu menganalisis dan menginternalisasi konsep ketuhanan dalam ajaran agama sebagai landasan spiritual dalam pengambilan keputusan etis di bidang bisnis digital.
				SUB-CPMK0112	Mahasiswa mampu menganalisis hubungan antara manusia dan agama sebagai pandangan hidup dalam membentuk karakter profesional digital yang bertanggung jawab.
				SUB-CPMK0113	Mahasiswa mampu mengevaluasi konsep beragama dalam konteks kehidupan akademik, sosial, dan profesional di era digital.
				SUB-CPMK0114	Mahasiswa mampu menganalisis kerangka dasar ajaran agama dan relevansinya terhadap pembentukan etika profesi digital.
				SUB-CPMK0115	Mahasiswa mampu mengevaluasi keterkaitan hukum agama, HAM, dan persoalan kontemporer dalam praktik bisnis digital.
				SUB-CPMK0116	Mahasiswa mampu menganalisis peran Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) dalam penguatan nilai keagamaan pada aktivitas bisnis digital.
				SUB-CPMK0117	Mahasiswa mampu mengevaluasi pluralitas, multikulturalisme, dan kerukunan hidup beragama dalam interaksi sosial serta jejaring bisnis digital.
				SUB-CPMK0118	Mahasiswa mampu menganalisis konsep etika dan moral sebagai dasar perilaku profesional pada profesi digital marketer, technopreneur, dan financial technology.

MK	Nama MK	CPL	CPMK	SUB-CPMK	Deskripsi SUB-CPMK
				SUB-CPMK0119	Mahasiswa mampu mengevaluasi konsep dan nilai kedamaian dalam beragama sebagai fondasi membangun ekosistem bisnis digital yang inklusif dan berkelanjutan.
		CPL02	CPMK021	SUB-CPMK0211	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan menampilkan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, jujur, percaya diri, dan profesional dalam aktivitas keilmuan dan kewirausahaan bisnis digital yang berlandaskan nilai keimanan, etika sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman agama.
MKU1202	Pancasila	CPL01	CPMK012	SUB-CPMK0121	Mahasiswa mampu menganalisis urgensi dan relevansi pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter akademik dan profesional pada ekosistem bisnis digital yang beretika.

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

9.4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Dalam penyusunan RPS diperlukan analisis pembelajaran yang meliputi 3 (tiga) aspek di atas (tabel 16, tabel 17, tabel 18). Proses ini dilakukan untuk memenuhi CPL yang dibebankan pada MK. Analisis pembelajaran adalah gambaran tahapan-tahapan pencapaian kemampuan akhir mahasiswa yang berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang dibebankan pada MK. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah kegiatan pembelajaran yang berbasis luaran (*Outcome Based Education*). RPS merupakan dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai CPL yang telah ditetapkan, sehingga harus dapat dijalankan oleh mahasiswa pada setiap tahapan belajar pada mata kuliah terkait. RPS dititik beratkan pada bagaimana memandu mahasiswa untuk belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CPL lulusan yang dibebankan pada mata kuliah, bukan pada kepentingan kegiatan dosen mengajar. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning* disingkat SCL). Format RPS mencakup:

1. Identitas Mata Kuliah
2. Otoritas Mata Kuliah
3. Deskripsi Singkat Mata Kuliah
4. Bahan Kajian
5. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
6. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
7. Daftar Referensi/Pustaka
8. Media Pembelajaran
9. Ambang Batas Kelulusan Mahasiswa
10. Ambang Batas Kelulusan Mata Kuliah
11. Sub CPMK
 - 1) Deskripsi Sub CPMK

- 2) Bahan Kajian / Materi Pembelajaran
- 3) Bentuk dan Metode Pembelajaran
- 4) Estimasi Waktu
- 5) Pengalaman Belajar
- 6) Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian

STMIK Widya Cipta Dharma menyediakan fasilitas aplikasi RPS yang dapat diakses pada laman <https://rps.wicida.ac.id>. Penulisan kode CPL, CPMK dan Sub CPMK harus mengikuti kodifikasi yang telah ditentukan di STMIK Widya Cipta Dharma.

9.5 Metode Pembelajaran

9.5.1 Project-Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*, disingkat PBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Project based learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Mahasiswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Langkah-langkah *Project-Based Learning*, yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005) terdiri dari:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)
2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*)
4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)
6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

9.5.2 Problem-Based Learning/Case-Based Learning

Problem-Based Learning adalah metodologi pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mahasiswa sendiri untuk mengembangkan keterampilan dengan pengetahuan yang relevan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi juga memberikan definisi *Problem-Based Learning* sebagai berikut: *Problem-Based Learning* adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalan informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut. Pada umumnya, terdapat empat langkah yang perlu dilakukan mahasiswa dalam *Problem-Based Learning*, yaitu:

1. Menerima masalah yang relevan dengan salah satu/beberapa kompetensi yang dituntut mata kuliah, dari dosennya;
2. Melakukan pencarian data dan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah;

3. Menata data dan mengaitkan data dengan masalah; dan
4. Menganalisis strategi pemecahan masalah *Problem-Based Learning* adalah belajar dengan memanfaatkan masalah 2 dan mahasiswa harus melakukan pencarian/penggalan informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

BAB X

ASESMEN PEMBELAJARAN

10.1 Teknik Penilaian CPMK

Penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang dipetakan berdasarkan Teknik penilaian. Teknik penilaian dapat dilakukan dalam bentuk Partisipasi (Kehadiran/Quiz), Observasi (praktik/Tugas), Unjuk Kerja (presentasi), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS), dan Tes Lisan (Tugas Kelompok). Adapun tabel teknik penilaian CPMK terlampir di bagian akhir buku Kurikulum Programa Studi Bisnis Digital.

Penilaian CPMK dilakukan pada aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Penilaian ranah sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa (mahasiswa menilai kinerja rekannya dalam satu bidang atau kelompok).
2. Penilaian ranah pengetahuan melalui berbagai bentuk tes tulis dan tes lisan yang secara teknis dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.
3. Penilaian ranah keterampilan melalui penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan melalui praktikum, praktik, simulasi, praktik lapangan, dan lainnya yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan keterampilannya.

10.2 Tahap dan Mekanisme Penilaian

Pada tahap dan mekanisme penilaian diperlukan penetapan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan CPMK yang dimiliki oleh setiap mata kuliah. Pada pemetaan tahap mekanisme dan penilaian diperlukan ketentuan tahap penilaian, teknik penilaian, instrumen, kriteria dan bobot yang ditentukan oleh Program Studi berdasarkan mata kuliah, CPL yang dititipkan pada matakuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah yang ditentukan. Pemilihan metode perhitungan dan bobot pencapaian CPL dan CPMK ditentukan berdasarkan kebijakan Program Studi.

Pada buku kurikulum ini akan dijelaskan salah satu metode perhitungan CPL dan CPMK dengan memberikan total bobot pada setiap matakuliah adalah 100. Total bobot matakuliah tersebut disusun dari bobot-bobot CPMK yang terdapat pada matakuliah tersebut. Besarnya bobot CPMK pada mata kuliah berdasarkan kebijakan Program Studi. Bobot akumulasi pada setiap CPL memungkinkan kurang atau lebih dari 100, sedangkan total bobot pada satu matakuliah adalah 100.

Penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang dipetakan berdasarkan Tahap Penilaian, Teknik Penilaian, Instrumen, Kriteria, dan Bobot.

1. Tahap penilaian dapat dilakukan pada waktu perkuliahan, tengah semester, dan akhir semester.
2. Teknik penilaian bisa dilakukan dalam bentuk Observasi(praktik), Unjuk Kerja (presentasi), Partisipasi (Quiz), Tes Lisan (Tugas Kelompok), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS).
3. Instrumen yang digunakan untuk penilaian proses dapat berupa rubrik dan untuk penilaian hasil dapat menggunakan panduan proyek akhir. Penilaian seyogyanya harus mampu menjangkau indikator-indikator penting terkait dengan kejujuran, disiplin, komunikasi, ketegasan (*decisiveness*) dan percaya diri (*confidence*) yang harus dimiliki oleh mahasiswa.

4. Kriteria menggambarkan apa yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa, dimana diukur berdasarkan hasil praktik, kualitas presentasi, ketepatan jawaban yang semuanya dibuat persentase bobotnya menyesuaikan dengan proses belajar dan capaian pembelajaran yang diharapkan pada setiap MK.

Adapun tabel Teknik Penilaian CPMK Dengan Bobot dapat dilihat pada lampiran di bagian akhir buku ini.

10.3 Bobot Penilaian

Penentuan bobot dan teknik penilaian berdasarkan standar dan metode penilaian yang telah dipilih dan ditetapkan Program Studi. Pada buku kurikulum ini penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang diberi bobot nilainya berdasarkan Teknik penilaian. Teknik penilaian dapat berupa Partisipasi (Kehadiran/Quiz), Observasi(praktik/Tugas), Unjuk Kerja (presentasi), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS), Tes Lisan (Tugas Kelompok). Penentuan teknik penilaian menyesuaikan dengan proses belajar dan capaian pembelajaran yang diharapkan pada setiap MK.

Adapun tabel Bobot Penilaian CPL – MK- CPMK dan Bobot Penilaian MK-CPL-CPMK dapat dilihat pada lampiran di bagian akhir buku ini.

10.4 Rumusan Nilai Akhir MK

Rumusan nilai akhir matakuliah tergantung dari metode perhitungan pencapaian CPL dan CPMK yang digunakan oleh Prodi. Adapun tabel Rumusan Nilai Akhir MK dapat dilihat pada lampiran di bagian akhir buku ini.

10.5 Rumusan Nilai Akhir CPL

Berdasarkan metode perhitungan CPMK dan CPL yang digunakan pada buku kurikulum ini maka akan ditentukan rumusan nilai akhir CPL. Rumusan Nilai Akhir CPL digunakan untuk memberikan kesimpulan skor maksimal CPL berdasarkan pemetaan CPMK dan MK dari CPL tersebut. Skor CPL dapat ditambah dari CPMK yang berasal dari MK yang lainnya. Nilai akumulasi dari setiap CPL dapat kurang atau lebih dari 100 (seratus). Adapun tabel Rumusan Nilai Akhir CPL dapat dilihat pada lampiran di bagian akhir buku ini.

Evaluasi pencapaian CPL setiap mahasiswa (individu) dapat diukur dengan bobot penilaian, rumusan nilai akhir MK dan rumusan nilai akhir CPL. Evaluasi tersebut dapat dimonitor oleh Program Studi dalam beberapa tahap, misal setiap tingkat sampai mahasiswa tersebut lulus. Selain evaluasi dan monitoring pencapaian CPL untuk setiap mahasiswa, Program Studi juga harus melakukan evaluasi dan monitoring pencapaian CPL secara agregat setiap angkatan mahasiswa.

Pencapaian CPL secara agregat merupakan analisis jumlah mahasiswa yang telah lulus pada setiap CPL Prodi. Pencapaian CPL secara agregat dapat dilakukan dengan mengukur persen ketercapaian jumlah mahasiswa yang lulus dalam setiap CPL Prodi. Evaluasi agregat dapat juga ditambahkan dengan analisis pencapaian yang lain sesuai dengan kebutuhan Program Studi. Analisis pencapaian CPL agregat tersebut digunakan oleh Program Studi dalam upaya mengevaluasi kesesuaian batas kelulusan CPL mahasiswa dan batas ketercapaian CPL minimum Prodi dibandingkan dengan hasil pembelajaran mahasiswa.

BAB XI

RENCANA IMPLEMENTASI HAK MERDEKA BELAJAR

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih MK yang akan mereka ambil. MBKM memiliki fleksibilitas dalam penerapan untuk semua perguruan tinggi.

Secara umum, pembelajaran melalui kegiatan MBKM bersifat:

1. Menggantikan kegiatan pemenuhan CPL dalam kurikulum berjalan.
2. Menambah capaian pembelajaran melebihi yang telah ditetapkan dalam kurikulum berjalan.

Program studi dapat merumuskan kebijakan kegiatan-kegiatan MBKM yang akan diselenggarakan dengan mempertimbangkan:

1. Seberapa besar kontribusi kegiatan MBKM dapat menggantikan pembelajaran CPMK kurikulum berjalan.
2. Seberapa besar pengayaan pembelajaran *beyond curriculum* yang dapat diberikan oleh kegiatan MBKM (transfer ketrampilan *soft skill* maupun *hard skill* yang secara praktis tidak dapat direkognisi oleh kurikulum).

Untuk mendukung kebijakan tersebut, maka kurikulum program studi perlu mengatur implementasi kebijakan “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka” yang dinyatakan dalam penetapan kebijakan:

1. Belajar di luar program studi di PT yang sama.
 - a. Terdapat dokumen kerja sama antar Program Studi
 - b. Terdapat dokumen pemetaan MK berdasarkan CPL
2. Belajar di program studi yang sama di luar PT
 - a. Terdapat dokumen kerja sama antar PT yang menaungi masing-masing Program Studi
 - b. Terdapat dokumen pemetaan MK berdasarkan CPL
3. Belajar di program studi yang berbeda di luar PT
 - a. Terdapat dokumen kerja sama antar PT yang menaungi masing-masing Program Studi.
 - b. Terdapat dokumen pemetaan MK berdasarkan CPL
4. Berbagai bentuk kegiatan belajar di luar PT
 - a. Diatur dalam aturan terpisah sesuai dengan jenis kegiatan (Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Studi/Proyek Independen, Penelitian/Riset, Magang, Kegiatan Wirausaha, Proyek Kemanusiaan, Membangun Desa/KKN Tematik, Bela Negara, dan lain-lain).

Hal yang terpenting dalam melakukan harmonisasi OBE dan MBKM dalam kurikulum adalah asesmen. Untuk dapat memenuhi SKS sisanya (mencapai jumlah 144 sks untuk sarjana), mahasiswa dapat memilih mengikuti 8 kegiatan MBKM dan konversi sks nya seperti yang tertera pada buku panduan MBKM STMIK Widya Cipta Dharma. Mahasiswa yang memilih tidak mengikuti program MBKM dapat tetap mengikuti mata kuliah yang ditawarkan oleh Program Studi.

Tabel 18. Kriteria Konversi 20 SKS MBKM

No	Kegiatan	Kriteria Untuk Dapat SKS Penuh (20 SKS)
1	Pertukaran Pelajar	Jenis mata kuliah yang diambil harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan prodi asal untuk lulus (misal memenuhi kurikulum dasar, memenuhi persyaratan kuliah umum, memenuhi persyaratan <i>electives</i>)
2	Magang/Praktik Kerja	• Tingkat kemampuan yang diperlukan untuk magang harus setara dengan level sarjana (bukan tingkat SMA kebawah). • Mahasiswa menjadi bagian dari sebuah tim – terlibat secara aktif di kegiatan tim. • Mahasiswa mendapatkan masukan terkait performa kinerja setiap 2 bulan. • Harus memberikan presentasi di akhir magang kepada salah satu pimpinan Perusahaan.
3	Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan	Menentukan target yang ingin dicapai selama kegiatan (mis. meningkatkan kemampuan numerik siswa, dst.) dan pencapaiannya dievaluasi di akhir kegiatan.
4	Penelitian/Riset	• Jenis penelitian (tingkat kesulitan) harus sesuai dengan tingkat sarjana. • Harus terlibat dalam pembuatan laporan akhir presentasi hasil penelitian.
5	Proyek Kemanusiaan	• Berdedikasi untuk 1 atau 2 proyek utama, dengan fokus: ◦ Pemecahan masalah sosial (misal kurangnya tenaga kesehatan di daerah, sanitasi yang tidak memadai) ◦ Pemberian bantuan tenaga untuk meringankan beban korban bencana • Menghasilkan dampak yang nyata di akhir kegiatan (misal menjadi tenaga medis di Tengah serangan wabah)
6	Kegiatan Wirausaha	• Memiliki rencana bisnis dan target (jangka pendek dan panjang). • Berhasil mencapai target penjualan sesuai dengan target rencana bisnis yang ditetapkan di awal. • Bertumbuhnya SDM di perusahaan sesuai dengan rencana bisnis.
7	Studi Independen	• Jenis studi independen (tingkat kesulitan) harus sesuai dengan tingkat sarjana. • Topik studi independen tidak ditawarkan di dalam kurikulum PT/prodi pada saat ini. • Mahasiswa mengembangkan objektif mandiri beserta dengan desain kurikulum, rencana pembelajaran, jenis proyek akhir, dll yang harus dicapai di akhir studi.
8	Membangun Desa	• Berdedikasi untuk 1 atau 2 proyek utama, dengan fokus: ◦ Peningkatan kapasitas kewirausahaan masyarakat, UMKM, atau BUM Desa. ◦ Pemecahan masalah sosial (misal kurangnya tenaga kesehatan di desa, pembangunan sanitasi yang tidak memadai). • Menghasilkan dampak yang nyata di akhir kegiatan (misal irigasi desa yang lebih memadai, koperasi desa menghasilkan lebih banyak).

Sumber: Buku Panduan Penerapan MBKM STMIK WICIDA (2021)

Adapun mekanisme, penilaian dan penjaminan mutu untuk kegiatan MBKM telah diatur dalam buku panduan penerapan mederka belajar – kampus merdeka STMIK Widya Cipta Dharma.

BAB XII

MANAJEMEN DAN PELAKSANAAN KURIKULUM

Bab ini secara umum berkaitan dengan rencana pelaksanaan kurikulum dan perangkat Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Jelaskan rancangan proses pembelajaran yang meliputi : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi kurikulum.

1. Penetapan

Pada bagian ini terangkan **penetapan** kurikulum yang mengacu pada Dokumen Standar Pendidikan STMIK Widya Cipta Dharma, dilengkapi dengan perangkat pendukung lainnya berupa : Buku panduan pendidikan/peraturan akademik, kalender akademik, jadwal kuliah-praktikum, SK mengajar, daftar sarana/prasarana perkuliahan, dan perangkat pembelajaran (RPS, kontrak perkuliahan)

2. Pelaksanaan

Jelaskan **pelaksanaan** kurikulum yang mengacu pada Dokumen Standar Pendidikan STMIK Widya Cipta Dharma, dilengkapi dengan beberapa perangkat pendukung, misalnya : daftar hadir mahasiswa, daftar hadir dosen, berita acara perubahan jadwal kuliah, check list sarana/prasarana perkuliahan, data hasil kegiatan perkuliahan yang meliputi kehadiran mahasiswa, riwayat mengajar serta kesesuaian materi perkuliahan.

3. Evaluasi

Jelaskan **evaluasi pelaksanaan** kurikulum yang mengacu pada Dokumen Standar Pendidikan STMIK Widya Cipta Dharma, dengan didukung beberapa perangkat berupa: laporan ketercapaian CPL, hasil evaluasi kinerja dosen dalam perkuliahan dan praktikum serta notulensi dan berita acara rapat evaluasi, serta dokumen lain yang relevan].

4. Pengendalian

Jelaskan **Pengendalian** kurikulum yang mengacu pada Dokumen Standar Pendidikan STMIK Widya Cipta Dharma, dengan didukung beberapa perangkat berupa:Laporan ketercapaian CPL secara periodik, Monitoring ketercapaian profil lulusan, monitoring kehadiran dosen dan dokumen lain yang dianggap relevan

5. Peningkatan Kurikulum

Perbaikan kurikulum dilakukan berdasarkan hasil pengukuran CPL dan hasil tracer studi. Perbaikan pengelolaan perkuliahan dilakukan oleh UPPS dengan cara memperbaiki standar proses pembelajaran dan standar penilaian. Perbaikan konten perkuliahan dilakukan prodi dengan perbaikan RPS matakuliah.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Distribusi Matakuliah

SEMESTER 1				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKU1201	Agama	2	
2	MKU1202	Pancasila	2	
3	MKU1204	Bahasa Indonesia	2	
4	MKB1206	Bahasa Inggris	2	
5	BDT1305	Ekonomi Mikro Digital	3	
6	BDT1306	Pengantar Manajemen	3	
7	BDT1307	Pengantar Bisnis Digital	3	
8	BDT1208	Aplikasi Bisnis Digital	2	
9	BDP1109	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital		1
Jumlah SKS			19	1
			20	

SEMESTER 2				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKU2203	Kewarganegaraan	2	
2	BDT2312	Pengantar Akuntansi	3	
3	BDT2313	Matematika Ekonomi dan Bisnis	3	
4	BDT2314	Ekonomi Makro Digital	3	
5	BDT2315	Komunikasi Bisnis dan Personal Branding	3	
6	BDT2316	Manajemen Pemasaran	3	
7	BDT2325	Sistem Informasi Bisnis	3	
Jumlah SKS			20	0
			20	

SEMESTER 3				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB1201	Ilmu Sosial Budaya Dasar	2	
2	MKB1302	Pengantar Algoritma Pemrograman	3	
3	MKB1103	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman	1	
4	MKB1215	Interaksi Manusia dan Komputer	2	

SEMESTER 3				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
5	MKB1116	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer	1	
6	MKB1240	Sistem Basis Data	2	
7	MKB1141	Praktikum Sistem Basis Data		1
8	BDT3224	Akuntansi Keuangan	2	
9	MKB1333	Transformasi Digital	3	
10	BDT3226	Statistika Bisnis	2	
11	BDP3127	Praktikum Statistika Bisnis		1
12	BDT3228	Pengembangan Produk Digital	2	
13	BDT3229	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	
Jumlah SKS			22	2
			24	

SEMESTER 4				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB2320	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	3	
2	MKB2121	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	1	
3	BDT4332	Manajemen Keuangan	3	
4	BDT4333	Analisis Perilaku Konsumen	3	
5	BDT4234	Pemrograman Web	2	
6	BDP4135	Praktikum Pemrograman Web		1
7	BDT4336	Hukum dan Etika Bisnis Digital	3	
8	BDT4337	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital	3	
9	BDT4238	Data Sains	2	
10	BDP4139	Praktikum Data Sains		1
Jumlah SKS			20	2
			22	

SEMESTER 5				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB1225	Metode Penelitian	2	
2	MKB1334	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3	
3	MKB1335	Kecerdasan Bisnis	3	
4	BDT5343	Perdagangan Elektronik•	3	

SEMESTER 5				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
5	BDT5344	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••	3	
6	BDT5345	Teknologi Keuangan•••	3	
Jumlah SKS			17	0
			17	
Pilihan				
1	MKB1326	Penambangan Data	3	
2	MKB1127	Praktikum Penambangan Data	1	
3	IST5319	Manajemen Layanan Teknologi Informasi	3	

SEMESTER 6				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB2328	KKP/PI	3	
2	MKB2229	Kewirausahaan Digital••	2	
3	MKB2330	Manajemen Proyek	3	
4	BDT6349	Pemasaran Digital•	3	
5	BDT6350	Teknologi Blockchain•••	3	
Jumlah SKS			14	0
			14	
Pilihan				
1	TIT4214	Internet of Things	2	
2	TIP4115	Praktikum Internet of Things	1	
3	IST6320	E-business	2	

SEMESTER 7				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB1432	Proyek Mahasiswa	3	
2	BDT7352	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•	3	
3	BDT7353	Manajemen Resiko Digital••	3	
4	BDT7354	Sistem Pembayaran Digital•••	4	
Jumlah SKS			13	0
			13	
Pilihan				
1	MKB1322	Pemrograman Aplikasi Bergerak	3	
2	MKB1123	Praktikum Pemrograman Aplikasi Bergerak	1	

SEMESTER 7				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
3	MKB1324	Analisis dan Visualisasi Data	3	
4	MKB1239	Big Data	2	
5	TIT7322	Komputasi Awan	3	

SEMESTER 8				
No	KDMK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktikum
1	MKB2636	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)	6	
Jumlah SKS			6	0
			6	

Keterangan:

Jumlah sks maksimal dalam semester 1 dan 2 sebanyak 20 SKS/semester

Jumlah sks maksimal diatas semester 2 sebanyak 24 SKS/semester

- : Mata Kuliah Profil Lulusan 1
- : Mata Kuliah Profil Lulusan 2
- : Mata Kuliah Profil Lulusan 3

KKP/PI : Pilih salah satu

MK-Pil : Mata Kuliah Pilihan (MK Wajib Prodi TI dan atau SI)

Sumber: Prodi Bisnis Digital (2026)

Lampiran 2 Konversi Kurikulum Lama ke Kurikulum Baru

Kode MK Lama	Mata Kuliah Lama	SKS Lama	Kode MK Baru	Mata Kuliah Baru	SKS Baru
MPK-6W1201	Pendidikan Agama Islam	2	MKU1201	Agama	2
MPK-6W1202	Pendidikan Agama Kristen				
MPK-6W1203	Pendidikan Agama Katolik				
MPK-6W1204	Pendidikan Agama Hindu				
MPK-6W1205	Pendidikan Agama Budha				
MPK-6W1206	Pendidikan Agama Khon Hu Cu				
MKK-6W1207	Bahasa Inggris Bisnis	2	MKB1206	Bahasa Inggris	2
MKK-6W1208	Dasar Dasar Akuntansi	2	BDT2312	Pengantar Akuntansi	3
MKK-6W1309	Matematika Ekonomi dan Bisnis	3	BDT2313	Matematika Ekonomi dan Bisnis	3
MKK-6W1210	Pengantar Teknologi Informasi	2	BDT1208	Aplikasi Bisnis Digital	2
MKK-6W1211	Praktikum Pengantar Teknologi Informasi	2	BDP1109	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital	1
MPK-6W1212	Pendidikan Pancasila	2	MKU1202	Pancasila	2
MKK-6W1313	Pengantar Bisnis Digital	3	BDT1307	Pengantar Bisnis Digital	3
MKK-6W1214	Pengantar Manajemen	2	BDT1306	Pengantar Manajemen	3
MPK-6W2215	Kewarganegaraan	2	MKU2203	Kewarganegaraan	2
MKK-6W2216	Akuntansi Keuangan	2	BDT3224	Akuntansi Keuangan	2
MKK-6W2217	Algoritma dan Pemrograman	2	MKB1302	Pengantar Algoritma Pemrograman	3
MKK-6W2218	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	2	MKB1103	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman	1

Kode MK Lama	Mata Kuliah Lama	SKS Lama	Kode MK Baru	Mata Kuliah Baru	SKS Baru
MKK-6W2219	Infrastruktur Teknologi Informasi	2			
MKK-6W6255	Manajemen Inovasi	2			
MKK-6P6263	Pemrograman Berbasis Mobile	2			
MKK-6P7272	Komputasi Awan	2			
MKK-6W2220	Manajemen Sumber Daya Manusia	2	BDT3229	Manajemen Sumber Daya Manusia	2
MKK-6W2221	Pemikiran Desain	2			
MKK-6W5246	Manajemen Perubahan	2			
MKK-6W2322	Sistem Informasi Bisnis	3	BDT2325	Sistem Informasi Bisnis	3
MKK-6W2323	Statistika dan Probabilitas	3	BDT3226	Statistika Bisnis	2
			BDP3127	Praktikum Statistika Bisnis	1
MKB-6W3225	Praktikum Pemrograman Data Sains	2	BDT4238	Praktikum Data Sains	1
MKB-6W3232	Pemrograman Data Sains	2		Data Sains	2
MKB-6W3326	Pemrograman Web	3	BDT4234	Pemrograman Web	2
MKB-6W3227	Praktikum Pemrograman Web	2	BDP4135	Praktikum Pemrograman Web	1
MKB-6W3228	UI dan UX	2	MKB1215	Interaksi Manusia dan Komputer	2
MKB-6W3229	Praktikum UI dan UX	2	MKB1116	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer	1
MKK-6W3330	Manajemen Pemasaran	3	BDT2316	Manajemen Pemasaran	3
MKK-6W3231	Manajemen Proses Bisnis	2			
MKK-6P6261	Bisnis Agile	2			
MKK-6W4239	Praktikum Pembelajaran Mesin	2			
MKK-6W4237	Pembelajaran Mesin	2			

Kode MK Lama	Mata Kuliah Lama	SKS Lama	Kode MK Baru	Mata Kuliah Baru	SKS Baru
MKK-6W4233	Analisis dan Perancangan Sistem Bisnis	2	BDT4336	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	3
			BDT4337	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	1
MKK-6W4234	Analisis Media Sosial	2			
MKK-6W4236	Manajemen Media Digital	2			
MKK-6P6262	Lobi dan Negosiasi	2			
MKK-6W4335	Kecerdasan Bisnis	3	BDT5345	Kecerdasan Bisnis	3
MKK-6W4238	Perdagangan Elektronik	2	MKB1225	Perdagangan Elektronik•	3
MKK-6W4240	Pemodelan Bisnis	2	MKB1334	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup••	3
MKK-6W4341	Pemasaran Digital	3	MKB2328	Pemasaran Digital•	3
MKK-6W3224	Analisis Lingkungan Bisnis	2			
MKK-6W5242	Strategi Bisnis	2			
MKK-6W5251	Studi Kelayakan Bisnis	2			
MKK-6W6258	Manajemen Usaha	2			
MKK-6W7267	Valuasi Bisnis	2			
MBB-6W5343	Hukum dan Etika Bisnis Digital	3	BDT4336	Hukum dan Etika Bisnis Digital	3
MKK-6W5245	Manajemen Operasional	2	BDT4337	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital	3
MKK-6W7270	Manajemen Rantai Pasok	2			
MKK-6W5347	Manajemen Resiko	3	BDT7353	Manajemen Resiko Digital••	3
MKK-6W5248	Perilaku Organisasi	2	MKB1334	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
MKK-6W6253	Kepemimpinan	2			
MKK-6W5249	Manajemen Hubungan Pelanggan	2			

Kode MK Lama	Mata Kuliah Lama	SKS Lama	Kode MK Baru	Mata Kuliah Baru	SKS Baru
MKK-6W5250	Perilaku Konsumen	2	BDT4333	Analisis Perilaku Konsumen	3
MPK-6W6252	Bahasa Indonesia	2	MKU1204	Bahasa Indonesia	2
MBB-6W5244	Kewirausahaan	2	MKB2229	Kewirausahaan Digital••	2
MBB-6W6254	Kewirausahaan Digital	2			
MKK-6W6256	Manajemen Keuangan	2	BDT4332	Manajemen Keuangan	3
MBB-6W6257	Manajemen Proyek	2	MKB2330	Manajemen Proyek	3
MKK-6W6259	Metodologi Penelitian	2	MKB1225	Metodologi Penelitian	2
MKK-6P6260	Akuisisi dan Merger	2			
MKK-6P6261	Big Data	2			
MKK-6W7265	Praktikum Big Data	2			
MKK-6P7273	Manajemen Keamanan Data	2			
MKK-6W7266	Inovasi Model Bisnis	2			
MPB-6W7268	Kuliah Kerja Praktek/Penulisan Ilmiah	2	MKB2328	KKP/PI	3
MKK-6W7269	Pengembangan Produk	2	BDT3228	Pengembangan Produk Digital	2
MKK-6W7271	Pemasaran Digital Lanjut	2	BDT7352	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital•	3
MKK-6P7374	Teknologi Keuangan	3	BDT5345	Teknologi Keuangan•••	3
MPB-6W8675	Skripsi	6	MKB2636	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)	6

Lampiran 3 Deskripsi Mata Kuliah

Semester 1

Mata Kuliah	Agama
Kode	MKU1201
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Kurikulum
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK09: Pengembangan Karakter
CPL	CPL01: Menunjukkan sikap Pancasila dan kesadaran terhadap kepentingan bangsa dan negara, serta berkomitmen pada praktik green business sebagai dasar terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S1-S3) CPL02: Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S4-S10)
CPMK	CPMK011: Mahasiswa mampu menerapkan nilai religius berbasis IMTAK dalam pengambilan keputusan dan perilaku profesional pada bidang bisnis digital. CPMK021: Mahasiswa mampu menerapkan sikap jujur, percaya diri, dan profesional berdasarkan nilai keimanan dalam konteks bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Agama dirancang untuk membentuk karakter mahasiswa sebagai individu yang religius, berintegritas, dan berlandaskan pada nilai moral serta etika universal. Mata kuliah ini menempatkan agama sebagai fondasi nilai yang tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga dengan sesama manusia, masyarakat, serta lingkungan hidup. Mahasiswa diajak memahami relevansi ajaran agama dalam konteks kehidupan modern, termasuk bagaimana nilai ketuhanan dapat berdialog dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pendekatan integratif, mahasiswa mempelajari konsep keimanan, ketakwaan, moralitas, keadilan sosial, serta etika profesi dalam bidang bisnis digital. Selain aspek teoritis, mata kuliah ini menekankan internalisasi nilai melalui studi kasus, diskusi reflektif, dan analisis etis terhadap isu-isu kontemporer seperti digitalisasi, keamanan data, keadilan sosial, serta tanggung jawab profesi di era transformasi digital.
Pokok Bahasan	1. Agama dan ilmu pengetahuan: dialog antara iman dan rasio. 2. Hakikat keimanan, ketakwaan, dan tanggung jawab pribadi. 3. Moralitas, integritas, dan etika profesi di bidang teknologi informasi.

	4. Nilai kemanusiaan: kerukunan sosial dan penghormatan terhadap keberagaman. 5. Etika kepemimpinan: tanggung jawab sosial, keadilan, dan pelayanan. 6. Pancasila sebagai dasar etika kebangsaan dan relevansinya dengan nilai agama. 7. Agama, demokrasi, dan keadilan sosial dalam Masyarakat multicultural. 8. Aktualisasi nilai religious dalam akademik, penelitian, dan profesi bisnis digital.
Referensi	1. Hefner, R. W. (2024). Islam and citizenship in Indonesia. Routledge. 2. Larson, E. M. (2023). Ethics of belonging, University of Hawaii Press. 3. Nata, A. (2022). Metodologi Studi Islam. Rajawali Pers. 4. Shihab, M. Q. (2022). Wawasan Al-Qur'an. Mizan. 5. Mangunwijaya, Y. B. (2023). Etika politik dan agama. Kanisius.

Mata Kuliah	Pancasila
Kode	MKU1202
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Kurikulum
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK09: Pengembangan Karakter
CPL	CPL01: Menunjukkan sikap Pancasilais dan kesadaran terhadap kepentingan bangsa dan negara, serta berkomitmen pada praktik green business sebagai dasar terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S1-S3)
CPMK	CPMK012: Mahasiswa mampu menerapkan nilai moral dan etika Pancasila dalam aktivitas akademik dan profesional di lingkungan digital. CPMK013: Mahasiswa mampu berkontribusi dalam pengembangan masyarakat melalui pemanfaatan IPTEK bisnis digital yang berkelanjutan dan berkeadilan sosial..
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Pancasila membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai dasar Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mahasiswa diajak merefleksikan aktualisasi nilai Pancasila dalam kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan teknologi, serta mengaitkannya dengan tantangan global.
Pokok Bahasan	1. Sejarah lahirnya Pancasila 2. Nilai-nilai Pancasila 3. Pancasila sebagai dasar negara 4. Pancasila dalam kehidupan sosial 5. Pancasila dalam kehidupan politik 6. Pancasila dan pembangunan IPTEK 7. Pancasila dan etika profesi

Referensi	1. Kaelan. (2023). Pendidikan Pancasila. Paradigma. 2. Notonagoro. (2022). Filsafat Pancasila. Rajawali Pers. 3. Hidayat, R. (2022). Pancasila dan Kebangsaan. Prenada Media. 4. Setiawan, D. (2023). Aktualisasi nilai Pancasila. Andi Offset. 5. Magnis-Suseno, F. (2022). Etika kebangsaan. Gramedia.
-----------	--

Mata Kuliah	Bahasa Indonesia
Kode	MKU1204
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Kurikulum
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK07: Bahasa dan Skill Komunikasi BK08: Metodologi dan Karya Ilmiah BK09: Pengembangan Karakter
CPL	CPL02: Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S4-S10) CPL06: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas, serta mengintegrasikan prinsip green business, yang diwujudkan dalam dokumen saintifik sebagai dasar pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU1-5)
CPMK	CPMK022: Mahasiswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam komunikasi akademik dan profesional. CPMK023: Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi formal yang santun dan beretika dalam lingkungan profesional digital. CPMK061: Mahasiswa mampu menerapkan kaidah penulisan ilmiah dalam penyusunan karya akademik.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam konteks akademik. Mahasiswa mempelajari teknik penulisan ilmiah, tata bahasa, penyusunan laporan, dan penyusunan skripsi sesuai kaidah. Topik juga mencakup gaya selingkung akademik, etika penulisan, dan penggunaan software penulisan (Mendeley, Zotero).
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar bahasa Indonesia akademik 2. Tata bahasa baku dan ejaan 3. Teknik penulisan ilmiah 4. Penyusunan laporan dan makalah 5. Penulisan skripsi sesuai kaidah akademik 6. Etika penulisan dan plagiarisme

	7. Gaya selingkung akademik 8. Penggunaan software penulisan ilmiah
Referensi	1. Alwi, H., et al. (2022). Tata bahasa baku bahasa Indonesia. Balai Pustaka. 2. Sugiyono. (2023). Penulisan karya ilmiah. Alfabeta. 3. Keraf, G. (2022). Argumentasi dan narasi. Gramedia. 4. Pujiono, S. (2023). Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi. Rajawali Pers. 5. Andayani. (2022). Keterampilan menulis akademik. Deepublish.

Mata Kuliah	Bahasa Inggris
Kode	MKB1206
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK07: Bahasa dan Skill Komunikasi
CPL	CPL05: Mampu menguasai konsep komunikasi bisnis berbasis IMTAK dan IPTEK dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta menerapkan prinsip green business dalam setiap proses komunikasi untuk mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P3)
CPMK	CPMK051: Mahasiswa mampu memahami komunikasi Bahasa Inggris dalam bisnis digital. CPMK052: Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan Bahasa Inggris dalam komunikasi bisnis. CPMK053: Mahasiswa mampu menggunakan Bahasa Inggris dalam presentasi dan komunikasi bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan bahasa Inggris akademik yang relevan dengan bidang Bisnis Digital. Mengacu pada CS Curricula 2023 (Professional Skills), mahasiswa dilatih keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara dalam konteks akademik dan profesional.
Pokok Bahasan	1. Academic reading: teknik membaca teks ilmiah. 2. Academic writing: menyusun paragraph dan esai. 3. Listening comprehension: memahami percakapan akademik. 4. Speaking for academic purposes: diskusi dan presentasi 5. Technical vocabulary in Digital Business. 6. Writing and presenting research reports.
Referensi	1. Bailey, S. (2022). Academic writing. Routledge. 2. Oshima, A., & Hogue, A. (2022). Introduction to academic writing (5 th ed.). Pearson. 3. Azar, B. S. (2022). Understanding and using English grammar (5 th ed.) Pearson. 4. Handayani, T. (2023). English for academic purposes. Rajawali Pers.

Mata Kuliah	Ekonomi Mikro Digital
Kode	BDT1305
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK031: Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan ekonomi bisnis digital berdasarkan konsep ekonomi mikro dan prinsip keberlanjutan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar yang mengantarkan mahasiswa tingkat awal kepada pemahaman tentang Teori Ekonomi Mikro Digital. Secara umum mata kuliah membahas beberapa topik besar, yaitu konsep dasar ilmu ekonomi, permintaan, penawaran, dan pasar barang (output)
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Ilmu Ekonomi dan Ruang Lingkup Ekonomi Mikro 2. Permasalahan Pokok Ekonomi dan Sistem Ekonomi 3. Mekanisme Pasar: Permintaan, Penawaran, dan Keseimbangan Harga 4. Elastisitas Permintaan dan Penawaran 5. Teori Konsumen dan Utilitas 6. Teori Produksi dan Fungsi Produksi 7. Biaya Produksi dalam Jangka Pendek dan Jangka Panjang 8. Pendapatan dan Laba Perusahaan 9. Struktur Pasar: Persaingan Sempurna 10. Struktur Pasar: Monopoli, Oligopoli, dan Persaingan Monopolistik
Referensi	1. Mankiw, N. G. (2012). Principles of Economics (6th ed.). South-Western Cengage Learning. 2. Case, Karl E. & Fair, Ray C. (2007). Prinsip-prinsip Ekonomi Mikro (Edisi Kedelapan). Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia. 3. Pindyck, R. S., & Rubinfeld, D. L. (2018). Microeconomics (9th ed. Global Edition). Pearson Education Limited. 4. Nicholson, W. (2002). Mikroekonomi Intermediate dan Aplikasinya (Ed. 8). Jakarta: Erlangga. 5. Frank, R. H. (2010). Microeconomics and Behavior (8th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

Mata Kuliah	Pengantar Manajemen
Kode	BDT1306
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK032: Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi manajemen dalam organisasi bisnis digital yang efektif dan berkelanjutan.. CPMK033: Mahasiswa mampu menganalisis teori manajemen dalam pengelolaan bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Matakuliah ini mengkaji konsep dasar manajemen terkait dengan gambaran umum manajemen. Perkembangan teori manajemen, lingkungan eksternal organisasi, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan, fungsi pengorganisasian dan perubahan organisasi, motivasi, kepemimpinan dan komunikasi serta fungsi pengawasan dan system informasi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah bervariasi, diskusi dan observasi.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Manajemen dan Perkembangannya 2. Fungsi Manajemen: Perencanaan, Pengorganisasian, Pengarahan, dan Pengendalian 3. Lingkungan Internal dan Eksternal Organisasi 4. Peran Manajer dalam Organisasi Modern 5. Perencanaan Strategis dalam Era Digital 6. Pengambilan Keputusan Manajerial 7. Struktur dan Desain Organisasi 8. Kepemimpinan, Motivasi, dan Dinamika Kelompok 9. Manajemen Sumber Daya Manusia 10. Manajemen Operasi dan Proses Bisnis
Referensi	1. Amirullah. 2015. Pengantar Manajemen. Jakarta: Mitra Wacana Media. 2. Ridhotullah, Suubekti dan Juhar Muhammad. 2015. Pengantar Manajemen. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta. 3. David R. Anderson, Dennis J. Sweeney, et al. 2018. An Introduction to Management Science: Quantitative Approach 15th Edition. Cengage Learning 4. Chaffey, D., Edmundson-Bird, D., & Hemphill, T. 2019. Digital business and e-commerce management . Pearson UK

Mata Kuliah	Pengantar Bisnis Digital
Kode	BDT1307
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK034: Mahasiswa mampu menganalisis konsep bisnis digital dari aspek ekonomi, manajemen, hukum, dan etika bisnis. CPMK035: Mahasiswa mampu mengevaluasi transformasi digital organisasi bisnis secara berkelanjutan. CPMK036: Mahasiswa mampu menganalisis peluang dan pengembangan model bisnis digital berbasis teknologi. CPMK037: Mahasiswa mampu menyusun rencana bisnis produk digital berdasarkan prinsip bisnis dan keberlanjutan. CPMK038: Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar akuntansi dan etika bisnis.
Deskripsi Mata Kuliah	Matakuliah pengantar bisnis digital membahas tentang konsep bisnis secara umum dalam era global dengan risk dan return bisnis yang harus dihadapi pelaku bisnis, jenis usaha dan bentuk-bentuk badan usaha, rencana bisnis dan lingkungan bisnis yang dapat dijabarkan dalam swot analisis, konsep etika bisnis dan tanggung jawab sosial dari para pelaku bisnis, konsep manajemen dan organisasi serta aspek bisnis dalam bidang pemasaran, operasional, sumber daya manusia dan keuangan yang selanjutnya dirangkai dalam sistem informasi manajemen.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Bisnis dan Transformasi Digital 2. Perkembangan Bisnis di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 3. Model Bisnis Digital: E-commerce, Marketplace, dan Platform Ekonomi Digital 4. Ekonomi Digital dan Dampaknya terhadap Bisnis Global 5. Inovasi Teknologi dalam Bisnis (AI, Big Data, IoT, Blockchain) 6. Strategi Manajemen dalam Bisnis Digital 7. Pemasaran Digital (Digital Marketing & Social Media Strategy)
Referensi	1. Dave Chaffey. 2015. Digital Business and E-Commerce Management. New York: Pearson 2. Suryana & Yoga Perdana. 2020. Bisnis Digital: Cara Mudah Bisnis di Era Industri 4.0. Salemba

	3. Rasyad, Z. R. (2025). Pengantar Bisnis Digital. Rajawali Media Utama. 4. Ariandi, M. A., Rasyad, R. Z., Rinaldi, M., & Fernando, R. A. (2025). Optimalisasi Akun Instagram UMKM Toko Hawaii melalui Pendampingan Digital Visual dan Tata Kelola Konten. J-PKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 1(3): 154-161. 5. Rasyad, R. Z., & Mawardah, P. N. (2024). Effective Digital Business Management Strategy: A Structured Approach to Turning Challenges into Opportunities for Sustainable Growth and Innovation. International Journal of Management Science and Information Technology. 492): 366-375. 6. Rasyad, R. Z., & Mawardah, P. N. (2026). Integrasi Perubahan Temporal dalam Bisnis Digital: Pendekatan Teori Proses dan Pemodelan Bebas Agen dalam Era Transformasi Digital. Jurnal Manajemen dan Teknologi. 3(1): 39-48. 7. Rasyad, R.Z., Pajar Pahrudin, & Wurarah, I. F. (2025). INFINITE: Journal of Innovation, Finance, Business, and Technology. 1(1): 20-28.
--	--

Mata Kuliah	Aplikasi Bisnis Digital
Kode	BDT1208
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04 : Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK041: Mahasiswa mampu menerapkan aplikasi bisnis digital untuk pengolahan data, basis data, dan otomatisasi pekerjaan digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Aplikasi Bisnis Digital membahas konsep, arsitektur, implementasi, dan pemanfaatan berbagai aplikasi yang mendukung proses bisnis digital pada organisasi dan perusahaan.
Pokok Bahasan	1. Konsep dan Ekosistem Aplikasi Bisnis Digital 2. Implementasi Aplikasi Bisnis Digital 3. Integrasi Teknologi dalam Aplikasi Bisnis 4. Keamanan, Tata Kelola, dan Green Business 5. Analisis dan Perancangan Solusi Bisnis Digital
Referensi	1. Purnama, S. (2022). Ekonomi Digital: Transformasi Bisnis Dalam Era Digital. SADa Media.

	2. Widagdhaprasana, M., & Dahana Sari, A. S. B. (2024). Transformasi Model Bisnis Media di Era Digital: Dari Konvergensi ke Digitalisasi. Jurnal Ilmu Komunikasi ASPIKOM, 11(2). 3. Saputra, A. M. A., Ramadhani, K., & Ramadhani, S. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengantar Teknologi Informasi Di Universitas Islam Makassar. Teknos: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi, 1(1), 40-52. 4. Taufik, A., Herlambang, T., Wulandari, F., & Sari, D. P. (2022). Pengantar teknologi informasi. Jakarta: Yayasan DPI.
--	--

Mata Kuliah	Praktikum Aplikasi Bisnis Digital
Kode	BDP1109
Semester	Ganjil
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK042: Mahasiswa mampu mengoperasikan aplikasi pengolahan data dan basis data untuk mendukung otomatisasi dan pengambilan keputusan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Praktikum Aplikasi Bisnis Digital memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan, mengonfigurasi, mengintegrasikan, dan mengevaluasi berbagai aplikasi bisnis digital yang digunakan dalam dunia usaha.
Pokok Bahasan	1. Implementasi ERP dan CRM 2. Implementasi Platform Bisnis Digital 3. Business Intelligence dan Integrasi Sistem 4. Implementasi AI dan Teknologi Digital 5. Proyek Implementasi Aplikasi Bisnis Digital
Referensi	1. Purnama, S. (2022). Ekonomi Digital: Transformasi Bisnis Dalam Era Digital. SADA Media. 2. Widagdhaprasana, M., & Dahana Sari, A. S. B. (2024). Transformasi Model Bisnis Media di Era Digital: Dari Konvergensi ke Digitalisasi. Jurnal Ilmu Komunikasi ASPIKOM, 11(2). 3. Saputra, A. M. A., Ramadhani, K., & Ramadhani, S. (2023). Penggunaan Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengantar Teknologi Informasi Di Universitas Islam Makassar. Teknos: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi, 1(1), 40-52.

	4. Taufik, A., Herlambang, T., Wulandari, F., & Sari, D. P. (2022). Pengantar teknologi informasi. Jakarta: Yayasan DPL.
--	--

Semester 2

Mata Kuliah	Kewarganegaraan
Kode	MKU2203
Semester	Genap
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Kurikulum
Prasyarat	MKU1202 (Pancasila)
Bahan Kajian (BK)	BK09: Pengembangan Karakter
CPL	CPL02: Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S4-S10)
CPMK	CPMK024: Mahasiswa mampu menerapkan sikap nasionalisme dan menghargai keberagaman dalam praktik bisnis digital. CPMK025: Mahasiswa mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dan profesional dalam pekerjaan bidang bisnis digital berkelanjutan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini menumbuhkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan aktif melalui pemahaman konstitusi, hak-kewajiban, demokrasi, dan kebinekaan. Fokus pada literasi kewargaan digital, etika bermedia, dan partisipasi publik berbasis data, sehingga mahasiswa mampu menganalisis isu kebangsaan dan berkontribusi solutif di komunitas.
Pokok Bahasan	1. Konstitusi, hak & kewajiban warga negara 2. Demokrasi, rule of law, dan hak asasi 3. Kebinekaan & toleransi 4. Literasi kewargaan digital & etika bermedia 5. Partisipasi publik & advokasi berbasis data 6. Isu kebangsaan kontemporer & studi kasus
Referensi	1. Budiyanto, M. (2023). Pendidikan kewarganegaraan. Rajawali Pers. 2. Kaelan. (2022). Pendidikan Pancasila & kewarganegaraan. Paradigma. 3. Nugroho, Y. (2022). Literasi digital & kewargaan. Gramedia. 4. Branson, M. S. (2023). Civic education in democracies. Sage. 5. Hendrastomo, G. (2022). Civic culture. UGM Press.

Mata Kuliah	Pengantar Akuntansi
Kode	BDT2312
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi

Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK039: Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar akuntansi dan etika bisnis. CPMK0310: Mahasiswa mampu menyusun dan mengevaluasi laporan keuangan berbasis aplikasi akuntansi digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas siklus akuntansi dalam dunia bisnis (Perusahaan Jasa, Perusahaan Dagang, dan Perusahaan Manufaktur) yang menghasilkan laporan keuangan berbasis SAK yang berlaku.
Pokok Bahasan	1. Pengantar Akuntansi dan Peran Akuntansi dalam Bisnis 2. Prinsip Dasar, Konsep, dan Standar Akuntansi 3. Persamaan Dasar Akuntansi 4. Pencatatan Transaksi: Jurnal Umum 5. Buku Besar dan Neraca Saldo 6. Penyesuaian (Adjusting Entries) 7. Penyusunan Laporan Keuangan Dasar (Laba Rugi, Neraca, Perubahan Modal) 8. Jurnal Penutup dan Neraca Saldo Setelah Penutupan 9. Akuntansi untuk Perusahaan Jasa
Referensi	1. IAI. 2025. Standar Akuntansi Keuangan. Penerbit Salemba Empat Jakarta 2. Warren, Carl S; Reeve, James M; and Jonathan E Duchac. 2025. Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia. Jakarta: Penerbit Salemba. 3. Donald E. Kieso, Jerry J. Weygandt, Pengantar Akuntansi Berbasis IFRS, Salemba Empat, Jakarta, 2018. 4. Agus Purwaji, Wibowo, H Murtanto, Pengantar Akuntansi Akuntansi 1 Edisi 2, Salemba Empat.

Mata Kuliah	Matematika Ekonomi dan Bisnis
Kode	BDT2313
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL03 : Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer,

	technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0311 : Mahasiswa mampu menerapkan teknologi informasi dalam pemecahan masalah ekonomi dan bisnis digital. CPMK0312 : Mahasiswa mampu menganalisis dan memformulasikan model matematika ekonomi dan bisnis. CPMK0313 : Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan ekonomi dan bisnis digital menggunakan pendekatan matematika.
Deskripsi Mata Kuliah	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar mulai tentang bagaimana matematika ekonomi dan bisnis dapat membantu pengelolaan bisnis sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat pada umumnya. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa akan mempunyai gambaran bagaimana matematika dapat membantu mengambil keputusan dalam bidang ekonomi dan bisnis.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Matematika dalam Ekonomi dan Bisnis 2. Aljabar dan Persamaan Linear dalam Analisis Bisnis 3. Sistem Persamaan Linear dan Aplikasinya pada Model Ekonomi 4. Fungsi Ekonomi: Fungsi Permintaan, Penawaran, dan Produksi 5. Fungsi Non-Linear dalam Analisis Bisnis 6. Matriks dan Determinan dalam Model Input-Output Ekonomi 7. Diferensial dan Turunan Fungsi Ekonomi
Referensi	1. Bumulo, Hussain. , Mursito, Djoko. 2011. Matematika untuk Ekonomi dan Aplikasinya. Bayumedia Publishing 2. Kalangi, Josep Bintang. 2014. Matematika Ekonomi & Bisnis edisi ke-3. Jakarta: Salemba Empat 3. Sarjono, Haryadi. dan Sanny, Lim 2012. Aplikasi Matematika Untuk Bisnis Dan Manajemen. Jakarta: Salemba Empat 4. Dumairy (2017), Matematika Terapan untuk Bisnis dan Ekonomi, BPFE UGM, Yogyakarta

Mata Kuliah	Ekonomi Makro Digital
Kode	BDT2314
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Kurikulum
Prasyarat	(Ekonomi Mikro Digital)
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0314: Mahasiswa mampu menganalisis konsep ekonomi makro dalam bisnis digital.

	CPMk0315: Mahasiswa mampu mengevaluasi keterkaitan pendapatan nasional, konsumsi, tabungan, dan investasi dalam ekonomi digital. CPMK0316: Mahasiswa mampu menganalisis kebijakan ekonomi dan perdagangan internasional dalam bisnis digital. CPMK0317: Mahasiswa mampu menganalisis pengaruh uang, inflasi, pengangguran, dan lembaga keuangan terhadap bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Ekomi Makro Digital merupakan matakuliah yang mempelajari berbagai kosep dasar kajian makro ekonomi yang meliputi, konsep pendapatan nasional, konsumsi dan tabungan, investasi, keseimbangan GNP 2 sektor, keseimbangan GNP 3 sektor, keseimbangan pada perekonomian terbuka, Uang dan Lembaga Keuangan, Pertumbuhan Ekonomi, Siklus Bisnis, Inflasi dan Pengangguran, serta berbagai Kebijakan Ekonomi Makro
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Ekonomi Makro 2. Pendapatan Nasional: Konsep, Pengukuran, dan Metode Perhitungan 3. Produk Domestik Bruto (PDB) dan Produk Nasional Bruto (PNB) 4. Teori Konsumsi dan Tabungan 5. Teori Investasi dan Peranannya dalam Perekonomian 6. Pasar Uang, Suku Bunga, dan Kebijakan Moneter 7. Permintaan dan Penawaran Agregat 8. Keseimbangan Pendapatan Nasional 9. Inflasi: Penyebab, Dampak, dan Penanggulangan 10. Pengangguran: Jenis, Penyebab, dan Solusi
Referensi	1. Mankiw, N. G. (2010). Macroeconomics. 10th edition. Worth Publisher, New York 2. Froyen, Richard, T. (2013). Macroeconomics: Theories and Policies. 10th edition. Pearson Educational Limited. 3. Parkin Micahe & Bade, Robin. 2019. Macroeconomics 10th edition, Pearson, New York.

Mata Kuliah	Komunikasi Bisnis dan Personal Branding
Kode	BDT2315
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis BK07: Bahasa dan Skill Komunikasi
CPL	CPL05: Mampu menguasai konsep komunikasi bisnis berbasis IMTAK dan IPTEK dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta menerapkan prinsip green business dalam setiap proses komunikasi untuk mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P3)

CPMK	CPMK054: Mahasiswa mampu menerapkan etika komunikasi dalam bisnis digital. CPMK055: Mahasiswa mampu menganalisis konsep komunikasi bisnis dan personal branding. CPMK056: Mahasiswa mampu mengidentifikasi potensi diri untuk pengembangan personal branding. CPMK057: Mahasiswa mampu merancang strategi personal branding berbasis media digital. CPMK058: Mahasiswa mampu menciptakan konten personal branding melalui media digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Komunikasi Bisnis dan Personal Branding membahas konsep, prinsip, dan strategi komunikasi bisnis yang efektif dalam membangun citra profesional dan reputasi individu di era digital. Materi yang dipelajari meliputi komunikasi interpersonal, komunikasi organisasi, komunikasi lintas budaya, etika komunikasi bisnis, teknik presentasi, negosiasi, public speaking, storytelling, serta pengelolaan personal branding melalui berbagai platform digital dan media sosial.
Pokok Bahasan	1. Pengantar Komunikasi Bisnis dan Personal Branding 2. Proses dan Model Komunikasi Bisnis 3. Etika Komunikasi Bisnis Berbasis IMTAK dan Green Business 4. Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Tim 5. Komunikasi Organisasi dan Kepemimpinan 6. Public Speaking dan Presentasi Bisnis 7. Negosiasi dan Komunikasi Persuasif 8. Personal Branding di Media Digital 9. Content Personal Branding 10. Krisis Reputasi dan Manajemen Citra
Referensi	1. Sudaryono. 2022. Komunikasi Bisnis. Jakarta: Prenada Media Group 2. Locker, K. O., & Kaczmarek, S. K. (2024). Business Communication: Building Critical Skills. McGraw-Hill Education. 3. Suryanto, N. (2023). Komunikasi Bisnis & Etika Profesi. Andi Offset. 4. Kriyantono, Rachmat. (2021). Public Relations & Komunikasi Bisnis. Prenadamedia Group. 5. Aribowo, E. (2020). Komunikasi dalam Organisasi. Deepublish. 6. Nasrullah, R. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 7. Fadhol, M. T. (2017). Sharing-mu personal Branding-mu: menampilkan Image dan Karakter di Media Sosial. Visimedia. Jakarta.

Mata Kuliah	Manajemen Pemasaran
-------------	---------------------

Kode	BDT2316
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	(Pengantar Manajemen)
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis BK03: Pemasaran Digital
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0318: Mahasiswa mampu menganalisis konsep pemasaran dalam bisnis digital. CPMK0319: Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pemasaran produk dan jasa digital. CPMK0320: Mahasiswa mampu merumuskan strategi penetapan harga produk dan jasa digital. CPMK0321: Mahasiswa mampu merancang strategi branding dan positioning pasar digital. CPMK0322: Mahasiswa mampu merancang strategi komunikasi pemasaran digital terpadu.
Deskripsi Mata Kuliah	Pemasaran saat ini mengharuskan perusahaan mengubah mekanisme dari mengelola portofolio produk menjadi mengelola portofolio pelanggan. Perusahaan akan mengumpulkan database tentang pelanggan perorangan sehingga perusahaan dapat lebih memahami pelanggan dan memberikan penawaran serta pesan secara pribadi. Perusahaan maupun pemasar perlu menjalankan pemasaran holistik, dimana pengembangan, perancangan, dan implementasi program, proses, dan kegiatan pemasaran yang melihat keluasan dan kesalingtergantungan lingkungan pemasaran saat ini melalui dimensi kunci pemasaran holistik, yaitu: Pemasaran Internal, Pemasaran Terintegrasi, Pemasaran Hubungan, dan Pemasaran Kinerja. Melalui pembelajaran matakuliah Manajemen Pemasaran, mahasiswa akan memperoleh wawasan tentang program-program pemasaran modern yang sesuai dengan abad 21 serta mempraktikkannya sebagai bentuk pemahaman tentang Ilmu Marketing.
Pokok Bahasan	1. Konsep dan Peran Manajemen Pemasaran dalam Bisnis 2. Perilaku Konsumen dan Faktor yang Mempengaruhinya 3. Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) 4. Bauran Pemasaran (Marketing Mix: 4P/7P) 5. Riset Pasar dan Analisis Lingkungan Pemasaran 6. Strategi Produk dan Manajemen Merek 7. Strategi Penetapan Harga dan Faktor yang Mempengaruhi
Referensi	1. Kotler & Keller.2016. Marketing Management 15e Global Edition.Harlow:Pearson

	2. H, Aminuddin, 2020, Manajemen Pemasaran & Perilaku Konsumen : Prinsip Dasar, Strategi dan Implementasi. Penerbit CV. Diandra Primamitra Media, Sleman, Yogyakarta 3. Reken, F. et.all (2024) Pengantar Ilmu Manajemen Pemasaran, CV Gita Lentera, Padang 4. Andardinata, A., & Iskandar, S. (2024). Pengaruh Digital Marketing Dan Innovation Capabilities Melalui Modal Sosial Terhadap Kinerja Pemasaran Pada Wirausaha Perempuan Berbasis UMKM Sektor Agri-Food Di Kota Makassar. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(1), 1212-1226. 5. Fadhilah, R. E., & Nainggolan, B. M. (2024). Peran Kualitas Pelayanan, Kepercayaan dan Pengalaman Pelanggan terhadap Kepuasan Pelanggan. Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen E-Issn, 2598, 4950.
--	--

Mata Kuliah	Sistem Informasi Bisnis
Kode	BDT2325
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0323: Mahasiswa mampu menganalisis konsep transformasi digital dalam bisnis digital. CPMK0324: Mahasiswa mampu menerapkan teknologi digital dalam proses transformasi organisasi bisnis. CPMK0325: Mahasiswa mampu menganalisis strategi transformasi digital yang adaptif dan berkelanjutan. CPMK0326: Mahasiswa mampu mengolah dan mengevaluasi informasi digital untuk penyelesaian masalah bisnis.
Deskripsi Mata Kuliah	Matakuliah sistem informasi bisnis memberikan kajian yang berisi pemahaman tentang peran sistem informasi bisnis dalam mengubah bisnis global, sistem bisnis elektronik (e-business), sumber daya komputasi dan komunikasi, dan perlindungan sistem informasi, aplikasi sistem informasi, sistem pendukung pengambilan keputusan, sumber daya dalam mengelola teknologi informasi sebagai dasar pertimbangan mengelola bisnis dengan tepat. Disamping itu, mata kuliah ini juga membantu dalam membuat manajemen basis data dengan mudah dalam organisasi bisnis. Metode pembelajaran yang digunakan adalah perpaduan antara metode pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, diskusi

	kelompok, praktik dan drill yang mana disesuaikan dengan masing-masing pokok bahasan dalam setiap kali pertemuan.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar sistem informasi bisnis 2. Peran sistem informasi dalam mendukung strategi bisnis digital 3. Komponen utama sistem informasi (hardware, software, data, people, process) 4. Jenis-jenis sistem informasi dalam organisasi bisnis 5. Sistem informasi manajemen dan pengambilan keputusan 6. Sistem pendukung keputusan (Decision Support System) dalam bisnis digital
Referensi	1. Loudon, KC & Loudon, J.P. 2021, Management Information Systems: Managing the Digital Firm(16th ed), Pearson 2. Stair, R. & Reynolds, G., 2020, Principles of Information Systems (13th ed), Cengage Learning 3. O'Brien, J.A., & Marakas, G.M., 2019, Management Information Systems(10th ed), McGraw Hill Education 4. Davis, Gordon B. & Margarethe H. Olson. 1984. Management Information System: Conceptual Foundations, Structure and Development. Second edition. Mc Graw-Hill Kogakusha. Tokyo.

Semester 3

Mata Kuliah	Ilmu Sosial Budaya Dasar
Kode	MKB1201
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	MKU2203 (Kewarganegaraan)
Bahan Kajian (BK)	BK09: Pengembangan Karakter
CPL	CPL02: Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S4-S10)
CPMK	CPMK026: Mahasiswa mampu menganalisis dinamika sosial budaya masyarakat digital secara kritis dan etis.. CPMK027: mahasiswa mampu menjelaskan nilai humaniora sebagai dasar pembentukan karakter profesional. CPMK028: Mahasiswa mampu menganalisis interaksi sosial dalam masyarakat digital secara objektif dan etis. CPMK029: Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan nilai budaya dalam pembentukan etika dan karakter profesional.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep dasar ilmu sosial dan budaya serta relevansinya dengan perkembangan teknologi informasi. Mengacu pada Panduan OBE APTIKOM, mahasiswa dilatih memahami nilai, norma, budaya, dan etika sosial yang berlaku di

	masyarakat serta mengaitkannya dengan etika profesi dan dampak teknologi informasi.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar ilmu sosial dan budaya 2. Nilai dan norma dalam masyarakat 3. Peran budaya dalam pembangunan 4. Perubahan sosial dan peran teknologi informasi 5. Etika sosial dan profesional 6. Pancasila sebagai dasar nilai sosial budaya 7. Studi kasus penerapan etika sosial di bidang BD
Referensi	1. Ritzer, G. (2022). Sociological theory. McGraw Hill. 2. Giddens, A. (2022). Sociology. Polity. 3. Koentjaraningrat. (2023). Pengantar ilmu antropologi. Rineka Cipta. 4. Harsanti, I. (2022). Sosiologi Digital. Rajawali Pers. 5. Turner, J. (2022). Contemporary sociology. Sage.

Mata Kuliah	Pengantar Algoritma Pemrograman
Kode	MKB1302
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK043 : Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar algoritma dan pemrograman terstruktur. CPMK044 : Mahasiswa mampu merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan bisnis digital. CPMK045 : Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma dalam program komputer.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengacu pada CS Curricula 2023 (Programming Fundamentals) dan Panduan OBE APTIKOM. Mahasiswa diperkenalkan pada konsep dasar algoritma, computational thinking, struktur logika, tipe data, struktur kontrol, fungsi, modularitas, array, serta rekursi dasar. Selain teori, mahasiswa juga berlatih membuat pseudocode, flowchart, dan mengimplementasikan algoritma menggunakan bahasa pemrograman. Kompetensi yang ditargetkan adalah kemampuan menganalisis masalah komputasi sederhana, merancang solusi algoritmik, mengevaluasi efisiensi solusi, dan menuliskan kode program dengan benar dan efektif. Mahasiswa juga didorong untuk

	mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, serta terampil dalam debugging, testing, dan dokumentasi program sebagai bagian dari praktik profesional.
Pokok Bahasan	1. Pengantar algoritma dan computational thinking 2. Pseudocode dan flowchart 3. Struktur program dasar: input/output, ekspresi, operator 4. Tipe data dan variabel 5. Struktur kontrol: percabangan 6. Struktur kontrol: perulangan 7. Fungsi, parameter, dan modularitas program 8. Array satu dimensi 9. Array dua dimensi dan struktur data sederhana 10. Rekursi dasar 11. Debugging, testing, dan dokumentasi program 12. Analisis kompleksitas sederhana 13. Mini proyek pemrograman 14. Review dan evaluasi
Referensi	1. Downey, A. (2023). Think Python (3rd ed.). O'Reilly. 2. Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2022). Introduction to algorithms (4th ed.). MIT Press. 3. Deitel, H. M., & Deitel, P. J. (2022). C++ how to program (11th ed.). Pearson. 4. Munir, R. (2022). Algoritma dan pemrograman. Informatika. 5. Anhar. (2023). Pemrograman dasar. Andi Offset.

Mata Kuliah	Praktikum Pengantar Algoritma Pemrograman
Kode	MKB1103
Semester	Ganjil
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK046: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar algoritma dan pemrograman terstruktur. CPMK047: Mahasiswa mampu merancang algoritma untuk menyelesaikan permasalahan bisnis digital. CPMK048: Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma dalam program komputer.
Deskripsi Mata Kuliah	Praktikum ini bertujuan memperkuat pemahaman teori algoritma dan pemrograman melalui latihan langsung. Mahasiswa dilatih menggunakan IDE, menyusun program sederhana, mengimplementasikan struktur kontrol, fungsi, array, dan

	debugging. Mengacu pada CS Curricula 2023, fokusnya adalah keterampilan teknis pemrograman untuk mendukung pemecahan masalah.
Pokok Bahasan	1. Pengenalan IDE dan compiler 2. Struktur program sederhana 3. Percabangan 4. Perulangan 5. Fungsi dan modularitas 6. Array 7. Debugging dasar 8. Mini project pemrograman sederhana
Referensi	1. ZyBooks. (2023). Programming in Python. Zyante. 2. Deitel, H. M., & Deitel, P. J. (2022). C how to program. Pearson. 3. Munir, R. (2022). Algoritma dan pemrograman. Informatika. 4. Wicaksono, A. (2022). Belajar Python praktis. Andi Offset. 5. Downey, A. (2023). Think Python (3rd ed.). O'Reilly.

Mata Kuliah	Interaksi Manusia dan Komputer
Kode	MKB1215
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK049: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan prinsip interaksi manusia dan komputer. CPMK0410: Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna berbasis user-centered design. CPMK0411: Mahasiswa mampu mengevaluasi usability produk dan jasa digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini memperkenalkan teori, prinsip, dan praktik dalam perancangan antarmuka manusia-komputer. Topik meliputi user-centered design, usability, ergonomi, dan evaluasi antarmuka. Mahasiswa belajar menggunakan alat prototyping, menganalisis kebutuhan pengguna, serta melakukan usability testing. Sesuai CS Curricula 2023 (HCI) dan Panduan APTIKOM, penekanan pada penerapan prinsip usability dalam sistem informasi.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar interaksi manusia komputer 2. User-centered design dan prototyping 3. Prinsip usability dan ergonomic 4. Desain navigasi dan arsitektur informasi

	5. Evaluasi usability 6. Penggunaan tools HCI (Figma, Balsamiq) 7. Studi kasus UI/UX sistem informasi
Referensi	1. Dix, A., et al. (2023). Human-computer interaction (5 th ed.) Pearson. 2. Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2022). Interaction design (6th ed.). Wiley. 3. Norman, D. A. (2023). The design of everyday things (rev. ed.). Basic Books. 4. Sutopo, A. H. (2022). Interaksi manusia dan komputer. Andi Offset. 5. Kurniawan, S. H. (2023). Desain UI/UX modern. Deepublish.

Mata Kuliah	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer
Kode	MKB1116
Semester	Ganjil
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0412: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan prinsip interaksi manusia dan komputer. CPMK0413: Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna berbasis user-centered design. CPMK0414: Mahasiswa mampu mengevaluasi usability produk dan jasa digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Praktikum ini berfokus pada penerapan konsep HCI melalui kegiatan perancangan prototipe antarmuka dan usability testing. Mahasiswa menggunakan software desain (misalnya Figma) untuk membuat mockup, melakukan evaluasi usability dengan pengguna nyata, dan memberikan rekomendasi perbaikan. Praktikum menekankan keterampilan aplikatif dan kolaboratif.
Pokok Bahasan	1. Penggunaan software desain UI/UX 2. Membuat prototipe antarmuka sederhana 3. Evaluasi usability dengan pengguna 4. Analisis hasil usability testing 5. Mini project desain UI/UX sistem informasi
Referensi	1. Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2022). Interaction design (6th ed.). Wiley. 2. Norman, D. A. (2023). The design of everyday things. Basic Books. 3. Dix, A., et al. (2023). Human-computer interaction. Pearson.

	4. Kurniawan, S. H. (2023). Desain UI/UX modern. Deepublish. 5. Sutopo, A. H. (2022). Praktikum HCI. Andi.
--	---

Mata Kuliah	Sistem Basis Data
Kode	MKB1240
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0415 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan arsitektur basis data. CPMK0416 : Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan basis data relasional.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas teori dan praktik sistem basis data yang lebih mendalam dibandingkan Konsep Basis Data. Topik meliputi desain database tingkat lanjut, optimisasi query, manajemen transaksi, mekanisme recovery, serta aspek keamanan. Mahasiswa dilatih untuk memahami peran DBMS dalam organisasi modern, mengaitkan kebutuhan proses bisnis dengan desain data yang efisien, dan mengaplikasikan teknik pengelolaan data untuk mendukung pengambilan keputusan. Mengacu IS2020 dan CS Curricula 2023 (Data Management), kuliah ini menggabungkan kajian teoretis dengan praktik laboratorium, studi kasus organisasi, dan mini-project.
Pokok Bahasan	1. Review ERD, normalisasi, dan desain skema 2. Optimisasi query dan perancangan indeks 3. Transaksi, concurrency control, dan recovery 4. Keamanan basis data (akses, auditing, privilege) 5. Stored procedure, trigger, dan fungsi 6. Integrasi database dengan aplikasi 7. Big Data dan NoSQL (pengantar) 8. Mini project sistem basis data organisasi
Referensi	1. Coronel, C., & Morris, S. (2023). Database systems: design, implementation, & management. Cengage. 2. Elmasri, R., & Navathe, S. (2022). Fundamentals of database systems (7th ed.). Pearson. 3. Harrington, J. (2022). Relational database design & implementation (4th ed.). Morgan Kaufmann. 4. Raharjo, B. (2022). Belajar SQL modern. Informatika. 5. Kadir, A. (2023). Pengenalan sistem basis data. Andi.

Mata Kuliah	Praktikum Sistem Basis Data
Kode	MKB1141
Semester	Ganjil
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0417 : Mahasiswa mampu mengimplementasikan basis data relasional menggunakan DBMS dan SQL. CPMK0418 : Mahasiswa mampu mengembangkan dan mengevaluasi basis data untuk kebutuhan bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Praktikum ini dirancang untuk melatih mahasiswa dalam mengimplementasikan desain basis data pada DBMS modern. Mahasiswa mempraktikkan pembuatan skema, optimisasi query, stored procedure, trigger, serta administrasi dasar. Selain itu, mahasiswa diberikan studi kasus berupa data organisasi yang harus diolah, dianalisis, dan disajikan sebagai laporan. Dengan demikian, mahasiswa mampu memahami aspek praktis dari pengelolaan basis data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi dan mendukung pengambilan keputusan.
Pokok Bahasan	1. Implementasi skema database 2. Query SQL tingkat lanjut (JOIN, agregasi, subquery) 3. Stored procedure, fungsi, dan trigger 4. Manajemen hak akses dan keamanan dasar 5. Optimisasi query dan indeks 6. Integrasi database dengan aplikasi sederhana 7. Mini project basis data organisasi
Referensi	1. Coronel, C., & Morris, S. (2023). Database systems. Cengage. 2. McCreary, D. (2022). Learning SQL the right way. O'Reilly. 3. Raharjo, B. (2022). Belajar SQL modern. Informatika. 4. Kadir, A. (2023). Praktikum basis data. Andi. 5. Prasetyo, E. (2023). SQL untuk pemula. Deepublish.

Mata Kuliah	Akuntansi Keuangan
Kode	BDT3224
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	(Pengantar Akuntansi)
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis

CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0327 : Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi laporan keuangan berdasarkan standar akuntansi. CPMK0328 : Mahasiswa mampu menyusun dan mengevaluasi laporan keuangan berbasis teknologi digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah akuntansi keuangan merupakan mata kuliah yang memberikan dasar pemahaman mahasiswa dalam Pencatatan Akuntansi Keuangan secara umum dan benar. Pada mata kuliah ini diberikan pengetahuan terkait konsep Akuntansi Keuangan sebagai landasan pemahaman dalam kajian berikutnya mengenai format laporan keuangan, <i>cash</i> , piutang dan persediaan. Dengan penyelenggaraan mata kuliah Akuntansi Keuangan diharapkan dapat tercipta wahana pembelajaran bagi para mahasiswa untuk mengetahui, mengkaji, dan memahami Akuntansi yang berlaku. Penilaian akhir keberhasilan belajar mahasiswa pada mata kuliah ini menggunakan acuan patokan (PAP) dengan unsur penilaian meliputi unsur kehadiran, tugas-tugas, UTS, dan UAS.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Akuntansi Keuangan 2. Standar Akuntansi Keuangan dan Prinsip-Prinsip Akuntansi 3. Siklus Akuntansi dalam Perusahaan Jasa dan Dagang 4. Penyusunan Laporan Keuangan Dasar: Neraca, Laba Rugi, dan Perubahan Ekuitas 5. Akuntansi Kas dan Setara Kas 6. Akuntansi Piutang Usaha dan Cadangan Kerugian Piutang 7. Akuntansi Persediaan dan Metode Penilaian Persediaan 8. Akuntansi Aset Tetap: Perolehan, Penyusutan, dan Pelepasan 9. Akuntansi Aset Tidak Berwujud 10. Akuntansi Kewajiban Jangka Pendek
Referensi	1. Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2022). Intermediate accounting (18th ed.). Wiley. 2. Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Mitchell, J. E. (2024). Financial accounting (12th ed.). Wiley. 3. Ikatan Akuntan Indonesia. (2024). Standar akuntansi keuangan efektif per 1 Januari 2024. IAI. 4. Romney, M. B., Steinbart, P. J., Summers, S. L., & Wood, D. A. (2024). Accounting information systems (16th ed.). Pearson.

Mata Kuliah	Transformasi Digital
Kode	MKB1333
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-

Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0329 : Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan Sistem Informasi Bisnis dalam bisnis digital. CPMK0330 : Mahasiswa mampu mengevaluasi struktur Sistem Informasi Bisnis sebagai pendukung aktivitas organisasi. CPMK0331 : Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang pengambilan keputusan bisnis berbasis sistem informasi. CPMK0332 : Mahasiswa mampu merancang dan mengevaluasi Sistem Informasi Bisnis untuk pengelolaan bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengeksplorasi transformasi digital dalam organisasi modern, termasuk strategi digital, model bisnis baru, inovasi teknologi, serta dampaknya terhadap proses bisnis dan masyarakat. Mahasiswa mempelajari peran big data, cloud computing, IoT, AI, dan platform digital dalam mendukung daya saing organisasi. Mengacu IS2020 dan literatur manajemen strategis SI, mata kuliah ini menekankan critical thinking, studi kasus organisasi nyata, serta perencanaan roadmap digital.
Pokok Bahasan	1. Konsep dan ruang lingkup transformasi digital 2. Strategi digital dan alignment dengan strategi bisnis 3. Perubahan model bisnis melalui teknologi digital 4. Cloud computing dan layanan digital 5. Big data dan analitik bisnis 6. Artificial Intelligence dan IoT 7. Transformasi organisasi dan manajemen perubahan 8. Studi kasus transformasi digital di organisasi
Referensi	1. Westerman, G., Bonnet, D., & McAfee, A. (2023). Leading digital: Turning technology into business transformation. Harvard Business Press. 2. Verhoef, P. C., et al. (2022). Digital transformation and disruption. Routledge. 3. Matt, C., Hess, T., & Benlian, A. (2022). Digital transformation strategies. Business & Information Systems Engineering. 4. Jogiyanto, H. M. (2023). Sistem informasi strategis. Andi Offset. 5. Rahman, F. (2022). Transformasi digital organisasi. Deepublish.

Mata Kuliah	Statistika Bisnis
Kode	BDT3226
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi

Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0333 : Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi permasalahan bisnis digital menggunakan metode statistika.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar statistika bisnis, populasi dan sampel, probabilitas, penyajian data deskriptif, analisis data inferensial dan pengujian hipotesa untuk penelitian bisnis. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan diskusi, serta CBL (case based learning).
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar statistika dan perannya dalam bisnis digital 2. Pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data bisnis 3. Ukuran pemusatan (mean, median, modus) dalam analisis bisnis 4. Ukuran penyebaran (varian, standar deviasi, range) dalam data bisnis 5. Probabilitas dan penerapannya dalam pengambilan keputusan 6. Distribusi peluang (binomial, normal, dan lainnya) dalam analisis bisnis 7. Sampling dan teknik pengambilan sampel data bisnis
Referensi	1. Anderson, D. R., Sweeney, D. J., Williams, T. A., Camm, J. D., & Cochran, J. J. Statistics for Business & Economics. Cengage Learning. 2. Sugiyono. Statistika untuk Penelitian. Alfabeta. 3. Ghozali, I. Aplikasi Analisis Multivariate. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 4. Suharyadi & Purwanto. Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern. Salemba Empat.

Mata Kuliah	Praktikum Statistika Bisnis
Kode	BDP3127
Semester	Ganjil
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)

CPMK	CPMK0334 : Mahasiswa mampu menerapkan metode statistika untuk pengambilan keputusan bisnis berbasis data.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar statistika bisnis, populasi dan sampel, probabilitas, penyajian data deskriptif, analisis data inferensial dan pengujian hipotesa untuk penelitian bisnis. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan diskusi, serta CBL (case based learning).
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar statistika dan perannya dalam bisnis digital 2. Pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data bisnis 3. Ukuran pemusatan (mean, median, modus) dalam analisis bisnis 4. Ukuran penyebaran (varian, standar deviasi, range) dalam data bisnis 5. Probabilitas dan penerapannya dalam pengambilan keputusan 6. Distribusi peluang (binomial, normal, dan lainnya) dalam analisis bisnis 7. Sampling dan teknik pengambilan sampel data bisnis
Referensi	1. Anderson, D. R., Sweeney, D. J., Williams, T. A., Camm, J. D., & Cochran, J. J. Statistics for Business & Economics. Cengage Learning. 2. Sugiyono. Statistika untuk Penelitian. Alfabeta. 3. Ghozali, I. Aplikasi Analisis Multivariate. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 4. Suharyadi & Purwanto. Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern. Salemba Empat.

Mata Kuliah	Pengembangan Produk Digital
Kode	BDT3228
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK02: Kewirausahaan
CPL	CPL03 : Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sebagai dasar pembentukan technopreneur yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK2) CPL08 : Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business untuk mendukung terbentuknya digital marketer yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK1)
CPMK	CPMK0335 : Mahasiswa mampu menyiapkan dan memvalidasi instrumen pengembangan produk digital secara efektif dan berkelanjutan. CPMK081 : Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pengelolaan usaha.

	CPMK082 : Mahasiswa mampu merancang produk bisnis digital berdasarkan kebutuhan pasar.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini akan melatih mahasiswa untuk menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi, metodologi agile/lean startup, serta integrasi digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK. Selain itu, mahasiswa juga akan mengembangkan keterampilan kolaboratif, inovatif, dan adaptif terhadap dinamika revolusi industri 4.0 dan society 5.0, sehingga mampu menghasilkan solusi digital yang relevan dan berkelanjutan.
Pokok Bahasan	1. Pengantar perancangan dan pengembangan produk digital 2. Breakthrough dan penggalian ide inovasi. 3. perencanaan produk digital 4. Pengajuan ide inovasi. 5. Memahami keinginan pengguna. 6. Spesifikasi Produk Digital 7. Quality Function Deployment. 8. Concept generation. 9. Pemilihan konsep produk. 10. Perancangan prototype produk. 11. Konsep produk. 12. Analisis ekonomis pengembangan produk.
Referensi	1. Cagan, M. (2024). Transformed: Moving to the product operating model. Wiley. 2. Perri, M., & Tilles, D. (2023). Product operations: How successful companies build better products at scale. Product Institute. 3. Gothelf, J., & Seiden, J. (2024). Who does what by how much? A practical guide to customer-centric OKRs. Sense & Respond Press. 4. Rogers, D. L. (2023). The digital transformation roadmap. Columbia Business School Publishing.

Mata Kuliah	Manajemen Sumber Daya Manusia
Kode	BDT3229
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0336 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep manajemen sumber daya manusia dalam bisnis digital.

	CPMK0337 : Mahasiswa mampu menerapkan teknologi informasi dalam pengelolaan sumber daya manusia. CPMK0338 : Mahasiswa mampu mengevaluasi aktivitas manajemen sumber daya manusia dalam organisasi bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) membahas tentang fungsi pengelolaan SDM dalam organisasi mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pengaktualisasian, dan pengendalian SDM dalam organisasi. Mata kuliah ini mengkaji proses SDM mulai dari proses SDM yang meliputi analisis jabatan, seleksi, rekrutmen, penempatan, pelatihan dan pengembangan, hingga proses pasca kerja. Metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan diskusi agar mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. HRM membahas proses HR yang dilaksanakan secara holistik oleh suatu organisasi karena HRM merupakan tahapan yang tidak dapat dipisahkan. Output pembelajarannya adalah mahasiswa dapat melakukan tahapan pengadaan SDM mulai dari proses analisis kebutuhan hingga pension.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar dan Peran MSDM dalam Organisasi 2. Fungsi dan Tujuan MSDM dalam Bisnis Modern 3. Perencanaan dan Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia 4. Rekrutmen dan Seleksi Karyawan 5. Orientasi, Penempatan, dan Pengembangan Karier 6. Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi Karyawan 7. Penilaian Kinerja Karyawan 8. Sistem Kompensasi dan Pengupahan 9. Hubungan Industrial dan Peraturan Ketenagakerjaan 10. Kesehatan, Keselamatan, dan Kesejahteraan Kerja
Referensi	1. Gary Dessler. <i>Human Resource Management</i>. Pearson. 2. Armstrong, Michael. <i>Armstrong's Handbook of Human Resource Management Practice</i>. 3. Noe, R.A. <i>Human Resource Management: Gaining a Competitive Advantage</i>. 4. Mathis, R.L., & Jackson, J.H. <i>Human Resource Management</i>.

Semester 4

Mata Kuliah	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Kode	MKB2320
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur,

	dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0419 : Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan merancang sistem informasi. CPMK0420 : Mahasiswa mampu mengevaluasi keberhasilan desain sistem informasi.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengacu pada IS2020 dan CS Curricula 2023 (Systems Analysis & Design). Materi berfokus pada konsep, metode, dan teknik dalam menganalisis serta merancang sistem informasi. Mahasiswa mempelajari siklus hidup pengembangan sistem (SDLC), pendekatan agile, pemodelan proses dan data, analisis kebutuhan pengguna, serta teknik dokumentasi sistem. Selain itu, mahasiswa juga dikenalkan pada penggunaan alat bantu modern (CASE tools, UML, BPMN) untuk merancang solusi SI. Pembelajaran menekankan keterkaitan antara analisis kebutuhan dengan pencapaian tujuan organisasi, serta mengasah kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam memformulasikan solusi yang efektif dan efisien. Penekanan khusus diberikan pada manajemen proses bisnis (Business Process Management/BPM): mahasiswa memetakan dan menganalisis proses bisnis berjalan (as-is), mengidentifikasi peluang perbaikan, serta merancang proses usulan (to-be) sebagai dasar perancangan sistem informasi yang selaras dengan tujuan organisasi.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar analisis & perancangan sistem 2. Siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) 3. Pengumpulan & analisis kebutuhan pengguna 4. Pemodelan & analisis proses bisnis (DFD, BPMN) 5. Manajemen & peningkatan proses bisnis (BPM): pemodelan as-is/to-be, business process improvement 6. Pemodelan data (ERD, UML Class Diagram) 7. Perancangan input, output, & antarmuka 8. Dokumentasi sistem 9. Pendekatan agile & iterative development 10. Studi kasus analisis kebutuhan & perancangan SI
Referensi	1. Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2022). Systems analysis and design (11th ed.). Pearson. 2. Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2023). Systems analysis and design in a changing world (8th ed.). Cengage. 3. Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M. (2022). Systems analysis and design (8th ed.). Wiley. 4. Hutahaeen, J. (2022). Analisis dan desain sistem informasi. Deepublish. 5. Jogyanto, H. M. (2023). Analisis & desain sistem informasi. Andi Offset.

Mata Kuliah	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Kode	MKB2121
Semester	Genap
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)

Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK05: Ilmu Komputer
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0421 : Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan merancang sistem informasi. CPMK0422 : Mahasiswa mampu mengevaluasi desain sistem informasi.
Deskripsi Mata Kuliah	Praktikum ini melatih mahasiswa untuk mengaplikasikan teori analisis dan perancangan SI dengan menggunakan studi kasus nyata. Mahasiswa menggunakan perangkat lunak pemodelan seperti UML tools dan BPMN, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, membuat rancangan proses dan data, serta mendokumentasikan hasil perancangan. Praktikum ini juga mengajarkan kolaborasi tim dalam menyelesaikan project mini berbasis SI. Sebagai bagian dari praktik manajemen proses bisnis (BPM), mahasiswa berlatih memodelkan proses bisnis as-is, menganalisis permasalahannya, dan merancang proses to-be yang lebih baik menggunakan BPMN.
Pokok Bahasan	1. Penggunaan tools pemodelan sistem (UML, BPMN) 2. Studi kasus analisis kebutuhan pengguna 3. Pemodelan proses bisnis dengan DFD/BPMN 4. Analisis proses bisnis as-is & perancangan proses to-be (business process improvement) 5. Perancangan ERD & Class Diagram 6. Perancangan input/output & antarmuka 7. Mini project analisis & perancangan SI
Referensi	1. Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M. (2022). Systems analysis and design. Wiley. 2. Satzinger, J. W., et al. (2023). Systems analysis and design in a changing world. Cengage. 3. Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2022). Systems analysis and design. Pearson. 4. Jogiyanto, H. M. (2023). Analisis & desain sistem informasi. Andi. 5. Hutahaean, J. (2022). Analisis dan desain sistem informasi. Deepublish.

Mata Kuliah	Manajemen Keuangan
Kode	BDT4332
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi

Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0339 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep manajemen keuangan dalam bisnis digital. CPMK0340 : Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi manajemen keuangan pada organisasi bisnis digital. CPMK0341 : Mahasiswa mampu menerapkan teknologi informasi dalam pengelolaan dan analisis keuangan digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini berisi tentang konsep dasar manajemen keuangan perusahaan terkait dengan pengembangan manajemen keuangan, tanggung jawab manajer keuangan, analisis laporan keuangan, lingkungan keuangan, analisis nilai waktu uang, model penilaian obligasi dan saham, analisis biaya modal, Teknik penganggaran modal, modal penganggaran, analisis arus kas proyek, dan pengelolaan keuangan daerah. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode diskusi kelompok, yaitu diskusi tentang suatu masalah pengelolaan keuangan dalam rangka mempersiapkan diri sebagai pekerja di perusahaan dan sebagai wirausaha.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar manajemen keuangan dalam bisnis modern dan digital 2. Tujuan, fungsi, dan ruang lingkup manajemen keuangan 3. Analisis laporan keuangan (rasio likuiditas, solvabilitas, profitabilitas, aktivitas) 4. Manajemen modal kerja dan perencanaan kas 5. Time value of money (nilai waktu dari uang) 6. Manajemen investasi jangka pendek dan jangka panjang 7. Sumber pendanaan: internal dan eksternal 8. Struktur modal dan biaya modal 9. Kebijakan dividen dan manajemen laba
Referensi	

Mata Kuliah	Analisis Perilaku Konsumen
Kode	BDT4333
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi

	industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0342 : Mahasiswa mampu menganalisis perilaku konsumen sebagai dasar strategi pemasaran digital. CPMK0343 : Mahasiswa mampu mengevaluasi kebutuhan pasar dan perilaku konsumen berbasis data. CPMK0344 : Mahasiswa mampu menerapkan metode analisis perilaku konsumen dalam bisnis digital. CPMK0345 : Mahasiswa mampu merumuskan keputusan strategis berdasarkan analisis perilaku konsumen.
Deskripsi Mata Kuliah	Mahasiswa akan mempelajari model-model perilaku konsumen, proses pengambilan keputusan, customer journey, hingga tren konsumsi pada era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Selain itu, mahasiswa juga akan dilatih menganalisis data konsumen menggunakan berbagai metode dan teknologi informasi untuk menghasilkan strategi bisnis yang relevan, beretika, dan berkelanjutan.
Pokok Bahasan	1. Pemahaman mengenai pengaruh faktor budaya. 2. Pemahaman mengenai pengaruh faktor-faktor sosial. 3. Pemahaman mengenai faktor psikologis. 4. Pemahaman mengenai proses psikologi konsumen online. 5. Pemahaman mengenai tahap-tahap proses pengambilan keputusan membeli. 6. Persepsi terhadap resiko. 7. Kategori produk Low & High Involvement. 8. Fenomena Unplanned purchase. 9. Fenomena loyalitas merk. 10. Pengaruh penetapan harga terhadap persepsi konsumen. 11. Fenomena konsumerisme. 12. Fenomena perlindungan terhadap konsumen.
Referensi	1. Hawkins, D. I., & Mothersbaugh, D. I. (2016). Consumer Behavior: Building Marketing Strategy. New York: McGraw-Hill 2. Philip Kotler, Waldemar Pfoertsch, Uwe Sponholz. (2021). H2H Marketing The Genesis of Human to Human Marketing. New York 3. Alserhan, B. (2015). The Principles of Islamic Marketing. Londong and New York, Routledge.

Mata Kuliah	Pemrograman Web
Kode	BDT4234
Semester	Genap
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis

	IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0423 : Mahasiswa mampu merancang antarmuka web yang fungsional dan ramah pengguna. CPMK0424 : Mahasiswa mampu menghasilkan konten dan produk media digital berbasis web. CPMK0425 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar pemrograman dalam pengembangan aplikasi web. CPMK0426 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep basis data dalam aplikasi web.
Deskripsi Mata Kuliah	Setelah mengikuti mata kuliah ini, Mahasiswa akan memiliki pemahaman mengenai perkembangan teknologi web dan dasar-dasar HTML; Membuat aplikasi client-side menggunakan XHTML, CSS, PHP dan JavaScript; Koneksi ke DBMS; Membuat aplikasi web sederhana; Membuat sistem informasi sederhana berbasis web; Mampu membuat aplikasi web service.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar pemrograman web dan arsitektur client-server 2. Pengenalan HTML, struktur dokumen, dan elemen dasar web 3. Desain tampilan dengan CSS (layout, warna, tipografi, responsivitas) 4. Dasar interaktivitas dengan JavaScript 5. DOM (Document Object Model) dan event handling 6. Formulir web dan validasi data 7. Integrasi web dengan basis data sederhana (CRUD) 8. Konsep server-side programming (PHP/Node.js atau framework lain) 9. Penerapan algoritma dalam pengolahan data web 10. Konsep API (Application Programming Interface) dan integrasi layanan eksternal
Referensi	1. Duckett, J. (2023). HTML & CSS: design and build websites. Wiley. 2. Flanagan, D. (2023). JavaScript: the definitive guide. O'Reilly. 3. Ullman, L. (2022). PHP and MySQL for dynamic web sites. Peachpit Press. 4. Ramadhan, A. (2023). Pemrograman web modern. Andi Offset. 5. Fajri, I. (2022). Praktikum pemrograman web. Deepublish.

Mata Kuliah	Praktikum Pemrograman Web
Kode	BDP4135
Semester	Genap
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business,

	sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0427 : Mahasiswa mampu merancang antarmuka web yang fungsional dan ramah pengguna. CPMK0428 : Mahasiswa mampu menghasilkan konten dan produk media digital berbasis web. CPMK0429 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar pemrograman dalam pengembangan aplikasi web. CPMK0430 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep basis data dalam aplikasi web.
Deskripsi Mata Kuliah	Setelah mengikuti mata kuliah ini, Mahasiswa akan memiliki pemahaman mengenai perkembangan teknologi web dan dasar-dasar HTML; Membuat aplikasi client-side menggunakan XHTML, CSS, PHP dan JavaScript; Koneksi ke DBMS; Membuat aplikasi web sederhana; Membuat sistem informasi sederhana berbasis web; Mampu membuat aplikasi web service.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar pemrograman web dan arsitektur client-server 2. Pengenalan HTML, struktur dokumen, dan elemen dasar web 3. Desain tampilan dengan CSS (layout, warna, tipografi, responsivitas) 4. Dasar interaktivitas dengan JavaScript 5. DOM (Document Object Model) dan event handling 6. Formulir web dan validasi data 7. Integrasi web dengan basis data sederhana (CRUD) 8. Konsep server-side programming (PHP/Node.js atau framework lain) 9. Penerapan algoritma dalam pengolahan data web 10. Konsep API (Application Programming Interface) dan integrasi layanan eksternal
Referensi	1. Duckett, J. (2023). HTML & CSS: design and build websites. Wiley. 2. Flanagan, D. (2023). JavaScript: the definitive guide. O'Reilly. 3. Ullman, L. (2022). PHP and MySQL for dynamic web sites. Peachpit Press. 4. Ramadhan, A. (2023). Pemrograman web modern. Andi Offset. 5. Fajri, I. (2022). Praktikum pemrograman web. Deepublish.

Mata Kuliah	Hukum dan Etika Bisnis Digital
Kode	BDT4336
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL01 : Menunjukkan sikap Pancasila dan kesadaran terhadap kepentingan bangsa dan negara, serta berkomitmen pada praktik green business sebagai dasar terbentuknya digital marketer,

	technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S1-S3) CPL02 : Menunjukkan sikap jujur, bertanggung jawab, percaya diri, kematangan emosional, dan beretika serta komitmen sebagai pembelajar sepanjang hayat, dengan perilaku profesional yang mendukung praktik green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (S4-S10) CPL03 : Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK014 : Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi hukum, regulasi, dan etika profesi dalam bisnis digital berdasarkan nilai Pancasila dan prinsip green business. CPMK0210 : Mahasiswa mampu menerapkan prinsip hukum dan etika bisnis digital dalam pengambilan keputusan profesional. CPMK0346 : Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi penerapan hukum dan etika bisnis digital. CPMK0347 : Mahasiswa mampu merancang penerapan hukum, etika bisnis, dan green business dalam bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Memberikan pemahaman tentang pengambilan keputusan etis yang tepat serta perilaku etis dalam dunia bisnis yang harus mempertimbangkan kepentingan dan harapan kelompok pemangku kepentingan di samping pemegang saham. Hukum dan etika bisnis merupakan matakuliah yang dapat dijadikan pedoman dalam pengambilan keputusan etis yang terkait dengan tata kelola dan etika manajemen risiko di era baru serta memberikan pemahaman penting dari tantangan bisnis. Hukum dan etika bisnis mengeksplorasi secara mendalam berbagai kasus nyata yang terjadi serta contoh pada skala internasional sehingga dapat memberikan pengalaman belajar.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Hukum dan Etika dalam Bisnis 2. Nilai-Nilai Pancasila dalam Praktik Bisnis Digital 3. Prinsip Tanggung Jawab, Kejujuran, dan Integritas dalam Bisnis 4. Peran Etika dalam Membangun Kepercayaan Konsumen Digital 5. Sistem Hukum Ekonomi dan Bisnis di Indonesia 6. Regulasi Bisnis Digital di Indonesia (UU ITE, Perlindungan Data, dan e-Commerce) 7. Hak Kekayaan Intelektual dalam Bisnis Digital
Referensi	1. Prasetyo, B. (2010). Etika Bisnis: Perspektif Teori dan Praktik Kontemporer. Rajawali Pers. 2. Sidharta, B. (2020). Hukum Bisnis: Prinsip dan Penerapannya di Indonesia. Ghalia Indonesia.

	3. Sunaryati, H. (2017). Cyber Law: Kontrak Elektronik dalam E-Commerce. Grasindo.
--	--

Mata Kuliah	Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital
Kode	BDT4337
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0348 Mahasiswa mampu menganalisis konsep manajemen operasional dan rantai pasok digital dalam bisnis digital. CPMK0349 Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi teknologi operasional dan rantai pasok digital untuk meningkatkan kinerja bisnis. CPMK0350 Mahasiswa mampu merancang solusi operasional dan rantai pasok digital berbasis data dan keberlanjutan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital membahas konsep, prinsip, dan strategi pengelolaan operasi serta rantai pasok dalam lingkungan bisnis digital yang dinamis. Materi yang dipelajari meliputi perencanaan dan pengendalian operasional, desain proses bisnis, manajemen kualitas, perencanaan kapasitas, manajemen persediaan, pengadaan (procurement), pergudangan, distribusi, logistik digital, serta pengelolaan kinerja rantai pasok yang terintegrasi.
Pokok Bahasan	1. Pengantar Manajemen Operasional dan Rantai Pasok Digital 2. Strategi Operasi dan Keunggulan Kompetitif 3. Desain Proses Bisnis dan Manajemen Kapasitas 4. Perencanaan permintaan dan manajemen inventori berbasis digital 5. Manajemen Persediaan Digital 6. Pengadaan (Procurement) dan Manajemen Pemasok 7. Logistik dan Distribusi Digital
Referensi	1. Chopra, S. (2022). Supply chain management: Strategy, planning, and operation (8th ed.). Pearson. 2. Christopher, M. (2022). Logistics and supply chain management (6th ed.). FT Publishing. 3. Heizer, J., Render, B., & Munson, C. (2023). Operations management: Sustainability and supply chain management (14th ed.). Pearson.

	4. Ivanov, D. (2023). Introduction to supply chain resilience (2nd ed.). Springer. 5. Operations Management – Jay Heizer, Barry Render & Chuck Munson. 6. Operations and Supply Chain Management – Robert Jacobs & Richard Chase. 7. Production and Operations Management – William J. Stevenson.
--	--

Mata Kuliah	Data Sains
Kode	BDT4238
Semester	Genap
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0431 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar data science untuk mendukung pengambilan keputusan. CPMK0432 : Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis dan visualisasi data menggunakan perangkat analitik.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Data Sains membekali mahasiswa dengan konsep, metode, dan teknik pengolahan data untuk menghasilkan pengetahuan, prediksi, dan solusi berbasis data. Topik yang dibahas meliputi penerapan algoritma, pemrograman, dasar sistem basis data, eksplorasi dan visualisasi data, pembelajaran mesin, serta integrasi dengan kecerdasan bisnis untuk mendukung pengambilan keputusan strategis.
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Data Sciences. 2. Konsep Big Data. 3. Konsep, jenis dan penggunaan data. 4. Data analytics lifecycle. 5. Linear algebra 6. Statistics 7. Konsep probability 8. Konsep hypothesis dan inference 9. Penerapan data analytic method menggunakan R 10. Penerapan analytical theory and method: K-Means method 11. Penerapan analytical theory and method: apriori dan CT-Pro method 12. Penerapan analytical theory and method: naive bayes method 13. Penerapan text analysis method 14. Penerapan data science

Referensi	1. Grus, J., Data Science from Scratch, O'Reilly Media, Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA, 2015. 2. EMC Education Services, Data Science & Big Data Analytics: Discovering, Analyzing, Visualizing and Presenting Data, John Wiley & Sons, Indianapolis, Indiana, 2015. 3. Han, J., Kamber, M. Dan Pei, J., Data Mining: Concepts and Techniques, 3rd ed, Morgan Kaufmann, Waltham, USA, 2012.
-----------	--

Mata Kuliah	Praktikum Data Sains
Kode	BDP4139
Semester	Genap
Beban Studi	1 SKS (Praktikum)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK04: Sains Dasar
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0433 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar data science untuk mendukung pengambilan keputusan. CPMK0434 : Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis dan visualisasi data menggunakan perangkat analitik.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Data Sains membahas konsep dan teknik dasar pemrograman menggunakan Python untuk keperluan analisis data. Materi meliputi pengenalan sintaks Python, struktur data, operasi file, manipulasi data menggunakan pustaka standar dan pustaka data science, visualisasi data, serta penerapan logika pemrograman dalam pemecahan masalah berbasis data. Mahasiswa dilatih untuk mengembangkan program sederhana hingga menengah yang mampu mengolah, menganalisis, dan menyajikan informasi secara sistematis. Mata kuliah ini juga menekankan kemampuan berpikir komputasional, ketelitian dalam merancang algoritma, serta ketrampilan praktis menggunakan Python sebagai alat utama dalam data science.
Pokok Bahasan	1. Pengantar Pemrograman Data Sains 2. Pengenalan Data Sains 3. Sumber Data, Metode Pengumpulan Data, Penyimpanan Data 4. Pembersihan dan Persiapan Data, Deteksi dan Penanganan Missing Values 5. Analisis Data Eksploratif 6. Statistik untuk Data Science 7. Mengenal Pandas dalam Python 8. DataFrame 9. Sorting dan Duplicates

	10. Dasar Dasar Visualisasi Data 11. Machine Learning 12. Supervised Learning
Referensi	1. Grus, J., Data Science from Scratch, O'Reilly Media, Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA, 2015. 2. EMC Education Services, Data Science & Big Data Analytics: Discovering, Analyzing, Visualizing and Presenting Data, John Wiley & Sons, Indianapolis, Indiana, 2015. 3. Han, J., Kamber, M. Dan Pei, J., Data Mining: Concepts and Techniques, 3rd ed, Morgan Kaufmann, Waltham, USA, 2012.

Semester 5

Mata Kuliah	Metodologi Penelitian
Kode	MKB1225
Semester	Ganjil
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK08: Metodologi dan Karya Ilmiah
CPL	CPL06: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas, serta mengintegrasikan prinsip green business, yang diwujudkan dalam dokumen saintifik sebagai dasar pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU1-5)
CPMK	CPMK062 : Mahasiswa mampu menerapkan metode penelitian dalam penyelesaian masalah bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian ilmiah. Materi meliputi metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif, desain penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta penulisan karya ilmiah sesuai standar akademik. Mahasiswa juga diperkenalkan pada etika penelitian dan penggunaan software pendukung (SPSS, SmartPLS, Mendeley). Fokus utama adalah menghasilkan proposal penelitian yang siap untuk dilanjutkan ke skripsi/non skripsi.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar penelitian ilmiah 2. Jenis dan desain penelitian 3. Perumusan masalah dan tujuan penelitian 4. Kajian pustaka dan penyusunan kerangka teori 5. Metode pengumpulan data 6. Teknik analisis data kuantitatif & kualitatif 7. Etika penelitian 8. Penulisan proposal penelitian
Referensi	1. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods (6th ed.). Sage. 2. Sekaran, U., & Bougie, R. (2022). Research methods for business (8th ed.). Wiley.

	- Neuman, W. L. (2022). Social research methods (9th ed.). Pearson. - Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. - Arikunto, S. (2023). Prosedur penelitian. Rineka Cipta.
--	---

Mata Kuliah	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi
Kode	MKB1334
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0351 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep kepemimpinan dan manajemen organisasi dalam bisnis digital. CPMK0352 : Mahasiswa mampu merumuskan strategi organisasi berbasis kepemimpinan dan manajemen sumber daya manusia.
Deskripsi Mata Kuliah	Mahasiswa akan mempelajari bagaimana konsep manajemen dan kepemimpinan dapat diterapkan untuk menghadapi tantangan bisnis digital, termasuk transformasi digital, budaya kerja berbasis teknologi, serta tuntutan inovasi pada era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Selain itu, mata kuliah ini juga menekankan pentingnya hukum, etika, dan nilai IMTAK dan IPTEK dalam membangun kepemimpinan yang berintegritas, berkelanjutan, dan adaptif terhadap dinamika global.
Pokok Bahasan	- Teori kepemimpinan klasik dan modern - Motivasi dan kinerja pegawai - Perilaku organisasi dan budaya kerja - Manajemen perubahan - Kepemimpinan dalam organisasi digital - Manajemen strategis organisasi - Simulasi kepemimpinan dan studi kasus
Referensi	- Northouse, P. G. (2023). Leadership: Theory and practice (9th ed.). Sage. - Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2022). Organizational behavior (19th ed.). Pearson. - Yukl, G. (2022). Leadership in organizations (9th ed.). Pearson. - Handoko, T. H. (2022). Manajemen. BPFE. - Siagian, S. P. (2023). Teori dan praktik kepemimpinan. Rajawali Pers.

Mata Kuliah	Kecerdasan Bisnis
Kode	MKB1335
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2)
CPMK	CPMK0435 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan kerangka kerja business intelligence dalam bisnis digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep, metodologi, dan teknologi business intelligence (BI). Mahasiswa mempelajari data warehouse, ETL (Extract, Transform, Load), OLAP, dashboard, serta analitik prediktif. Tujuannya adalah mengembangkan kemampuan dalam merancang dan menggunakan BI untuk mendukung keputusan strategis organisasi. Mahasiswa juga mempelajari studi kasus penerapan BI di berbagai sektor industri.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar business intelligence 2. Arsitektur BI dan data warehouse 3. Proses ETL (Extract, Transform, Load) 4. OLAP dan analisis multidimensi 5. Dashboard interaktif untuk BI 6. Analitik prediktif dengan BI 7. Studi kasus penerapan BI
Referensi	1. Sharda, R., Delen, D., & Turban, E. (2023). Business intelligence and analytics (11th ed.). Pearson. 2. Ranjan, J. (2022). Business intelligence: Concepts and applications. Springer. 3. Kimball, R., & Ross, M. (2022). The data warehouse toolkit (4th ed.). Wiley. 4. Hartono, J. (2023). Business intelligence untuk SI. Andi Offset. 5. Siregar, H. (2022). Penerapan business intelligence. Deepublish.

Mata Kuliah	Perdagangan Elektronik
Kode	BDT5343
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK03: Pemasaran Digital

CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1) CPL08 : Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business untuk mendukung terbentuknya digital marketer yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK1)
CPMK	CPMK0353 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep e-business dan e-commerce dalam bisnis digital. CPMK0354 : Mahasiswa mampu mengevaluasi peran e-commerce dalam penciptaan nilai dan efisiensi bisnis digital. CPMK0355 : Mahasiswa mampu menganalisis model bisnis e-commerce sebagai dasar strategi bisnis digital. CPMK0356 : Mahasiswa mampu merancang strategi pemasaran digital pada platform e-commerce.. CPMK083 : Mahasiswa mampu mengelola operasional perdagangan digital. CPMK084 : Mahasiswa mampu membangun toko online pada platform e-commerce.
Deskripsi Mata Kuliah	Mahasiswa memahami mengenai konsep dan teori dasar yang melandasi berkembangnya e-commerce di industri, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam sebuah system e-commerce, memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membangun sebuah system e-commerce, dan dapat melakukan eksperimen kecil membangun sebuah prototipe system e-commerce sederhana.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar perdagangan elektronik dan evolusinya 2. Model bisnis dalam e-commerce (B2B, B2C, C2C, C2B, G2C) 3. Infrastruktur teknologi e-commerce (platform, hosting, payment gateway) 4. Strategi digital marketing dalam e-commerce 5. Sistem pembayaran digital dan keamanan transaksi online 6. Regulasi hukum dan etika dalam perdagangan elektronik 7. Manajemen rantai pasok digital dalam e-commerce
Referensi	1. Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2021). E-Commerce 2021: Business, Technology, and Society (16th ed.). Pearson Education. 2. Schneider, G. (2020). Electronic Commerce (13th ed.). Cengage Learning. 3. Tjiptono, F. (2023). Strategi Pemasaran Digital: Perspektif Indonesia. Yogyakarta: Andi Publisher. 4. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2021). Panduan Transaksi E-Commerce Aman di Indonesia. Diakses dari https://kominfo.go.id

	5. Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T.-P., & Turban, D. C. (2018). <i>Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective</i> (9th ed.). Springer. 6. Strauss, J., & Frost, R. (2022). <i>E-Marketing</i> (8th ed.). Routledge. 7. Chaffey, D. (2019). <i>Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice</i> (7th ed.). Pearson Education Limited.
--	---

Mata Kuliah	Pemodelan Bisnis Digital dan Startup
Kode	BDT5344
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK02: Kewirausahaan BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1) CPL09 : Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sebagai dasar pembentukan technopreneur yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK2)
CPMK	CPMK0357 : Mahasiswa mampu menganalisis model bisnis digital sebagai dasar pengembangan usaha digital. CPMK0358 : Mahasiswa mampu mengevaluasi transformasi bisnis dalam era digital. CPMK0359 : Mahasiswa mampu mengevaluasi peran kepemimpinan dalam pengembangan model bisnis digital. CPMK0360 : Mahasiswa mampu menganalisis strategi komunikasi dan pemanfaatan teknologi dalam inovasi model bisnis digital. CPMK091 : Mahasiswa mampu menyusun model bisnis digital dan startup berbasis data..
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Pemodelan Bisnis Digital dan Startup membahas konsep, metode, dan strategi dalam merancang, mengembangkan, serta memvalidasi model bisnis digital yang inovatif dan berkelanjutan. Materi yang dipelajari meliputi konsep kewirausahaan digital, karakteristik startup, identifikasi peluang bisnis, design thinking, Business Model Canvas (BMC), Value Proposition Canvas (VPC), Lean Startup, customer development, validasi pasar, minimum viable product (MVP), strategi monetisasi, product-market fit, penyusunan rencana bisnis digital, hingga strategi pertumbuhan (scaling up) startup.

Pokok Bahasan	1. Pengantar Bisnis Digital dan Startup 2. Identifikasi Peluang Bisnis Digital 3. Analisis Pasar dan Customer Discovery 4. Value Proposition dan Inovasi Bisnis 5. Business Model Canvas (BMC) 6. Lean Startup dan Minimum Viable Product (MVP) 7. Strategi Monetisasi dan Model Pendapatan
Referensi	1. van der Aalst, W. M. P., & Carmona, J. (Eds.). (2022). Process mining handbook. Springer. 2. Rogers, D. L. (2023). The digital transformation roadmap. Columbia Business School Publishing. 3. Lamarre, E., Smaje, K., & Zammel, R. (2023). Rewired: The McKinsey guide to outcompeting in the age of digital and AI. Wiley. 4. Dumas, M., La Rosa, M., Mendling, J., & Reijers, H. A. (2022). Fundamentals of business process management (2nd ed., corr. printing). Springer.

Mata Kuliah	Teknologi Keuangan
Kode	BDT5345
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2) CPL10 : Mampu mengimplementasikan teknologi cerdas dalam bidang teknologi keuangan dengan mempertimbangkan inovasi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business sebagai fondasi pembentukan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK3)
CPMK	CPMK0436 : Mahasiswa mampu menganalisis ekosistem keuangan digital dan perilaku konsumen. CPMK0437 : Mahasiswa mampu menganalisis arsitektur dan infrastruktur teknologi keuangan. CPMK0438 : Mahasiswa mampu merancang solusi dan analisis strategis pengembangan FinTech. CPMK101 : Mahasiswa mampu menganalisis perkembangan teknologi keuangan dan dampaknya terhadap industri. CPMK102 : Mahasiswa mampu merancang inovasi teknologi keuangan (FinTech).

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas implikasi kemajuan teknologi terhadap keadaan industry keuangan saat ini dan masa depan. Tujuannya adalah untuk memicu proses pemikiran disrupsi teknologi dan inovasi serta untuk menegaskan anggapan bahwa perubahan structural terkini di seluruh industry keuangan memberikan spektrum peluang internal dan eksternal yang berharga. Studi kasus yang akan dieksplorasi meliputi mata uang digital (bitcoin), penyelesaian (blockchain), lindung nilai sebagai manajemen risiko, perdagangan dan penasehat keuangan dalam FinTech.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar teknologi keuangan (FinTech) dan perannya dalam ekonomi digital 2. Evolusi dan tren FinTech dalam era Revolusi Industri 4.0 & 5.0 3. Sistem pembayaran digital: e-wallet, mobile payment, QRIS, dan payment gateway 4. Teknologi blockchain dan cryptocurrency dalam keuangan digital 5. Smart contract dan desentralisasi sistem keuangan (DeFi) 6. Penerapan algoritma dan pemrograman dalam sistem keuangan digital 7. Sistem basis data untuk manajemen transaksi keuangan 8. Keamanan data, enkripsi, dan proteksi privasi dalam FinTech 9. Penerapan machine learning dalam analisis risiko keuangan dan credit scoring 10. UI/UX dalam aplikasi keuangan digital (user journey & trust design)
Referensi	1. Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY. 2. Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis. 3. Kautsar, A., Fazlurrahman, H., Amelia, R., Dewi, R. S., Wihara, D. S., & Fitro, A. (2025). Penguatan keuangan sederhana dan kontrol kualitas pada UMKM makanan dan minuman. Abimanyu: Journal of Community Engagement, 6(1), 56-63. https://doi.org/10.26740/abi.v6n1.p56-63

Semester 6

Mata Kuliah	KKP/PI
Kode	MKB2328
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK07: Bahasa dan Skill Komunikasi BK08: Metodologi dan Karya Ilmiah
CPL	CPL06: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas,

	serta mengintegrasikan prinsip green business, yang diwujudkan dalam dokumen saintifik sebagai dasar pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU1-5) CPL07: Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, melakukan supervisi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara mandiri maupun kelompok dalam menerapkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat, dengan menjunjung praktik green business sebagai landasan pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU6-9)
CPMK	CPMK063 : Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan bisnis digital secara ilmiah. CPMK064 : Mahasiswa mampu mengambil keputusan berdasarkan analisis data. CPMK065 : Mahasiswa mampu menyusun laporan Kuliah Kerja Praktik/Penulisan Ilmiah secara mandiri dan terukur. CPMK071 : Mahasiswa mampu mengembangkan jaringan kerja profesional dalam kegiatan praktik dan penulisan ilmiah.
Deskripsi Mata Kuliah	Kuliah Kerja Praktek (KKP) memberikan kesempatan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademis dalam konteks profesional. Mahasiswa ditempatkan di organisasi untuk mengerjakan proyek nyata terkait BD, kemudian menyusun laporan ilmiah berdasarkan pengalaman tersebut. Fokus pada integrasi teori dengan praktik, pengembangan soft skills, serta kemampuan menulis ilmiah sesuai standar akademik.
Pokok Bahasan	1. Orientasi dan penentuan lokasi KKP 2. Perumusan tujuan dan ruang lingkup proyek 3. Pelaksanaan kegiatan di organisasi 4. Penerapan konsep BD dalam praktik 5. Pengumpulan dan analisis data lapangan 6. Penyusunan laporan ilmiah 7. Presentasi hasil KKP
Referensi	1. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research design. Sage. 2. Sekaran, U., & Bougie, R. (2022). Research methods for business. Wiley. 3. Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. 4. Arikunto, S. (2023). Prosedur penelitian. Rineka Cipta. 5. Panduan KKP STMIK Widya Cipta Dharma (2023).

Mata Kuliah	Kewirausahaan Digital
Kode	MKB2229
Semester	Genap
Beban Studi	2 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama

Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK02: Kewirausahaan
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1) CPL09 : Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sebagai dasar pembentukan technopreneur yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK2)
CPMK	CPMK0361 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan metode kewirausahaan digital. CPMK0362 : Mahasiswa mampu mengevaluasi fungsi manajemen dalam kewirausahaan digital. CPMK0363 : Mahasiswa mampu merancang model bisnis kewirausahaan digital yang berkelanjutan. CPMK092 : Mahasiswa mampu menyusun business plan kewirausahaan digital. CPMK093 : Mahasiswa mampu mengimplementasikan business plan dalam startup digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi. Topik meliputi konsep technopreneurship, model bisnis digital, inovasi produk berbasis TI, analisis peluang usaha, pengembangan startup, serta manajemen keuangan dan pemasaran digital. Mahasiswa akan merancang business plan berbasis teknologi dan melakukan simulasi implementasi ide usaha dalam bentuk project kelompok.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar technopreneurship 2. Analisis peluang usaha berbasis TI 3. Model bisnis digital 4. Inovasi dan pengembangan produk TI 5. Strategi pemasaran digital 6. Manajemen keuangan startup 7. Penyusunan business plan 8. Simulasi project technopreneurship
Referensi	1. Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2022). Entrepreneurship (11th ed.). McGraw-Hill. 2. Blank, S., & Dorf, B. (2022). The startup owner's manual. Wiley. 3. Osterwalder, A., Pigneur, Y., Smith, A., & Etienne, F. (2023). The invincible company. Wiley. 4. Suryana, Y. (2023). Kewirausahaan teknologi. Andi Offset. 5. Pratama, A. (2022). Technopreneurship dalam era digital. Deepublish.

Mata Kuliah	Manajemen Proyek
Kode	MKB2330
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)
CPMK	CPMK0364 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep dan kerangka kerja manajemen proyek. CPMK0365 : Mahasiswa mampu menerapkan dan mengevaluasi proses manajemen proyek bisnis digital. CPMK0366 : Mahasiswa mampu menerapkan teknologi digital dalam manajemen proyek bisnis digital. CPMK0367 : Mahasiswa mampu merumuskan strategi pelaksanaan proyek bisnis digital yang berkelanjutan.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas prinsip, kerangka kerja, dan praktik dalam manajemen proyek bisnis digital. Mahasiswa diperkenalkan pada metodologi manajemen proyek tradisional dan agile, perencanaan, penjadwalan, manajemen biaya, risiko, dan sumber daya. Selain itu, mahasiswa akan mengkaji standar internasional seperti PMBOK dan PRINCE2. Fokus utama adalah mengembangkan keterampilan dalam merencanakan, mengelola, memantau, dan mengevaluasi proyek bisnis digital, serta menguasai penggunaan perangkat lunak manajemen proyek. Pembelajaran menekankan pada studi kasus proyek nyata, sehingga mahasiswa mampu menerapkan konsep ke dalam konteks profesional.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar manajemen proyek BD 2. Kerangka kerja PMBOK & PRINCE2 3. Perencanaan lingkup, waktu, biaya, kualitas 4. Manajemen sumber daya manusia & komunikasi 5. Manajemen risiko proyek BD 6. Agile project management & Scrum 7. Penggunaan software manajemen proyek (MS Project, Jira) 8. Studi kasus proyek BD
Referensi	1. PMI. (2023). A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide, 7th ed.). Project Management Institute. 2. Snyder, C. (2022). A user's manual to PMBOK. Wiley. 3. Schwalbe, K. (2023). Information technology project management (10th ed.). Cengage.

	4. Sutabri, T. (2022). Manajemen proyek sistem informasi. Andi Offset. 5. Hidayat, R. (2023). Manajemen proyek agile. Deepublish.
--	---

Mata Kuliah	Pemasaran Digital
Kode	BDT6349
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK03: Pemasaran Digital
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1) CPL08: Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business untuk mendukung terbentuknya digital marketer yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK1)
CPMK	CPMK0368 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep pemasaran digital dalam bisnis lokal dan global. CPMK0369 : Mahasiswa mampu merumuskan solusi dan rencana pemasaran digital berbasis analisis data. CPMK0370 : Mahasiswa mampu mengomunikasikan hasil analisis pemasaran digital secara profesional. CPMK0371 : Mahasiswa mampu mengevaluasi strategi pemasaran digital berdasarkan aspek sosial, lingkungan, dan bisnis. CPMK0372 : Mahasiswa mampu berkolaborasi dan mempresentasikan strategi pemasaran digital secara profesional. CPMK085 : Mahasiswa mampu merancang konten pemasaran digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mengeksplorasi pemasaran digital sebagai bagian dari seperangkat konsep dan teori yang lebih besar dalam disiplin pemasaran dengan menjelaskan tentang penyediaan intelijen pasar, mengembangkan model bisnis baru, membangun profil pelanggan, komunikasi langsung dan interaktif, menempatkan barang dengan pelanggan melalui took virtual, dan bekerja dengan pelanggan untuk mengembangkan produk dan layanan baru yang inovatif.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar pemasaran digital dalam era revolusi industri 4.0 dan 5.0 2. Perbedaan pemasaran tradisional dan pemasaran digital 3. Perilaku konsumen di era digital dan analisis pasar online 4. Strategi segmentasi, targeteting, dan positioning (STP) dalam pemasaran digital 5. Perancangan bauran pemasaran digital (Digital Marketing

	Mix) 6. Content marketing dan storytelling berbasis digital 7. Media sosial sebagai strategi pemasaran (Facebook, Instagram, TikTok, LinkedIn, dll.) 8. Search Engine Optimization (SEO) dan Search Engine Marketing (SEM) 9. Email marketing dan automation marketing 10. Influencer marketing dan community-based marketing
Referensi	1. Milani, Fredrik. 2019. Digital business analysis. Springer Nature Switzerland. E-book (ISBN 978-3-030-05719-0) 2. Diamond, Stephanie. 2019. Digital Marketing All in one. New Jersey: John Wiley& sons, Inc e-book (ISBN 978-1-119-56025-8) 3. Chaffey, Dave. 2015. Digital business and E-commerce management. Pearson Education Limited e-book (ISBN 978-0-273-78657-3) 4. Marketing 4.0 : moving from traditional to digital / Philip Kotler, Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan 5. Marketing Strategy in the Digital Age. Milton Kotler. Word Scientific. 2017

Mata Kuliah	Teknologi Blockchain
Kode	BDT6350
Semester	Genap
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2) CPL10: Mampu mengimplementasikan teknologi cerdas dalam bidang teknologi keuangan dengan mempertimbangkan inovasi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business sebagai fondasi pembentukan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK3)
CPMK	CPMK0439 : Mahasiswa mampu menerapkan konsep blockchain dan cryptocurrency dalam pengembangan produk digital. CPMK103 : Mahasiswa mampu menerapkan mekanisme keamanan dan pengelolaan data pada sistem blockchain. CPMK104 : Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis blockchain. CPMK105 : Mahasiswa mampu menganalisis penerapan blockchain dan FinTech pada sektor bisnis dan pemerintahan.

Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep fundamental, arsitektur sistem, dan implementasi teknologi blockchain serta ekosistem cryptocurrency dalam konteks keuangan digital modern. Mahasiswa akan mempelajari dasar kriptografi, algoritma konsensus, smart contract, pengelolaan basis data terdistribusi, hingga desain aplikasi berbasis blockchain dengan memperhatikan aspek keamanan, efisiensi, dan user experience (UI/UX)
Pokok Bahasan	1. Konsep Dasar Blockchain : Konsep blockchain. kriptografi, cryptocurency 2. Mekanisme bitcoin: konsensus distribusi, penambangan, layanan pembayaran, anomali, regulasi, platform, ethereum, altcoin 3. Pemodelan Data : Konseptual Model, pemrograman, software, penyimpanan, pengamanan, pengambilan keuntungan, prediksi, desentralisasi institus
Referensi	1. Mougayar, W. (2016). The Business Blockchain: Promise, Practice, and Application of the Next Internet Technology. Wiley. 2. Bashir, I. (2018). Mastering Blockchain: Unlocking the Power of Cryptocurrencies, Smart Contracts, and Decentralized Applications. Packt Publishing. 3. Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. Retrieved from https://bitcoin.org/bitcoin.pdf 4. Dannen, C. (2017). Introducing Ethereum and Solidity: Foundations of Cryptocurrency and Blockchain Programming for Beginners. Apress.

Semester 7

Mata Kuliah	Proyek Mahasiswa
Kode	MKB1432
Semester	Ganjil
Beban Studi	4 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK08: Metodologi dan Karya Ilmiah
CPL	CPL06: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas, serta mengintegrasikan prinsip green business, yang diwujudkan dalam dokumen saintifik sebagai dasar pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU1-5) CPL07: Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, melakukan supervisi, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara mandiri maupun kelompok dalam menerapkan ilmu pengetahuan kepada masyarakat, dengan menjunjung praktik green business sebagai landasan pembentukan digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist

	yang cerdas, teladan, dan bermartabat berbasis IMTAK dan IPTEK (KU6-9)
CPMK	CPMK066: Mahasiswa mampu mengimplementasikan proyek bisnis digital berbasis teknologi informasi. CPMK072: Mahasiswa mampu mengelola dokumentasi dan keamanan data secara bertanggung jawab. CPMK073: Mahasiswa mampu mengevaluasi kinerja proyek secara individu dan kelompok.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi bisnis digital secara tim. Mahasiswa mengimplementasikan metodologi pengembangan bisnis, manajemen proyek, dan dokumentasi ilmiah. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa dilatih untuk bekerja kolaboratif, mengelola sumber daya, dan menghasilkan solusi TI yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.
Pokok Bahasan	1. Identifikasi topik proyek BD 2. Perencanaan proyek dan pembagian peran tim 3. Analisis kebutuhan pengguna 4. Desain sistem informasi 5. Implementasi sistem 6. Pengujian sistem dan evaluasi 7. Penyusunan laporan ilmiah 8. Presentasi hasil proyek
Referensi	1. Schwalbe, K. (2023). Information technology project management (10th ed.). Cengage. 2. Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2022). Software engineering: A practitioner's approach (9th ed.). McGraw-Hill. 3. Avison, D., & Fitzgerald, G. (2022). Information systems development. McGraw-Hill. 4. Sutabri, T. (2022). Manajemen proyek sistem informasi. Andi Offset. 5. Jogiyanto, H. M. (2023). Sistem informasi: Pendekatan praktis. Andi Offset.

Mata Kuliah	Konten Pemasaran dan Analisis Periklanan Digital
Kode	BDT7352
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK03: Pemasaran Digital
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1)

	CPL08: Mampu menggunakan media digital, teknologi informasi, dan berbagai tools digital marketing dengan teknik optimalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business untuk mendukung terbentuknya digital marketer yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK1)
CPMK	CPMK086 : Mahasiswa mampu mengoperasikan tools digital marketing. CPMK087 : Mahasiswa mampu mengoptimalkan media sosial dan iklan digital berbasis data. CPMK088 : Mahasiswa mampu merancang strategi pemasaran digital untuk membangun nilai merek.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Manajemen Konten Pemasaran membahas konsep, strategi, dan praktik pengelolaan konten digital sebagai instrumen utama dalam pemasaran modern. Mahasiswa akan mempelajari teori dasar manajemen, bisnis, hukum, serta etika pemasaran digital, sekaligus menguasai teknik perancangan, produksi, distribusi, dan evaluasi konten yang relevan dengan dinamika revolusi industri 4.0 dan society 5.0 berbasis IMTAK dan IPTEK.
Pokok Bahasan	1. Parafrasa 2. Membuat konten digital 3. Mengedit konten, foto, dan video 4. Mendesain konten 5. Memasarkan konten
Referensi	1. Stoke, Rob. eMarketing, The Essential Guide to Marketing in a Digital World, 5 th Edition, 2013, Quirk Education Pty (Ltd). 2. Charlesworth, Alan. Digital Marketing, A Practical Approach, 3rd Edition, 2018, Routledge. 3. Chaffey, Dave. Digital Marketing Excellence, Planning, Optimizing and Integrating Online Marketing, 5th Edition, 2017, Routledge. 4. Kotler, Philip. Marketing 4.0, Moving from Traditional to Digital, 2017, Wiley.

Mata Kuliah	Manajemen Resiko Digital
Kode	BDT7353
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK01: Manajemen Bisnis
CPL	CPL03: Mampu menguasai konsep teoritis bidang ekonomi, manajemen, bisnis, akuntansi, hukum, dan etika bisnis untuk diterapkan dalam bisnis digital berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan prinsip green business sesuai tren revolusi industri terbaru guna mendukung terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P1) CPL09 : Mampu menyusun perencanaan dan pengembangan bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi serta digitalisasi cerdas berbasis IMTAK dan IPTEK, serta mengintegrasikan

	prinsip green business sebagai dasar pembentukan technopreneur yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK2)
CPMK	CPMK0373 : Mahasiswa mampu menganalisis konsep manajemen risiko dalam bisnis digital. CPMK094 : Mahasiswa mampu mengevaluasi risiko bisnis digital dan strategi mitigasinya.
Deskripsi Mata Kuliah	Matakuliah ini memberi gambaran tentang risiko sebagai bagian dari kehidupan baik dalam bermasyarakat maupun di perusahaan yang dapat dikelola. Manajemen risiko meliputi identifikasi atas risiko yang ada, mengukur beratnya risiko, penanganan risiko dengan pendekatan/strategi tertentu, dan penyusunan risk register dengan benar. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi presentasi, diskusi, dan pemberian tugas dengan model pembelajaran menggunakan contextual teaching learning (CTL) dilanjutkan refleksi.
Pokok Bahasan	1. Konsep dasar risiko dan manajemen risiko dalam bisnis digital 2. Jenis-jenis risiko dalam ekosistem digital (finansial, operasional, teknologi, hukum, reputasi)\ 3. Identifikasi, analisis, dan evaluasi risiko digital 4. Manajemen risiko pada infrastruktur teknologi informasi 5. Manajemen risiko keamanan data dan privasi (cybersecurity) 6. Risiko hukum dan etika dalam bisnis digital 7. Kerangka regulasi dan standar internasional manajemen risiko digital 8. Strategi mitigasi risiko digital berbasis IMTAK dan IPTEK 9. Peran teknologi (AI, Big Data, Blockchain) dalam deteksi dan pencegahan risiko 10. Manajemen risiko keuangan dalam transaksi digital
Referensi	1. ISO 31000-2009 Risk Management 2. Berg (2010) – Risk Management: Procedures, Methods and Experiences 3. Gambetta et al. (2021) – Financial Institutions’ Risk Profile and Contribution to the SDGs 4. Zhilkina et al. (2022) – Socially-Oriented Approach to Financial Risk Management as the Basis of Support for the SDGs in Entrepreneurship 5. Gnaldi & Del Sarto (2024) – Validating Corruption Risk Measures: A Key Step to Monitoring SDG Progress 6. Pimonenko et al. (2023) – Management of Green Risk within Attaining Sustainable Development Goals 7. Kharlanov et al. (2022). The Case Experience of Integrating the SDGs into Corporate Strategies for Financial Risk Management Based on Social Responsibility (with the Example of Russian TNCs)

Mata Kuliah	Sistem Pembayaran Digital
Kode	BDT7354
Semester	Ganjil
Beban Studi	3 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Prodi

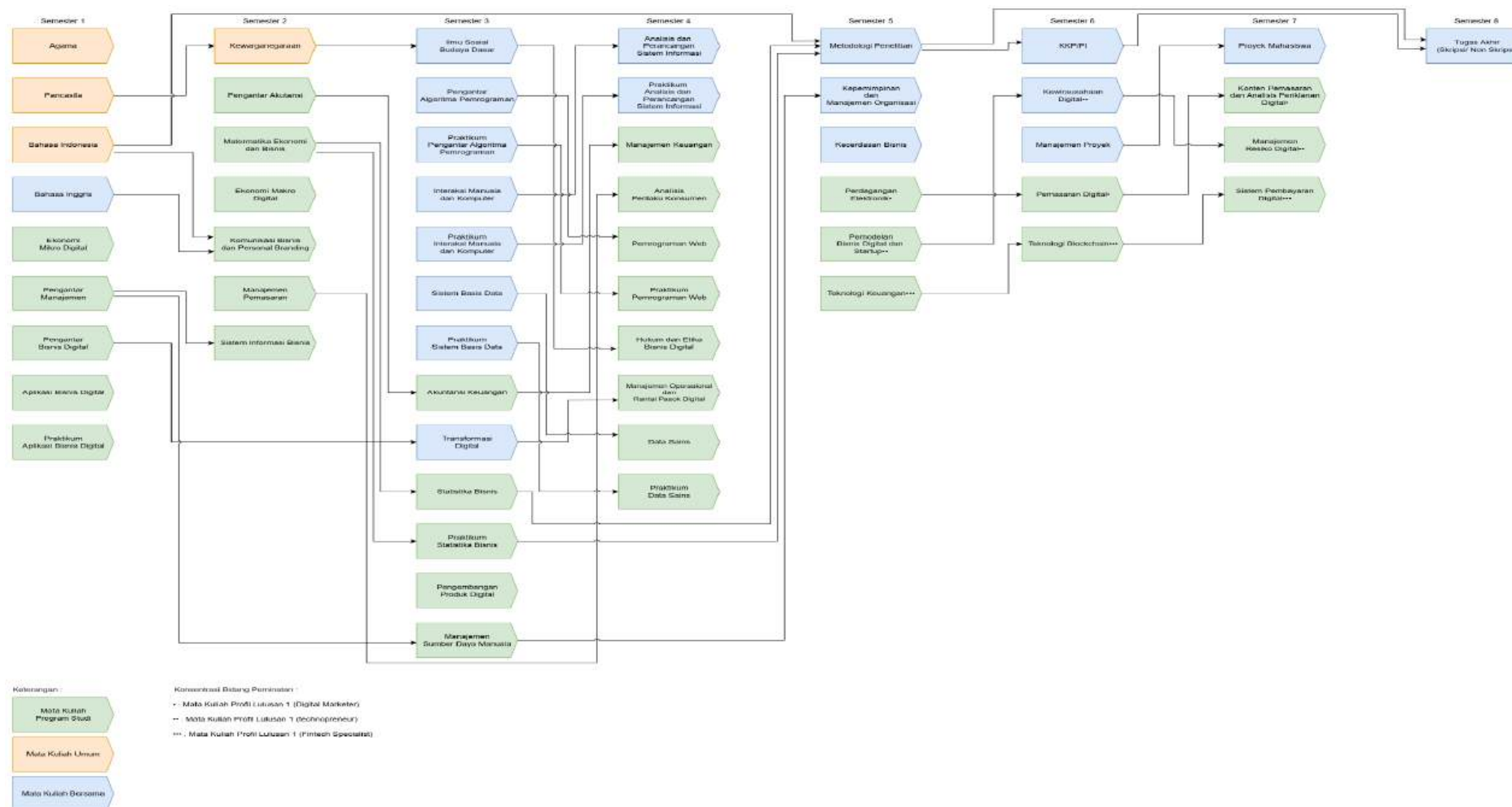
Prasyarat	-
Bahan Kajian (BK)	BK06: Teknologi Digital
CPL	CPL04: Mampu menerapkan algoritma dan pemrograman, dasar sistem basis data, pembelajaran mesin, UI/UX, dan kecerdasan bisnis untuk menghasilkan produk serta jasa digital berbasis IMTAK dan IPTEK yang mengintegrasikan prinsip green business, sebagai fondasi bagi terbentuknya digital marketer, technopreneur, dan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan bermartabat (P2) CPL10: Mampu mengimplementasikan teknologi cerdas dalam bidang teknologi keuangan dengan mempertimbangkan inovasi industri terbaru berbasis IMTAK dan IPTEK, serta menerapkan prinsip green business sebagai fondasi pembentukan financial technology specialist yang cerdas, teladan, dan berdaya saing bangsa (KK3)
CPMK	CPMK0440 : Mahasiswa mampu menerapkan teknologi sistem pembayaran digital dalam transaksi bisnis digital. CPMK106 : Mahasiswa mampu mengevaluasi solusi sistem pembayaran digital.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Sistem Pembayaran Digital membahas konsep, arsitektur, teknologi, dan implementasi sistem pembayaran digital dalam mendukung ekosistem ekonomi dan bisnis digital. Materi yang dipelajari meliputi evolusi sistem pembayaran, infrastruktur pembayaran nasional dan global, <i>payment gateway</i> , dompet digital (<i>e-wallet</i>), uang elektronik (<i>electronic money</i>), <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS), <i>virtual account</i> , <i>mobile banking</i> , <i>open banking</i> , <i>Application Programming Interface</i> (API) pembayaran, serta teknologi pendukung seperti blockchain, tokenisasi, biometrik, dan <i>Near Field Communication</i> (NFC).
Pokok Bahasan	1. Konsep dan Ekosistem Sistem Pembayaran Digital 2. Teknologi Pendukung Sistem Pembayaran Digital 3. Keamanan, Risiko, dan Tata Kelola Sistem Pembayaran 4. Analitik Data dan Inovasi Financial Technology 5. Perancangan dan Implementasi Solusi Sistem Pembayaran Digital
Referensi	1. Susanne Chishti. 2016. The Fintech Book: The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries. WILEY. 2. Parag Y Arjunwankar. 2018. Fintech: The Technology Driving Disruption in Financial Services Industry. Taylor-Francis. 3. Setiyono, W.P, Sriyono, Prapanca D. 2021. Financial Technology. Sidoarjo : Umsida Press

Semester 8

Mata Kuliah	Tugas Akhir (Skripsi/Non Skripsi)
Kode	MKB2636
Semester	Genap
Beban Studi	6 SKS (Teori)
Sifat	Wajib Bersama
Prasyarat	-

Bahan Kajian (BK)	BK08: Metodologi dan Karya Ilmiah
CPL	CPL06: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk menghasilkan solusi sesuai bidang keahlian secara berintegritas dan diwujudkan dalam dokumen saintifik (KU1-5) CPL07: Mampu mengembangkan jaringan kerja, beradaptasi, berkreasi, berkontribusi, melakukan supervisi, mengevaluasi dan mengambil keputusan dalam rangka menunjukkan kinerja mandiri dan kelompok untuk menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat (KU6-9)
CPMK	CPMK067 : Mahasiswa mampu menerapkan metode ilmiah untuk menyelesaikan masalah bisnis digital. CPMK068 : Mahasiswa mampu menganalisis data dan menyusun karya ilmiah sebagai solusi bisnis digital. CPMK074 : Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan gagasan ilmiah dalam forum akademik secara profesional. CPMK075 : Mahasiswa mampu menganalisis dan menyusun solusi masalah bisnis digital dalam karya ilmiah.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah Tugas Akhir merupakan puncak capaian pembelajaran program studi yang mengintegrasikan seluruh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah diperoleh mahasiswa selama studi. Mahasiswa dituntut untuk melakukan penelitian ilmiah atau pengembangan sistem informasi secara mandiri dengan bimbingan dosen pembimbing. Kegiatan meliputi perumusan masalah, kajian literatur, metodologi penelitian, implementasi/eksperimen, analisis hasil, serta penulisan laporan sesuai standar akademik. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis, sistematis, dan inovatif serta menghasilkan karya ilmiah yang dapat memberikan kontribusi nyata bagi ilmu pengetahuan dan praktik profesional bisnis digital.
Pokok Bahasan	1. Pemilihan topik penelitian 2. Penyusunan proposal penelitian 3. Kajian pustaka dan perumusan kerangka teori 4. Metodologi penelitian 5. Pengumpulan dan analisis data 6. Implementasi penelitian 7. Analisis hasil penelitian/implementasi 8. Penyusunan laporan tugas akhir 9. Ujian pendadaran/presentasi hasil penelitian
Referensi	1. Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods. Sage. 2. Sekaran, U., & Bougie, R. (2022). Research methods for business: A skill-building approach (8th ed.). Wiley. 3. Neuman, W. L. (2022). Social research methods: Qualitative and quantitative approaches (9th ed.). Pearson. 4. Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. 5. Arikunto, S. (2022). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Lampiran 4. Jejaring Mata Kuliah



Lampiran 5. Contoh Bobot Penilaian

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
MKU1201	CPL01	CPMK011		5	25		30			60
	CPL02	CPMK021		5		5		30		40
MKU1202	CPL01	CPMK012		5	15	5	25			50
		CPMK013		5			5	30	10	50
MKU1204	CPL02	CPMK022		2,5	12,5		15			30
		CPMK023		2,5		12,5	15			30
	CPL06	CPMK061		5	15			20		40
MKB1206	CPL05	CPMK051		2,5			17,5			20
		CPMK052		2,5	5	5	12,5	15		40
		CPMK053		5				30	5	40
BDT1305	CPL03	CPMK031		10		10	30	40	10	100
BDT1306	CPL03	CPMK032		5		5	30	20		60
		CPMK033		5	5			30		40
BDT1307	CPL03	CPMK034		2			18			20
		CPMK035		2		5	13			20
		CPMK036		2	5	8				15
		CPMK037		2	5	8				15
		CPMK038		2		28				30
BDT1208	CPL04	CPMK041		10	15		30	45		100
BDP1109	CPL04	CPMK042		10	15		30	45		100
MKU2203	CPL02	CPMK024		5	10	10	25			50

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
		CPMK025		5	10			25	10	50
BDT2312	CPL03	CPMK039		5		5	30	20		60
		CPMK0310		5	5			30		40
BDT2313	CPL03	CPMK0311		2,5			17,5			20
		CPMK0312		2,5	5		17,5	25		50
		CPMK0313		5		5		20		30
BDT2314	CPL03	CPMK0314		2,5			12,5			15
		CPMK0315		2,5			7,5		5	15
		CPMK0316		2,5		5	12,5	10		30
		CPMK0317		2,5	5			32,5		40
BDT2315	CPL05	CPMK054		2	18					20
		CPMK054		2	18					20
		CPMK056		2	18					20
		CPMK057		2		18				20
		CPMK058		2		18				20
BDT2316	CPL03	CPMK0318		2			13			15
		CPMK0319		2		15	3			20
		CPMK0320		2		14	4			20
		CPMK0321		2				12	6	20
		CPMK0322		2		10		13		25
BDT2325	CPL03	CPMK0323		2,5		7,5		10		20
		CPMK0324		2,5			7,5	7,5	7,5	25

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
		CPMK0325		2,5	7,5			15		25
		CPMK0326		2,5		7,5		20		30
MKB1201	CPL02	CPMK026		2,5			7,5			10
		CPMK027		2,5		7,5	5			15
		CPMK028		2,5		7,5	5			15
		CPMK029		2,5		7,5	7,5	35	7,5	60
MKB1302	CPL04	CPMK043		2,5	7,5		30			40
		CPMK044		2,5		7,5		20		30
		CPMK045		5				17,5	7,5	30
MKB1103	CPL04	CPMK046		2,5	7,5		30			40
		CPMK047		2,5		7,5		20		30
		CPMK048		5				17,5	7,5	30
MKB1215	CPL04	CPMK049		2,5		12,5	25			40
		CPMK0410		2,5	12,5			15		30
		CPMK0411		5		10		15		30
MKB1116	CPL04	CPMK0412		2,5		12,5	25			40
		CPMK0413		2,5	12,5			15		30
		CPMK0414		5		10		15		30
MKB1240	CPL04	CPMK0415		5	10		35			50
		CPMK0416		5		10		35		50
MKB1141	CPL04	CPMK0417		5	10		35			50
		CPMK0418		5		10		35		50

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
BDT3224	CPL03	CPMK0327		5	5		30	25	5	70
		CPMK0328		5	5			20		30
MKB1333	CPL03	CPMK0329		2,5	7,5		10			20
		CPMK0330		2,5		7,5	10			20
		CPMK0331		2,5		7,5	5	25		40
		CPMK0332		2,5	7,5			10		20
BDT3226	CPL03	CPMK0333		10	10	10	30	40		100
BDP3127	CPL03	CPMK0334		10	10	10	30	40		100
BDT3228	CPL03	CPMK0335		4	18				18	40
	CPL08	CPMK081		4	8	10			8	30
		CPMK082		2		28				30
BDT3229	CPL03	CPMK0336		2,5	7,5		10			20
		CPMK0337		2,5		7,5	20	10		40
		CPMK0338		5				27,5	7,5	40
MKB2320	CPL04	CPMK0419		5	10	10	25			50
		CPMK0420		5				35	10	50
MKB2121	CPL04	CPMK0421		5	10	10	25			50
		CPMK0422		5				35	10	50
BDT4332	CPL03	CPMK0339		2,5	2,5		10			15
		CPMK0340		2,5		2,5	10			15
		CPMK0341		5				35	30	70
BDT4333	CPL03	CPMK0342		2,5	7,5		5			15

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
		CPMK0343		2,5	7,5		5			15
		CPMK0344		2,5		7,5		25		35
		CPMK0345		2,5				25	7,5	35
BDT4234	CPL04	CPMK0423		2,5			7,5			10
		CPMK0424		2,5	7,5		10			20
		CPMK0425		2,5		7,5	15	15		40
		CPMK0426		2,5				20	7,5	30
BDP4135	CPL04	CPMK0427		2,5			7,5			10
		CPMK0428		2,5	7,5		10			20
		CPMK0429		2,5		7,5	15	15		40
		CPMK0430		2,5				20	7,5	30
BDT4336	CPL01	CPMK014		2,5			12,5			15
	CPL02	CPMK0210		2,5	10		17,5			30
	CPL03	CPMK0346		2,5		10		12,5		25
		CPMK0347		2,5				17,5	10	30
BDT4337	CPL03	CPMK0348		5			15			20
		CPMK0349		5		10	5	10		30
		CPMK0350		5		10		35		50
BDT4238	CPL04	CPMK0431		5	10	10	15			40
		CPMK0432		5	10	10		35		60
BDP4139	CPL04	CPMK0433		5	10	10	15			40
		CPMK0434		5	10	10		35		60

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
MKB1225	CPL06	CPMK062		10	10	10	25	45		100
MKB1334	CPL03	CPMK0351		5			15			20
		CPMK0351		5	5		30	35	5	80
MKB1335	CPL04	CPMK0435		10	10	10	25	35	10	100
BDT5343	CPL03	CPMK0353		2		8	5			15
		CPMK0354		2		8	5			15
		CPMK0355		2		8	5			15
		CPMK0356		2	4	4	5			15
	CPL08	CPMK083		1	5			10	4	20
		CPMK084		1		5		10	4	20
BDT5344	CPL03	CPMK0357		2	18					20
		CPMK0358		2		18				20
		CPMK0359		2					18	20
		CPMK0360		2	18					20
	CPL09	CPMK091		2		18				20
BDT5345	CPL04	CPMK0436		2	10		8			20
		CPMK0437		2		10	8			20
		CPMK0438		2		10	8			20
	CPL10	CPMK101		2				10	8	20
		CPMK102		2		8		10		20
MKB2328	CPL06	CPMK063		2,5	22,5					25
		CPMK064		2,5	22,5					25

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
	CPL07	CPMK065		2,5		22,5				25
		CPMK071		2,5	10	12,5				25
MKB2229	CPL03	CPMK0361		2	8		5			15
		CPMK0362		2		8	5			15
		CPMK0363		2		8	5			15
	CPL09	CPMK092		2				20	13	35
		CPMK093		2		13		5		20
MKB2330	CPL03	CPMK0364		2,5	10		12,5			25
		CPMK0365		2,5	10		12,5			25
		CPMK0366		2,5		10		12,5		25
		CPMK0367		2,5		10		12,5		25
BDT6349	CPL03	CPMK0368		1	5		8			14
		CPMK0369		1,5		7	5,5			14
		CPMK0370		1,5			5,5		7	14
		CPMK0371		1,5		5,75	1		5,75	14
		CPMK0372		1		13				14
	CPL08	CPMK085		1	5			20	4	30
BDT6350	CPL04	CPMK0439		2,5	2,5	2,5	22,5			30
	CPL10	CPMK103		2,5		7,5		20		30
		CPMK104		2,5				10	7,5	20
		CPMK105		2,5		7,5		10		20
MKB1432	CPL06	CPMK066		3		47				50

MK	CPL	CPMK	MBKM	Partisipasi (Kehadiran / Quiz)	Observasi (Praktek / Tugas)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Tes Tulis (UTS)	Tes Tulis (UAS)	Tes Lisan (Tugas Kelompok)	Total
	CPL07	CPMK072		3	11				11	25
		CPMK073		4		21				25
BDT7352	CPL08	CPMK086		2	2	2	10	2	2	20
		CPMK087		2		4		30	4	40
		CPMK088		2		19			19	40
BDT7353	CPL03	CPMK0373		5			5			10
	CPL09	CPMK094		5	10	10	25	30	10	90
BDT7354	CPL04	CPMK0440		5		10		25	10	50
	CPL10	CPMK106		5		10		25	10	50
MKB2636	CPL06	CPMK067		2,5	22,5					25
		CPMK068		2,5		22,5				25
	CPL07	CPMK074			2,5		22,5			25
		CPMK075			2,5		22,5			25

Lampiran 6. Nilai Akhir MK

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
MKU1201	CPL01	CPMK011	60	100
	CPL02	CPMK021	40	
MKU1202	CPL01	CPMK012	50	100
		CPMK013	50	
MKU1204	CPL02	CPMK022	30	100
		CPMK023	30	
	CPL06	CPMK061	40	
MKB1206	CPL05	CPMK051	20	100
		CPMK052	40	
		CPMK053	40	
BDT1305	CPL03	CPMK031	100	100
BDT1306	CPL03	CPMK032	60	100
		CPMK033	40	
BDT1307	CPL03	CPMK034	20	100
		CPMK035	20	
		CPMK036	15	
		CPMK037	15	
		CPMK038	30	
BDT1208	CPL04	CPMK041	100	100
BDP1109	CPL04	CPMK042	100	100
MKU2203	CPL02	CPMK024	50	100
		CPMK025	50	
BDT2312	CPL03	CPMK039	60	100
		CPMK0310	40	
BDT2313	CPL03	CPMK0311	20	100
		CPMK0312	50	
		CPMK0313	30	
BDT2314	CPL03	CPMK0314	15	100
		CPMK0315	15	
		CPMK0316	30	
		CPMK0317	40	
BDT2315	CPL05	CPMK054	20	100
		CPMK054	20	
		CPMK056	20	
		CPMK057	20	
		CPMK058	20	
BDT2316	CPL03	CPMK0318	15	100
		CPMK0319	20	
		CPMK0320	20	
		CPMK0321	20	
		CPMK0322	25	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
BDT2325	CPL03	CPMK0323	20	100
		CPMK0324	25	
		CPMK0325	25	
		CPMK0326	30	
MKB1201	CPL02	CPMK026	10	100
		CPMK027	15	
		CPMK028	15	
		CPMK029	60	
MKB1302	CPL04	CPMK043	40	100
		CPMK044	30	
		CPMK045	30	
MKB1103	CPL04	CPMK046	40	100
		CPMK047	30	
		CPMK048	30	
MKB1215	CPL04	CPMK049	40	100
		CPMK0410	30	
		CPMK0411	30	
MKB1116	CPL04	CPMK0412	40	100
		CPMK0413	30	
		CPMK0414	30	
MKB1240	CPL04	CPMK0415	50	100
		CPMK0416	50	
MKB1141	CPL04	CPMK0417	50	100
		CPMK0418	50	
BDT3224	CPL03	CPMK0327	70	100
		CPMK0328	30	
MKB1333	CPL03	CPMK0329	20	100
		CPMK0330	20	
		CPMK0331	40	
		CPMK0332	20	
BDT3226	CPL03	CPMK0333	100	100
BDP3127	CPL03	CPMK0334	100	100
BDT3228	CPL03	CPMK0335	40	100
	CPL08	CPMK081	30	
		CPMK082	30	
BDT3229	CPL03	CPMK0336	20	100
		CPMK0337	40	
		CPMK0338	40	
MKB2320	CPL04	CPMK0419	50	100
		CPMK0420	50	
MKB2121	CPL04	CPMK0421	50	100
		CPMK0422	50	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
BDT4332	CPL03	CPMK0339	15	100
		CPMK0340	15	
		CPMK0341	70	
BDT4333	CPL03	CPMK0342	15	100
		CPMK0343	15	
		CPMK0344	35	
		CPMK0345	35	
BDT4234	CPL04	CPMK0423	10	100
		CPMK0424	20	
		CPMK0425	40	
		CPMK0426	30	
BDP4135	CPL04	CPMK0427	10	100
		CPMK0428	20	
		CPMK0429	40	
		CPMK0430	30	
BDT4336	CPL01	CPMK014	15	100
	CPL02	CPMK0210	30	
	CPL03	CPMK0346	25	
		CPMK0347	30	
BDT4337	CPL03	CPMK0348	20	100
		CPMK0349	30	
		CPMK0350	50	
BDT4238	CPL04	CPMK0431	40	100
		CPMK0432	60	
BDP4139	CPL04	CPMK0433	40	100
		CPMK0434	60	
MKB1225	CPL06	CPMK062	100	100
MKB1334	CPL03	CPMK0351	20	100
		CPMK0351	80	
MKB1335	CPL04	CPMK0435	100	100
BDT5343	CPL03	CPMK0353	15	100
		CPMK0354	15	
		CPMK0355	15	
		CPMK0356	15	
	CPL08	CPMK083	20	
		CPMK084	20	
BDT5344	CPL03	CPMK0357	20	100
		CPMK0358	20	
		CPMK0359	20	
		CPMK0360	20	
	CPL09	CPMK091	20	
BDT5345	CPL04	CPMK0436	20	100

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL10	CPMK0437	20	
		CPMK0438	20	
		CPMK101	20	
		CPMK102	20	
MKB2328	CPL06	CPMK063	25	100
		CPMK064	25	
		CPMK065	25	
	CPL07	CPMK071	25	
MKB2229	CPL03	CPMK0361	15	100
		CPMK0362	15	
		CPMK0363	15	
	CPL09	CPMK092	35	
		CPMK093	20	
MKB2330	CPL03	CPMK0364	25	100
		CPMK0365	25	
		CPMK0366	25	
		CPMK0367	25	
BDT6349	CPL03	CPMK0368	14	100
		CPMK0369	14	
		CPMK0370	14	
		CPMK0371	14	
		CPMK0372	14	
	CPL08	CPMK085	30	
BDT6350	CPL04	CPMK0439	30	100
	CPL10	CPMK103	30	
		CPMK104	20	
		CPMK105	20	
MKB1432	CPL06	CPMK066	50	100
	CPL07	CPMK072	25	
		CPMK073	25	
BDT7352	CPL08	CPMK086	20	100
		CPMK087	40	
		CPMK088	40	
BDT7353	CPL03	CPMK0373	10	100
	CPL09	CPMK094	90	
BDT7354	CPL04	CPMK0440	50	100
	CPL10	CPMK106	50	
MKB2636	CPL06	CPMK067	25	100
		CPMK068	25	
	CPL07	CPMK074	25	
		CPMK075	25	

Lampiran 7. Nilai Akhir CPL

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
CPL01	MKU1201	CPMK011	60	175
	MKU1202	CPMK012	50	
		CPMK013	50	
	BDT4336	CPMK014	15	
CPL02	MKU1201	CPMK021	40	330
	MKU1204	CPMK022	30	
		CPMK023	30	
	MKU2203	CPMK024	50	
		CPMK025	50	
	MKB1201	CPMK026	10	
		CPMK027	15	
		CPMK028	15	
		CPMK029	60	
	BDT4336	CPMK0210	30	
CPL03	BDT1305	CPMK031	100	2160
	BDT1306	CPMK032	60	
		CPMK033	40	
	BDT1307	CPMK034	20	
		CPMK035	20	
		CPMK036	15	
		CPMK037	15	
		CPMK038	30	
	BDT2312	CPMK039	60	
		CPMK0310	40	
	BDT2313	CPMK0311	20	
		CPMK0312	50	
		CPMK0313	30	
	BDT2314	CPMK0314	15	
		CPMK0315	15	
		CPMK0316	30	
		CPMK0317	40	
	BDT2316	CPMK0318	15	
		CPMK0319	20	
		CPMK0320	20	
		CPMK0321	20	
		CPMK0322	25	
	BDT2325	CPMK0323	20	
		CPMK0324	25	
		CPMK0325	25	
		CPMK0326	30	
	BDT3224	CPMK0327	70	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	MKB1333	CPMK0328	30	
		CPMK0329	20	
		CPMK0330	20	
		CPMK0331	40	
		CPMK0332	20	
	BDT3226	CPMK0333	100	
	BDP3127	CPMK0334	100	
	BDT3228	CPMK0335	40	
	BDT3229	CPMK0336	20	
		CPMK0337	40	
		CPMK0338	40	
	BDT4332	CPMK0339	15	
		CPMK0340	15	
		CPMK0341	70	
	BDT4333	CPMK0342	15	
		CPMK0343	15	
		CPMK0344	35	
		CPMK0345	35	
	BDT4336	CPMK0346	25	
		CPMK0347	30	
	BDT4337	CPMK0348	20	
		CPMK0349	30	
		CPMK0350	50	
	MKB1334	CPMK0351	20	
		CPMK0352	80	
	BDT5343	CPMK0353	15	
		CPMK0354	15	
		CPMK0355	15	
		CPMK0356	15	
	BDT5344	CPMK0357	20	
		CPMK0358	20	
		CPMK0359	20	
		CPMK0360	20	
	MKB2229	CPMK0361	15	
		CPMK0362	15	
		CPMK0363	15	
	MKB2330	CPMK0364	25	
		CPMK0365	25	
		CPMK0366	25	
		CPMK0367	25	
	BDT6349	CPMK0368	14	
		CPMK0369	14	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
		CPMK0370	14	
		CPMK0371	14	
		CPMK0372	14	
	BDT7353	CPMK0373	10	
CPL04	BDT1208	CPMK041	100	1640
	BDP1109	CPMK042	100	
	MKB1302	CPMK043	40	
		CPMK044	30	
		CPMK045	30	
	MKB1103	CPMK046	40	
		CPMK047	30	
		CPMK048	30	
	MKB1215	CPMK049	40	
		CPMK0410	30	
		CPMK0411	30	
	MKB1116	CPMK0412	40	
		CPMK0413	30	
		CPMK0414	30	
	MKB1240	CPMK0415	50	
		CPMK0416	50	
	MKB1141	CPMK0417	50	
		CPMK0418	50	
	MKB2320	CPMK0419	50	
		CPMK0420	50	
	MKB2121	CPMK0421	50	
		CPMK0422	50	
	BDT4234	CPMK0423	10	
		CPMK0424	20	
		CPMK0425	40	
		CPMK0426	30	
	BDP4135	CPMK0427	10	
		CPMK0428	20	
		CPMK0429	40	
		CPMK0430	30	
	BDT4238	CPMK0431	40	
		CPMK0432	60	
	BDP4139	CPMK0433	40	
		CPMK0434	60	
	MKB1335	CPMK0435	100	
	BDT5345	CPMK0436	20	
		CPMK0437	20	
		CPMK0438	20	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	BDT6350	CPMK0439	30	
	BDT7354	CPMK0440	50	
CPL05	MKB1206	CPMK051	20	200
		CPMK052	40	
		CPMK053	40	
	BDT2315	CPMK054	20	
		CPMK055	20	
		CPMK056	20	
		CPMK057	20	
		CPMK058	20	
CPL06	MKU1204	CPMK061	40	315
	MKB1225	CPMK062	100	
	MKB2328	CPMK063	25	
		CPMK064	25	
		CPMK065	25	
	MKB1432	CPMK066	50	
	MKB2636	CPMK067	25	
		CPMK068	25	
CPL07	MKB2328	CPMK071	25	125
	MKB1432	CPMK072	25	
		CPMK073	25	
	MKB2636	CPMK074	25	
		CPMK075	25	
CPL08	BDT3228	CPMK081	30	230
		CPMK082	30	
	BDT5343	CPMK083	20	
		CPMK084	20	
	BDT6349	CPMK085	30	
	BDT7352	CPMK086	20	
		CPMK087	40	
		CPMK088	40	
CPL09	BDT5344	CPMK091	20	165
	MKB2229	CPMK092	35	
		CPMK093	20	
	BDT7353	CPMK094	90	
CPL10	BDT5345	CPMK101	20	160
		CPMK102	20	
	BDT6350	CPMK103	30	
		CPMK104	20	
		CPMK105	20	
	BDT7354	CPMK106	50	

PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

Jalan M. Yamin No. 25, Samarinda 75123, Telp. (0541) 736071, Fax. (0541) 734468
Homepage : bisnisdigital.wicida.ac.id, E-mail : bisdig@wicida.ac.id