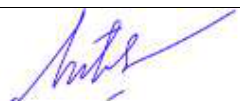


	STANDAR FMIPA UNUD		
	KURIKULUM PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA		
Nomor : Unud-30811-03-002-01	Tanggal: 20-Januari-2025	Revisi : 01	Hal: 1-80

KURIKULUM

PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS UDAYANA

Proses	Penanggung		
	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1. Perumusan	Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.	Ketua TPPM	
2. Pemeriksaan	Dr. Ir. Ngurah Agus Sanjaya ER, S.Kom., M.Kom.	Wakil Dekan I	
3. Persetujuan	Prof. Dr.rer.nat., Drs. I Made Agus Gelgel Wirasuta, Apt., M.Si.	Ketua Senat FMIPA	
4. Penetapan	Prof. Dra. Ni Luh Watiniasih, M.Sc., PhD.	Dekan	
5. Pengendalian	Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.	Ketua TPPM	

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM**

UNIVERSITAS UDAYANA



DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA

2024

KURIKULUM PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA 2024

TIM PENYUSUN

Penanggung Jawab

Cokorda Rai Adi Pramatha, ST.MM.Ph.D

Ketua

Dr. A A Istri Ngurah Eka Karyawati, S.Si., M.Eng

Anggota

Dr. Ir. Ngurah Agus Sanjaya ER, S.Kom., M.Kom.
Dr. Ir. I Ketut Gede Suhartana, S.Kom., M.Kom., IPM., ASEAN., Eng.
Dra. Luh Gede Astuti, M.Kom

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	i
KATA PENGANTAR	iii
IDENTITAS Prodi Magister INFORMATIKA FMIPA UNUD	iv
1 LANDASAN KURIKULUM	5
1.1 Landasan Filosofi	5
2 VISI MISI DAN TUJUAN	6
2.1 Visi, Misi, dan Tujuan FMIPA Unud.....	6
2.1.1 Visi FMIPA Unud.....	6
2.1.2 Misi FMIPA Unud.....	6
2.1.3 Tujuan FMIPA Unud	6
2.2 Visi, Misi, dan Tujuan Keilmuan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud	7
2.2.1 Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud	7
2.2.2 Misi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud	7
2.2.3 Tujuan dan Strategi Pencapaian Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud.....	8
3 EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDI.....	9
3.1 Evaluasi Kurikulum.....	9
3.1.1 Evaluasi Program Pembelajaran.....	9
3.1.2 Evaluasi Kurikulum.....	10
3.2 Tracer Studi	11
4 PROFIL LULUSAN & RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	12
4.1 Pengembangan Kurikulum	12
4.2 Profil Lulusan	13
4.3 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).....	16
4.4 Keterkaitan antara Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan	17
5 STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA UNUD 2024	18
5.3 Pemetaan Mata Kuliah dan CPL	2
6 METODE PEMBELAJARAN DAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).....	5
6.1 Prinsip dan Komponen RPS	6
6.2 Proses Pembelajaran	7
6.3 Penilaian Pembelajaran	8
7 PENUTUP.....	9
LAMPIRAN.....	10

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya dokumen Kurikulum Program Studi Magister Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Dokumen kurikulum ini disusun sebagai bagian integral dari upaya pengembangan dan penjaminan mutu pendidikan magister yang berkelanjutan di lingkungan Universitas Udayana.

Kurikulum Program Studi Magister Informatika 2024 dirancang selaras dengan visi keilmuan program studi, yaitu “mengembangkan keilmuan Informatika melalui pengembangan model dan sistem berbasis Kecerdasan Buatan dengan pendekatan inter atau multidisipliner untuk menghasilkan lulusan yang unggul, mandiri, dan berbudaya”. Kurikulum ini menjadi instrumen utama dalam mewujudkan visi tersebut melalui penguatan pendidikan berbasis riset, pengembangan kompetensi akademik dan profesional, serta internalisasi nilai etika dan kearifan lokal dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Struktur kurikulum disusun secara sistematis dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan pemangku kepentingan, serta kebijakan nasional pendidikan tinggi. Dengan beban studi sebesar 55 Satuan Kredit Semester yang ditempuh dalam empat semester, kurikulum ini memberikan keseimbangan antara penguasaan landasan keilmuan, pendalaman bidang minat, serta pengembangan kemampuan riset dan inovasi. Pendekatan pembelajaran berbasis studi kasus dan berbasis proyek diterapkan untuk mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan solutif dalam menghadapi permasalahan nyata di masyarakat.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, dosen, tenaga kependidikan, serta para pemangku kepentingan yang telah memberikan kontribusi pemikiran, masukan, dan dukungan dalam proses penyusunan kurikulum ini. Partisipasi dan sinergi berbagai pihak menjadi faktor penting dalam memastikan kurikulum yang disusun relevan, adaptif, dan selaras dengan arah pengembangan keilmuan serta kebutuhan pengguna lulusan.

Denpasar, Desember 2024
Koordinator Program Studi Magister Informatika
Fakultas MIPA – Universitas Udayana



Cokorda Rai Adi Pramartha, ST., M.M., Ph.D.
(NIP. 197806212006041002)

IDENTITAS PRODI MAGISTER INFORMATIKA FMIPA UNUD

Nama Perguruab Tinggi (PT)	UNIVERSITAS UDAYANA (UNUD)
Fakultas	Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
Nama/Kode	Program Studi Magister Informatika, berdasarkan SK Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 67/A/O/2024
Izin	SK Diktisaintek No. 67/A/O/2024
Akreditasi	Baik, berdasarkan keputusan LAM-INFOKOM Nomor:039/SK/LAM-INFOKOM/Ak.Min/M/IV/2025
Gelar	M.Kom. (Magister Komputer)
Deskripsi	Program Studi Magister Informatika adalah salah satu dari tiga belas prodi yang ada di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana dengan tujuan menghasilkan lulusan dalam bidang informatika dengan kualifikasi Magister (S2).
Nilai Kekhasan Prodi	Pengembangan model dan/sistem berbasis Kecerdasan Buatan melalui pendekatan inter atau multidisipliner yang berbasis pada Sains Data (<i>Data Science</i>), Manajemen Informatika (<i>Informatics Management</i>), dan Interaksi Manusia dan Komputer (<i>Human Computer Interaction</i>).
Jumlah Dosen	5
Jumlah Mahasiswa	21
Alamat Prodi	Jl. PB Sudirman, Denpasar Bali
Email/Website	mif@unud.ac.id / https://mif.fmipaunud.id/

1 LANDASAN KURIKULUM

1.1 Landasan Filosofi

Landasan filosofi/ falsafah yang mendasari dalam melaksanakan pendidikan di Prodi Magister Informatika FMIPA Unud:

1. UUD 45
2. Pancasila

Pengembangan dan pemberdayaan kurikulum berpijak pada landasan filosofi yang mempunyai fungsi untuk:

1. Menentukan arah dan tujuan pendidikan;
2. Menentukan isi dan materi mata kuliah;
3. Menentukan strategi dan cara mencapai tujuan.

2 VISI MISI DAN TUJUAN

2.1 Visi, Misi, dan Tujuan FMIPA Unud

2.1.1 Visi FMIPA Unud

Visi FMIPA Unud adalah sebagai berikut:

Menjadikan FMIPA-Unud sebagai institusi pengembang IPTEKS melalui pendalaman ilmu-ilmu dasar dan terapan, yang unggul, mandiri dan berbudaya mendukung pembangunan yang berkelanjutan dan memiliki daya saing global.

2.1.2 Misi FMIPA Unud

Misi FMIPA Unud adalah sebagai berikut:

Berdasarkan Renstra FMIPA 2015-2019, Visi FMIPA Unud dijabarkan menjadi empat misi, yaitu :

1. Mengembangkan Tridharma Perguruan Tinggi di bidang ilmu-ilmu dasar berkualitas, unggul serta responsif dan adaptif terhadap kebutuhan pembangunan daerah dan nasional.
2. Meningkatkan kerjasama penelitian di bidang ilmu-ilmu dasar di tingkat nasional dan internasional.
3. Menciptakan lulusan yang unggul, mandiri, bermoral, kompetitif di tingkat nasional dan internasional serta berwawasan kerakyatan.
4. Mengoptimalkan potensi lokal dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.1.3 Tujuan FMIPA Unud

Tujuan Fakultas MIPA Universitas Udayana dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, penelitian serta mutu pengabdian pada masyarakat secara berkesinambungan sesuai dengan kebutuhan pembangunan.
2. Menciptakan lulusan yang berkualitas, mandiri serta mampu berperan aktif dalam aktivitas pembangunan nasional.
3. Menciptakan suasana akademik yang kondusif dalam mengembangkan Tridharma Perguruan Tinggi.

4. Mengembangkan kemitraan dengan dunia usaha dalam mengoptimalkan potensi lokal untuk mewujudkan sistem pendidikan di bidang ilmu-ilmu dasar yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan.

2.2 Visi, Misi, dan Tujuan Keilmuan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud

2.2.1 Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud

Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud adalah sebagai berikut:

"Mengembangkan keilmuan Informatika dengan pengembangan model dan/sistem berbasis Kecerdasan Buatan melalui pendekatan inter atau multidisipliner untuk menghasilkan lulusan yang Unggul, Mandiri, dan Berbudaya."

2.2.2 Misi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud

Misi Keilmuan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud adalah sebagai berikut:

1. **Mengembangkan pendidikan magister yang unggul di bidang Informatika**, dengan kurikulum berbasis riset dan teknologi terkini, khususnya Kecerdasan Buatan.
2. **Melaksanakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan model dan sistem cerdas** yang inovatif dan solutif untuk berbagai bidang kehidupan.
3. **Mengembangkan kolaborasi inter dan multidisipliner** dalam kegiatan tridharma untuk menghasilkan luaran yang bermanfaat secara akademik dan praktis.
4. **Meningkatkan kontribusi pada pengembangan masyarakat dan budaya lokal melalui teknologi informasi**, dengan menjunjung nilai-nilai kearifan lokal dan etika profesi.
5. **Mencetak lulusan yang unggul, mandiri, dan berbudaya**, yang siap menjadi inovator, peneliti, atau profesional di bidang Informatika dan aplikasinya.

2.2.3 Tujuan dan Strategi Pencapaian Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika Keilmuan FMIPA Unud

Tujuan dan Strategi Pencapaian Visi Keilmuan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud adalah sebagai berikut disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tujuan dan Strategi Pencapaian Visi dan Misi Program Studi Magister Informatika Unud

No	Tujuan	Strategi Pencapaian
1	Menghasilkan lulusan unggul dalam penguasaan ilmu dan teknologi informatika, khususnya Kecerdasan Buatan (AI).	– Menyusun kurikulum berbasis AI terkini (NLP, ML, Deep Learning) – Melibatkan praktisi industri dan akademisi dalam perancangan pembelajaran – Mewajibkan proyek akhir/tesis berbasis AI aplikatif
2	Meningkatkan kapasitas penelitian dan publikasi ilmiah berbasis pengembangan model dan sistem cerdas yang inovatif.	– Mendorong dosen dan mahasiswa melakukan riset kolaboratif – Menjalin kemitraan riset dengan institusi pemerintah dan swasta
3	Mewujudkan kolaborasi inter dan multidisipliner dalam pengembangan ilmu, teknologi, dan penerapan hasil tridharma.	– Mendorong kerjasama kolaboratif (informatika dan pariwisata, budaya, pemerintahan) – Mendorong tesis lintas bidang dengan domain penelitian dari bidang berbeda (pariwisata, budaya, ekonomi) – Mengadakan seminar/workshop dengan tema interdisipliner
4	Memberikan kontribusi nyata pada masyarakat dan pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi informasi.	– Mewajibkan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis teknologi local – Menjadikan kearifan lokal sebagai tema riset dan pengembangan aplikasi – Menerapkan prinsip inklusivitas dan budaya dalam pengembangan sistem
5	Membentuk lulusan yang mandiri, beretika, dan mampu berperan sebagai inovator, peneliti, atau profesional di berbagai bidang aplikatif informatika.	– Mengintegrasikan nilai etika, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial dalam pembelajaran – Menyelenggarakan pelatihan soft skills, kewirausahaan TI, dan etika profesi – Mendorong partisipasi mahasiswa dalam komunitas profesi dan inovasi digital

3 EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDI

3.1 Evaluasi Kurikulum

3.1.1 Evaluasi Program Pembelajaran

Bentuk evaluasi program pembelajaran yang dijalankan dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa sebelum kegiatan pembelajaran selesai di setiap semester.

Prinsip yang diterapkan dalam evaluasi ini:

1. Kurikulum yang dipahami selain sebagai dokumen (*curriculum plan*) juga dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara nyata (*actual curriculum*).
2. Bentuk pembelajaran yang dilaksanakan diasumsikan berpola "Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa" (*Student Centered Learning*). Sehingga pertanyaan yang disusun diarahkan pada nilai ideal dari pembelajaran SCL dengan harapan dapat dijangkau informasi seberapa jauh mutu pembelajaran SCL telah diterapkan.
3. Fokus pertanyaan diarahkan pada seberapa jauh mahasiswa dapat melakukan proses belajar dengan baik dan seberapa bagus mereka mendapat pelayanan pembelajaran.
4. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang aspek pembelajaran yang memerlukan perbaikan, sekaligus dapat digunakan sebagai sarana penjaminan mutu pembelajaran.

Nilai ideal yang dipasangkan sebagai tolok ukur dalam penyusunan isi dari angket:

1. Mahasiswa mendapatkan kejelasan tentang rencana pembelajaran.
2. Mahasiswa mendapat beban kerja yang sesuai dengan sks nya.
3. Mahasiswa mendapat kesempatan yang memadai untuk mengartikulasikan kemampuannya

4. Mahasiswa mendapat umpan balik yang memadai dalam proses belajarnya.
5. Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya lewat berbagai bentuk pembelajaran.
6. Mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik.
7. Mahasiswa tergugah dengan materi yang kontekstual.
8. Mahasiswa termotivasi dengan pembelajaran yang dirancang dosen.
9. Mahasiswa mendapatkan bentuk evaluasi belajar yang jujur dan akademis.
10. Mahasiswa mempunyai kepercayaan terhadap kemampuan dan kedisiplinan dosennya.

Evaluasi program pembelajaran dan kurikulum pada Prodi Magister Informatika FMIPA Unud dilaksanakan dengan melaksanakan Monev proses pembelajaran pada setiap semester. Kegiatan Monev yang dilaksanakan dikoordinasikan oleh Unit Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu Fakultas (UP3MF) MIPA. Pelaksanaan monev dan analisis terhadap hasil dilaksanakan oleh Unit Penjaminan Mutu Program Studi (TPPMPS) Informatika. Hasil monev dibuat dalam bentuk laporan yang akan disampaikan ke koprodi dan menjadi bahan diskusi pada rapat akhir semester untuk evaluasi kinerja dosen dan evaluasi pelaksanaan kurikulum. Laporan monev juga akan dipublikasikan ke mahasiswa.

3.1.2 Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum program studi di perguruan tinggi merupakan aktivitas rutin yang harus dilakukan sebagai tanggapan terhadap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (*scientific vision*), kebutuhan masyarakat (*societal need*) serta kebutuhan pengguna lulusan (*stakeholder need*). Sesuai dengan ketentuan yang ada, kurikulum dievaluasi

paling lambat setiap lima tahun. Oleh karena itu diharapkan kurikulum Program Magister Informatika Tahun 2024 ini dapat dilakukan evaluasi kembali paling lambat pada tahun 2029.

3.2 Tracer Studi

Tracer studi lulusan yang akan dilaksanakan Prodi Magister Informatika FMIPA Unud adalah studi pelacakan jejak lulusan/alumni untuk melihat pergerakan lulusan terutama di pasar kerja untuk mendapatkan masukan tentang perbaikan kurikulum Prodi Magister Informatika FMIPA Unud. Target tracer study dilaksanakan secara berkala dengan responden lulusan/alumni Prodi Magister Informatika FMIPA Unud 2 tahun terakhir.

Kegiatan tracer study lulusan dilaksanakan oleh secara terpusat oleh Universitas Udayan. Pelaksanaan tracer study dan analisis terhadap hasil dibuat dalam bentuk laporan yang disampaikan ke pihak Prodi Magister Informatika FMIPA Unud untuk menjadi bahan kajian dalam peninjauan kembali kurikulum.

4 PROFIL LULUSAN & RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

4.1 Pengembangan Kurikulum

Kurikulum Prodi Magister Informatika mengacu pada Naskah Akademik Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bidang Ilmu Informatika dan Komputer oleh APTIKOM. Capaian pembelajaran lulusan (CPL) adalah penggambaran hasil pembelajaran peserta didik yang telah dicapai selama pembelajaran yang sesuai dengan profil program studi. Sesuai dengan SN DIKTI yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 3 Tahun 2020, rekomendasi APTIKOM dan rekomendasi ACM-IEEE 2013, capaian pembelajaran Prodi Magister Informatika mengacu pada 4 kompetensi yaitu kompetensi Sikap (S), Pengetahuan (P), Ketrampilan Umum (KU), dan Ketrampilan Khusus (KK). Keempat kompetensi tersebut kemudian diimplementasikan menjadi 55 SKS yang harus ditempuh mahasiswa.

Program Studi Magister Informatika Unud menetapkan tiga peminatan utama:

1. Peminatan Sains Data:

Deskripsi: Sains Data adalah disiplin ilmu yang berfokus pada analisis data besar (big data), pengolahan data, dan penemuan wawasan yang dapat diambil dari data. Peminatan ini mencakup penggunaan teknik machine learning, statistik, dan algoritma untuk mengelola dan menganalisis data.

Aplikasi: Sains Data akan diterapkan untuk pelestarian warisan budaya dengan menganalisis data sejarah dan budaya, mendukung bisnis pariwisata dengan memahami pola wisatawan, dan meningkatkan manajemen informatika melalui analisis data pemerintahan dan perdagangan.

2. Peminatan Manajemen Informatika:

Deskripsi: Manajemen Informatika berfokus pada perencanaan, implementasi, dan pengawasan sistem informasi dalam organisasi. Peminatan ini mencakup studi tentang infrastruktur TI, keamanan informasi,

dan manajemen informatika.

Aplikasi: Manajemen Informatika akan mendukung pelestarian budaya melalui sistem manajemen informasi budaya, memperkuat bisnis pariwisata dengan solusi TI yang efektif, dan memperbaiki manajemen informatika dalam sistem pemerintahan dan perdagangan.

3. **Peminatan Interaksi Manusia dan Komputer:**

Deskripsi: Interaksi Komputer Manusia berfokus pada perancangan sistem dan antarmuka komputer untuk mengoptimalkan kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna, dan mengembangkan perangkat lunak yang memfasilitasi dialog antara pengguna dan mesin menjadi pengalaman yang intuitif dan memuaskan.

Aplikasi: Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer akan mendukung pelestarian budaya melalui sistem perangkat lunak berorientasi pengguna, memperkuat bisnis pariwisata dengan solusi TI yang efektif, dan memperbaiki manajemen informatika dalam sistem pemerintahan dan perdagangan.

4.2 Profil Lulusan

Profil lulusan adalah peran yang diharapkan dapat dilakukan di masyarakat atau dunia kerja oleh lulusan suatu program studi. Profil ini merupakan hasil atau outcome proses pembelajaran yang ingin dicapai oleh program studi. Profil Lulusan Prodi Magister Informatika Unud ditentukan dengan memperhatikan Visi Misi Unud, Visi Misi FMIPA Unud, masukan dari calon mahasiswa, dan masukan dari pengguna lulusan. Masukan dari calon mahasiswa dan pengguna lulusan diperoleh melalui hasil analisis tracer study terhadap calon mahasiswa dan pengguna lulusan Program Magister Informatika Unud. Analisis tracer studi terkait dengan penentuan profil lulusan adalah survei terhadap minat meneruskan ke jenjang magister, bidang minat program magister yang ingin ditekuni, bidang minat program magister yang sedang diperlukan saat ini, dan juga profil lulusan yang diperlukan/diinginkan pada jenjang magister informatika.

Prodi Magister Informatika Unud menetapkan 4 profil lulusan yaitu:

1. Dosen/Peneliti Bidang Informatika
2. Data Scientist
3. IT Management and Control Director
4. Application System Director

Profil lulusan ini sesuai dengan Visi Misi Unud dan Visi Misi FMIPA yang menekankan pada pengembangan pengetahuan teknologi dan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat dengan mengoptimalkan potensi lokal untuk menghasilkan karya inovatif dan prospektif. Deskripsi dari setiap profil lulusan bisa dilihat pada Tabel 4.2. Deskripsi profil ini didasarkan pada Peta Okupasi dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pengesahan Nomor: 172/KOMINFO/BLSDM/KS.01.07/7/2017, tanggal 27 Juli 2017.

Tabel 4.2 Deskripsi Profil Lulusan Program Magister Informatika FMIPA Unud

No	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
1	Dosen/ Peneliti Bidang Informatika	Magister Informatika yang mampu memahami/mengajarkan ilmu komputer khususnya sains data, manajemen informatika, teknologi interaksi manusia dan komputer, dan pengembangan aplikasi dalam pelestarian warisan budaya dan bisnis pariwisata, memberikan evaluasi pembelajaran, nilai evaluasi, dan melakukan tugas administrasi lainnya sesuai kebutuhan, membuat proyek yang dirancang untuk meningkatkan kuliah, membuat rencana pembelajaran (RPS) dengan memanfaatkan berbagai sumber kurikulum dan mengintegrasikan kompetensi, tujuan, dan sasaran ke dalam RPS. Magister Informatika yang mampu mereview artikel dan mengikuti terus topik terbaru dalam bidang informatika khususnya bidang Sains Data, manajemen Informatika, dan Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer, menentukan tujuan eksperimen, konsep teoritis, dan sumber daya yang akan digunakan khususnya dalam kasus pelestarian budaya dan pengembangan bisnis pariwisata, membangun skenario eksperimen dan menentukan ukuran evaluasi yang digunakan untuk mencapai tujuan eksperimen, membangun analisis dan interpretasi data hasil eksperimen, dan menulis proposal hibah penelitian, laporan penelitian, dan menulis karya ilmiah untuk publikasi hasil penelitian.
2	Data Scientist	Magister Informatika yang mampu mengidentifikasi masalah dan menggunakan data untuk mengusulkan solusi untuk pengambilan keputusan yang efektif, khususnya pada bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan, dan perdagangan, membangun algoritma dan merancang eksperimen untuk menggabungkan, mengelola, dan mengekstrak data untuk menyusun laporan, menggunakan machine learning tool dan teknik statistik untuk menghasilkan solusi masalah, menguji model penambahan data untuk memilih yang paling tepat untuk digunakan pada proyek, menjaga komunikasi yang jelas dan koheren, baik lisan maupun tertulis, untuk memahami persyaratan data dan melaporkan hasil, membuat laporan yang jelas yang mendeskripsikan bagaimana pelanggan atau klien bekerja dengan bisnis, menilai efektivitas sumber data dan teknik pengumpulan data dan meningkatkan metode pengumpulan data, memperbaharui informasi agar tetap up to date dengan teknologi,

		teknik dan metode terbaru, melakukan penelitian untuk pengembangan prototipe, mencari peluang menggunakan wawasan/ kumpulan data/kode/model di seluruh fungsi lain dalam organisasi, dan menggunakan algoritma untuk memecahkan masalah secara inovatif, serta memiliki keahlian di bidang sains data mencakup: Programming Language (Python, R); Machine Learning; Deep Learning; Regression and classification; Data Visualization; NLP; SQL dan NoSQL; Problem Solving; Communication; dan Attention to Detail.
3	IT Management and Control Director	Magister Informatika yang mampu mendukung komponen rencana bisnis untuk inisiatif baru dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dan machine learning dalam pengembangan aplikasi untuk sektor pariwisata, pemerintahan, dan perdagangan, mengembangkan kerangka kerja intelijen bisnis, mengevaluasi artefak arsitektur dalam architecture landscape yang terkait dengan arsitektur bisnis, menyediakan layanan berdasarkan tingkat-tingkat tertentu, memiliki keahlian bidang Manajemen Informatika mencakup: Technological Proficiency (fasih dalam menggunakan berbagai jenis teknologi komputer); Communication; Decision-making; dan Financial Acumen (tahu bagaimana menyusun anggaran, bernegosiasi untuk kesepakatan hemat biaya pada peralatan, dan memantau anggaran).
4	Application System Director	Magister Informatika yang mampu mengarahkan riset pengguna dan respon bisnis terhadap aplikasi/teknologi baru, khususnya bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan, dan perdagangan, menentukan kebutuhan pengguna (user needs), dukungan pengguna (user supports), dan pengujian kebergunaan perangkat lunak, memperoleh dan memelihara pengetahuan komprehensif tentang semua operasi bisnis perusahaan, aplikasi, sistem, masalah, dan permintaan perbaikan, memastikan layanan pelanggan tingkat tinggi dalam skala global dan mengelola layanan yang hemat biaya dan sangat andal, mengkoordinasikan aktivitas operasional dan taktis harian dari tim manajer proyek, analisis bisnis, analisis basis data, pusat informasi, dan sistem bisnis, memberikan visi, perencanaan, kepemimpinan dan pemecahan masalah untuk seluruh aspek aplikasi dan sistem bisnis, dan mengendalikan aset dan seluruh sumber daya pelayanan TI

Profil lulusan sebagai Dosen/Peneliti bidang Informatika terkait dengan kedua keunikan dan keunggulan Prodi Magister Informatika Unud baik keunggulan di bidang Sains Data (*Data Science*), Manajemen Informatika (*Informatics Management*), dan Interaksi Manusia dan Komputer (*Human Computer Interaction*) dengan penekanan pada kemampuan riset. Profil lulusan sebagai *Data Scientist* tentunya sangat erat kaitannya dengan keunggulan Prodi di Bidang Sains data baik penekanan pada kemampuan riset maupun profesional. Sedangkan profil lulusan sebagai *Informatics Management and Control Director* dan *Application System Director* terkait dengan keunikan prodi di bidang Manajemen Informatika dan teknologi Interaksi Manusia dan Komputer, dengan penekanan pada kemampuan profesional.

4.3 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Capaian pembelajaran lulusan Prodi Magister Informatika Unud disusun dengan mengacu ke beberapa referensi. Referensi utama adalah standar minimum Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 53 tahun 2023, referensi kedua berdasarkan Kurikulum KKNI Aptikom (Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer) tahun 2019 dan referensi ketiga berdasarkan hasil lokakarya Tim Kurikulum Informatika Unud. CPL Prodi Magister Informatika meliputi empat kompetensi yaitu Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus, seperti disajikan pada Tabel 1.3. Capaian pembelajaran ini sudah sesuai dengan Peraturan Presiden RI No 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dengan jenjang kualifikasi 8. CPL Prodi Magister Informatika Unud bisa dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Capaian Pembelajaran Prodi Magister Informatika Unud

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
I.	Aspek Sikap (S)	Permendikbudristek Nomor 53 tahun 2023 dan Perpres Nomor 8 Tahun 2012
	CPL1 - Beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkarakter, bersikap nasionalisme, taat hukum dan berdisiplin, bermoral dan beretika sesuai dengan nilai-nilai Pancasila;	
	CPL2 - Menghargai martabat dan HAM, nilai demokrasi keadilan, keanekaragaman (budaya, agama, kepercayaan), pendapat dan temuan orisinal orang lain;	
	CPL3 - Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan;	
II.	Aspek Pengetahuan (P)	Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer, Tim Kurikulum KKNI Aptikom, 2019
	CPL4 - Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi;	
	CPL5 - Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata,	

	pemerintahan dan perdagangan.	
III.	Aspek Keterampilan Umum (KU)	Permendikbudristek Nomor 53 tahun 2023 dan Perpres Nomor 8 Tahun 2012
	CPL6 - Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya secara nasional terakreditasi atau internasional bereputasi;	Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer, Tim Kurikulum KKNI Aptikom, 2019 (CP III.9 – III.10)
IV.	Aspek Keterampilan Khusus (KK)	Pengembangan Kurikulum Prodi Magister Unud, Tim Kurikulum Prodi Informatika Unud. Didasarkan pada pengembangan dari Model Kompetensi Data Sains IBM: https://www.ibm.com/downloads/cas/7109RLQM
	CPL8 - Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis;	
	CPL9 - Mampu mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah;	
	CPL10 - Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi;	
	CPL11 - Mampu memahami secara komprehensif tentang proses bisnis yang berorientasi pada pengguna termasuk pengembangan aplikasi, sistem, masalah, dan permintaan perbaikan.	

4.4 Keterkaitan antara Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan

Prodi Magister Informatika FMIPA Unud menetapkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan Profil Lulusan (PL). Keterkaitan antara tiap PL dengan CPL, disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Keterkaitan antara Profil Lulusan (PL) dan CPL

Kode Profil Lulusan	Nama Profil Lulusan	CPL										
		CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPL5	CPL6	CPL7	CPL8	CPL9	CPL10	CPL11
PL1	Dosen/ Peneliti Bidang Informatika	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
PL2	Data Scientist	v	v	v	v	v	v	v	v	v		
PL3	IT Management and Control Director	v	v	v	v	v	v	v			v	
PL4	Application System Director	v	v	v	v	v	v	v				v

5 STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA UNUD 2024

Prodi Magister Informatika FMIPA Unud menerima calon mahasiswa dari berbagai lintas disiplin bukan hanya dari lulusan jenjang sarjana informatika. Untuk penyesuaian kemampuan akademik, Prodi Magister Informatika menyesuaikan bahan kajian mata kuliah wajib di pertemuan awal (2-3) pertemuan dengan materi dasar Informatika terkait mata kuliah bersangkutan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (SN Dikti), Pasal 19 disebutkan bahwa beban belajar mahasiswa program magister paling sedikit 54 Satuan Kredit Semester (SKS) dan paling banyak 72 SKS. Kurikulum Prodi Magister Informatika Unud mempunyai beban belajar **55 SKS**. Beban belajar ini diharapkan dapat diselesaikan secara normal selama empat semester, sebaran mata kuliah per semester bisa dilihat pada Tabel 5.1. Beban belajar 55 SKS tersebut dikelompokkan menjadi 3 kelompok mata kuliah, yaitu:

1. Mata Kuliah Wajib Prodi: 37 SKS (67.27%)
2. Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat: 12 SKS (21.82%)
3. Mata Kuliah Pilihan Prodi: 6 SKS (10.91%)

Metode pembelajaran yang akan diterapkan/diimplementasikan pada Prodi Magister Informatika adalah pembelajaran berbasis studi kasus (*Case-Based Learning, CBL*) dan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning, PjBL*). Seperti terlihat pada Tabel 5.1, Tabel 5.2, Tabel 5.3 dan Tabel 5.4, terdapat 11 mata kuliah yang akan diimplementasikan dengan metode pembelajaran berbasis studi kasus, dan 12 mata kuliah yang akan diimplementasikan dengan metode pembelajaran berbasis proyek.

Tabel 5.1 Sebaran Mata Kuliah Prodi Magister Informatika Unud

Smt	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Metode Pembelajaran/ Jenis Mata Kuliah
			Teori	Praktik	
I	24MIFH25ZC01	Etika dan Metode Penelitian (Research Methods and Ethics)	2	1	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC02	Pembelajaran Mesin (<i>Machine Learning</i>)	3	1	PjBL / Wajib Prodi
	24MIFH25ZC03	Analisis Data dan Intelijen Bisnis (<i>Data Analytics and Business Intelligence</i>)	3	1	CBL / Wajib Prodi
	24MIFH25ZC04	Rekayasa Perangkat Lunak (<i>Software Engineering</i>)	3	1	PjBL / Wajib Prodi
		Total Semester I	11	4	
II	24MIFH25ZC05	Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	3	1	CBL / Wajib Prodi
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 1	3	1	Pilihan Bidang Minat
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 2	3	1	Pilihan Bidang Minat
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 3	3	1	Pilihan Bidang Minat
		Total Semester II	12	4	
III	24MIFH25ZC06	Proposal Tesis	0	2	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC07	Publikasi Nasional/Internasional	0	4	Wajib Prodi
		MK Pilihan 1	2	1	Pilihan Prodi
		MK Pilihan 2	2	1	Pilihan Prodi
		Total Semester III	4	8	
IV	24MIFH25ZC08	Penelitian Tesis	0	8	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC09	Ujian kelayakan Tesis	0	2	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC10	Ujian Tesis	0	2	Wajib Prodi
		Total Semester IV	0	12	
TOTAL SKS			27	28	

5.3 Pemetaan Mata Kuliah dan CPL

Tabel 5.2 Rekap Pemetaan CPL ke Mata Kuliah

Jenis Mata Kuliah	Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan Umum			Ketrampilan Khusus				Total Bobot Indikator	SKS
	CPL1 (Value)	CPL2 (Ethic)	CPL3 (Team work)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL6 (Publication)	CPL7 (Research and Innovation)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)	CPL10 (Informatics Management)	CPL11 (User-Oriented System)		
	IK1a	IK2a	IK3a	IK4a	IK5a	IK5b	IK6a	IK7a	IK7b	IK8a	IK9a	IK10a	IK11a		
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Wajib	1.73	5.18	2.91	12.00	10.18	7.09	4.91	4.73	8.36	3.27	4.00	1.45	1.45	67.27	37
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat (Sains Data)	0.00	0.00	2.18	4.36	2.18	2.18	2.18	1.09	0.00	3.27	4.36	0.00	0.00	21.82	12
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Wajib (MK Pilihan 1 dan 2)	0.00	0.00	1.09	2.18	1.09	0.00	0.00	3.27	0.00	0.00	1.64	1.64	0.00	10.91	6
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR MK Wajib+MK Pilihan Bid Minat Sains Data+ MK Pilihan 1, 2	1.73	5.18	6.18	18.55	13.45	9.27	7.09	9.09	8.36	6.55	10.00	3.09	1.45	100.00	55
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR CPL	1.73	5.18	6.18	18.55	22.73		7.09	17.45		6.55	10.00	3.09	1.45	100.00	55
TOTAL BOBOT PER ASPEK CPL	13.09			41.27			24.55			21.09				100.00	55
	CPL1 (Value)	CPL2 (Ethic)	CPL3 (Team work)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL6 (Publication)	CPL7 (Research and Innovation)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)	CPL10 (Informatics Management)	CPL11 (User-Oriented System)		
	Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan Umum			Ketrampilan Khusus					

Detail pemetaan CPL ke Mata Kuliah dapat di akses melalui [link berikut.](#)

Mata kuliah pilihan terbagi menjadi dua jenis yaitu mata kuliah pilihan bidang minat dan mata kuliah pilihan prodi. Prodi Magister Informatika Unud memiliki tiga bidang minat yaitu Bidang Minat Sains Data, Bidang Minat Manajemen Informatika, dan Bidang Minat Interaksi Manusia dan Komputer. Terdapat 3 mata kuliah pilihan untuk setiap bidang minat, seperti disajikan pada Tabel 5.3. Semua mata kuliah pilihan bidang minat (12 SKS) diambil oleh mahasiswa pada semester 2.

Mata kuliah pilihan prodi bertujuan memberikan kemampuan hard skill dan soft skill yang mendukung fokus penelitian, yaitu pemanfaatan Sains Data, Manajemen Informatika, dan Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer untuk pelestarian warisan budaya dan bisnis khususnya bidang pariwisata, pemerintahan, dan perdagangan. Terdapat 9 mata kuliah pilihan yang ditawarkan pada Prodi Magister Informatika Unud yang disajikan pada Tabel 5.4. Setiap mahasiswa mengambil 2 mata kuliah pilihan prodi (6 SKS) pada semester 3.

Tabel 5.3 Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat Sains Data (SD), Bidang Minat Manajemen Informatika (MI), dan Bidang Minat Interaksi Manusia Komputer (IMK) Prodi Magister Informatika Unud

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Pembelajaran Berbasis Proyek (P) / Studi Kasus (K)	Area Riset (Budaya, Pariwisata, Governance)
			Teori	Praktik		
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat SD:						
1	24MIFH25ZC11	Analisis, Visualisasi dan Rekayasa Data (<i>Data Analysis, Visualization and Engineering</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
2	24MIFH25ZC12	Sains Data (<i>Data Science</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
3	24MIFH25ZC13	NLP Terapan untuk Analisis Bisnis dan Sosial (<i>Applied NLP for Business and Social Analytics</i>)	3	1	P	Budaya, Pariwisata
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat MI:						
4	24MIFH25ZC14	Manajemen Keamanan Informasi (<i>Information Security Management</i>)	3	1	P	Pariwisata, Governance
5	24MIFH25ZC15	Sistem Manajemen Pengetahuan Enterprise (<i>Enterprise Knowledge Management System</i>)	3	1	K	Governance
6	24MIFH25ZC16	Manajemen Proses Bisnis (<i>Business Process Management</i>)	3	1	K	Governance
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat IMK:						
7	24MIFH25ZC17	Riset Pengalaman Pengguna (<i>UX Research</i>)	2	1	K	Budaya, Pariwisata
8	24MIFH25ZC18	Pengujian Aplikasi Berbasis Pengguna (<i>User-Based Application Testing</i>)	2	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
9	24MIFH25ZC19	Desain dan Pengujian UI/UX (<i>UI/UX Design and Testing</i>)	2	1	P	Pariwisata

Tabel 5.4 Daftar Mata Kuliah Pilihan Prodi Magister Informatika Unud

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Pembelajaran Berbasis Proyek (P) / Studi Kasus (K)	Area Riset (Budaya, Pariwisata, Governance)
			Teori	Praktik		
1	24MIFH25ZC20	Kecerdasan Buatan untuk Bisnis (<i>Artificial Intelligence for Business</i>)	2	1	P	Pariwisata
2	24MIFH25ZC21	Teknologi Web Semantik (<i>Semantic Web Technology</i>)	2	1	P	Budaya
3	24MIFH25ZC22	Temu Kembali Informasi Multimedia (<i>Multimedia Information Retrieval</i>)	2	1	P	Budaya, Pariwisata
4	24MIFH25ZC23	Basis Data NoSQL (NoSQL Database)	2	1	P	Pariwisata
5	24MIFH25ZC24	Analisis Jaringan Sosial (<i>Social Network Analytics</i>)	2	1	P	Budaya, Pariwisata
6	24MIFH25ZC25	Rekayasa dan Manajemen Ilmu Layanan (<i>Service Science Management and Engineering</i>)	2	1	K	Governance
7	24MIFH25ZC26	Manajemen Intelijen Bisnis (<i>Business Intelligence Management</i>)	2	1	K	Governance
8	24MIFH25ZC27	Rekayasa Kualitas Perangkat Lunak (<i>Software Quality Engineering</i>)	2	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
9	24MIFH25ZC28	Sistem dan Teknologi Informasi (<i>Information Technologies and Systems</i>)	2	1	P	Pariwisata
10	24MIFH25ZC29	Interaksi Manusia Komputer Lanjut (<i>Advanced Human Computer Interaction</i>)	2	1	P	Pariwisata

6 METODE PEMBELAJARAN DAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Secara umum terdapat 4 metode pembelajaran utama yang diimplementasikan pada Prodi Magister Informatika yaitu Metode Student-Centered Learning (SCL), Problem-Based Learning (PBL), Cased-Based Learning (CBL) dan Project-Based Learning (PjBL).

Metode pembelajaran SCL dan PBL diimplementasikan untuk mata kuliah wajib di semester 1 dan 2, dengan penekanan pada pemahaman konsep secara mandiri. Sedangkan metode pembelajaran CBL dan PjBL diimplementasikan untuk mata kuliah wajib di semester 3 dan 4 dengan penekanan pada kemampuan soft skill kerjasama dan komunikasi, disamping kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan problem solving. Pada metode pembelajaran CBL, terdapat 2 kasus yang harus diselesaikan oleh mahasiswa secara berkelompok. Kasus pertama akan dikerjakan sebelum tengah semester dan kasus kedua akan dikerjakan setelah tengah semester. Metode pembelajaran CBL menekankan pada kompetensi kerjasama team dan kompetensi *problem solving*.

Khusus metode pembelajara PjBL diimplementasikan untuk mata kuliah pilihan bidang minat yang diambil mahasiswa pada semester 6 dan 7. Metode pembelajaran PjBL menekankan pada kompetensi kerjasama team dan kompetensi *software development* sesuai jalur peminatan yang merupakan ketrampilan khusus bagi mahasiswa Prodi Magister Informatik. Metode pembelajaran PjBL menjadikan sebuah produk aplikasi sebagai output kuliah yang dikerjakan melalui tugas kelompok team.

RPS yang diimplementasikan pada Prodi Magister Informatika FMIPA Unud adalah RPS berbasis OBE. Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran berbasis CPL yang biasa dikenal dengan istilah OBE (*Outcome-based Education*) adalah:

1. Profil Lulusan
2. CPL Program Studi
3. Matrik distribusi CPL pada Mata Kuliah
4. Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)
5. Rencana Penilaian & Evaluasi
6. Portofolio Penilaian CPL pada MK
7. Matrik pencapaian CPL pada matrik kurikulum Program Studi
8. Form Perbaikan CPL pada MK hasil evaluasi (formatif dan sumatif)

Dengan lampiran antara lain:

1. Rencana Tugas
2. Soal-soal
3. Rubrik, Portofolio, dan Marking Skime

Ciri-ciri OBE antara lain:

1. CPL nya dituliskan dg kalimat yang jelas, mengandung kemampuan, bahan kajian, dan konteknya;
2. CPL nya dapat diukur, diamati, dan dapat dicapai dalam waktu yang direncanakan;
3. CPL nya merupakan internalisasi dari sikap, pengetahuan, dan ketrampilan;
4. CPL dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa;
5. Perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi pembelajaran berorientasi pada CPL.

6.1 Prinsip dan Komponen RPS

A. Prinsip penyusunan RPS:

1. RPS adalah dokumen program pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai CPL yang ditetapkan, sehingga harus dapat ditelusuri keterkaitan dan kesesuaian dengan konsep kurikulumnya.
2. Rancangan dititik beratkan pada bagaimana memandu mahasiswa belajar agar memiliki kemampuan sesuai dengan CP kepentingan kegiatan dosen mengajar.
3. Pembelajaran yang dirancang adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student centred learning disingkat SCL)
4. RPS atau istilah lain, wajib ditinjau dan disesuaikan secara berkala dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

B. RPS atau istilah lain menurut Standar Nasional Pendidikan Tinggi paling sedikit memuat:

1. nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
2. capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
3. kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
4. bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
5. metode pembelajaran;
6. waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
7. pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
8. kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
9. daftar referensi yang digunakan.

C. Rincian unsur yang dicantumkan dalam RPS:

1. Nama program studi
2. Nama dan kode, semester, sks mata kuliah/modul
3. Nama dosen pengampu
4. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah
5. Kemampuan akhir yang direncanakan di setiap tahapan pembelajaran
6. Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)
7. Materi Pembelajaran (Referensi/ Pustaka Relevan)
8. Bobot Penilaian

Template penulisan rencana Pembelajaran Semester (RPS), Rencana Tugas Mahasiswa (RTM), dan Rubrik Penilaian pada Prodi Magister Informatika disajikan pada Lampiran C. Contoh RPS mata kuliah wajib disampaikan pada Lampiran D. Contoh RPS mata kuliah MBKM yang ditawarkan Prodi Informatika FMIPA UNUD (yang juga sebagai mata kuliah pilihan prodi) disampaikan pada Lampiran E.

6.2 Proses Pembelajaran

Prinsip pembelajaran menurut SN-Dikti : 1) interaktif, 2) holistik, 3) integratif, 4) saintifik, 5) kontekstual, 6) tematik, 7) efektif, dan 8) berpusat pada mahasiswa. Pemilihan

strategi pembelajaran harus dipertimbangkan pada kesesuaian dalam memberikan capaian pembelajaran lulusan. Dengan demikian capaian pembelajaran harus menjadi dasar dalam pemilihan bentuk/strategi pembelajarannya. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menjadi prinsip yang utama, sedangkan prinsip pembelajaran yang lain akan melengkapi. Proses pembelajaran tercermin dalam RPS dan dipantau oleh pimpinan prodi melalui Tim Pelaksana Penjaminan Mutu Prodi (TPPMPS). Pengisian kuisisioner pemantauan (evaluasi) proses pembelajaran dilaksanakan melalui pengisian google formulir pada link:

6. 3 Penilaian Pembelajaran

Yang dimaksud dalam tahap penilaian pembelajaran adalah tahap penilaian proses dan hasil pembelajaran. Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup prinsip penilaian; teknik dan instrument penilaian; mekanisme dan prosedur penilaian; pelaksanaan penilaian; pelaporan penilaian; dan kelulusan mahasiswa.

7 PENUTUP

Kurikulum Prodi Magister Informatika FMIPA Unud mengimplementasikan pembelajaran berbasis outcome, *Outcome-Based Education* (OBE). Implementasi dari Kurikulum OBE ini diutamakan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek atau berbasis kasus atau pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan partisipatif.

Kurikulum Prodi Magister Informatika ini bersifat adaptif disesuaikan dengan kebutuhan pengguna lulusan dan stakeholder terkait yang lain. Penyesuaian kurikulum akan dilakukan secara berkala berdasarkan hasil tracer studi ke stakeholder baik stakeholder internal (mahasiswa, dosen, pegawai), maupun stakeholder eksternal (pengguna lulusan, mitra prodi).

LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TEMPLATE PENULISAN RPS

LAMPIRAN B: CONTOH RPS MATA KULIAH WAJIB

LAMPIRAN C: CONTOH RPS MATA KULIAH PILIHAN PILIHAN BIDANG MINAT



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

NAMA MATA KULIAH: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

KODE MATA KULIAH: XXXXXXXXXXXXXXXX

BOBOT: X SKS

**Program Studi Magister Informatika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Udayana
20xx**



UNIVERSITAS UDAYANA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Unud-30811-04-001-02

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl Penyusunan
xxx	MF24xxxxxx	Mata Kuliah Wajib	T = 3	P = 1	x	31 Agustus 20xx
OTORISASI/ PENGESAHAN	Pengembang RPS/ Koord. MK		Koordinator TPPM-PS		Koordinator Prodi	
	TTD (Nama Dosen Pengampu Mata Kuliah)		 (Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.)		 (Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI, Ph.D.)	
CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Indikator Kinerja (IK)		Bobot (%)	
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim (A5).	10	
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	25	
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinil melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Ilmu Komputer/Informatika (C6).	10	

Commented [1]: Satu nomor dokumen untuk semua RPS.

3 (TPPMPS), 08 (FMIPA), 11 (PS Informatika), 04 (Formulir SPMI), 001 (RPS), 01 (Revisi ke-1)

Commented [3]: CPL, IK, dan Bobot IK bisa dilihat pada file excel Pemetaan Mata Kuliah ke CPL pada Sheet 2 (MK Wajib)

Commented [2]: Kode CPL dan kode IK sesuai dengan yang ada di daftar CPL dan IK Prodi pada file excel Pemetaan Mata Kuliah ke CPL pada Sheet 1

		dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	IK5b	Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	20
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	15
	CPL9/ CPL10/ CPL11	Lihat CPL yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	IK9a /IK10a/ IK11a	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	20

Commented [Ek4]: CPL terkait ketrampilan khusus bidang minat, lihat pemetaan Mata Kuliah Wajib ke CPL pada Sheet 2

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		Indikator Kinerja (IK) yang Terkait ke CPMK	
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	CPMK3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang [nama mata kuliah] secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan khususnya dalam penyelesaian kasus secara komputasi (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang [nama mata kuliah] (A5).
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang	CPMK4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi	IK4a	Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan

Commented [5]: Kode CPMK menyesuaikan dengan kode CPL, CPMK1 terkait dengan CPL1, CPMK3 terkait dengan CPL3, dst

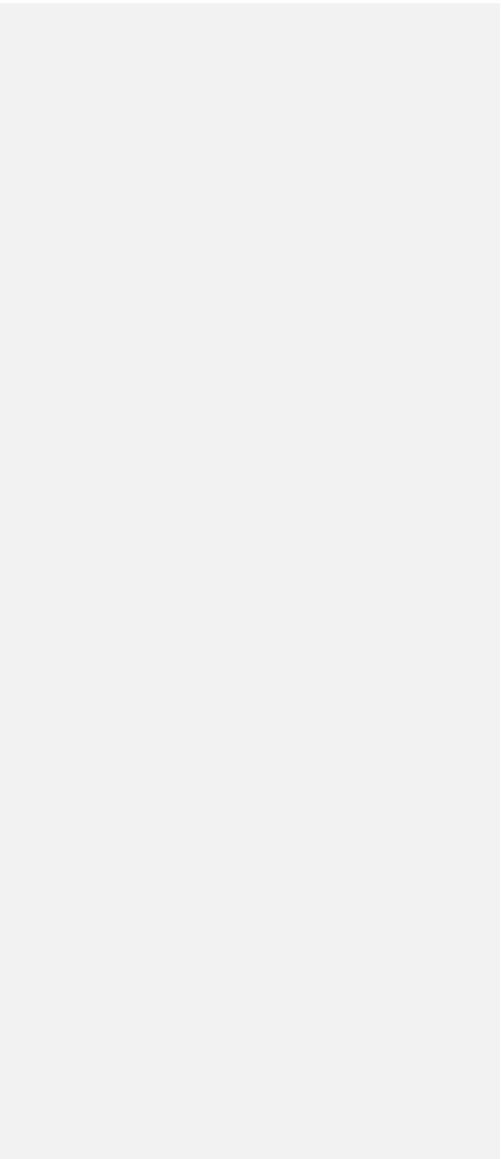
		lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).		pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5).		studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5).
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	CPMK5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6).
					IK5b	Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6).
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	CPMK8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).

	CPL9/ CPL10/ CPL11	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	CPMK9/ CPMK10/ CPMK11	Sesuaikan rumusan CPMK	IK9a /IK10a/ IK11a	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. M 2. M 3. M 4. M 5. M 6. M 7.					
Pustaka	Utama:					
	[1]	Ref 1				
	[2]	Ref 2				
	Pendukung:					
	[3]	Ref 3				
	[4]	Ref 4 (Jurnal hasil penelitian dosen pengampu mata kuliah/ DTPS (dosen tetap program studi) Informatika)				
	[5]	Ref 5 (Jurnal hasil pengamndian kepada masyarakat dosen pengampu mata kuliah/ DTPS (dosen tetap program studi) Informatika)				
Dosen Pengampu MK	(Nama Dosen Pengampu MK)					
Mata Kuliah Syarat						

Commented [Ek6]: CPL terkait ketrampilan khusus bidang minat, lihat pemetaan Mata Kuliah Wajib ke CPL pada Sheet 2

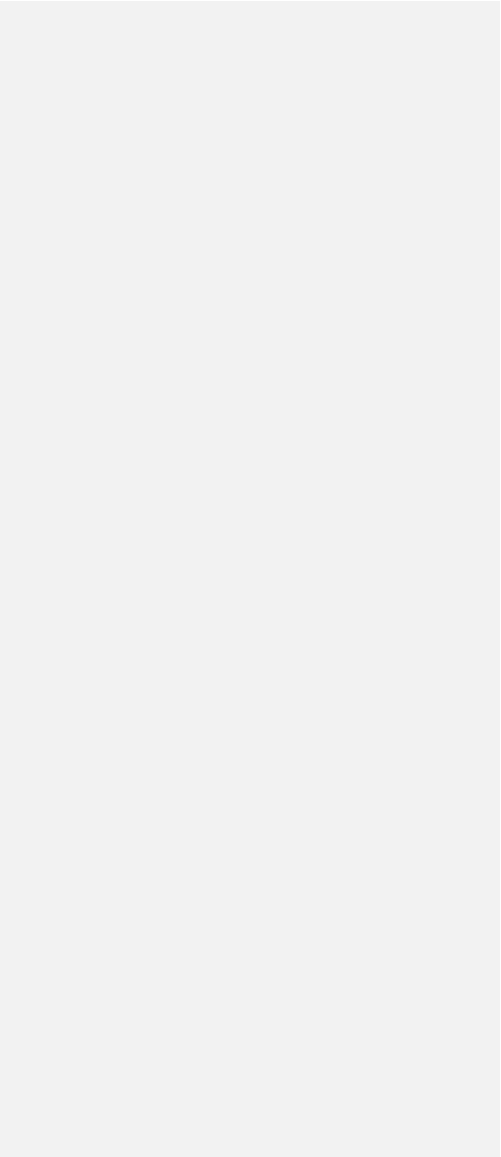
RENCANA PEMBELAJARAN						
Minggu ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka Relevan)
		Indikator	Bentuk	Belajar Terbimbing (Luring/Daring)	Penugasan Terstruktur/ Belajar Mandiri	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Sub-CPMK1 - Mahasiswa mampu menjelaskan, CP Lulusan dan materi kuliah, dan cara pencapaiannya selama satu semester	IK4a – Mampu memahami <i>konsep/teori pengantar ke mk, CPL, CPMK dan Sub CPMK, dan metode penilaian mata kuliah</i>	Tanya Jawab	Kuliah, Diskusi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. RPS 2. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy)
2 - 5	Sub-CPMK2 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	Tugas Review dengan media Assignment-Oase, Kuis dengan media Quiz-Oase	Kuliah, Diskusi (4*4*50')	Belajar Mandiri, Review Paper, Tugas Review (4*2*4*60')	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3. 4.
6, 7	Sub-CPMK3 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung	Tugas Kelompok		Belajar Mandiri, Belajar	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2.

	masalah riil berdasarkan <i>kajian bidang</i> [nama mata kuliah] <i>melalui kerjasama team</i> (C6, P5, A5)	jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang [nama mata kuliah] (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK5b - Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait	dengan Media Assignment - Oase	Kuliah, Diskusi, Diskusi Kelompok, Penyelesaian Kasus 1 (2*4*50')	Kelompok, Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 1 (2*2*4*60')	3. 4. Jurnal hasil penelitian/PkM dosen pengampu MK/DTPS
--	--	--	---------------------------------------	---	--	---



		bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).				
		IK9a/IK10a/IK11a				
8	Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	UTS dengan media Quiz-Oase	UTS (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian
9, 13	Sub-CPMK5 - Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	Kuis dengan media Quiz-Oase	Praktikum/Kuliah, Diskusi (5*5*50')	Belajar Mandiri, Tugas Review Paper (5*2*4*60')	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3. 4.
14-15	Sub-CPMK6 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <i>kajian</i>	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam	Tugas Kelompok	Praktikum/Kuliah, Diskusi Kelompok	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok,	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3.

	<i>bidang</i> [nama mata kuliah] <i>melalui kerjasama team</i> (C6, P5, A5)	kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang [nama mata kuliah] (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK5b - Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait	Penyelesaian Kasus 2	(2*4*50')	Tugas Kelompok Review Paper (2*2*4*60')	4. Jurnal hasil penelitian/PkM dosen pengampu MK/DTPS
--	--	---	----------------------	-----------	---	---



		bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).				
		IK9a/IK10a/IK11a				
16	Sub-CPMK7 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	UAS dengan Media Quiz-Oase	UAS, Presentasi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian

TABEL RENCANA EVALUASI

No	Jenis Evaluasi	Bentuk Evaluasi	CPL3 (Teamwork)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)/ CPL10 (Informatic Management) CPL11 (User-Oriented System)/	Total
			IK3a	IK4a	IK5a	IK5b	IK8a	IK9a	
1	Formatif	Kuis		5					5
2	Formatif	Tugas Kelompok 1 (Penyelesaian Kasus 1)	5		5	5	5	5	25
3	Formatif	Tugas Kelompok 2 (Penyelesaian Kasus 2)	5		5	15	5	10	40
4	Sumatif	UTS		15					15
5	Sumatif	UAS		5			5	5	15
Total			10	25	10	20	15	20	100

Commented [EK7]: Sesuaikan dengan bidang minat

Catatan:
Jenis Penilaian Formatif adalah 70% dan Sumatif adalah 30%.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

NAMA MATA KULIAH: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

KODE MATA KULIAH: XXXXXXXXXXXXXXX

BOBOT: X SKS

**Program Studi Magister Informatika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Udayana
20xx**



UNIVERSITAS UDAYANA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Unud-30811-04-001-02

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl Penyusunan
xxx	MF24xxxxxx	Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat	T = 3	P = 1	x	31 Agustus 20xx
OTORISASI/ PENGESAHAN	Pengembang RPS/ Koord. MK		Koordinator TPPM-PS		Koordinator Prodi	
	TTD (Nama Dosen Pengampu Mata Kuliah)		 (Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.)		 (Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI, Ph.D.)	
CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Indikator Kinerja (IK)		Bobot (%)	
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim (A5).	10	
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	20	
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Ilmu Komputer/Informatika (C6).	10	

Commented [1]: Satu nomor dokumen untuk semua RPS.

3 (TPPMPS), 08 (FMIPA), 11 (PS Informatika), 04 (Formulir SPMI), 001 (RPS), 01 (Revisi ke-1)

Commented [3]: CPL, IK, dan Bobot IK bisa dilihat pada file excel Pemetaan Mata Kuliah ke CPL pada Sheet 2 (MK Wajib)

Commented [2]: Kode CPL dan kode IK sesuai dengan yang ada di daftar CPL dan IK Prodi pada file excel Pemetaan Mata Kuliah ke CPL pada Sheet 1

		dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).				
	CPL6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya secara nasional terakreditasi atau internasional bereputasi (C6, P5).	IK6a	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5).	10	
	CPL7	Mampu mengelola riset dan pengembangan yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan, mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional, serta mampu mengembangkan dan memelihara jejaring profesi dalam lembaga dan komunitas yang lebih luas (C6, P5).	IK7a	Mampu membangun sistem perangkat lunak yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah riil khususnya terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. (C6, P5)	15	
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	15	
	CPL9/ CPL10/ CPL11	Lihat CPL yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	IK9a /IK10a/ IK11a	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	20	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		Indikator Kinerja (IK) yang Terkait ke CPMK	
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat	CPMK3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang [nama mata kuliah] secara mandiri	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang [nama mata kuliah] (A5).

Commented [Ek4]: CPL terkait ketrampilan khusus bidang minat, lihat pemetaan Mata Kuliah Wajib ke CPL pada Sheet 2

Commented [5]: Kode CPMK, menyesuaikan dengan kode CPL, CPMK1 terkait dengan CPL1, CPMK3 terkait dengan CPL3, dst

		kewirausahaan (A5).		dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan khususnya dalam penyelesaian kasus secara komputasi (A5).		
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	CPMK4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5).
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	CPMK5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6).

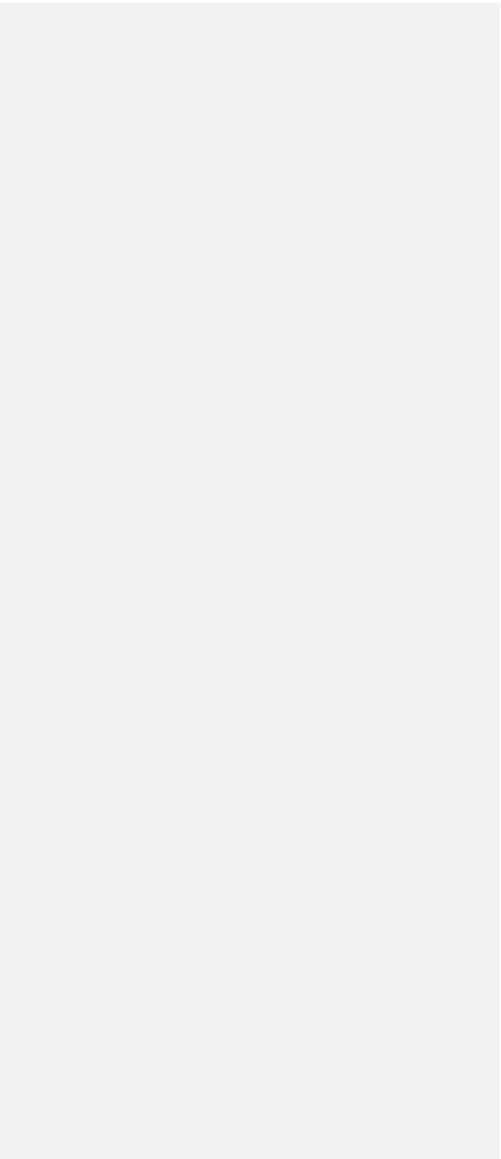
			warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).		
CPL6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya secara nasional terakreditasi atau internasional bereputasi (C6, P5).	CPMK6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya dalam bentuk draft artikel ilmiah bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).	IK6a	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5).
CPL7	Mampu mengelola riset dan pengembangan yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan, mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional, serta mampu mengembangkan dan memelihara jejaring profesi dalam lembaga dan komunitas yang lebih luas (C6, P5).	CPMK7	Mampu mengembangkan inovasi bidang [nama mata kuliah] yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan, mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional, serta mampu mengembangkan dan memelihara jejaring profesi dalam lembaga dan komunitas yang lebih luas (C6, P5).	IK7a	Mampu membangun sistem perangkat lunak yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah riil bidang [nama mata kuliah] khususnya terkait dengan pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. (C6, P5)
CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	CPMK8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).

	CPL9/ CPL10/ CPL11	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL	CPMK9/ CPMK10/ CPMK11	Sesuaikan rumusan CPMK	IK9a /IK10a/ IK11a	Lihat IK yang sesuai di pemetaan MK wajib ke CPL
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. M 2. M 3. M 4. M 5. M 6. M 7.					
Pustaka	Utama:					
	[1]	Ref 1				
	[2]	Ref 2				
	Pendukung:					
	[3]	Ref 3				
	[4]	Ref 4 (Jurnal hasil penelitian dosen pengampu mata kuliah/ DTPS (dosen tetap program studi) Informatika)				
	[5]	Ref 5 (Jurnal hasil pengabdian kepada masyarakat dosen pengampu mata kuliah/ DTPS (dosen tetap program studi) Informatika)				
Dosen Pengampu MK	(Nama Dosen Pengampu MK)					
Mata Kuliah Syarat						

Commented [Ek6]: CPL terkait ketrampilan khusus bidang minat, lihat pemetaan Mata Kuliah Wajib ke CPL pada Sheet 2

RENCANA PEMBELAJARAN						
Minggu ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka Relevan)
		Indikator	Bentuk	Belajar Terbimbing (Luring/Daring)	Penugasan Terstruktur/ Belajar Mandiri	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Sub-CPMK1 - Mahasiswa mampu menjelaskan, CP Lulusan dan materi kuliah, dan cara pencapaiannya selama satu semester	IK4a – Mampu memahami <i>konsep/teori pengantar ke mk, CPL, CPMK dan Sub CPMK, dan metode penilaian mata kuliah</i>	Tanya Jawab	Kuliah, Diskusi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. RPS 2. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy)
2 - 5	Sub-CPMK2 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	Tugas Review dengan media Assignment-Oase, Kuis dengan media Quiz-Oase	Kuliah, Diskusi (4*4*50')	Belajar Mandiri, Review Paper, Tugas Review (4*2*4*60')	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3. 4.
6, 7	Sub-CPMK3 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung	Tugas Kelompok	Kuliah, Diskusi, Diskusi Kelompok,	Belajar Mandiri, Belajar	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2.

	masalah riil berdasarkan <i>kajian bidang [nama mata kuliah] melalui kerjasama team</i> (C6, P5, A5)	jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang [nama mata kuliah] (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK7a - Mampu membangun sistem perangkat lunak yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah riil bidang [nama mata kuliah] khususnya terkait dengan pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. (C6, P5) IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).	Pengembangan Proyek Awal dengan Media Assignment - Oase	(2*4*50')	Kelompok, Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 1 (2*2*4*60')	3. 4. Jurnal hasil penelitian/PkM dosen pengampu MK/DTPS
--	---	--	---	------------------	--	--



		IK9a/IK10a/IK11a				
8	Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu <u>memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah]</u> dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	UTS dengan media Quiz-Oase	UTS (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian
9, 13	Sub-CPMK5 - Mahasiswa mampu <u>memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah]</u> dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	Kuis dengan media Quiz-Oase	Praktikum/Kuliah, Diskusi (5*5*50')	Belajar Mandiri, Tugas Review Paper (5*2*4*60')	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3. 4.
14-15	Sub-CPMK6 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <u>kajian bidang [nama mata kuliah]</u> melalui <u>kerjasama team</u> (C6, P5,	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang	Tugas Kelompok Pengembangan Proyek Lanjut	Praktikum/Kuliah, Diskusi Kelompok (2*4*50')	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok, Tugas Kelompok Review Paper	1. Materi xxx (Ref. 1, hal. yy - yy) 2. 3. 4. Jurnal hasil penelitian/PkM dosen pengampu MK/DTPS

	A5)	[nama mata kuliah] (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang [nama mata kuliah] (C6). IK6a - Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5). IK7a - Mampu membangun sistem perangkat lunak yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah riil bidang [nama mata kuliah] khususnya terkait dengan pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. (C6, P5)			(2*2*4*60')	
--	-----	--	--	--	-------------	--

		IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang [nama mata kuliah] (C6, P5).				
		IK9a/IK10a/IK11a				
16	Sub-CPMK7 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang [nama mata kuliah] yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [konsep-konsep bidang kajian mata kuliah] (C5)	UAS dengan Media Quiz-Oase	UAS, Presentasi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian

TABEL RENCANA EVALUASI

No	Jenis Evaluasi	Bentuk Evaluasi	CPL3 (Team work)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)	CPL6 (Publication)	CPL7 (Research and Innovation)	CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)/ CPL10 (Informatic Management) CPL11 (User- Oriented System)/	Total
			IK3a	IK4a	IK5a		IK7a	IK8a	IK9a	
1	Formatif	Kuis		5						5
2	Formatif	Tugas Kelompok 1 (Analisis dan Desain)	5		5		5	5	5	25
3	Formatif	Tugas Kelompok 2 (Implementasi, Evaluasi, Deployment)	5		5	10	10	5	5	40
4	Sumatif	UTS		10					5	15
5	Sumatif	UAS		5				5	5	15
Total			10	20	10	10	15	15	20	100

Commented [EK7]: Sesuaikan dengan bidang minat

Catatan:
Jenis Penilaian Formatif adalah 70% dan Sumatif adalah 30%.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

NAMA MATA KULIAH: KECERDASAN BUATAN

KODE MATA KULIAH: 24MIFH25ZC05

BOBOT: 4 SKS

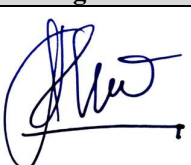
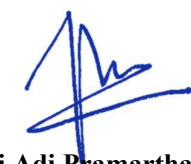
**Program Studi Magister Informatika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Udayana
2025**



UNIVERSITAS UDAYANA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Unud-30811-04-001-
02

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl Penyusunan
Kecerdasan Buatan	24MIFH25ZC05	Mata Kuliah Wajib	T = 3	P = 1	2	31 Agustus 2025
OTORISASI/ PENGESAHAN	Pengembang RPS/ Koord. MK		Koordinator TPPM-PS		Koordinator Prodi	
	 (Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.)		 (Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.)		 (Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI, Ph.D.)	
CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)			Indikator Kinerja (IK)		Bobot (%)
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim (A5).		10
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).		25
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinil melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Ilmu Komputer/Informatika (C6).		10

		pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	IK5b	Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	20	
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	20	
	CPL9	Mampu mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah (C6, P5).	IK9a	Mampu mengembangkan bidang Sains Data dalam mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).	15	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		Indikator Kinerja (IK) yang Terkait ke CPMK	
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	CPMK3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Kecerdasan Buatan secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan khususnya dalam penyelesaian kasus secara komputasi (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang Kecerdasan Buatan (A5).

	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	CPMK4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics, Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI,, Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan membandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics, Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI,, Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) (C5).
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat	CPMK5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6).

		digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).		bidang Kecerdasan Buatan yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	IK5b	Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6).
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	CPMK8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang Kecerdasan Buatan (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang Kecerdasan Buatan (C6, P5).
	CPL9	Mampu mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah (C6, P5).	CPMK9	Mampu mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah berbasis Kecerdasan Buatan (C6, P5).	IK9a	Mampu mengembangkan bidang Sains Data dalam mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah berbasis Kecerdasan Buatan terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, paradigma, dan penerapan kecerdasan buatan (AI) modern dalam konteks bisnis, sosial, dan sistem pengambilan keputusan. Mahasiswa akan mempelajari landasan teoretis dan praktis AI yang mencakup representasi pengetahuan dan logika, teknik pencarian dan pemecahan masalah, serta penerapan AI dalam <i>Decision Support System</i>. Selanjutnya, mahasiswa diperkenalkan pada pendekatan pembelajaran mendalam (<i>Deep Learning</i>) untuk analitik bisnis dan sosial, serta <i>Frontier AI</i> yang meliputi <i>Large Language Models (LLM)</i> dan <i>Generative AI</i>. Selain itu, mata kuliah ini juga mengkaji paradigma <i>Multi-Agent Systems</i> sebagai dasar <i>Swarm Intelligence</i>, mencakup konsep, algoritma, serta penerapan lanjutannya. Topik diakhiri dengan pembahasan <i>Evolutionary Algorithms</i> seperti <i>Genetic Algorithm (GA)</i> dan <i>Differential Evolution (DE)</i> sebagai pendekatan optimasi cerdas. Melalui pendekatan berbasis kasus, mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan berbagai metode AI dalam perancangan sistem cerdas yang inovatif dan beretika untuk mendukung pengambilan keputusan di berbagai domain.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengantar AI modern dan aplikasinya 2. Representasi Pengetahuan & Logika 3. Search & Problem Solving (overview) 4. AI untuk Decision Support System 5. Applied Deep Learning for Business & Social Analytics 6. Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI 7. Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence 8. Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar 9. Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut 10. Evolutionary Algorithm (GA, DE)	
Pustaka	Utama:	
	[1]	S. J. Russell and P. Norvig, <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach</i> , 4th ed. Hoboken, NJ, USA: Pearson, 2021.
	[2]	I. Goodfellow, Y. Bengio, and A. Courville, <i>Deep Learning</i> . Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2016.
	[3]	S. Raschka, <i>Build a Large Language Model (From Scratch)</i> . Shelter Island, NY, USA: Manning Publications, 2024.
	[4]	R. S. Parpinelli and H. S. Lopes, Eds., <i>Evolutionary Machine Learning Techniques: Algorithms and Applications</i> . Singapore: Springer, 2020.
Dosen Pengampu MK	Dr. Anak Agung istri Ngurah Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.	
Mata Kuliah Syarat		

RENCANA PEMBELAJARAN						
Minggu ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka Relevan)
		Indikator	Bentuk	Belajar Terbimbing (Luring/Daring)	Penugasan Terstruktur/ Belajar Mandiri	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Sub-CPMK1 - Mahasiswa mampu menjelaskan, CP Lulusan dan materi kuliah, dan cara pencapaiannya selama satu semester	IK4a – Mampu memahami <u>konsep/teori pengantar ke mk. CPL, CPMK dan Sub CPMK, dan metode penilaian mata kuliah</u>	Tanya Jawab	Kuliah, Diskusi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. RPS 2. Ref [1]
2 - 5	Sub-CPMK2 – Mahasiswa mampu <u>memahami dengan mendalam konsep-konsep</u> Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori [Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk	Tugas Review dengan media Assignment-Oase, Kuis dengan media Quiz-Oase	Kuliah, Diskusi (4*4*50')	Belajar Mandiri, Review Paper, Tugas Review (4*2*4*60')	1. Ref [1] 2. Ref [2]

	untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics (C5)				
6, 7	Sub-CPMK3 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <u>kajian bidang</u> Kecerdasan Buatan <u>melalui kerjasama team</u> (C6, P5, A5)	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang Kecerdasan Buatan (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6). IK5b - Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian	Tugas Kelompok dengan Media Assignment - Oase	Kuliah, Diskusi, Diskusi Kelompok, Penyelesaian Kasus 1 (2*4*50')	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok, Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 1 (2*2*4*60')	1. Ref [1] 2. Ref [2]

		masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6). IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang Kecerdasan Buatan (C6, P5). IK 9a - Mampu mengembangkan bidang Sains Data dalam mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata,				
--	--	--	--	--	--	--

		pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).				
8	Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep- Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics Pengantar AI modern dan aplikasinya, Representasi Pengetahuan & Logika, Search & Problem Solving (overview), AI untuk Decision Support System, Applied Deep Learning for Business & Social Analytics (C5)	UTS dengan media Quiz-Oase	UTS (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian

9, 13	Sub-CPMK5 - Mahasiswa mampu <u>memahami dengan mendalam konsep-konsep</u> Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI., Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI., Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) (C5)	Kuis dengan media Quiz-Oase	Praktikum/Kuliah, Diskusi (5*5*50')	Belajar Mandiri, Tugas Review Paper (5*2*4*60')	1. Ref [3] 2. Ref [4]
14-15	Sub-CPMK6 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <u>kajian bidang</u> Kecerdasan Buatan <u>melalui kerjasama team</u> (C6, P5, A5)	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang Kecerdasan Buatan (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis,	Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 2	Praktikum/Kuliah, Diskusi Kelompok (2*4*50')	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok, Tugas Kelompok Review Paper (2*2*4*60')	1. Ref [3] 2. Ref [4]

sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6).

IK5b - Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan melalui pengembangan bidang Kecerdasan Buatan (C6).

IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang Kecerdasan Buatan (C6, P5).

IK 9a - Mampu mengembangkan bidang Sains Data dalam mengidentifikasi peluang bisnis dengan menggunakan sumber data yang tepat, menyiapkan data, mengembangkan metode/algoritma yang

		akurat, dan visualisasi data sehingga memberikan pemahaman baru dalam penyelesaian masalah terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).				
16	Sub-CPMK7 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI., Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Kecerdasan Buatan yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori Frontier AI: Large Language Models (LLM) & Generative AI., Multi-Agent Systems sebagai Dasar Swarm Intelligence, Swarm Intelligence I – Konsep & Algoritma Dasar, Swarm Intelligence II – Aplikasi Lanjut, Evolutionary Algorithm (GA, DE) (C5)	UAS dengan Media Quiz-Oase	UAS, Presentasi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian

TABEL RENCANA EVALUASI

No	Jenis Evaluasi	Bentuk Evaluasi	CPL3 (Teamwork)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)	Total
			IK3a	IK4a	IK5a	IK5b	IK8a	IK9a	
1	Formatif	Kuis		10					5
2	Formatif	Tugas Kelompok 1 (Penyelesaian Kasus 1)	5		5	5	5	5	25
3	Formatif	Tugas Kelompok 2 (Penyelesaian Kasus 2)	5		5	15	5	5	35
4	Sumatif	UTS		10				5	15
5	Sumatif	UAS		5			5	5	15
Total			10	25	10	20	15	20	100

Catatan:

Jenis Penilaian Formatif adalah 70% dan Sumatif adalah 30%.



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

**NAMA MATA KULIAH: SISTEM MANAJEMEN PENGETAHUAN
ENTERPRISE (*ENTERPRISE KNOWLEDGE MANAGEMENT
SYSTEM*)**

KODE MATA KULIAH: 24MIFH25ZC15

BOBOT: 4 SKS

**Program Studi Magister Informatika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Udayana
2025**



UNIVERSITAS UDAYANA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

**Unud-30811-04-
001-02**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl Penyusunan
Sistem Manajemen Pengetahuan Enterprise (<i>Enterprise Knowledge Management System</i>)	24MIFH25ZC15	Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat	T = 3	P = 1	II	31 Agustus 2025
OTORISASI/ PENGESAHAN	Pengembang RPS/ Koord. MK		Koordinator TPPM-PS		Koordinator Prodi	
	 (Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI., Ph.D.)		 (Dr. AAIN Eka Karyawati, S.Si., M.Eng.)		 (Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI., Ph.D.)	
CPL Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)			Indikator Kinerja (IK)		Bobot (%)
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	IK3a	Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim (A5).		10

	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	IK4a	Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	20
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinal melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk pemecahan	IK5a	Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang Ilmu Komputer/Informatika (C6).	10
		berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	IK5b	Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	15
	CPL6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya secara nasional terakreditasi atau internasional bereputasi (C6, P5).	IK6a	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5).	10
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	15

	CPL10	Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi (C6, P5).	IK10a	Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi khususnya terkait dengan bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).	20
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		Indikator Kinerja (IK) yang Terkait ke CPMK
	CPL3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Ilmu Komputer/Informatika secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan (A5).	CPMK3	Bekerjasama, berintegritas, memiliki kepedulian terhadap sosial dan lingkungan, serta bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise secara mandiri dengan menginternalisasi nilai, norma, etika akademik, dan semangat kewirausahaan khususnya dalam penyelesaian kasus secara komputasi (A5).	IK3a Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (A5).
	CPL4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang Ilmu Komputer/Informatika yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi (C5).	CPMK4	Menguasai teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat	IK4a Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori tren

			profesi yang mencakup konsep/teori tren manajemen pengetahuan, proses dan model KM termasuk siklus KM dan <i>Daisy Model</i> , standardisasi serta standar internasional KM (ISO 9001, ISO 30401, IAEA), peran Artificial Intelligence dalam KM, dan evaluasi sistem manajemen pengetahuan. (C5).		manajemen pengetahuan, proses dan model KM termasuk siklus KM dan <i>Daisy Model</i> , standardisasi serta standar internasional KM (ISO 9001, ISO 30401, IAEA), peran Artificial Intelligence dalam KM, dan evaluasi sistem manajemen pengetahuan. (C5).
	CPL5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinil melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan Ilmu Komputer/Informatika yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	CPMK5	Mampu melakukan integrasi ide baru (improve, inovasi) yang orisinil melalui pemikiran, konsep dan kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dapat digunakan untuk pemecahan berbagai masalah yang muncul dan menghasilkan pengetahuan yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya,	IK5a Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6). IK5b Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan pengembangan pengetahuan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis

			bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).		pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).	
	CPL6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya secara nasional terakreditasi atau internasional bereputasi (C6, P5).	CPMK6	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta mempublikasikannya dalam bentuk draft artikel ilmiah bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise C6, P5).	IK6a	Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5).
	CPL8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis (C6, P5).	CPMK8	Mampu menganalisis pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam bidang sains data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6, P5).	IK8a	Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6, P5).
	CPL10	Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi (C6, P5).	CPMK10	Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi terkait bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6, P5).	IK10a	Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi khususnya terkait dengan bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan. (C6, P5).
Deskripsi Singkat	Enterprise Knowledge Management Systems adalah mata kuliah yang ditujukan untuk mahasiswa Magister Informatika yang					

MK	mendalami konsep dan praktik sistem manajemen pengetahuan di lingkungan organisasi besar. Berdasarkan buku <i>Knowledge Management Systems</i> (Husain, S., & Ermine, J.-L. (2021). Knowledge Management Systems: concepts, technologies and practices. Emerald Publishing Limited), mahasiswa akan mempelajari teori dasar KMS, peran strategisnya, desain arsitektur teknologi, hingga tantangan implementasi seperti keamanan, integrasi, dan evaluasi efektivitas. Mata kuliah ini juga membahas konsep, model, standar, dan implementasi Sistem Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management System – KMS) dalam konteks enterprise. Mahasiswa akan mempelajari teori, siklus, dan model manajemen pengetahuan, hingga standar internasional seperti ISO 9001, ISO 30401, dan IAEA Safety Standards, serta penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam KM. Mahasiswa juga akan melakukan evaluasi KMS berbasis studi kasus perusahaan dan organisasi global.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Introduction to Knowledge Management 2. An Overview and Trends in Knowledge Management 3. Knowledge Management: Processes and Models 4. The Virtuous KM Cycle, a Global Approach to Managing Knowledge 5. The Key Processes for KM: The Daisy Model 6. Knowledge Management System: A Case Study 7. Knowledge Management System Standardization: An Overview 8. Knowledge Management International Standards: ISO 9001, 30401, and IAEA Safety Standards 9. Artificial Intelligence and Knowledge Management 10. Evaluation of Knowledge Management System	
Pustaka	Utama:	
	[1]	Husain, S. & Ermine, J.-L. (2021). Knowledge Management Systems: Concepts, Technologies and Practices. Bingley, UK: Emerald Publishing Limited.
	[2]	Nonaka, I., & Takeuchi, H. (2009). The knowledge-creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation. New York: Oxford university press.
	Pendukung:	
	[3]	Pramartha, C., Davis, J. G., & Kuan, K. K. Y. (2018). A Semantically-Enriched Digital Portal for the Digital Preservation of Cultural Heritage with Community Participation. In Digital Heritage. Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection: 7th International Conference, EuroMed 2018, Nicosia, Cyprus, October 29 – November 3, 2018, Proceedings: Springer International Publishing.
	[4]	Pramartha, C., & Mimba, N. P. S. H. (2020). Udayana University International Student Management: A Business Process Reengineering Approach. ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications, 11(2), 57-64.

	[5]	Pramartha, C., Iswara, I. B. A. I., & Mogi, I. K. A. (2020). Digital Humanities: Community Participation in the Balinese Language Digital Dictionary. Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information System), 16(2), 18-30. doi:10.21609/jsi (jis).v16i2.956
Dosen Pengampu MK	Cokorda Rai Adi Pramatha, ST., MMSI., Ph.D Dr. Made Agung Raharja,S.Si.,M.Cs.	
Mata Kuliah Syarat		

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke-	Sub-CPMK (sebagai kemampuan akhir yang diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka Relevan)
		Indikator	Bentuk	Belajar Terbimbing (Luring/Daring)	Penugasan Terstruktur/ Belajar Mandiri	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Sub-CPMK1 - Mahasiswa mampu menjelaskan, CP Lulusan dan materi kuliah, dan cara pencapaiannya selama satu semester	IK4a – Mampu memahami <u>konsep/teori pengantar ke mk. CPL, CPMK dan Sub CPMK. dan metode penilaian mata kuliah</u>	Tanya Jawab	Kuliah, Diskusi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. RPS 2. Kontrak Kuliah 3. Introduction to Knowledge Management
2 - 5	Sub-CPMK2 – Mahasiswa mampu <u>memahami dengan mendalam</u> konsep-konsep mengenai gambaran umum dan tren manajemen pengetahuan, berbagai proses serta model KM, dan siklus KM yang bersifat menyeluruh sebagai pendekatan global dalam mengelola pengetahuan dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori mengenai gambaran umum dan	Kuis dengan media Quiz-Oase/LMS	Kuliah, Diskusi (4*4*50')	Belajar Mandiri, Review Paper, Tugas Review (4*2*4*60')	4. An Overview and Trends in Knowledge Management 5. Knowledge Management: Processes and Models 6. The Virtuous KM Cycle, a Global Approach to Managing Knowledge

		tren manajemen pengetahuan, berbagai proses serta model KM, dan siklus KM yang bersifat menyeluruh sebagai pendekatan global dalam mengelola pengetahuan (C5).				
6, 7	Sub-CPMK3 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <i>kajian bidang</i> sistem manajemen pengetahuan enterprise <i>melalui kerjasama team</i> (C6, P5, A5)	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6). IK5b - Mampu mengimplementasikan	Tugas Kelompok penyelesaian Kasus 1 dengan Media Assignment – Oase/LMS	Kuliah, Diskusi, Diskusi Kelompok, (2*4*50')	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok, Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 1 (2*2*4*60')	1. The Key Processes for KM: The Daisy Model 2. Studi kasus

		dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan pengembangan pengetahuan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6). IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6, P5). IK10a - Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi khususnya				
--	--	--	--	--	--	--

		terkait dengan bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan.				
8	Sub-CPMK4 Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep pengantar manajemen pengetahuan, gambaran umum dan tren KM, berbagai proses serta model KM, siklus KM sebagai pendekatan global, dan proses-proses kunci KM melalui Daisy Model. dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori pengantar manajemen pengetahuan, gambaran umum dan tren KM, berbagai proses serta model KM, siklus KM sebagai pendekatan global, dan proses-proses kunci KM melalui Daisy Model. (C5)	UTS dengan media Quiz-Oase/LMS	UTS (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian

9, 13	Sub-CPMK5 - Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep dan penerapan <i>knowledge management system</i>, gambaran umum standardisasi KMS, serta standar internasional terkait seperti ISO 9001, ISO 30401, dan IAEA <i>safety standards</i> dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori penerapan <i>knowledge management system</i>, gambaran umum standardisasi KMS, serta standar internasional terkait seperti ISO 9001, ISO 30401, dan IAEA <i>safety standards</i> (C5)	Kuis dengan media Quiz-Oase/LMS	Praktikum/Kuliah, Diskusi (5*5*50')	Belajar Mandiri, Review Paper (5*2*4*60')	1. Knowledge Management System: A Case Study 2. Knowledge Management System Standardization: An Overview 3. Knowledge Management International Standards: ISO 9001, 30401, and IAEA Safety Standards
14-15	Sub-CPMK6 – Mahasiswa mampu merekomendasikan penyelesaian masalah riil berdasarkan <i>kajian bidang</i> sistem manajemen pengetahuan enterprise <i>melalui kerjasama team</i> (C6, P5, A5)	IK3a - Mampu menunjukkan tanggung jawab dan kontribusi dalam kerja tim terkait penyelesaian kasus bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (A5). IK5a - Mampu menelaah kasus, metode dan teknologi terkini pada	Tugas Kelompok Penyelesaian Kasus 2	Praktikum/Kuliah, Diskusi Kelompok (2*4*50')	Belajar Mandiri, Belajar Kelompok, Tugas Kelompok Review Paper (2*2*4*60')	1. Artificial Intelligence and Knowledge Management 2. Evaluation of Knowledge Management System 3. Analisis Studi kasus

lingkup lokal, nasional, regional dan global melalui kajian ilmiah yang beretika, logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif untuk pengembangan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6).

IK5b - Mampu mengimplementasikan dan mengevaluasi penyelesaian masalah yang inovatif dan pengembangan pengetahuan bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang relevan bagi pengambilan kebijakan publik tentang isu-isu terkait dengan bidang pelestarian warisan budaya, bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan (C6).

IK6a - Mampu menyusun ide, mengembangkan pemikiran logis dan kritis, dan argumen

saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, dengan menuliskan dalam bentuk draft artikel ilmiah (C6, P5).

IK8a - Mampu mengembangkan teknologi Kecerdasan Buatan dalam bidang Sains Data dan/atau kebutuhan bisnis terkait bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise (C6, P5).

IK10a - Mampu mendesain solusi dari permasalahan bisnis, menerapkan teknologi dan piranti ke dalam organisasi serta mengukur kesuksesan implementasi khususnya terkait dengan bisnis pariwisata, pemerintahan dan perdagangan.

16	Sub-CPMK7 – Mahasiswa mampu memahami dengan mendalam konsep-konsep knowledge management system, gambaran standarisasi KMS dan standar internasional seperti ISO 9001, ISO 30401, dan IAEA, peran <i>artificial intelligence</i> dalam manajemen pengetahuan, serta evaluasi efektivitas sistem manajemen pengetahuan dengan menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori (C5).	IK4a - Mampu menelaah dan memperbandingkan teori dan teori aplikasi dalam bidang sistem manajemen pengetahuan enterprise yang dibutuhkan untuk DUDIDK dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi atau pun untuk mendapatkan sertifikat profesi yang mencakup konsep/teori konsep-konsep knowledge management system, gambaran standarisasi KMS dan standar internasional seperti ISO 9001, ISO 30401, dan IAEA, peran <i>artificial intelligence</i> dalam manajemen pengetahuan, serta evaluasi efektivitas sistem manajemen pengetahuan (C5)	UAS dengan Media Quiz-Oase	UAS, Presentasi (4*50')	Belajar Mandiri (2*4*60')	1. Soal Ujian
----	---	---	-----------------------------------	--	---	----------------------

TABEL RENCANA EVALUASI

No	Jenis Evaluasi	Bentuk Evaluasi	CPL3 (Team work)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL6 (Publication)	CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL10 (Informatic Management)	Total
			IK3a	IK4a	IK5a	IK5b	IK6a	IK8a	IK10a	
1	Formatif	Kuis		5						5
2	Formatif	Tugas Kelompok 1 (Kasus 1	5		5	5		5	5	25
3	Formatif	Tugas Kelompok 2 (Kasus 2)	5		5	10	10	5	5	40
4	Sumatif	UTS		10					5	15
5	Sumatif	UAS		5				5	5	15
Total			10	20	10	15	10	15	20	100

Catatan:

Jenis Penilaian Formatif adalah 70% dan Sumatif adalah 30%.