



LAPORAN EVALUASI DIRI

AKREDITASI PROGRAM STUDI

Animasi (Diploma IV)

POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI

YAYASAN REKAKREASI TEKNOLOGI INDONESIA

TAHUN 2021

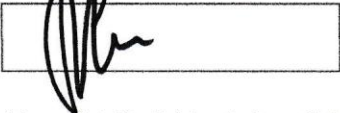
IDENTITAS PENGUSUL

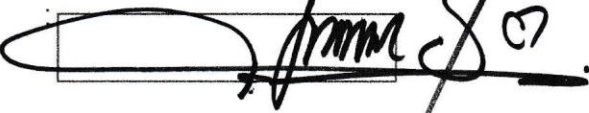
Perguruan Tinggi	: Politeknik SSR (Sains Seni Rekakreasi)
Unit Pengelola Program Studi	: Politeknik SSR (Sains Seni Rekakreasi)
Jenis Program	: Sarjana Terapan (Diploma IV)
Nama Program Studi	: Animasi
Alamat	: Jalan Raya Ciangsana no 1 (Gerbang Barat Kota Wisata) Gunung Putri, Bogor, Jawa Barat
Nomor Telepon	: (021) 84941236
E-Mail dan Website	: info@politeknikssr.ac.id dan https://politeknikssr.ac.id/
Nomor SK Pendirian PT ¹⁾	: 703/KPT/I/2019
Tanggal SK Pendirian PT	: 9 Agustus 2019
Pejabat Penandatanganan SK Pendirian PT	: a.n Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, Sekretaris Jenderal, Ainun Na'im
Nomor SK Pembukaan PS ²⁾	: 703/KPT/I/2019
Tanggal SK Pembukaan PS	: 9 Agustus 2019
Pejabat Penandatanganan SK Pembukaan PS	: Belum ada SK Pembukaan PS
Tahun Pertama Kali Menerima Mahasiswa	: 2019
Peringkat Terbaru Akreditasi PS	: -
Nomor SK BAN-PT	: -

Daftar Program Studi di Unit Pengelola Program Studi (UPPS)


No	Jenis Program	Nama Program Studi	Akreditasi Program Studi			Jumlah Mahasiswa saat TS
			Status/ Peringkat	No. dan Tgl. SK	Tgl. Kadaluarsa	
1	2	2	3		4	8
1	D3	Desain Komunikasi Visual	Tidak Terakreditasi	703/KPT/I/2019 dan 09 Agustus 2019		25
2	D4	Animasi	Tidak Terakreditasi	703/KPT/I/2019 dan 09 Agustus 2019		20
3	D4	Destinasi Pariwisata	Tidak Terakreditasi	703/KPT/I/2019 dan 09 Agustus 2019		20

IDENTITAS TIM PENYUSUN LAPORAN EVALUASI DIRI

Nama : Sandra Yap Dianggorobles
NIDN : -
Jabatan : Direktur
Tanggal Pengisian : 22 Desember 2021
Tanda Tangan : 

Nama : Yosafat Puji Hastoko, S Kom, MM
NIDN : -
Jabatan : Wakil Direktur I
Tanggal Pengisian : 22 Desember 2021
Tanda Tangan : 

Nama : Dhani Agustinus Syah. S.Sn., MA
NIDN : 0418087906
Jabatan : Ketua Program Studi
Tanggal Pengisian : 22 Desember 2021
Tanda Tangan : 

Nama : Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom, M.Si
NIDN : -
Jabatan : LPPM
Tanggal Pengisian : 22 Desember 2021
Tanda Tangan : 

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah S.W.T. atas rahmat dan hidayah serta petunjukNya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Evaluasi Diri PS SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI Politeknik SSR tahun 2021.

LED-PS SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASIPOLITEKNIK SSR ini disusun Berdasarkan Buku Pedoman IV - Evaluasi Diri untuk Akreditasi Program Studi dan Institusi Perguruan Tinggi dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT) tahun 2011. Tujuan utama dari penyusunan LED PS ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan pengajuan reakreditasi SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI Program Studi Politeknik SSR.

LED-PS ini juga memberikan informasi kinerja SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI Politeknik SSR yang terefleksikan dalam 9 (Sembilan) standar BAN PT, yaitu (1) Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran, serta Strategi Pencapaian, (2) Tataapamong, Kepemimpinan, Sistem Pengelolaan dan Penjaminan Mutu, (3) Mahasiswa dan Lulusan, (4) Sumberdaya Manusia, (5) Kurikulum, Pembelajaran, dan Suasana Akademik, (6) Pembiayaan, Sarana dan Prasarana, dan Sistem Informasi (7) Penelitian, (8) Pelayanan/Pengabdian kepada Masyarakat, dan Kerjasama dan (9) Capaian Tridharma

Penyusunan LED-PS SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI Politeknik SSR ini tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Berkenaan dengan itu, kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak atas komitmen, segenap pikiran, tenaga, dan waktu yang tcurahkan dengan tulus ikhlas dalam penyelesaian penyusunan Laporan ini.

Akhir kata, kami sadar bahwa LED-PS SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI Politeknik SSR ini masih banyak kekurangan dan keterbatasannya, oleh karena itu, kami sangat berharap kekurangan dan keterbatasan tersebut dapat menjadi masukan untuk perbaikan dan kesempurnaan di waktu yang akan datang.

Bogor, 28 Desember 2021

Ketua Tim Penyusun LED
Program Studi SARJANA TERAPAN (D4)
ANIMASI



Dhani Agustinus, S.Sn, MA
Ketua Program Studi
SARJANA TERAPAN (D4) ANIMASI

DAFTAR ISI

IDENTITAS PENGUSUL.....	Error! Bookmark not defined.
IDENTITAS TIM PENYUSUN	iii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. DASAR PENYUSUNAN.....	1
B. TIM PENYUSUN DAN TANGGUNG JAWABNYA	2
C. MEKANISME KERJA PENYUSUNAN EVALUASI DIRI	5
BAB II LAPORAN EVALUASI DIRI	7
A. KONDISI EKSTERNAL.....	7
B. PROFIL UPPS DAN PROGRAM STUDI D4 ANIMASI	9
C. KRITERIA	19
C.1. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI.....	19
1. LATAR BELAKANG	19
2. KEBIJAKAN	22
3. STRATEGI PENCAPAIAN VISI, MISI DAN TUJUAN.....	23
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	24
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN.....	24
6. EVALUASI CAPAIAN VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN	25
7. SIMPULAN HASIL EVALUASI KETERCAPAIAN VISI, MISI, TUJUAN, SASARAN, DAN TINDAK LANJUT	28
C.2. TATA PAMONG, TATA KELOLA, DAN KERJASAMA	30
1. LATAR BELAKANG.....	30
2. KEBIJAKAN.....	35
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	35
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	36
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	37
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	37
7. PENJAMINAN MUTU TATA PAMONG, TATA KELOLA DAN KERJASAMA	45
8. KEPUASAN PENGGUNA	46
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT	46
C.3. MAHASISWA.....	47
1. LATAR BELAKANG.....	47
2. KEBIJAKAN.....	48

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	48
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	50
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	51
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	51
7. PENJAMINAN MUTU MAHASISWA	52
8. KEPUASAN PENGGUNA	53
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT	54
C.4. SUMBER DAYA MANUSIA	55
1. LATAR BELAKANG.....	55
2. KEBIJAKAN.....	56
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	57
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	58
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	59
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	59
7. PENJAMINAN MUTU SDM	60
8. KEPUASAN PENGGUNA	61
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT	61
C.5 KEUANGAN, SARANA, DAN PRASARANA	63
1. LATAR BELAKANG.....	63
2. KEBIJAKAN.....	64
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	65
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	66
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	69
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	69
7. PENJAMINAN MUTU KEUANGAN, SARANA, DAN PRASARANA.....	71
8. KEPUASAN PENGGUNA	71
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT	72
C.6. PENDIDIKAN.....	73
1. LATAR BELAKANG.....	73
2. KEBIJAKAN.....	74
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	75
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	75
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	76
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA PENDIDIKAN	77
7. PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN	80
8. KEPUASAN PENGGUNA	81
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT	82

C.7. PENELITIAN.....	82
1. LATAR BELAKANG.....	82
2. KEBIJAKAN.....	83
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	84
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	84
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	85
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	85
7. PENJAMINAN MUTU PENELITIAN	89
8. KEPUASAN PENGGUNA	90
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT	90
C.8. PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT	91
1. LATAR BELAKANG.....	91
2. KEBIJAKAN.....	92
3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR	93
4. INDIKATOR KINERJA UTAMA	94
5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	97
6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	97
7. PENJAMINAN MUTU PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT.....	99
8. KEPUASAN PENGGUNA	99
9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT	100
C.9. LUARAN DAN CAPAIAN TRIDHARMA	100
1. INDIKATOR KINERJA UTAMA	100
2. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN	100
3. EVALUASI CAPAIAN KINERJA	101
4. PENJAMINAN MUTU LUARAN.....	104
5. KEPUASAN PENGGUNA	106
6. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT	107
D. ANALISIS DAN PENETAPAN PROGRAM PENGEMBANGAN UPPS DAN PROGRAM STUDI.....	108
BAB III. PENUTUP	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim Penyusun LED dan Uraian Kerja.....	2
Tabel 2. Jadwal Kerja Tim.....	6
Tabel 3. Profil Sarana dan Prasarana di UPPS.....	15
Tabel 4. Kecukupan dan aksesibilitas sarana pendidikan	66
Tabel 5. Kerangka dasar dan struktur kurikulum	81
Tabel 6. Standar Penilaian Tim Monev Penelitian.....	86
Tabel 7. Penelitian.....	87
Tabel 8. Relevansi Pkm	95
Tabel 9. Luaran Dharma Pendidikan.....	101
Tabel 10. Luaran Dharma	102
Tabel 11. Indikator Kinerja Tambahan	103
Tabel 12. Penjamin Mutu	104
Tabel 13. Faktor Eksternal dan Internal	111
Tabel 14. Pembobotan Faktor Internal PS D4 Animasi.....	112
Tabel 15. Pembobotan Faktor Eksternal PS D4 Animasi	113
Tabel 16. Pembobotan IFAS	114
Tabel 17. Pembobotan EFAS.....	115
Tabel 18. matrix interaksi IFAS – EFAS SWOT	118
Tabel 19. Kombinasi Strategi Kumulatif	119
Tabel 20. Strategi.....	119
Tabel 21. Program Keberlanjutan	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi PS D4 Animasi.....	11
Gambar 2. Grafik Penelitian Terpublikasi Dosen PS D4 Animasi	88
Gambar 3. Data PkM Dosen PS D4 Animasi	96
Gambar 4. Diagram Analisis SWOT PS D4 Animasi.....	117

RINGKASAN EKSEKUTIF

BAB I PENDAHULUAN

Politeknik SSR berdiri pada tahun 2019, bertepatan dengan keluarnya ijin operasional dari Kopertis Wilayah IV Jawa Barat, dengan status Terdaftar berdasarkan Surat Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 703/KPT/I/2019 Politeknik SSR didirikan dan dibina oleh Yayasan Rekakreasi Teknologi Indonesia. POLITEKNIK SSR sebagai Unit Penyelenggara Program Studi (UPPS) yang meliputi 3 Program Studi, yaitu Desain Komunikasi Visual, Animasi dan Animasi.

A. DASAR PENYUSUNAN

Akreditasi menjadi sebuah aset penting untuk menetapkan posisi sebuah Lembaga perguruan tinggi atau program studi dalam menghadapi kompetisi dan menjadi tolok ukur untuk memastikan kompetensi lulusan yang layak sesuai dengan standar yang ditetapkan, melalui proses Tri Dharma yang meliputi proses belajar mengajar, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang terkawal dengan baik, dengan sistem penjaminan mutu internal yang ketat Akreditasi merupakan salah satu bentuk sistem jaminan mutu eksternal Selain itu, akreditasi akan melindungi kepentingan masyarakat dalam pelaksanaan pendidikan tinggi. Sistem penjaminan mutu eksternal dilakukan oleh BAN-PT yang memiliki kewenangan untuk mengevaluasi dan menilai, serta menetapkan status dan peringkat mutu perguruan tinggi berdasarkan standar mutu yang telah ditetapkan.

1. Kebijakan Penyusunan Laporan Evaluasi Diri

Dasar penyusunan Laporan Evaluasi Diri adalah berbagai perundangan dan peraturan pemerintah dan peraturan Internal Politeknik SSR, baik berupa peraturan Yayasan, Peraturan Senat maupun Keputusan Direktur Politeknik SSR. berbagai peraturan internal yang dijadikan dasar untuk menyusun LED ini meliputi:

- a. Statuta Politeknik SSR
- b. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Politeknik SSR
- c. Rencana Induk Pengembangan Politeknik SSR
- d. Rencana Strategis Politeknik SSR
- e. Aturan Kepegawaian berdasarkan Surat Keputusan Yayasan Nomor : 015/YRTI/V/2019 Tentang Peraturan Kepegawaian Dan Tata Kerja Organisasi
- f. Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 021/SK/Dir-SSR/V/2019 Tentang Peraturan Kompensasi bagi Pegawai
- g. SOP terkait dengan 12 buku dokumen kebijakan
- h. Surat Keputusan Direktur Nomor 050/SK/Dir-SSR/V/2021 Tentang Panitia Penyusunan LED dan LKPS Akreditasi

- i. SK Direktur Nomor 051/SK/Dir-SSR/V/2021 Tentang Aturan Mekanisme Kerja dan Keterlibatan Berbagai Unit dalam Penyusunan LKPS dan LED.

2. Tujuan Penyusunan LED

LED ini disusun dengan tujuan untuk menjamin pelaksanaan program kerja dan pengembangan Politeknik SSR selaku UPPS Program Studi D4 Animasi telah berjalan dengan seharusnya, hasil evaluasi dari setiap siklus digunakan sebagai masukan untuk melakukan berbagai program peningkatan dan perbaikan. Untuk itu, sejak tahun 2019 Politeknik SSR telah melaksanakan siklus Penetapan – Pelaksanaan – Evaluasi – Pengendalian – Peningkatan kualitas program (Siklus PPEPP). Penyusunan LED dapat digunakan untuk:

- a) mengetahui pencapaian kualitas UPPS dan Prodi D4 Animasi,
- b) menjaga kinerja UPPS dan Prodi D4 Animasi agar terjaga keberlangsungannya,
- c) menyusun rencana pengembangan UPPS dan Prodi D4 Animasi.

3. Keterlibatan LED dengan Pengembangan UPPS

Penyusunan LED Prodi D4 Animasi tidak terpisahkan dengan rencana pengembangan UPPS, semuanya dimulai dengan Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran UPPS yang tertuang dalam Statuta, Rencana Induk Pengembangan dan Rencana Strategis. SOP yang digunakan prodi mengacu pada SOP yang ditetapkan oleh Lembaga Penjamin Mutu Politeknik SSR. Penyusunan LED menggunakan standar evaluasi sebagai derivasi dari standar penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi.

B. TIM PENYUSUN DAN TANGGUNG JAWABNYA

Tim Penyusun LED Prodi Sarjana SARJANA TERAPAN (D4) Animasi ditetapkan dalam Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor 050/SK/Dir-SSR/V/2021 tentang Penetapan Penyusunan LED dan LKPS Akreditasi Program Studi.

Tabel 1. Tim Penyusun LED dan Uraian Kerja

NO	NAMA	URAIAN KERJA
I.	PENGARAH DAN PENANGGUNG JAWAB	
1.	Sandra Yap Dianggorobles	Penanggung Jawab
2.	Yosafat Puji Hastoko, S.Kom, MM	Pengarah Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
3.	Teguh Pujiwioto, S.Par., M.Par	Pengarah Bidang Administrasi, Keuangan, SDM, dan Umum
4.	Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom, M.Si	Pengarah Bidang Riset dan Kerjasama
II.	TIM REVIEWER	
1.	Yosafat Puji Hastoko, S.Kom, MM	Koordinator Reviewer
2.	Teguh Pujiwioto, S.Par., M.Par	Anggota Reviewer

3.	Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom, M.Si	Anggota Reviewer
4.	Wisnu Wardhana, S.H	Anggota Reviewer
III.	TIM PENGISI BUKU LAPORAN EVALUASI DIRI (LED) PROGRAM STUDI D4 ANIMASI (DESKRIPSI)	
1.	Sentot Saryoto	Pengisian: a. Pendahuluan b. Profil UPPS dan PS c. Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran d. Pendidikan e. Luaran dan Capaian Tridharma
2.	Satya Yudha A., S.Sn, M.Ds	Pengisian: a. Mahasiswa b. Keuangan, Sarana, dan Prasarana c. Luaran dan Capaian Tridharma
3.	Wisnu Wardhana, S.H	Pengisian: a. Kondisi Eksternal b. Sumber Daya Manusia c. Tata Pamong, Tata Kelola, dan Kerjasama d. Luaran dan Capaian Tridharma
4.	Elric Roni Moningka, S.Kom	Pengisian: a. Pendahuluan b. Penelitian c. Pengabdian Kepada Masyarakat d. Luaran dan Capaian Tridharma e. Analisis dan Penetapan Program Pengembangan f. Penutup
IV.	TIM PENGISI ISIAN TABEL PADA LAPORAN KINERJA PROGRAM STUDI (LKPS)	
1.	Fitri Nur Ardiantika, M.Si	Koordinator
2.	Febrina Ayu, SST. Par, M.Par	Supply data dari laporan PDDikti
3.	Darwin Sebastian, S.Pd, M.Par	Supply data penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
4.	Randy Napitupulu, SH., MH	Supply data akademik Program Studi D4 Animasi
5.	Natalido Sitorus, M.Pd	Supply data SDM
6.	Septianto Raharso, M.Pd	Supply data laboratorium dan laboran
7.	Army Tunggu H.S.SE., M.Par	Supply data keuangan
8.	Husna Puteri, SST., MBA	Supply data rumah tangga dan perlengkapan

9.	Yulianto Hadiprawiro,S.Sn,M.Ds	Supply data promosi, penerimaan mahasiswa baru, dan kerjasama
10.	Janeru Kennedy,M.Sn	Supply data pustaka dan reference
11.	Dhani Agustinus,S.Sn, MA	Pengisian Laporan Kinerja Program Studi D4 Animasi
12.	Getar Kembara,M.Ds	Supply data laporan kinerja kemahasiswaan dan penelusuran alumni

Keterlibatan pihak internal dan eksternal

Hampir seluruh unit kerja yang ada di Politeknik SSR dilibatkan dalam menyusun LKPS dan LED akreditasi Prodi D4 Animasi. Kegiatan operasional sehari-hari prodi ini juga melibatkan dan dukungan dari unit lain. Pihak internal dan eksternal yang terkait dapat digambarkan sebagai berikut:

Pihak Internal yang terlibat dalam penyusunan LED Prodi D4 Animasi meliputi pimpinan, Lembaga Penjamin Mutu, dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan:

1. Pimpinan sebagai pengarah, penanggung jawab dan sebagai reviewer akhir.
2. Lembaga Penjamin Mutu sebagai pihak yang secara langsung terlibat dalam penyusunan LED dan LKPS, selain penyedia data, juga sebagai reviewer untuk menjamin kualitas dari penulisan LED dan LKPS sesuai dengan data yang tersedia.
3. Dosen Prodi D4 Animasi dan dosen lain di lingkungan UPPS, juga dilibatkan terutama untuk menyusun LKPS dan LED untuk setiap bab, kriteria, serta analisis, penetapan program pengembangan UPPS dan program studi. Dosen juga berkontribusi selain dalam proses belajar mengajar, juga penelitian, pengabdian masyarakat dan penulisan karya ilmiah yang dipublikasikan yang dijadikan dasar untuk menilai kinerja prodi dan UPPS.
4. Mahasiswa diminta untuk memberikan penilaian untuk mengukur kualitas pelayanan prodi, keterlibatan dalam penelitian, pengabdian kepada masyarakat, kecukupan ketersediaan sarana dan prasarana.
5. Tenaga kependidikan, dilibatkan dalam pengumpulan data penelitian, pengabdian masyarakat, dan karya ilmiah dosen, dikoordinir oleh pihak Politeknik melalui LPPM. Selain itu tenaga kependidikan juga dilibatkan dalam penyusunan LKPS, misalnya berkaitan dengan tugas unit: Lembaga Penjamin Mutu, Kepala Administrasi Akademik, *General Affair*, Keuangan, Laboratorium, dan lainnya.

C. MEKANISME KERJA PENYUSUNAN EVALUASI DIRI

Mekanisme kerja penyusunan Evaluasi Diri mencakup:

1. Pengumpulan data dan informasi, dilakukan melalui berbagai tahapan sebagai berikut:
 - a. Identifikasi kebutuhan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan Evaluasi Diri, yang merupakan gabungan antara kebutuhan data dan informasi untuk kegiatan monitoring dan evaluasi terhadap rencana pengembangan Politeknik SSR dan Program Studi D4 Animasi, data dan informasi yang terkait dengan evaluasi capaian atau ketidaktercapaian rencana pengembangan;
 - b. Pengelompokan sumber data dan informasi, yaitu sumber data internal yaitu data dan informasi yang diperoleh dari lingkungan eksternal;
 - c. Penetapan mekanisme pengumpulan data, yaitu penetapan cara penggalan data dan informasi yang dibutuhkan. Data internal dilakukan melalui pengumpulan data sekunder dari berbagai unit terkait (berbentuk laporan unit kerja atau catatan lain); wawancara dan penyebaran kuesioner bagi Dosen, Mahasiswa, Tenaga Kependidikan (Pustakawan, Laboran dan Tenaga pendukung lainnya) dalam penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Sesuai dengan SOP Penggalan data dan informasi untuk kepentingan penyusunan Evaluasi Diri ini ditetapkan bahwa responden unit kerja adalah pimpinan unit yang bersangkutan.
2. Verifikasi dan validasi data
Untuk menjamin kebenaran dan kesahihan data yang digunakan dalam penyusunan evaluasi diri ini dilakukan melalui:
 - a. Penetapan jumlah sampel yang memenuhi kecukupan pengolahan data secara statistik;
 - b. Penetapan Responden secara purposive (unit kerja) dan acak (mahasiswa, alumni, pengguna lulusan serta Pelaku Usaha) yang ditetapkan dengan memenuhi kaidah metode ilmiah;
 - c. Pengujian validitas data dan informasi;
 - d. Cross check antara data dan informasi unit kerja dengan kepuasan pengguna unit kerja;
3. Analisis data dan informasi dilakukan baik secara deskriptif kualitatif serta analisis kuantitatif dengan menggunakan statistik sederhana.
4. Identifikasi akar masalah, dilakukan dengan penyelenggaraan forum diskusi internal dan forum diskusi yang juga melibatkan pihak luar. Identifikasi akar masalah dilakukan melalui:
 - a. Penetapan target kerja sebagai acuan atau standar;
 - b. Pengukuran capaian dan/atau ketidaktercapaian standar yang ditetapkan;
 - c. Penelusuran penyebab ketercapaian dan/atau ketidaktercapaian standar yang ditetapkan;

- d. Penetapan akar masalah.
5. Penetapan strategi pengembangan, dilakukan melalui forum diskusi yang melibatkan Pimpinan Unit Kerja, Para Pemangku Kepentingan Politeknik SSR dan Program Studi D4 Animasi, dalam hal ini adalah: pimpinan unit kerja yang terkait dengan capaian kinerja Program Studi D4 Animasi baik dari aspek penyelenggara pendidikan, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat, calon pengguna lulusan Program Studi D4 Animasi serta pihak lain yang dianggap perlu dan penting untuk memberikan masukan.
 6. Jadwal Kerja Tim, jadwal kerja tim dibagi ke dalam ruang waktu sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Kerja Tim

No	Kegiatan	2021							
		5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Penetapan Tim Penyusun Evaluasi Diri	x							
2.	Pengumpulan Data dan Informasi		x	x					
3.	Verifikasi dan Validasi Data dan Informasi				x				
4.	Pengolahan data dan informasi serta pengecekan konsistensi data dan informasi					x			
5.	Analisis Data dan Informasi					x	x		
6.	Diskusi Internal Akar Masalah							x	
7.	Diskusi Eksternal Akar Masalah (Diskusi Eksternal)							x	
8.	Formulasi Akar Masalah dan Strategi Pengembangan Prodi D4 Animasi								x
9.	Diskusi Internal Strategi Pengembangan Prodi D4 Animasi								x
10.	Diskusi Eksternal Strategi Pengembangan Prodi D4 Animasi								x
11.	Penyusunan Laporan Evaluasi Diri								x

BAB II LAPORAN EVALUASI DIRI

A. KONDISI EKSTERNAL

Perubahan global dalam lingkungan bisnis melevirer peningkatan persaingan di dunia pendidikan terutama dalam pendidikan perguruan tinggi, sehingga manajemen pendidikan harus menyesuaikan dengan perubahan lingkungan yang bergerak dengan sangat cepat dan Perubahan lingkungan makro ditandai dengan cepatnya perubahan teknologi informasi, yang juga berdampak pada cepatnya perkembangan ekonomi dan bisnis, profesi, lapangan kerja, regulasi, serta akhirnya menuntut dunia pendidikan sebagai penyedia SDM baik membuat UPPS dan Program studi harus dapat segera menjawab tantangan global tersebut. Perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan kepuasan stakeholders dan mendorong tercapainya kesejahteraan masyarakat di era revolusi industri 4.0.

Perkembangan teknologi informasi yang berujung pada lahirnya Revolusi Industri 4.0 telah mengubah beberapa model bisnis yang ada saat ini. TI sebagai alat telah menciptakan perspektif baru dalam melihat informasi sebagai alat bantu pengambilan keputusan dan telah menjadi aset berharga dalam memastikan bahwa entitas tetap relevan dengan dinamika ekonomi global, sehingga pada situasi seperti saat ini, profesi di bidang Animasi sangat dibutuhkan untuk mendukung pertumbuhan berkelanjutan secara global.

Teknologi informasi memiliki dampak yang luar biasa terhadap perubahan lingkungan eksternal, ditandai dengan hadirnya *artificial intelligence, blockchain, cloud, big data, internet of things, robotic*, yang telah mendisrupsi tatanan ekonomi konvensional sekaligus menghadirkan bisnis baru. Implikasi dari profesi ini adalah untuk mempertahankan keberlanjutan tenaga profesional Animasi dengan meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan laju inovasi dalam perkembangan TI. Tenaga Animasi profesional harus membekali diri untuk mendukung klien, pemilik bisnis, dan masyarakat umum dalam menghadapi perubahan besar dan inovasi yang muncul dalam dinamika dunia Animasi dan bisnis.

Meningkatnya permintaan akan SDM yang berkualitas, terjadi perubahan struktural, teknis, dan biaya pelatihan dan pendidikan lebih lanjut. Institusi perlu memprioritaskan proses keterbukaan dari beragam latar belakang dan usia untuk mengembangkan SDM profesional dalam bidang Animasi. Program Studi D4 Animasi didirikan atas dasar kebutuhan dunia kerja Indonesia terhadap tenaga Animasi yang profesional sangat tinggi dan perkembangan kondisi makro. Kebutuhan dan peluang kerja tenaga Animasi profesional di Indonesia masih sangat tinggi.

Program Studi D4 Animasi Politeknik SSR bermaksud menjaring mahasiswa dari seluruh Indonesia. Mengingat selama ini mahasiswa POLITEKNIK SSR hanya dari DKI Jakarta dan Jawa Barat saja. Jumlah mahasiswa yang akan direkrut dari Program Studi baru ini direncanakan sebanyak 20 orang mahasiswa pada tahun pertama, dan 30 orang mahasiswa pada tahun kedua. Jumlah ini selain ditentukan dengan pertimbangan nilai ekonomis (BEP), juga didasarkan atas tahapan sosialisasi program studi baru ini di masyarakat sasaran

Analisis Kekuatan, Kelemahan, Peluang, dan Ancaman pada hakekatnya merupakan penelaahan terhadap lingkungan internal dan eksternal POLITEKNIK SSR yang dapat dijadikan dasar untuk merumuskan strategi dan kebijakan pengembangan POLITEKNIK SSR. Dalam perspektif ini faktor strategis Kekuatan dan Kelemahan merupakan alat mawas diri ke dalam lingkungan internal yang seyogyanya masih dapat dikendalikan oleh pihak manajemen. Sedangkan penelaahan terhadap faktor strategis Peluang dan Ancaman lebih banyak difokuskan pada faktor eksternal yang hanya dapat dimanfaatkan dari peluang atau kesempatan-kesempatan yang tersedia dan mengantisipasi terhadap setiap ancaman yang menghadang.

Sumber calon dosen diawali dengan analisa kebutuhan dosen yang dilakukan oleh Direktur Program Studi yang didasarkan jumlah rasio dosen untuk mengisi mata kuliah tertentu. Dengan demikian, rekrutmen calon dosen diselenggarakan sesuai dengan kebutuhan program studi serta pengembangannya. Calon dosen Program Studi D4 Animasi terdiri dari dosen tetap.

Sumber calon tenaga kependidikan didasarkan pada kebutuhan penyelenggaraan layanan pendidikan yang profesional dengan mengacu pada peraturan kepegawaian dan ketentuan yang ditetapkan (rasio tenaga kependidikan: mahasiswa dan keahlian khusus yang dibutuhkan dalam pengembangan layanan akademik). Sistem seleksi rekrutmen tenaga kependidikan diselenggarakan oleh Politeknik dengan persyaratan yang harus dipenuhi oleh tenaga kependidikan yayasan pada Program Studi D4 Animasi yang ditetapkan dalam SOP tenaga kependidikan. Perekrutan tenaga kependidikan diutamakan bersumber dari alumni Politeknik SSR.

Analisis aspek dalam lingkungan makro dan lingkungan mikro dilihat dari kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang disesuaikan dengan Program Studi D4 Animasi untuk menghasilkan program pengembangan alternatif yang tepat. Aspek-aspek yang mempengaruhi dalam lingkungan makro dan lingkungan mikro adalah hingga saat ini merupakan satu-satunya lembaga pendidikan tinggi di Indonesia yang memiliki fokus pada pendidikan Animasi adalah Politeknik SSR, kerjasama yang baik dengan para pemangku kepentingan dan semakin meluas, dilandasi prinsip-prinsip kemitraan dan norma akademik dalam rangka pelaksanaan tridharma perguruan tinggi, prasarana dan sarana kampus yang cukup memadai dan belum didayagunakan secara penuh, budaya kebersamaan (*collegial cooperative*) menciptakan suasana kerja yang harmonis dan sinergistik. Sehingga dengan adanya penjabaran diatas maka menghasilkan program pengembangan alternatif yang inovatif, kreatif dan konstruktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, Program Studi D4 Animasi bermanfaat bagi peningkatan kualitas akademik khususnya dalam bidang pengembangan pendidikan dan pengajaran di lingkungan Program Studi D4 Animasi Politeknik SSR.

Melalui pengembangan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang Animasi akan meningkatkan kualitas dan atmosfir akademik serta mendorong proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga mutu lulusan akan terjamin dan sesuai dengan kebutuhan pasar karena hasil dari penelitian dan pengabdian kepada

masyarakat dapat diangkat sebagai kasus riil yang dapat ditularkan kepada para mahasiswa.

Hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas dapat dipublikasikan baik secara nasional maupun internasional. Selain itu manfaat yang tidak kalah penting adalah Program Studi D4 Animasi akan bersinergi dengan program studi lainnya dalam mengembangkan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

Program Studi D4 Animasi akan meningkatkan citra institusi di tingkat nasional maupun internasional baik berkaitan dengan kelembagaan pemerintah, bisnis, dan lainnya, dan pada akhirnya akan meningkatkan Politeknik *competitiveness*, dengan *Politeknik competitiveness* yang lebih baik, institusi akan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas kegiatan kerjasama (*collaboration activities*) yang saling menguntungkan dengan universitas lain baik dalam negeri maupun luar negeri, industri, lembaga penelitian dan pihak-pihak terkait lainnya.

Dengan misi mengembangkan penelitian di bidang Animasi dan menyebarluaskan hasilnya bagi kalangan pendidikan formal atau informal, Program Studi D4 Animasi akan bermanfaat bagi peningkatan kualitas Pendidikan dan kecerdasan masyarakat di Provinsi Jawa Barat dan lebih luas lagi bagi masyarakat di Indonesia.

B. PROFIL UPPS DAN PROGRAM STUDI D4 ANIMASI

Profil Politeknik SSR selaku Unit Pengelola Program Studi (UPPS) adalah Kampus yang terletak di Jalan Raya Ciangsana no 1 (Gerbang Barat Kota Wisata) Gunung Putri, Bogor, Jawa Barat dibawah Yayasan Rekayasa Teknologi Indonesia. POLITEKNIK SSR merupakan perguruan tinggi dengan Visi “Menjadi Lembaga tinggi vokasi untuk semua kalangan dengan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan wirausaha sukses dibidang seni, sains dan rekayasa serta menjadi rujukan nasional pengelolaan Pendidikan tinggi yang berwawasan lingkungan dan teknologi ramah disabilitas ditahun 2025”.

Politeknik SSR telah memiliki 3 Program Studi sebagai berikut:

- 1) Program Studi D4 Destinasi Pariwisata (S.Tr.Par) yang telah memiliki jumlah mahasiswa 20 orang.
- 2) Program Studi SARJANA TERAPAN (D4) Animasi (S.Tr.Anim) yang memiliki jumlah mahasiswa 20 orang.
- 3) Program Studi DIPLOMA TIGA (D3) Desain Komunikasi Visual (Amd) yang memiliki jumlah mahasiswa 25 orang.

Program Studi D4 Animasi yang selanjutnya ditulis PS D4 Animasi diselenggarakan berdasarkan SK Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dengan Nomor Nomor: 703/KPT/I/2019 pada tanggal 9 Agustus 2019. Dalam menunjang kegiatan Proses Belajar Mengajar (PBM) PS D4 Animasi memiliki dosen-dosen yang professional bergelar Magister. PS D4 Animasi yang

bertujuan untuk menghasilkan lulusan Program Studi D4 Animasi POLITEKNIK SSR yang unggul, kompeten, profesional dan beretika di Bidang Animasi. PS D4 Animasi berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi terkini. PS D4 Animasi diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan tenaga Animasi professional yang kehadirannya dapat turut serta menambah kemanfaatan dan pengabdian sebagai kekuatan bangsa dalam membangun serta keberlangsungan pendidikan yang merdeka dan mumpuni.

1. VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN TATA NILAI

Visi Politeknik SSR sebagai UPPS adalah sebagai berikut:

“Menjadi Lembaga tinggi vokasi untuk semua kalangan dengan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan wirausaha sukses dibidang seni, sains dan rekreasi serta menjadi rujukan nasional pengelolaan Pendidikan tinggi yang berwawasan lingkungan dan teknologi ramah disabilitas ditahun 2025”

Untuk mencapai Visi tersebut maka Politeknik SSR menetapkan misi sebagai berikut ini:

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi vokasi yang berwawasan teknologi dan lingkungan serta ramah disabilitas.
2. Melakukan riset terapan dibidang Animasi, Animasi dan Desain Komunikasi Visual.
3. Memberdayakan masyarakat melalui Pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi pengangguran.
4. Membantu penciptaan Wirausaha sukses dibidang Animasi, Animasi dan Desain Komunikasi Visual.
5. Mengelola kampus berdasarkan prinsip 3R: *Reduce, Reuse, Recycle* dan Manajemen energi yang efektif, efisien dan berkelanjutan.
6. Mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Pelatihan, dan Pengabdian Masyarakat).

PS D4 Animasi telah mengacu pada visi UPPS yang merupakan cita-cita seluruh civitas akademika POLITEKNIK SSR. Visi PS D4 Animasi adalah :

“Menjadi Program Studi Animasi Unggulan yang Berintegritas, Berdaya Saing Secara Global di Tahun 2025 dan Menghasilkan Lulusan Cakap Karya, Teknologi dan Wirausaha”

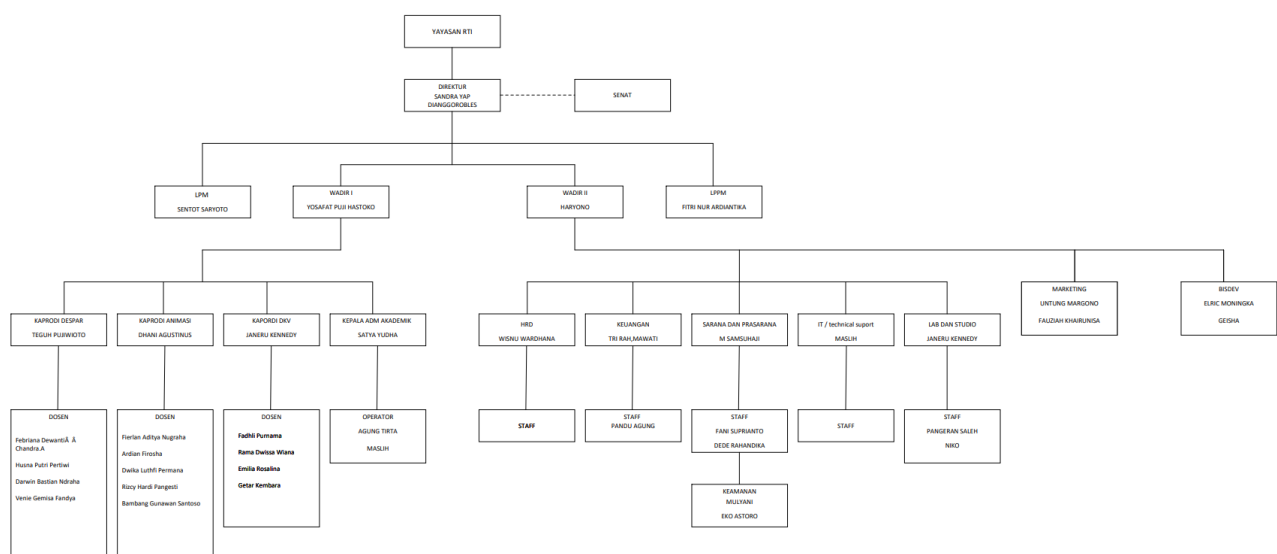
Untuk mewujudkan Visi PS D4 Animasi, ditetapkan Misi nya sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang animasi yang berkualitas dan berkarakter.
2. Melahirkan Sarjana terapan dengan keterampilan, kecerdasan, dan keramahan yang selalu dipuji dan siap bersaing secara nasional maupun internasional.

3. Melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bidang Animasi yang berkualitas, tepat guna, dan berkelanjutan yang mendorong peningkatan daya saing institusi.
4. Peningkatan kerja sama yang produktif berkelanjutan dengan berbagai institusi nasional, regional maupun internasional.

2. ORGANISASI DAN TATA KERJA

Sistem dan pelaksanaan tata pamong pada PS D4 Animasi mengacu kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Keputusan Rapat Senat Akademik. Tata pamong pada PS D4 Animasi, secara struktur dapat dilihat pada bagan struktur organisasi PS D4 Animasi sebagai berikut:



Gambar 1. Struktur Organisasi PS D4 Animasi

Sistem tata pamong yang kredibel yang dijalankan oleh PS D4 Animasi, dapat digambarkan melalui tata cara pemilihan Ketua Prodi Program Studi, yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan Direktur dan Sekretaris SARJANA TERAPAN (D4) Animasi dilakukan melalui Forum Rapat PS D4 Animasi yang dihadiri oleh Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan, dan SDM dengan mengedepankan Prinsip Demokratis, Terbuka, Musyawarah dan Mufakat dengan mempertimbangkan kompetensi dan rekam jejak calon (Ketua) pasangan calon selanjutnya diajukan kepada Direktur Politeknik SSR melalui Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan yang selanjutnya diajukan melauli Rapat Senat untuk mendapatkan persetujuan sebagai Ketua PS D4 Animasi.
2. Perekrutan Dosen tetap pada PPS D4 Animasi, Direktur Program Studi mengusulkan kepada Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan dan SDM yang selanjutnya diajukan kepada Direktur Politeknik SSR. Rekrutmen Dosen tetap PS D4

Animasi dilakukan melalaui beberapa tahap yang meliputi : seleksi administrasi, seleksi potensi akademik, psikotes, *micro teaching*, dan wawancara.

3. Ketua Prodi PS D4 Animasi mengusulkan kepada Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan serta SDM untuk dilanjutkan kepada Direktur, tahapan Rekrutment tenaga kependidikan dilakukan dengan beberapa tahap seleksi yang meliputi : seleksi administrasi, seleksi potensi akademik, psikotes, dan wawancara.

3. MAHASISWA DAN LULUSAN

1) Data Jumlah Mahasiswa

Pada TS Jumlah calon mahasiswa PS D4 Animasi yang mengikuti seleksi mencapai 40 orang. Sistem seleksi yang digunakan adalah dengan Ujian Saringan Masuk (USM) yang meliputi seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi, Tes Potensi Akademik (TPA) dan Test Bahasa Inggris serta wawancara.

2) Data Jumlah Lulusan

PS D4 Animasi baru berdiri pada tahun 2019 dan menginjak di semester ke 5 sehingga belum menghasilkan lulusan. Kegiatan yang berkaitan dengan evaluasi lulusan dari pihak pengguna belum dapat dilakukan. Namun demikian, Politeknik SSR selaku UPPS telah melaksanakan kegiatan tracer study bagi lulusan di lingkungan Politeknik SSR. Dengan Demikian Politeknik SSR telah menyiapkan instrument untuk melakukan kegiatan evaluasi lulusan dengan pihak pengguna dan telah dilaksanakan untuk lulusan program studi lainnya.

3) Kualitas Masukan

Mahasiswa Politeknik SSR sebagian besar berasal dari Jawa Barat, meskipun ada sebagian mahasiswa berasal dari daerah lain seperti Jakarta, Bogor dll. Kualitas input yang harus dimiliki oleh calon mahasiswa PS D4 Animasi harus memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi
- Tes Potensi Akademik (TPA)
- Memiliki kemampuan Bahasa Inggris

4) Prestasi yang dicapai Mahasiswa

Beberapa prestasi yang telah dicapai oleh mahasiswa di bidang akademik antara lain :

- Juara 3 Lomba LKTI tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh IKOPIN tahun 2019
- Juara 1 Lomba LKTI tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh IKOPIN tahun 2020

4. DOSEN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

1) Jumlah dan Kualifikasi Dosen

Rekrutmen Dosen diselenggarakan sesuai dengan kebutuhan program studi serta pengembangannya. Rekrutmen Dosen diawali dengan analisa kebutuhan Dosen yang dilakukan oleh Ketua Program Studi, yang didasarkan pada rasio dosen dengan mahasiswa dan kekosongan Dosen untuk mengisi Mata kuliah tertentu. Perekrutan dan penetapannya mengacu pada SOP Pengadaan Dosen dan Tenaga Kependidikan dan Buku Peraturan Kepegawaian Politeknik SSR yang telah disetujui oleh Yayasan dan disahkan oleh Dinas Ketenagakerjaan.

Menurut ikatan kerja, Dosen PS D4 Animasi berdasarkan statusnya yaitu Dosen tetap adalah dosen yang bekerja penuh waktu, berstatus sebagai pengajar pendidik tetap pada satuan pendidikan tinggi (PT) serta mendapatkan pengakuan dari DIKTI dengan pemberian NIDN (nomor induk dosen nasional). Yang termasuk dosen tetap pada PS D4 Animasi adalah Dosen tetap yayasan yang diangkat di Politeknik SSR (PTS), diangkat dan diberhentikan dengan SK yayasan. Sedangkan Dosen tidak tetap adalah Dosen kontrak yang diangkat pimpinan PT/Politeknik SSR selama jangka waktu tertentu, bekerja penuh/tidak penuh waktu dalam bidang yang relevan dengan kompetensi keahlian bidang SARJANA TERAPAN (D4) Animasi.

Berdasarkan kualifikasi Dosen, jenjang Pendidikan minimal dosen adalah S-2. Politeknik SSR berperan aktif dalam mendorong dosen ke berbagai pelatihan, seminar baik nasional maupun internasional serta workshop dalam rangka meningkatkan profesionalisme dosen. Politeknik SSR mendorong seluruh dosen untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang tertinggi melalui pencarian beasiswa dari berbagai institusi yang terkait.

2) Jumlah dan Kualifikasi SDM Tenaga Kependidikan

Pelaksanaan rekrutmen tenaga kependidikan mengacu pada Surat Keputusan yayasan Tentang Peraturan Kepegawaian dan Tata Kerja Organisasi. Politeknik SSR memiliki tenaga kependidikan yang berjumlah 14 orang dengan rincian pustakawan sebanyak 1 orang, laboran/teknisi sebanyak 2 orang dan administrasi sebanyak 11 orang.

3) Kecukupan dan Kinerja

Total tenaga kependidikan sebanyak 14 orang dan jumlah mahasiswa aktif Politeknik SSR yang dilayani sampai dengan TS adalah 65 orang mahasiswa. Rasio kecukupan tenaga kependidikan Politeknik SSR adalah 1:5 yang artinya satu orang tenaga kependidikan melayani sekitar 5 orang mahasiswa. Rasio ini relatif cukup. Pada PS D4 Animasi jumlah tenaga kependidikan sebanyak 14 orang dan jumlah mahasiswa aktif sampai dengan TS adalah sebanyak 20 Sehingga Rasio

kecukupan tenaga kependidikan di PS D4 Animasi adalah 1:2 yang artinya satu orang tenaga kependidikan PS D4 Animasi melayani 2 mahasiswa.

4) Prestasi yang dicapai Dosen

Dosen UPPS dan PS secara teratur dan berkesinambungan mengikuti berbagai kegiatan seminar nasional, seminar internasional didalam maupun di luar negeri, melakukan publikasi ilmiah pada jurnal nasional dan internasional.

5. KEUANGAN, SARANA, DAN PRASARANA

1) Kecukupan Keuangan, Sarana, dan Prasarana

Politeknik SSR telah memiliki prasarana dan sarana yang cukup memadai untuk menciptakan kelancaran penyelenggaraan kegiatan pendidikan. Kegiatan pengadaan, pengorganisasian, pemanfaatan serta pengawasan sarana dan prasarana yang ada, berada di bawah kewenangan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan. Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan membawahi General Affair. Kepala General Affair beserta staf dengan dibantu oleh tenaga kerja lepas (*cleaning service*) bertugas memelihara kebersihan dan perawatan seluruh gedung serta sarana lainnya. Setiap unit kerja yang membutuhkan sarana dan prasarana terlebih dahulu membuat pengajuan yang ditujukan kepada Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan, dan untuk pelaksana pengadaan dilakukan oleh General Affair setelah pengajuan tersebut disetujui oleh Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan. Kepala General Affair mengatur pelaksanaan, pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di Politeknik SSR, berkoordinasi dengan unit-unit kerja yang akan menggunakannya di bawah arahan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan. Penerimaan keuangan Politeknik SSR bersumber dari:

- a) SPP Mahasiswa;
- b) Yayasan;
- c) Beasiswa
- d) Hibah;
- e) Kerjasama; dan
- f) Pengelolaan asset.

2) Kecukupan Sarana dan Prasarana

Analisis kecukupan sarana dan prasarana di tingkat UPPS dilihat dari ketersediaan, kemitakhiran, kesiapgunaan untuk menunjang kegiatan Tridharma. Deskripsi lengkap untuk profil kecukupan sarana dan prasarana sebagai berikut:

a. Ketersediaan

Tabel 3. Profil Sarana dan Prasarana di UPPS

No.	JENIS PRASARANA	JUMLAH UNIT	TOTAL LUAS (M2)	KEPEMILIKAN		KONDISI		UTILISASI (JAM/MINGGU)
				SD	SW	TERAWAT	TIDAK TERAWAT	
1	Ruang Kelas	10	300m ²	SD		Terawat		Jam
2	Lab Komputer 1	1	145 m ²	SD		Terawat		jam
3	Lab Komputer 2	1	66.65 m ²	SD		Terawat		jam
4	Lab Bahasa	1	33 m ²	SD		Terawat		jam
5	GSR 24 Studio	1	59.65 m ²	SD		Terawat		jam
6	Icon Studio	1	63.07 m ²	SD		Terawat		jam
7	Green Screen	1	76.25 m ²	SD		Terawat		jam
8	F&B	1	225 m ²	SD		Terawat		jam
9	Teaching Factory	1	216 m ²	SD		Terawat		jam
10	Kitchen Room	1	102 m ²	SD		Terawat		jam
11	Studio Mastering	1	21.2 m ²	SD		Terawat		jam
12	Ruang Olahraga	1	2 m ²	SD		Terawat		jam
13	Perpustakaan	1	34.81 m ²	SD		Terawat		jam
14	Ruang Aula/Gsg	1	475 m ²	SD		Terawat		jam
15	Ruang Unit Kegiatan Mahasiswa	3	13.5 m ²	SD		Terawat		jam
16	Ruang Tamu	1	90 m ²	SD		Terawat		jam
17	Ruang Kesehatan	1	28.32 m ²	SD		Terawat		jam
18	Ruang Satpam	1	3 m ²	SD		Terawat		jam
19	Ruang Janitor	1	4.228 m ²	SD		Terawat		jam
20	Mushola	1	67.58 m ²	SD		Terawat		jam
21	Kamar Mandi Laki Laki Lantai 1	2	13.65 m ²	SD		Terawat		jam
22	Kamar Mandi Perempuan Lantai 2	3	19.14 m ²	SD		Terawat		jam
23	Kamar Mandi Mahasiswa Laki-laki	5	126 m ²	SD		Terawat		jam
24	Kamar Mandi Mahasiswa Perempuan	5	126 m ²	SD		Terawat		jam
25	Kantin	1	216 m ²	SD		Terawat		jam
26	Ruang Server	1	9.3 m ²	SD		Terawat		jam
27	Parkir	1	624 m ²	SD		Terawat		jam
28	Ruang Dosen	1	87.5 m ²	SD		Terawat		jam
29	Ruang Meeting 1	1	60.50 m ²	SD		Terawat		jam
30	Ruang Meeting 2	1	62 m ²	SD		Terawat		jam
31	Ruang Direktur	1	34.4 m ²	SD		Terawat		jam
32	Ruang Wakil Direktur 1	1	16.6 m ²	SD		Terawat		jam
33	Ruang Wakil Direktur 2	1	18.8 m ²	SD		Terawat		jam
34	Ruang Prodi Animasi	1	11.02 m ²	SD		Terawat		jam
35	Ruang Prodi Dkv	1	11.02 m ²	SD		Terawat		jam
36	Ruang Prodi Animasi	1	11.02 m ²	SD		Terawat		jam
37	Ruang Administrasi	1	11.02 m ²	SD		Terawat		jam
38	Konseling	1	11.2 m ²	SD		Terawat		jam

39	Ruang Pelayanan Akademik	1	12 m ²	SD		Terawat		jam
40	Ruang Staff Manajemen	1	32 m ²	SD		Terawat		jam
41	Ruang Praktek Hotel 1	1	28 m ²	SD		Terawat		jam
42	Ruang Praktek Hotel 2	1	28 m ²	SD		Terawat		jam
43	Ruang Praktek Hotel 3	1	28 m ²	SD		Terawat		jam
44	Ruang BEM	1	21.6 m ²	SD		Terawat		jam

b. Kemutakhiran

Sarana dan prasarana di UPPS dan PS telah dilengkapi oleh jaringan internet, perangkat audio dan multimedia, penyediaan infocus di setiap ruangan kelas dan ruang sidang, alat fingerprint bagi dosen dan tenaga kependidikan, CCTV di beberapa titik kampus, Adapun kemutakhiran sarana dan prasarana tersebut adalah dengan memperluas akses jaringan internet yang ada dan mengupdate peralatan yang telah lama.

c. Kesiapgunaan

Keberadaan sarana dan prasarana yang dimiliki Politeknik SSR sangat mendukung dan sudah sesuai dengan kebutuhan tridharma. Dari sisi jumlah secara keseluruhan juga sudah cukup memadai, memiliki kondisi yang baik dan terawat sehingga siap digunakan secara optimal.

3) Kelayakan Keuangan, Sarana, dan Prasarana

Pola dan prosedur keuangan pada dasarnya bersifat sentralistik dari UPPS melalui Wakil Direktur bidang Umum dan Keuangan Politeknik SSR. Program Studi, Laboratorium, General Affair dan unit LPPM serta seluruh unit kerja yang ada di Politeknik SSR memberikan masukan dalam penyusunan anggaran dan penggunaannya dalam bentuk Draft Anggaran. Kemudian Draft Anggaran yang telah diajukan masing-masing unit kerja dirapatkan dan diputuskan pada tingkat pimpinan Politeknik.

Berdasarkan pada ajuan dari kegiatan yang diusulkan oleh setiap unit kerja harus dapat dibuktikan kesahihannya dan setiap pemasukan dan pengeluaran dari berbagai unit kerja harus dapat dipertanggungjawabkan secara tertulis dan bersifat transparan. Sama seperti program studi lainnya, PS D4 Animasi harus melaporkan pertanggung-jawaban penggunaan anggaran yang telah dipergunakan paling lambat dua minggu setelah kegiatan berakhir.

Kepala Bagian keuangan bertugas mengatur pengelolaan keuangan yang dalam pelaksanaannya dibantu oleh Kepala Sub Bagian Keuangan dan Bendahara. Kepala Bagian keuangan bekerja sesuai dengan SOP pengelolaan keuangan yang dibuat oleh Lembaga Penjamin Mutu dan telah disetujui oleh Direktur sehingga penyelenggaraan keuangan dapat terlaksana sesuai dengan standar yang ditetapkan dan tetap menjaga akuntabilitas dan transparansi pengelolaan. Kepala Bagian Keuangan bertanggung jawab kepada Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan, untuk selanjutnya Wakil Direktur Bidang Umum dan

Keuangan bertanggung jawab atas seluruh lingkup tugasnya kepada Pimpinan UPPS.

4) Kualitas Keuangan, Sarana, dan Prasarana

Pengadaan dan pemanfaatan telah diatur secara sistematis di bawah koordinasi Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan dilakukan secara sinergi. Sumber-sumber pendanaan tidak hanya berfokus kepada mahasiswa, tetapi dijalinnya kerjasama dengan berbagai pihak seperti Perusahaan Swasta dengan Kementerian Riset dan Teknologi, juga kerjasama dengan Pemerintah Daerah dalam bentuk berbagai kegiatan dan beasiswa dapat memberikan kontribusi yang cukup besar. Dalam hal pemanfaatan dana, dilakukan melalui pengajuan pembiayaan sesuai dengan kegiatan yang direncanakan oleh unit-unit kerja di UPPS dan disesuaikan dengan anggaran yang telah ditetapkan sebelumnya dalam rapat anggaran.

UPPS telah memiliki prasarana dan sarana yang cukup memadai untuk menciptakan kelancaran penyelenggaraan kegiatan pendidikan. Kegiatan pengadaan, pengorganisasian, pemanfaatan serta pengawasan sarana dan prasarana yang ada, berada di bawah kewenangan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan yang bertugas memimpin dan mengatur layanan administrasi dan Keuangan. Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan membawahi Kepala General Affair beserta staf. Kepala General Affair beserta staf dengan dibantu oleh tenaga kerja lepas (*cleaning service*) bertugas memelihara kebersihan dan perawatan seluruh gedung serta sarana lainnya. Setiap unit kerja yang membutuhkan sarana dan prasarana terlebih dahulu membuat pengajuan yang ditujukan kepada Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan, dan untuk pelaksana pengadaan dilakukan oleh General Affair setelah pengajuan tersebut disetujui oleh Wakil Direktur Kepala General Affair.

Genar Affair mengatur pelaksanaan, pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di Politeknik SSR, berkoordinasi dengan unit-unit kerja yang akan menggunakannya di bawah arahan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.

5) Aksesibilitas Sumberdaya Keuangan, Sarana, dan Prasarana

Saat ini, untuk mempermudah pembayaran biaya kuliah UPPS juga mulai memberlakukan pembayaran via perbankan dengan rekening khusus, yang bisa diakses melalui ATM dan kantor bank manapun dan dimanapun.

Untuk penyelenggaraan pendidikan, sarana dan prasarana yang dimiliki UPPS menyediakan ruang kuliah, laboratorium, perpustakaan dan sarana penunjang lainnya. Untuk kepentingan pelaksanaan proses belajar mengajar, saat ini di Politeknik SSR tersedia ruangan kelas sebanyak 9 ruangan dengan kapasitas kelas rata-rata 45 orang. LCD Projector dan layar screen tersedia di setiap ruangan kelas untuk membantu kelancaran dan meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. Sedangkan untuk Kegiatan Sidang Tugas Akhir. Sarana dan prasarana lain seperti gedung Pimpinan, aula gedung serba guna, lapangan olah raga, masjid, kantin, dan lain-lain.

General Affair mengatur pelaksanaan, pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di Politeknik SSR, berkoordinasi dengan unit-unit kerja yang akan menggunakannya di bawah arahan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.

6. SISTEM PENJAMINAN MUTU

1) Implementasi Sistem Penjaminan Mutu

Lembaga Penjamin Mutu didirikan dengan tujuan untuk menjaga mutu pendidikan. Sesuai dengan ketetapan Dikti (Direkturat Jenderal Pendidikan Tinggi), mutu pendidikan yang diaudit Lembaga Penjamin Mutu. Mekanisme ini merupakan salah satu cara untuk menjamin mutu pembelajaran pada setiap Program Studi di UPPS. Hasil monitoring dan evaluasi yang dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu kemudian dilaporkan langsung kepada Direktur dan Yayasan dan juga pada setiap unit yang bersangkutan sebagai umpan balik dan proses perbaikan yang direkomendasikan.

Audit internal UPPS (Dewan Audit) bertugas di Politeknik SSR sebagai penjaga akuntabilitas dan transparansi penyelenggaraan Pendidikan baik dari sisi akademik maupun dari sisi pemanfaatan dana UPPS agar tetap efektif sesuai dengan RAPB UPPS dan dapat dipertanggungjawabkan. Dewan Audit diangkat oleh Yayasan dan bertanggung jawab menyampaikan laporan hasil audit internal kepada Direktur dan Yayasan.

2) Monitoring Dan Evaluasi

Kegiatan monitoring yang dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu kepada Dosen mencakup kegiatan tridharma perguruan tinggi, yaitu sebagai berikut:

- a. Pendidikan, dilakukan terhadap capaian pembelajaran dan kesesuaiannya dengan RPS, kesesuaian kehadiran dosen (jumlah, waktu), kedalaman soal ujian dan relevansinya dengan materi yang disampaikan serta capaian pembelajaran.
- b. Penelitian, dilakukan terhadap kesesuaian topik penelitian dengan rencana induk penelitian Program Studi D4 Animasi dan Rencana Induk Penelitian Politeknik SSR maupun publikasinya;
- c. Pengabdian Kepada Masyarakat, dilakukan terhadap kesesuaian topik pengabdian kepada masyarakat dengan rencana induk pengabdian kepada masyarakat dan publikasinya.

Monitoring terhadap tenaga Kependidikan dilakukan terhadap efektifitas layanan akademik, akurasi, transparansi dan profesionalisme tenaga Kependidikan, baik dalam kaitannya dengan layanan dosen maupun unit kerja terkait maupun layanan kepada mahasiswa.

Lembaga Penjamin Mutu melakukan evaluasi dan mekanisme ini merupakan salah satu cara untuk menjamin mutu Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat pada PS D4 Animasi dengan demikian dapat dikatakan bahwa Lembaga

Penjamin Mutu merupakan bagian integral dalam mekanisme penjaminan mutu pendidikan pada PS D4 Animasi. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu dapat dilihat pada lampiran.

3) Tindak Lanjut

Berdasarkan laporan setiap unit maka Lembaga Penjamin Mutu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, kemudian dilakukan rapat tinjauan manajemen dengan pimpinan Politeknik dan program studi secara periodik. Hasil evaluasi akan dijadikan umpan balik bagi perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang. Lembaga Penjamin Mutu telah berjalan optimal, hasil monitoring Lembaga Penjamin Mutu digunakan sebagai acuan pengambilan keputusan dan perbaikan proses dan layanan akademik.

7. KINERJA UNIT PENGELOLA PROGRAM STUDI DAN PROGRAM STUDI

Kinerja UPPS dan PS D4 Animasi dilihat dari dua aspek yaitu dari aspek kepuasan mahasiswa terhadap proses Pendidikan dan kepuasan pengguna lulusan. Sejauh ini hasil dari kepuasan mahasiswa cukup baik. Aspek yang diukur mengacu pada table 5.c Kepuasan Mahasiswa. Rata-rata penilaian dari mahasiswa sebanyak 20% hasil tingkat kepuasan mahasiswa mengatakan “Sangat Baik”; 20% penilaian dari mahasiswa untuk tingkat kepuasan “Baik”; 45% mahasiswa menilai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses Pendidikan mengatakan “Cukup” dan sebanyak 35% mahasiswa menilai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses Pendidikan merasa “Kurang”; 0%.

Sementara untuk kepuasan dari pengguna lulusan terhadap lulusan PS D4 Animasi masih belum bisa diperoleh karena PS D4 Animasi belum menghasilkan lulusan. Mahasiswa di PS D4 Animasi saat ini baru menginjak semester 5 .

C. KRITERIA

C.1. VISI, MISI, TUJUAN, DAN STRATEGI

1. LATAR BELAKANG

PS D4 Animasi didirikan pada tanggal 9 Agustus 2019 berdasarkan surat Dirjen Dikti Nomor: 703/KPT/I/2019. Pada saat pendirian PS D4 Animasi melakukan inovasi serta perbaikan untuk mencapai visi pada tahun 2025 .

Rumusan visi PS D4 Animasi Politeknik SSR merupakan penjabaran dari visi Politeknik SSR. Visi PS D4 Animasi adalah :

“Menjadi Program Studi Animasi Unggulan yang Berintegritas, Berdaya Saing Secara Global di Tahun 2025 dan Menghasilkan Lulusan Cakap Karya, Teknologi dan Wirausaha”

Visi ini sejalan dengan keunikan Politeknik SSR yang memiliki focus dalam upaya mengembangkan Pendidikan Animasi di wilayah Jawa Barat sehingga harus

digunakan oleh manajemen dan unit kerja sebagai acuan arah gerak dan pengelolaan baik di setiap unit kerja. Adapun visi Politeknik SSR adalah sebagai berikut:

“Menjadi Lembaga tinggi vokasi untuk semua kalangan dengan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan wirausaha sukses dibidang seni, sains dan rekakreasi serta menjadi rujukan nasional pengelolaan Pendidikan tinggi yang berwawasan lingkungan dan teknologi ramah disabilitas ditahun 2025.”

Beberapa kata kunci dalam pernyataan visi PS D4 Animasi tersebut menjadi alat yang efektif untuk memahami apa yang ingin dicapai atau diharapkan oleh Politeknik SSR. PS D4 Animasi memiliki keunikan karena PS D4 Animasi termasuk memfokuskan keilmuannya pada bidang Animasi yang kompetitif, modern, dan maju berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (keterampilan) Animasi sesuai dengan perkembangan masyarakat.

Misi PS D4 Animasi merupakan penjabaran dari misi Politeknik SSR . Misi dari Politeknik SSR adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi vokasi yang berwawasan teknologi dan lingkungan serta ramah disabilitas.
2. Melakukan riset terapan dibidang Animasi, Animasi dan Desain Komunikasi Visual.
3. Memberdayakan masyarakat melalui Pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi pengangguran.
4. Membantu penciptaan Wirausaha sukses dibidang Animasi, Animasi dan Desain Komunikasi Visual.
5. Mengelola kampus berdasarkan prinsip 3R: *Reduce, Reuse, Recycle* dan Manajemen energi yang efektif, efisien dan berkelanjutan.
6. Mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Pelatihan, dan Pengabdian Masyarakat).

Misi Politeknik SSR tersebut kemudian diturunkan menjadi misi PS D4 Animasi seperti berikut ini :

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang Animasi yang berkualitas dan Berkarakter.
2. Melahirkan Sarjana terapan dengan keterampilan, kecerdasan, dan keramahan yang siap bersaing secara nasional maupun internasional.
3. Melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bidang Animasi yang berkualitas, tepat guna, dan berkelanjutan yang mendorong peningkatan daya saing institusi.
4. Peningkatan kerja sama yang produktif berkelanjutan dengan berbagai institusi nasional, regional maupun internasional.

Misi PS D4 Animasi adalah cara yang dilakukan untuk merealisasikan visi Politeknik SSR diatas. Secara prinsip misi tersebut meliputi kegiatan pendidikan,

penelitian, dan pengabdian pada masyarakat yang berbasis pada pendekatan inovasi dan teknologi informasi. Pembuatan misi ini tentu saja sejalan dengan upaya Politeknik SSR guna menghasilkan inovasi riset dan pengabdian dibidang Animasi, berwawasan moral dan etika, serta bermanfaat bagi seluruh pihak sebagai hasil dari upaya peningkatan mutu.

Tujuan PS D4 Animasi adalah :

“Terwujudnya penyelenggaraan pendidikan animasi yang profesional dan berumutu serta tercapainya lulusan yang memenuhi standar studi animasi pada tingkat global ”

Tujuan ini selaras dengan tujuan Politeknik SSR sebagai berikut :

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dan keahlian spesifik di bidang Desain Komunikasi Visual, Animasi dan Perhotelan.
2. Menyediakan pendidikan vokasi berkualitas internasional dan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual, Animasi dan Perhotelan yang terjangkau bagi masyarakat luas dan mampu mengikuti perkembangan teknologi masa depan serta bersaing secara global untuk memenuhi kebutuhan industri furniture nasional.
3. Mengembangkan teknologi di bidang Desain Komunikasi Visual, Animasi dan Perhotelan dalam membantu industri tersebut meningkatkan daya saing.
4. Memberi kontribusi dalam penerapan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, Animasi dan Perhotelan melalui penelitian tepat guna dan publikasi hasil penelitian di media ilmiah.

Tujuan dari PS D4 Animasi meliputi dua hal yaitu ilmu pengetahuan (Animasi) dan sumber daya manusia. Tujuan yang menyangkut tentang ilmu pengetahuan bertujuan untuk menghasilkan ilmu Animasi dengan keunikannya yaitu kompetitif, modern, dan maju berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (keterampilan) sesuai dengan perkembangan masyarakat. Dengan keunikan tersebut diharapkan bahwa PS D4 Animasi memberikan kontribusi yang positif kepada pengembangan ilmu Animasi berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (keterampilan) sesuai dengan perkembangan masyarakat. Disamping itu PS D4 Animasi mampu mendorong mahasiswa maupun pendidik berfikir inovatif serta ilmiah sehingga dapat diterapkan dan bermanfaat bagi pemerintah maupun masyarakat.

Sasaran PS D4 Animasi disusun dalam periode pencapaian sasaran renstra Politeknik SSR dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahun 2019 – 2024 ditargetkan untuk revitalisasi
2. Tahun 2025 – 2029 ditargetkan untuk tahap pertumbuhan
3. Tahun 2030 – 2035 ditargetkan untuk pembentukan identitas

Berdasarkan periode pencapaian sasaran renstra Politeknik SSR maka ditetapkan sasaran PS D4 Animasi sebagai berikut :

1. Menghasilkan lulusan yang selesai tepat waktu minimal 70%.

2. Lulusan setiap tahunnya terserap sekurang-kurangnya 25% di industri Animasi
3. Sekurang-kurangnya 50% hasil penelitian karya ilmiah dan pengabdian masyarakat dari mahasiswa dan dosen.

Mekanisme penetapan Visi, Misi, Tujuan serta Sasaran PS SARJANA TERAPAN. (D4) Animasi disusun oleh Panitia pembentukan PS D4 Animasi yang ditetapkan oleh Surat Keputusan Direktur Nomor : 012/SK/Dir-SSR/III/2018, dilakukan saat pengajuan pembentukan Program Studi, melalui tahapan sebagai berikut: Tahap awal adalah Elaborasi Rencana Induk Pengembangan dan Rencana Strategis Politeknik SSR yang terkait dengan pengembangan program studi dalam rangka mewujudkan visi, misi, tujuan dan sasaran Politeknik SSR, diantaranya adalah pembentukan PS D4 Animasi. Elaborasi VMTS Politeknik SSR untuk diturunkan menjadi Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran PS D4 Animasi. Selanjutnya, penyusunan draft VMTS PS D4 Animasi. Berikutnya, diskusi internal untuk mendapatkan masukan, melibatkan pimpinan Politeknik SSR. Penyempurnaan draft VMTS PS D4 Animasi; Selanjutnya, diskusi dengan para pemangku kepentingan PS D4 Animasi, termasuk didalamnya adalah industri Animasi, Asosiasi Animasi, calon pengguna lulusan dan Akademisi. Formulasi VMTS PS D4 Animasi, untuk diajukan kepada Senat Akademik melalui Ketua. Dan tahap terakhir adalah pengesahan VMTS PS D4 Animasi oleh Senat.

2. KEBIJAKAN

Berbagai dokumen kebijakan dan Ketentuan Pemerintah yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan, evaluasi, sosialisasi, dan implementasi VMTS ke dalam program pengembangan UPPS dan PS D4 Animasi mencakup:

1. Pasal 60 dan Pasal 61 UU RI Nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Pasal 47 UU RI Nomor 14/2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Pasal 86, 87 dan Pasal 88 PP RI Nomor 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Permendiknas RI Nomor 28/2005 tentang Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi;
5. PP Nomor 4/2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,
6. Statuta Politeknik SSR
7. Rencana Induk Pengembangan Politeknik SSR
8. Rencana Strategis Politeknik SSR
9. Rencana Operasional Prodi Animasi;
10. SK Yayasan Tentang Tim Penyempurnaan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR .
11. SOP Penyusunan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi
12. SK Direktur Tim Penyusun Pembentukan PS D4 Animasi.
13. SOP Penetapan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR
14. SOP Penetapan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi

15. SOP pengukuran capaian Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR ;
16. SOP pengukuran capaian Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Program Studi;

3. STRATEGI PENCAPAIAN VISI, MISI DAN TUJUAN

a. Strategi Pencapaian Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran

Strategi Pencapaian Pencapaian Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran POLITEKNIK SSR dibagi menjadi tiga tahapan dengan jangka waktu lima tahunan untuk periode 2019 – 2024 antara lain tahap revitalisasi, *rebranding*, dan *rebuilding*. Tahap pertama yaitu pada periode 2019 – 2024 merupakan periode Revitalisasi. Selanjutnya pada periode 2025 - 2029 POLITEKNIK SSR memasuki tahap *rebranding*. Pada periode ini, POLITEKNIK SSR akan lebih mengedepankan strategi akselerasi dan pementapan sinergi jejaring kepada pihak lain. Lebih lanjut pada periode ini, POLITEKNIK SSR akan melakukan perbaikan proses belajar mengajar lebih lanjut pada periode ini, peningkatan tersebut terlihat melalui tingkat standardisasi dan manajemen, serta peningkatan kualitas staf akademik dan staf yang ditetapkan oleh BAN-PT. Periode selanjutnya adalah pada tahun 2030 - 2035 POLITEKNIK SSR memasuki tahap Pembentukan Identitas. Pada periode ini POLITEKNIK SSR sebagai perguruan tinggi yang memberikan kontribusi nyata untuk memajukan dan meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kepatuhan masyarakat terhadap Animasi melalui penyuluhan dan pemahaman Animasi kepada masyarakat.

b. Sumber Daya yang Dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai visi, misi, tujuan, dan sasaran di POLITEKNIK SSR terdiri dari Pihak Internal yaitu, Senat, Pimpinan Yayasan, Program Studi dan Unit, *brainstorming* dengan para dosen, tenaga kependidikan, serta melaksanakan survey kepada mahasiswa. Sedangkan untuk pihak eksternal : Pemerintah Pusat maupun daerah, asosiasi, profesi, pakar, masyarakat, dan Perguruan Tinggi lain.

c. Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme Kontrol akan dicapai pada tahap Revitalisasi adalah sebagai berikut :

1. Revitalisasi dan *Reengineering* pelaksanaan Tridharma Politeknik SSR .
2. Melakukan evaluasi program studi yang memenuhi tuntutan Undang-Undang Pendidikan Tinggi
3. Menyebarkan informasi kepada pemangku kepentingan dan masyarakat tentang pengembangan Politeknik SSR.
4. Optimalisasi sarana and prasarana PBM

Mekanisme kontrol yang akan dicapai pada tahap *Rebranding* adalah :

1. Meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM

2. Meningkatkan dan mengoptimalkan kerjasama dengan berbagai mitra nasional maupun internasional serta bekerja sama dengan organisasi baik negara maupun swasta untuk meningkatkan kualitas proses pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi.
3. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana peningkatan kualitas pelayanan dan integrasi manajemen.
4. Mengembangkan kualitas sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan PBM dan kemahasiswaan

Mekanisme kontrol yang ditempuh pada tahap *Rebuilding* adalah :

1. Menjadikan Politeknik SSR sebagai pusat rujukan ilmu Animasi.
2. Menjaga stabilitas dan memperkuat kerjasama.

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Adapun indikator kinerja utama di kriteria VMTS UPPS dan PS D4 Animasi mencakup:

1. Kesesuaian VMTS UPPS dengan PS, diantaranya : Visi Politeknik SSR memayungi Visi keilmuan terkait keunikan PS D4 Animasi dan Misi, Tujuan dan Strategi UPPS searah dan bersinergi serta mendukung pengembangan PS D4 Animasi
2. Adanya mekanisme dan keterlibatan dalam penyusunan VMTS UPPS, meliputi : ketersediaan mekanisme dalam penyusunan VMTS UPPS, adanya keterlibatan pihak internal dalam penyusunan VMTS UPPS dan adanya keterlibatan pihak eksternal dalam penyusunan VMTS UPPS
3. Adanya pemantauan serta evaluasi strategi pencapaian, yaitu UPPS memiliki strategi yang efektif serta metode yang relevan dan dilakukan pemantauan dan evaluasi serta ditindaklanjuti.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan dalam kriteria VMTS PS D4 Animasi meliputi aspek kelembagaan, mitra kerjasama, dan proses penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi. Indikator kinerja tambahan untuk masing-masing aspek tersebut dapat diuraikan seperti berikut ini:

1. Kelembagaan, meliputi : PS D4 Animasi menetapkan Akreditasi untuk PS D4 Animasi minimal Baik Sekali, PS D4 Animasi menargetkan seluruh dosen memiliki sertifikasi dosen profesional, dan seluruh pelaksanaan pembaharuan anggaran dibandingkan dengan rencana pembaharuan anggaran yang telah ditetapkan
2. Mitra kerjasama, meliputi : pelaksanaan kerjasama dengan pihak terkait dibandingkan dengan rencana pelaksanaan kerjasama dan pelaksanaan kerjasama dengan pihak terkait dibandingkan dengan rencana pelaksanaan kerjasama.

3. Proses penyelenggaraan tridharma, meliputi : jumlah penelitian Dosen yang dipublikasikan dengan jumlah keseluruhan penelitian Dosen, jumlah penelitian Dosen yang sesuai dengan bidang Animasi, pelaksanaan proses pengabdian kepada masyarakat dengan rencana pengabdian kepada masyarakat, terselenggaranya pembaharuan kurikulum yang dilakukan setaun sekali, pelaksanaan kegiatan perkuliahan yang menggunakan Teknologi Informasi, dan pelaksanaan kegiatan perkuliahan per semester.

6. EVALUASI CAPAIAN VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan/Ketidak berhasilan

Pengukuran capaian kinerja POLITEKNIK SSR dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian visi, misi, tujuan dan sasaran berhasil dipenuhi khususnya di indikator kinerja utama, walaupun beberapa indikator kinerja belum mencapai target, khususnya di indikator kinerja tambahan.

b. Analisis terhadap Capaian Kinerja

Secara lebih detail capaian indikator kinerja utama dan tambahan dijelaskan dalam analisis capaian kinerja sebagai berikut :

Indikator Kinerja Utama 1 tentang Kesesuaian Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Politeknik SSR terhadap PS D4 Animasi

Penyusunan visi, misi, tujuan dan sasaran program studi sangat jelas, realistik, saling terkait dengan visi, misi, tujuan dan sasaran Yayasan serta pemangku kepentingan yang lain sehingga dapat dikatakan bahwa Visi POLITEKNIK SSR memayungi Visi keilmuan terkait keunikan PS D4 Animasi serta MTS Perguruan Tinggi searah dan bersinergi serta mendukung pengembangan Program Studi

Sangat jelas, karena ruang lingkupnya meliputi tri darma perguruan tinggi, yakni pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu cakupannya juga sangat jelas, yakni tataran nasional serta dicapai dengan tahapan yang jelas pula.

Realistik, karena dalam pencapaiannya didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap serta dosen yang memiliki kompetensi di bidang Animasi dan anggaran yang cukup. Kesemuanya ini karena didukung dan difasilitasi oleh Yayasan.

Saling terkait, karena dirumuskan berdasarkan visi, misi, sasaran dan tujuan Politektik serta berdasarkan tuntutan masyarakat. Pada sisi lain visi, misi, sasaran

dan tujuan program studi serta menjadi acuan bagi seluruh civitas akademika dan tenaga kependidikan dalam menjalankan tugasnya.

Keterlibatan pemangku kepentingan, dalam penyusunan visi, misi, tujuan dan sasaran program studi, dilakukan dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, yaitu dosen, tenaga kependidikan dan *stakeholders*. Diskusi intensif dilakukan kepada pihak internal dan eksternal untuk merumuskan visi, misi, tujuan dan sasaran sehingga selanjutnya dilakukan penetapan visi, misi, tujuan dan sasaran serta strategi pencapaian PS D4 Animasi ditetapkan berdasarkan SK direktur Nomor : 016/SK/Dir-SSR/V/2018.

Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya kesesuaian Visi Politeknik SSR untuk memayungi Visi keilmuan terkait keunikan PS D4 Animasi khususnya dalam pengembangan ilmu Animasi serta Misi, Tujuan, dan Strategi Perguruan Tinggi searah dan bersinergi serta mendukung pengembangan PS D4 Animasi.

Indikator Kinerja Utama 2 tentang Mekanisme dan Keterlibatan Para Pemangku Kepentingan dalam Penyusunan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR

Proses penyusunan dan perumusan VMTS Politeknik SSR dilakukan dengan adanya mekanisme dan melibatkan banyak pihak dan dilaksanakan melalui mekanisme yang telah dijelaskan pada latar belakang, selanjutnya keterlibatan pemangku kepentingan dilakukan melalui Senat, Pimpinan Yayasan, Program Studi dan Unit, *brainstorming* dengan para dosen, tenaga kependidikan, serta melaksanakan survey kepada mahasiswa. Berikutnya Masukan eksternal dilaksanakan berupa *executive gathering*, *benchmarking*, dengan tujuan untuk menyerap aspirasi/kebutuhan dari pihak *stakeholder* eksternal: asosiasi, profesi, pakar, masyarakat, dan Perguruan Tinggi lain.

Visi dan misi Politeknik SSR sebagai perguruan tinggi serta PS D4 Animasi, harus dapat dipahami dan menjadi acuan dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan, maka Visi-Misi Politeknik SSR dan program studi disosialisasikan kepada seluruh pemangku kepentingan baik pihak dalam maupun luar institusi secara sistematis, teratur dan berkesinambungan.

Sehingga berdasarkan keterangan di atas Politeknik SSR memiliki mekanisme dalam penyusunan VMTS yang selanjutnya diturunkan kedalam VMTS PS D4 Animasi. Berikutnya keterlibatan para pemangku kepentingan dalam penyusunan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran dilakukan oleh Politeknik SSR, bahkan untuk sosialisasi VMTS rutin dilakukan melalui kegiatan di pihak internal maupun eksternal.

Indikator Kinerja Utama 3 tentang Strategi Pencapaian Tujuan Disusun Berdasarkan Analisis yang Sistematis, serta Pada Pelaksanaannya Dilakukan Pemantauan dan Evaluasi Berikutnya Ditindaklanjuti

Untuk terwujudnya capaian visi, misi, tujuan dan sasaran. Yayasan melakukan evaluasi setiap tahun berdasarkan tahun akademik dalam rangka implementasi dan terwujudnya capaian hasil visi dan misi, sehingga adanya

evaluasi secara terus menerus yang belum tercapai dari visi, misi, tujuan dan sasaran. Metode evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan metode kuesioner melalui media *Google Form*, dimana setiap responden diberikan angket untuk menguji pemahaman terhadap visi dan misi Yayasan. Pelaksanaan pemantauan visi, misi, tujuan dan sasaran dilakukan setiap tahun sekali yang dikerjakan oleh bagian Lembaga Penjamin Mutu, serta hasil evaluasinya ditindaklanjuti oleh unit terkait, khususnya program studi di POLITEKNIK SSR .

c. Indikator Kinerja Tambahan

Kelembagaan

Secara umum indikator kinerja tambahan kelembagaan pada PS D4 Animasi masih belum tercapai hal ini dikarenakan penyelenggaraan akreditasi PS D4 Animasi masih dalam proses pengajuan ke BAN-PT, berikutnya dosen yang memiliki sertifikasi profesional belum mencapai 100% hal ini dikarenakan beberapa dosen sedang melakukan proses pengajuan untuk memiliki sertifikasi dosen profesional. Adapun indikator pelaksanaan anggaran bagi keberlangsungan kegiatan Pendidikan telah tercapai.

Network Kemitraan

Secara umum indikator kinerja tambahan network kemitraan pada PS D4 Animasi sudah tercapai. Hal ini didukung dengan diberikan kepercayaan dosen Animasi untuk menjadi tenaga ahli dalam beberapa kegiatan yang dilakukan oleh Lembaga Pemerintah, BUMS dan Pemerintah Daerah terkait.

Proses Penyelenggaraan Tridharma

Secara umum indikator kinerja tambahan proses penyelenggaraan tridharma pada PS D4 Animasi sudah tercapai. Hal ini didukung dengan Politeknik SSR memiliki komitmen melaksanakan Penelitian terkait dengan Animasi yang bermutu dibuktikan dengan adanya publikasi ilmiah dosen pada jurnal nasional yang sesuai dengan bidang Animasi.

Politeknik SSR memiliki komitmen untuk melaksanakan pengabdian pada masyarakat hal ini didukung dengan dosen pada PS D4 Animasi mengadakan kegiatan edukasi Animasi kepada masyarakat

Politeknik SSR memiliki komitmen untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar yang inovatif dan kreatif yang didukung dengan pembaharuan kurikulum setiap satu tahun sekali yang disesuaikan dengan perkembangan kurikulum Animasi, selain itu penyelenggaraan kuliah menggunakan teknologi informasi, dan setiap dosen wajib menyusun RPS setiap awal semester untuk acuan perkuliahan.

d Analisis Capaian Kinerja Mencakup Identifikasi Akar Masalah, Faktor Pendukung Keberhasilan dan Faktor Penghambat

Dari gambaran capaian kinerja terhadap visi, misi, tujuan dan sasaran di atas dapat tercermin bahwa identifikasi akar masalah dalam capaian kinerja kriteria ini adalah tidak konsistennya dalam kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran sehingga masih ditemuinya frekuensi yang tidak rutin dalam kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran. Selanjutnya capaian akreditasi belum memenuhi target pencapaian akreditasi Baik Sekali karena PS D4 Animasi masih dalam proses akreditasi. begitu juga mengenai masih belum tercapainya sertifikasi dosen karena beberapa dosen di prodi Animasi memiliki masa kerja dosen di bawah 2 tahun, sehingga belum *eligible* untuk mengajukan proses sertifikasi dosen.

Untuk mengetahui Faktor pendukung keberhasilan dalam Pemahaman civitas akademika (mahasiswa dan dosen) dan tenaga kependidikan terhadap Visi-Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR, tercermin dari :

1. Pemahaman dosen terhadap visi, misi, tujuan dan sasaran pendidikan tercermin dari kesungguhan dosen dalam melaksanakan proses belajar mengajar, disiplin kerja dosen, pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
2. Pemahaman tenaga kependidikan terhadap visi, misi, tujuan dan sasaran tercermin dari semangat dan disiplin kerja
3. Pemahaman mahasiswa terhadap visi, misi, tujuan dan sasaran tercermin dari persepsi mahasiswa terhadap bidang Animasi serta minat untuk mengembangkan ilmu Animasi serta aktivitasnya dalam kegiatan perkuliahan.

Dari hasil olah kuesioner dapat diketahui bahwa faktor penghambat dalam pencapaian kinerja kriteria ini adalah masih adanya mahasiswa dan dosen yang belum mengetahui visi, misi, tujuan dan sasaran Politeknik SSR sehingga tindak lanjut yang akan dilakukan oleh Yayasan untuk mengatasi faktor penghambat tersebut adalah digiatkan kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran tidak hanya secara non virtual seperti penempatan gambar dan tatap muka tetapi dilakukan dengan metode virtual seperti mailing list dan instagram, karena dengan demikian sosialisasi mengenai visi, misi, tujuan dan sasaran dapat dilaksanakan setiap bulan dengan evaluasi enam bulan sekali dan hasilnya dapat dipublikasikan langsung kepada para pemangku kepentingan.

7. SIMPULAN HASIL EVALUASI KETERCAPAIAN VISI, MISI, TUJUAN, SASARAN, DAN TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Secara umum pemahaman visi, misi, tujuan dan sasaran lingkungan Politeknik SSR telah dipahami dengan baik dan memadai. Para dosen, tenaga kependidikan,

mahasiswa mengetahui dengan baik apa saja yang menjadi visi dan misi Program Studi.

b. Masalah dan Akar Masalah

Akar masalah dalam capaian kinerja kriteria ini adalah tidak konsistennya dalam kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran sehingga masih ditemuinya frekuensi yang tidak rutin dalam kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran, masalah yang ada kegiatan sosialisasi visi, misi, tujuan dan sasaran hanya dilakukan secara non virtual.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Berdasarkan evaluasi capaian visi, misi, tujuan dan sasaran PS D4 Animasi, rencana perbaikan dan pengembangan yang dilakukan oleh PS D4 Animasi adalah:

1. Media sumber yang digunakan guna mendapatkan informasi tentang visi dan misi Politeknik SSR dengan menggunakan *mailing list group*, ruang kelas dan laman media social tidak hanya di website Politeknik SSR .
2. Meningkatkan penelitian dosen yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional maupun internasional. (Setiap dosen minimal menerbitkan satu publikasi ilmiah per semester)
3. Meningkatkan kolaborasi penelitian antara dosen dengan mahasiswa yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional maupun internasional. (Kolaborasi setiap dosen minimal menerbitkan satu publikasi ilmiah per semester)
4. Meningkatkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional maupun internasional.
5. Meningkatkan RPS sebagai acuan pembelajaran bagi dosen berbasis teknologi informasi.
6. Mempertahankan keunggulan kompetitif dengan visi dan metode pembelajaran yang unik dibandingkan dengan PT lain.
7. Melakukan pembaharuan kurikulum setiap satu tahun sekali.
8. Meningkatkan kerjasama dengan pihak lain baik nasional maupun internasional.

C.2. TATA PAMONG, TATA KELOLA, DAN KERJASAMA

1. LATAR BELAKANG

Sebagai sebuah organisasi, Politeknik SSR selalu berupaya untuk mewujudkan Visi, Misi, Tujuan dan Sasarannya melalui sistem dan mekanisme kerja yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaiannya. Rancangan sistem dan mekanisme kerja organisasi sebagai acuan bagi pelaksanaan tugas dituangkan dalam sebuah sistem tata pamong. Tata pamong merupakan sebuah sistem yang saling terkait dan memperkuat satu dengan lainnya, dalam hal ini struktur organisasi berperan sebagai pangkal dari sistem tata pamong di lingkungan Politeknik SSR selaku Unit Penyelenggara PS D4 Animasi.

Struktur organisasi merupakan acuan implementasi dari sistem dan mekanisme kerja seluruh elemen pada struktur organisasi Politeknik SSR, sehingga penetapan struktur organisasi merupakan hal yang penting dan utama. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran (VMTS) merupakan acuan dalam penetapan Struktur Organisasi, dengan demikian VMTS Politeknik SSR direfleksikan dalam elemen-elemen pada struktur organisasi. Struktur organisasi Politeknik SSR dirancang untuk mewujudkan VMTS secara efektif namun juga efisien. Efektivitas dan efisiensi struktur organisasi Politeknik SSR ditunjukkan oleh berbagai faktor sebagai berikut: Unit Penjaminan Mutu Pendidikan ditempatkan pada posisi yang menjamin tidak terjadinya intervensi Program Studi maupun unit kerja lainnya, dalam hal ini unit penjaminan mutu bertanggung jawab langsung kepada Direktur, Setiap elemen pada struktur organisasi dirancang untuk memiliki fungsi dan peran yang berkontribusi secara signifikan pada capaian VMTS Politeknik SSR, Upaya peningkatan efisiensi dilakukan dengan memangkas struktur organisasi, dalam hal ini Ketua Program Studi bertanggung jawab langsung kepada Direktur melalui Wakil Direktur, Kepemimpinan di Politeknik SSR bersifat kolektif kolegial, dan sistem organisasi yang dianut adalah sistem matriks, tidak ada bagian atau elemen pada struktur organisasi yang kosong, dan personil yang menempati setiap posisi jabatan pada struktur organisasi memahami tugasnya dengan baik, serta Kegiatan organisasi berjalan efektif, kegiatan akademik dan non-akademik tidak mengalami hambatan dan layanan kepada para pemangku kepentingan berjalan efektif dan memuaskan.

Tujuan, tujuan ditetapkannya sistem tata pamong di lingkungan Politeknik SSR adalah untuk menjamin terlaksananya penyelenggaraan kegiatan pendidikan secara efektif dan efisien, sebagai langkah kongkrit untuk mempercepat terwujudnya VMTS penyelenggaraan pendidikan. Pada prinsipnya, sistem tata pamong di Politeknik SSR berfungsi untuk mengendalikan dan mengarahkan seluruh elemen atau unit kerja agar berkontribusi secara signifikan pada pencapaian VMTS Politeknik SSR selaku penyelenggara Program Studi maupun unit kerjanya.

Rasional, sistem dan pelaksanaan tata pamong pada PS D4 Animasi mengacu kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Keputusan Rapat Senat Akademik. Dalam struktur terdapat lembaga-lembaga struktural yang mengkoordinir, melaksanakan dan mendukung aktifitas akademik, administrasi dan penjaminan mutu

program studi (Program Studi, Laboratorium, Perpustakaan dan Sistem Penjaminan Mutu Internal), lembaga pendukung akademik (Bagian Pengembangan Sistem Informasi Akademik), dan pusat-pusat studi/kajian/pengabdian masyarakat, serta Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang dikoordinir bagian kemahasiswaan. Lembaga-lembaga ini saling berkoordinasi berdasarkan fungsi masing-masing. Ketua PS D4 Animasi berkoordinasi dengan bagian lain tersebut dalam implementasi kegiatan-kegiatan di program studi.

Budaya Organisasi tunduk dan patuh pada berbagai aturan baik internal maupun eksternal yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan di PS D4 Animasi. Ketua PS D4 Animasi berfungsi menyelenggarakan kegiatan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat pada level program studi. PS D4 Animasi dipimpin oleh seorang Ketua Program Studi yang dalam melaksanakan tugas bertanggung jawab kepada wakil Direktur bidang Akademik dan Kemahasiswaan.

Struktur Organisasi, Mekanisme dan Proses, pimpinan tertinggi Politeknik SSR adalah Direktur, yang dalam pelaksanaan tugasnya dibantu oleh dua orang Wakil Direktur yang memiliki tugas khusus sebagai berikut:

Bidang Akademik dan : Membantu pelaksanaan tugas Direktur yang terkait
Kemahasiswaan dengan kegiatan proses belajar mengajar dan aktivitas kemahasiswaan

Bidang Umum dan : Membantu pelaksanaan tugas Direktur yang terkait
Keuangan dengan perencanaan SDM Dosen dan Tenaga Kependidikan, pelaksanaan administrasi kelembagaan Politeknik SSR, pengelolaan keuangan dan bidang umum lainnya.

Setiap Wakil Direktur membawahi unit kerja sesuai dengan bidangnya masing-masing, dalam upaya mewujudkan VMTS Politeknik SSR dengan mengoptimalkan segala Sumber Daya yang dimiliki. Selanjutnya tugas Ketua PS D4 Animasi adalah sebagai berikut penyelenggaraan, pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat, Membina tenaga pendidik, mahasiswa, tenaga administrasi program studi dan Bertanggung jawab dalam pelaksana tugas kepada Wakil Direktur bidang Akademik dan Kemahasiswaan.

Ketua PS D4 Animasi didukung pula oleh Dosen Tetap yayasan dalam pengelolaan proses pembelajaran. Kepala Administrasi Akademik berkoordinasi dengan PS D4 Animasi untuk membantu penyusunan mata kuliah, penjadwalan perkuliahan, serta kegiatan PBM setiap semester. Serta Lembaga Penjaminan Mutu menjamin pelaksanaan Proses Belajar Mengajar pada PS D4 Animasi, melakukan monitoring dan evaluasi dalam upaya untuk memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar.

Secara struktur organisasi, dapat di lihat bahwa proses bagaimana UPPS dan program studi sebagai unit kerja dikendalikan dan di arahkan untuk mewujudkan VMTS yang telah ditetapkan, Politeknik SSR membuat berbagai unit kerja, dan masing-masing unit kerja memiliki VMTS masing-masing yang diturunkan dari VMTS

Politeknik SSR sebagai pusat, dan sesuai dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing unit. Strategi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas penjabaran VMTS Politeknik SSR ke dalam rencana operasional setiap unit kerja yang dituangkan dalam rencana strategis 5 tahunan dan rencana unit kerja. Rapat kerja tahunan merupakan agenda penting Politeknik SSR, merupakan ajang untuk mencari kesepakatan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Politeknik SSR dalam mewujudkan VMTS baik dari aspek akademis maupun aspek non-akademis. Rapat kerja juga merupakan forum untuk membangun sinergi kerja antar unit, melakukan monitoring capaian rencana strategis jangka pendek, menengah maupun panjang, serta evaluasinya dan mengusulkan tindakan koreksi kepada Yayasan jika dianggap penting dan perlu. Dengan demikian Direktur menjadi pimpinan kunci dalam menetapkan gerak langkah Politeknik SSR dalam mewujudkan VMTS. Kesepakatan dan hasil rapat kerja digunakan oleh seluruh unit kerja untuk melaksanakan fungsi dan perannya masing-masing untuk periode satu tahun ke depan.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pengajaran, capaian VMTS Politeknik SSR diturunkan menjadi VMTS program studi untuk kemudian dijabarkan dalam bentuk kurikulum yang diturunkan menjadi mata kuliah dan SAP serta bahan ajar; berbagai bentuk penguatan akademik dan non akademik kepada mahasiswa; perkuatan kompetensi tenaga dosen dan tenaga kependidikan dalam meningkatkan layanan akademik.

Terkait dengan kegiatan akademis, tata pamong di Politeknik SSR mengarah pada penerapan sistem desentralisasi, kecuali untuk menjaga kualitas proses pembelajaran dilakukan secara terpusat oleh Lembaga Penjamin Mutu yang memiliki personil yang ditempatkan pada masing-masing program studi. Hasil yang diperoleh dengan pola tata pamong ini, menunjukkan berbagai hal ke arah positif, dalam hal ini pimpinan unit kerja telah menggunakan hasil evaluasi penjaminan mutu untuk memperbaiki proses dan konten layanan baik akademik maupun non akademik, upaya yang dilakukan pimpinan unit adalah dengan melakukan perluasan jejaring kerjasama dengan baik dengan perguruan tinggi lain (di dalam maupun di luar negeri), dan berbagai instansi lain yang dianggap penting. Hal lain yang dilakukan adalah dengan melakukan perubahan kurikulum, melakukan perubahan pada metode pengajaran maupun mekanisme pelayanan administrasi akademik, seluruh upaya tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan dan capaian visi, misi, tujuan dan sasaran prodi.

Manajemen Risiko, struktur organisasi di atas, diharapkan akan dapat menjamin kredibilitas, transparansi, akuntabilitas, tanggung jawab, dan kesinambungan dari aktivitas unsur-unsur yang ada dalam sistem tata pamong program studi. Sistem dan pelaksanaan tata pamong di program studi membangun sistem tata pamong yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggungjawab dan adil. Sistem tata pamong yang kredibel, dapat digambarkan melalui tata cara pemilihan Ketua Program Studi. Dalam struktur tata pamong di atas, kredibilitas program studi ditunjukkan oleh kepemimpinan program studi yang dipilih dari dan oleh dosen yang kemudian ditetapkan dalam keputusan senat akademik. Ketua Program Studi menjadi komando dari seluruh proses akademik yang diselenggarakan, hal ini sangat memudahkan

pelaksana untuk menjalankan tugasnya masing-masing. Sistem tata kelola yang transparan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, dukungan, penganggaran, penilaian kinerja dan penjaminan mutu kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi khususnya melalui rapat umum dan rapat khusus pengelola mata kuliah, kegiatan orientasi bagi mahasiswa baru, akademisi. , terutama di awal setiap tahun ajaran baru. Sistem tata pamong di PS D4 Animasi yang akuntabel ditunjukkan dengan dengan cara: setiap akhir semester dan akhir tahun akademik, pimpinan dan unit pengelola melalui rapat semester dan tahunan mempertanggungjawabkan tingkat capaian keberhasilan kegiatan dan tingkat penyerapan dana sehubungan selesainya pelaksanaan kegiatan dan implementasi kebijakan dalam semester/tahun berjalan. Pertanggungjawaban pengelolaan lembaga meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, hingga evaluasi tingkat capaian keberhasilan kegiatan dan implementasi kebijakan PS D4 Animasi mengacu secara konsisten pada peraturan akademik dan sistem penjaminan mutu internal Wujud pertanggungjawaban pengelolaan tersebut dituangkan dalam Evaluasi Program Studi di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi sebagai bagian dari jaringan Sistem Informasi Akademik

Perwujudan Tata Pamong yang Baik, perwujudan tata pamong yang baik untuk dibangun di kalangan sivitas akademika Politeknik SSR adalah *sharing*, *supportive* dan *Reliable*. nilai *Sharing* berarti berbagi terhadap sesama dan merupakan unsur yang akan mendorong seseorang untuk berbagi (*share*). *Supportive* berarti saling mendukung antar unit kerja. *Reliable* berarti dapat diandalkan. *sharing*, *supportive* dan *reliable* merupakan Budaya Organisasi di Politeknik SSR, dan untuk menularkan, tidak dapat dilakukan hanya dengan memberikan pengetahuan, hal tersebut harus muncul dari dalam diri individu baik berupa konsep diri (*self-concept*), motif (*motive*) maupun sifat (*trait*) oleh karenanya seluruh sivitas akademika harus memiliki kesamaan pandangan dan pedoman mengenai makna *sharing*, *supportive* dan *reliable* sebagai Budaya Organisasi.

Strategi yang digunakan untuk mempercepat Internalisasi budaya organisasi oleh sivitas akademika Politeknik SSR, adalah Pejabat struktural Politeknik SSR, yang bertugas untuk melakukan berbagai fungsi baik akademik maupun non-akademik, budaya organisasi harus muncul dalam setiap sendi kehidupan akademik dan non-akademik di Politeknik SSR. Hal ini tercermin dari kuatnya ikatan silaturahmi dan kepedulian antara Dosen, tenaga kependidikan maupun mahasiswa. Suasana kerja di Politeknik SSR merupakan suasana kerja yang sangat kondusif dan produktif, dicirikan dengan *labor turn over* yang sangat rendah, karena pegawai merasa kerasan dan nyaman bekerja pada lembaga pendidikan seperti Politeknik SSR, demikian halnya dengan dukungan yang sangat baik dari anggota keluarga pegawai yang berdampak positif pada produktivitas kerja pegawai serta Dosen, merupakan kelompok strategis dalam mensosialisasikan budaya organisasi kepada mahasiswa, oleh karena itu, Dosen Politeknik SSR harus memahami makna dan alasan budaya organisasi, agar dapat mendiseminasikan budaya organisasi dalam proses pendidikan kepada mahasiswa, kepada lingkungan keluarga dan masyarakat luas (dalam bentuk Pengabdian kepada Masyarakat). Dosen juga diarahkan untuk

melakukan penelitian dan mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal ilmiah, dalam upaya menyebarkan hasil penelitiannya.

Pengelolaan, sistem pengelolaan fungsional dan operasional program studi merupakan *breakdown* perencanaan politeknik yang mengacu pada renstra politeknik. Agar perencanaan menghasilkan rencana baik, konsisten, dan realistis maka kegiatan-kegiatan perencanaan dilakukan dengan memperhatikan faktor-faktor antara lain: keadaan sekarang, keberhasilan dan faktor-faktor kritis keberhasilan maupun kegagalan masa lampau serta potensi, tantangan dan kendala yang ada. Memperhatikan juga masukan dan komitmen dari pihak-pihak terkait dan mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dalam implementasinya.

Dalam proses penyusunan rencana operasional, dimulai dari evaluasi pelaksanaan operasional yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan rapat program studi untuk mendapat masukan bagi penyusunan rencana operasional tahun berikutnya, terutama untuk meningkatkan kualitas kegiatan rutin dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi di tingkat program studi, dengan memperhatikan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dan dinamika perubahan di lingkungan program studi baik internal maupun eksternal. Proses pengorganisasian dilakukan mengacu pada struktur organisasi yang telah ditetapkan sesuai SK. Direktur, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pembagian tugas pokok. Untuk mendukung efektivitas pengorganisasian, telah disusun SOP Tata Pamong PS D4 Animasi. Hasil dari proses perencanaan, digunakan sebagai panduan bagi seluruh unsur pelaksana di program studi dalam pelaksanaannya (*actuating*). Monitoring dan evaluasi (Monev) dilakukan untuk mengevaluasi kinerja program/kebijakan, sehingga pola perencanaan, pengorganisasian dan pelaksanaan dapat dilakukan sesuai yang diharapkan. PS D4 Animasi diarahkan sebagai suatu program studi yang dapat membangun komunitas akademik dan pembelajaran dengan mengutamakan prinsip efektivitas dan efisiensi dalam rangka meningkatkan daya saing. Dengan demikian interaksi di antara sivitas akademika PS D4 Animasi dilakukan dengan berlandaskan pada prinsip dan nilai-nilai akademik. Selain melaksanakan fungsi pendidikan tinggi untuk menghasilkan lulusan bermutu, yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, PS D4 Animasi melalui aktivitas dosen- dosennya juga aktif dalam kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat, agar dapat lebih mengenal dan memahami dinamika dan permasalahan yang dihadapi masyarakat, khususnya dalam rangka pengembangan ilmu Animasi.

Sistem Penjaminan Mutu, Penjaminan Mutu PS D4 Animasi Politeknik SSR berkoordinasi dengan Lembaga Penjamin Mutu di tingkat Politeknik dan dengan Direktur bidang akademik dalam bentuk penetapan standar-standar yang tertuang dalam bentuk SK, Memorandum, dan peraturan-peraturan. Dalam rangka penjaminan mutu pendidikan Politeknik SSR membentuk suatu unit yang dinamakan unit penjaminan mutu pendidikan yang dipimpin oleh seorang Ketua Lembaga Penjamin Mutu. Lembaga ini berfungsi melakukan proses penjaminan mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh Politeknik SSR. Bentuk kegiatan penjaminan mutu yang sudah dilakukan secara rutin adalah melakukan evaluasi Proses Belajar Mengajar (PBM) oleh dosen. Evaluasi PBM tersebut dilakukan dengan mekanisme setiap akhir

perkuliahan dalam setiap semester dosen dievaluasi oleh mahasiswa menggunakan kuesioner yang sudah terstandar. Hasil kuesioner diolah dan hasilnya dilaporkan kepada pimpinan untuk menjadi bahan pertimbangan penilaian kinerja akademik dosen. Rekapitulasi hasil evaluasi PBM tersebut juga diberikan kepada masing-masing dosen sebagai bahan evaluasi dan umpan balik agar dosen dapat meningkatkan kualitas PBM-nya.

Kerjasama, Dalam kiprahnya dalam penyelenggaraan pendidikan, serta untuk mewujudkan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR, Politeknik SSR menjalin jejaring kerjasama dengan berbagai pihak. Kerjasama yang dilakukan dalam rangka mendukung Politeknik SSR memperoleh kepercayaan kepada masyarakat terhadap Politeknik SSR sebagai sebuah perguruan Tinggi yang berfokus pada bidang Animasi diindikasikan oleh pengakuan masyarakat dan pemerintah terhadap Politeknik SSR sebagai lembaga pendidikan maupun alumninya terhadap berbagai hal yang telah berhasil diciptakan.

2. KEBIJAKAN

Kebijakan yang digunakan sebagai dasar atau acuan penetapan sistem tata pamong di Politeknik SSR adalah sebagai berikut:

Aturan Internal, antara lain :

- a. Rambu-rambu pengembangan Politeknik SSR yang tercakup dalam Statuta, Renip, Renstra, panduan Penyelenggaraan Pendidikan
- b. Aturan kepegawaian
- c. Standard Operational Procedure (SOP)
- d. Etika Dosen
- e. Etika Tenaga Pendidik
- f. Etika Mahasiswa

Aturan Eksternal, antara lain:

- a. UUD 1945
- b. UU Pendidikan Tinggi Nomor 12/2012
- c. Permenristek Nomor 44/2015 tentang Standar Pendidikan Tinggi
- d. Permendikbud Nomor 50/2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi Pencapaian Standar Tata Pamong, Tata Kelola dan Kerjasama

Strategi Pencapaian Standar Tata Pamong meliputi : penyusunan standar operation prosedur (SOP) untuk mendukung efektivitas pelaksanaan tugas pokok dan fungsi serta wewenang; peningkatan kualifikasi akademik SDM dengan mendorong dosen untuk melanjutkan studi spesialisasi di bidang Animasi; dan terbentuknya budaya pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung keterpaduan eksistensi sistem informasi berbasis data pada satuan kerja.

Tata Kelola meliputi : penataan akademik dan kurikulum dalam pendidikan Animasi, yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi; penerbitan jurnal ilmiah dalam mewadahi pengembangan keilmuan dan memotivasi dosen untuk menulis;

melakukan pemetaan dan evaluasi kinerja lulusan sebagai umpan balik bagi Politeknik SSR dalam menetapkan kebijakan akademik; serta meningkatkan ketersediaan dan kecukupan sarana dan prasarana untuk proses belajar–mengajar dan aktivitas mahasiswa.

Kerjasama meliputi : menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, lembaga Animasi untuk mengembangkan sistem Pendidikan Animasi; membangun komunikasi yang lebih efektif dengan instansi terkait baik di tingkat pusat maupun daerah untuk pengembangan pendidikan Animasi dan meningkatkan usaha-usaha produktif dari asset yang dimiliki Politeknik SSR guna menghasilkan sumber-sumber pendapatan dan menunjang pendanaan Politeknik SSR .

b. Sumber Daya yang Dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai Tata Pamong, Tata Kelola dan Kerjasama di POLITEKNIK SSR terdiri dari Pihak Internal yaitu, Senat, Pimpinan, Program Studi dan Unit, dosen, tenaga kependidikan, serta mahasiswa. Sedangkan untuk pihak eksternal : Pemerintah, asosiasi, profesi, pakar, masyarakat, dan Perguruan Tinggi lain.

c. Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme Kontrol akan dicapai pada Tata Pamong, Tata Kelola dan Kerjasama adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan hasil kerja baik unit maupun agregat, ditetapkan sistem pelaporan unit pada setiap akhir tahun atau setiap akhir periode.
2. Meningkatkan efektivitas kerjasama yang di jalin dengan berbagai pihak, lingkup kerjasama serta implementasi dan tindak lanjut nya dijadikan standar untuk melakukan monitoring dan evaluasi serta penilaian kinerja kerjasama.
3. Meningkatkan efektivitas penelitian, lingkup penelitian serta publikasi nya.
4. Meningkatkan efektivitas pelaksanaan Penelusuran alumni dan kinerja alumni.
5. Meningkatkan efektivitas pelaksanaan monitoring dan evaluasi peningkatan kualifikasi SDM Dosen.
6. Meningkatkan efektivitas implementasi SOP pelaksanaan monitoring dan evaluasi.
7. Meningkatkan efektivitas implementasi aplikasi layanan berbasis IT.
8. Meningkatkan efektivitas monitoring dan evaluasi pengadaan sarana prasarana penyelenggaraan Pendidikan.
9. Meningkatkan efektivitas kerjasama yang di jalin dengan berbagai pihak, lingkup kerjasama serta implementasi dan tindak lanjut nya dijadikan standar untuk melakukan monitoring dan evaluasi serta penilaian kinerja kerjasama.
10. Meningkatkan efektivitas monitoring dan evaluasi pengadaan sarana prasarana penyelenggaraan Pendidikan.

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Adapun indikator kinerja utama untuk kriteria system tata pamong mencakup aspek sebagai berikut ini:

- a. Sistem tata pamong. Dalam aspek sistem tata pamong yang menjadi indikator kinerjanya meliputi : kelengkapan struktur organisasi dan keefektifan penyelenggaraan organisasi dan perwujudan *good governance* dan pemenuhan lima pilar.
- b. Kepemimpinan yang berkarakter. Dalam aspek kepemimpinan yang berkarakter yang menjadi indikator kinerjanya meliputi : komitmen pimpinan UPPS untuk memiliki karakter kepemimpinan operasional, organisasi dan publik dan kapabilitas pimpinan Politeknik SSR yang mencakup aspek : perencanaan, pengorganisasian, penempatan personel, pelaksanaan, pengendalian dan pengawasan serta pelapora yang menjadi dasar tindak lanjut.
- c. Keterlaksanaan system penjaminan mutu. Dalam aspek ini yang menjadi indikator kinerjanya meliputi : keterlaksanaan Lembaga Penjamin Mutu dengan keberadaan 4 aspek : dokumen legal pembentukan unsur pelaksana penjaminan mutu, ketersediaan dokumen mutu, terlaksananya siklus PPEPP, bukti sah efektifitas pelaksanaan penjaminan Mutu.
- d. Kerjasama. Dalam aspek kerjasama yang menjadi indikator kinerjanya meliputi : mutu, manfaat, kepuasan dan keberlanjutan kerjasama pendidikan, penelitian dan PKM yang relevan dengan program studi.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan dalam kriteria system tata pamong bertujuan untuk mengukur aspek berikut ini:

- a. Fasilitasi dan dukungan kepada prodi dalam menciptakan berbagai terobosan untuk pengembangan prodi. Dalam aspek ini yang menjadi indikator kinerjanya meliputi : adanya dorongan kreativitas pengelola prodi untuk mengembangkan sistem PBM, peningkatan efektivitas PBM, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan atau Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja Politeknik SSR dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian tata pamong, tata kelola dan kerjasama berhasil dipenuhi khususnya di indikator kinerja utama, walaupun harus adanya penambahan bentuk kerjasama khususnya kerjasama internasional.

b. Analisis terhadap Capaian Kinerja

Indikator 1 tentang Kelengkapan Struktur Organisasi dan Keefektifan Penyelenggara Organisasi

Statuta menjelaskan secara khusus mengenai sistem tata pamong Politeknik SSR, dalam hal ini tertuang pada Bab 4 tentang Susunan Organisasi Politeknik SSR. Gambaran kedudukan Direktur dan wakil Direktur sebagai unsur pimpinan Politeknik

SSR dalam tatanan organisasi dan hubungan kerja dengan yayasan Rekakreasi Teknologi Indonesia. Untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan fungsi, tugas, wewenang dan tanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan, pimpinan Politeknik SSR di bina dan diawasi oleh yayasan Rekakreasi Teknologi Indonesia.

Struktur organisasi Politeknik SSR telah berjalan dengan efektif dan efisien, hal ini ditunjukkan oleh tidak adanya bagian atau elemen dalam struktur organisasi yang tidak produktif maupun tidak aktif, karena setiap unit kerja, merupakan elemen struktur organisasi Politeknik SSR, yang dibentuk sesuai dengan kebutuhan pencapaian visi, misi, tujuan dan sasaran penyelenggaraan pendidikan di Politeknik SSR, sehingga dapat dikatakan realisasi untuk indikator ini terpenuhi.

Indikator 2 tentang Perwujudan Good Governance dan Pemenuhan Lima Pilar

Struktur organisasi di atas, dapat menjamin kredibilitas, transparansi, akuntabilitas, tanggung jawab, dan kesinambungan dari aktivitas unsur-unsur yang ada dalam sistem tata pamong program studi. Sistem dan pelaksanaan tata pamong di politeknik membangun sistem tata pamong yang kredibel, transparan, akuntabel, bertanggungjawab dan adil untuk menjamin penyelenggaraan program studi adalah :

Sistem tata pamong yang kredibel, dapat digambarkan melalui tata cara pemilihan Ketua Program Studi, sehingga pihak yang terlibat dalam pengangkatan Ketua Program Studi adalah yayasan, Direktur, senat akademik, wakil Direktur dan dosen. Dalam struktur tata pamong di atas, kredibilitas program studi ditunjukkan oleh kepemimpinan program studi yang dipilih dari dan oleh dosen yang kemudian ditetapkan dalam keputusan senat akademik. Ketua Program Studi menjadi komando dari seluruh proses akademik yang diselenggarakan, hal ini sangat memudahkan pelaksana untuk menjalankan tugasnya masing-masing.

Sistem tata pamong yang transparan, semua kebijakan PS D4 Animasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, pemantauan, penganggaran, evaluasi kinerja dan penjaminan mutu kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi dikomunikasikan langsung kepada seluruh civitas akademika melalui rapat umum dan rapat khusus. Kebijakan keuangan dan inventaris organisasi dibahas dan dikomunikasikan Ketua Program Studi melalui rapat dan pertemuan langsung. Penyusunan Rencana Kegiatan dan Anggaran Tahunan dilaksanakan secara *bottom-up* oleh Program studi berbasis kebutuhan Program studi melalui pertemuan seluruh dosen dengan pengelola Program studi terkait, kemudian hasil disampaikan ke Bagian Administrasi Akademik yang akan dimusyawarahkan dengan Wakil Direktur bidang Akademik dan Mahasiswa. Sebagai bentuk transparansi dalam pengelolaan program studi maka dilakukan rapat akademik/program studi minimal 1 kali dalam satu semester yaitu pada awal semester untuk membahas kegiatan yang akan dilakukan, termasuk informasi hasil rapat penempatan dosen pengajar yang dibagikan dalam bentuk surat tugas, dan pada akhir semester untuk membahas evaluasi kegiatan, termasuk persiapan ujian akhir. Sedangkan hasil evaluasi tim penjaminan mutu dibahas dengan para dosen agar hasil evaluasi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam usaha perbaikan proses kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian maka kemampuan dan komitmen untuk mempertanggungjawabkan hasil

kegiatan yang dilakukan Politeknik SSR kepada pihak terkait tetap terjaga dan konsisten.

Sistem tata pamong yang akuntabel, sistem tata pamong di PS D4 Animasi yang akuntabel ditunjukkan dengan dengan cara: pada setiap akhir semester dan setiap akhir tahun akademik, Unit Pimpinan dan pengelola, melalui rapat semester dan tahunan, mempertanggungjawabkan pencapaian keberhasilan kegiatan dan kegiatan semester/tahun berjalan. Peserta memberikan pendapat saat rapat, seperti perlu adanya peningkatan pendanaan untuk kegiatan tertentu agar lebih efektif, atau sebaliknya efisiensi penyerapan dana rata-rata. Kegiatan difokuskan pada pengembangan fasilitas pendidikan dan eksperimental, penyelenggaraan seminar dan konferensi domestik dan internasional secara gelar, publikasi makalah ilmiah di jurnal bereputasi, dan perjalanan ke kegiatan presentasi di konferensi dan seminar.

Pertemuan semesteran dan tahunan ini merupakan bagian dari mekanisme pengawasan internal yang hasilnya disampaikan kepada Wakil Direktur bidang Akademik dan Kemahasiswaan melalui rapat serta ke segenap sivitas akademika antara lain melalui kegiatan penerimaan mahasiswa baru dan dialog akademik dengan mahasiswa.

Sistem tata pamong yang bertanggung jawab, Untuk menjamin pelaksanaan tata pamong yang bertanggung jawab, pada dasarnya tugas Ketua PS D4 Animasi adalah : melakukan system penjaminan mutu secara konsisten, ditindak lanjuti dengan umpan balik dari dosen, karyawan, mahasiswa dan pimpinan sebagai dasar perbaikan proses belajar mengajar; mempertanggungjawabkan Laporan internal berupa laporan kinerja kepada kepada Direktur dan Wakil Direktur dan Lembaga Penjamin Mutu; dan mempertanggungjawabkan Laporan Kepada Publik melalui pengisian Forlap Dikti dan Publikasi ilmiah. Pertanggungjawaban pengelolaan kelembagaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pelaksanaan kebijakan PS D4 Animasi sesuai dengan peraturan akademik politeknik dan penjaminan mutu internal.

Sistem tata pamong yang adil, PS D4 Animasi Politeknik SSR menerapkan prinsip pemerataan dalam pengelolaan dan pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi dengan menerima masukan dan kritik yang membangun dari seluruh elemen civitas akademika, termasuk pemangku kepentingan internal dan eksternal. Komunikasi dan diskusi rutin berlangsung melalui Forum Dialog Akademik sebagai bentuk mekanisme saling kontrol antar elemen organisasi civitas akademika. Program studi mengelola pelayanan akademik yang berlaku sama bagi seluruh elemen sivitas akademika, termasuk penegakan hukum yang tegas dan universal, dan mencakup layanan akademik, perpustakaan, laboratorium, dan kegiatan pendidikan dan pembelajaran lainnya. Memberikan kebijakan dan prosedur layanan (SOP). Etika akademik melalui pendekatan kekeluargaan, pembinaan etika fakultas melalui mekanisme manajemen penilaian kehadiran/ketidakhadiran, pembinaan etos kerja melalui mekanisme kompensasi dan hukuman, dan sanksi berupa teguran lisan dan tertulis. Selain itu, setiap menjelang ujian tengah semester, kami akan mengirimkan pesan lisan dan tertulis kepada dosen yang tidak hadir agar dapat segera memenuhi kewajiban perkuliahannya.

Dalam menerapkan tata pamong Politeknik SSR telah menjamin penyelenggaraan program studi yang bermutu dimana dalam rangka perwujudan *good governance* dan pemenuhan lima pilar di atas wajib menggunakan SOP (Standar Operasional Prosedur) akademik sebagai pedoman aktivitas akademik, serta SOP tata pamong, sehingga dapat dikatakan pencapaian indikator ini terpenuhi.

Indikator 3 tentang Komitmen Pimpinan UPPS untuk Memiliki Karakter Kepemimpinan Operasional, Organisasi dan Publik

Struktur dan tata kerja Politeknik SSR terdiri dari Direktorat, wakil Direktorat bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Wakil Direktorat bidang Umum dan Keuangan, Ketua Lembaga Penjamin Mutu, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, dan Ketua Program Studi, didukung penuh dosen dan tenaga kependidikan bidang akademik, umum dan lainnya. Model kepemimpinan yang dilakukan di POLITEKNIK SSR dilakukan dengan pendekatan kolektif-kolegial yang menekankan penciptaan kondisi kerja yang nyaman serta memiliki kesamaan pandangan dan pedoman mengenai makna *sharing*, *supportive*, dan *reliable* sebagai budaya organisasi politeknik. Kepemimpinan kolektif-kolegial dengan makna *sharing*, *supportive*, dan *reliable* memiliki karakteristik sebagai berikut :

Kepemimpinan Operasional, Pola kepemimpinan operasional yang dikembangkan di POLITEKNIK SSR bersifat transformatif dan kemitraan. Dimana untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan kerja setiap unit, dilakukan penetapan *key performace indikator* (KPI) unit yang diturunkan menjadi KPI pegawai secara individu dan jika dikembangkan lebih lanjut menjadi KPI unit selanjutnya menjadi KPI politeknik. Direktur, wakil Direktorat, dan Ketua Program Studi, didukung penuh dosen dan tenaga kependidikan bidang akademik, umum dan lainnya menjabarkan visi, misi, tujuan, sasaran dan strategi Politeknik SSR kedalam berbagai kegiatan meliputi: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kurikulum paling lama setahun sekali; perencanaan dan penetapan program kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat dalam mewujudkan tridharma; terjaganya kualitas proses pembelajaran dilakukan secara terpusat oleh Lembaga Penjamin Mutu. Perluasan jejaring kerjasama dengan baik dengan perguruan tinggi lain (di dalam maupun di luar negeri), dan berbagai instansi lain yang dianggap penting; dan kemudahan/fasilitas mahasiswa dengan pengetahuan teknis tentang cara mengakses berbagai literatur khususnya secara elektronik. Upaya tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan dan capaian visi, misi, tujuan dan sasaran prodi.

Kepemimpinan Organisasi, upaya kepemimpinan organisasi di POLITEKNIK SSR dilakukan melalui alur kerja perancangan yang berlaku. Sesuai dengan struktur organisasi dan tata kerja POLITEKNIK SSR, Ketua Program Studi, untuk mendapatkan masukan dan persetujuan Direktur melalui Wakil Direktorat bidang Akademik dan Kemahasiswaan untuk selanjutnya mendapatkan pertimbangan dan persetujuan Senat Politeknik. Dengan adanya pemahaman ini, implementasi pemberian tugas dilakukan secara terstruktur dengan mengacu pada renstra POLITEKNIK SSR. Kepemimpinan di POLITEKNIK SSR senantiasa memperhatikan keseimbangan tugas dan fungsi masing-masing yang didasarkan pada transparansi

dan akuntabilitas serta Internalisasi budaya organisasi (*Sharing, Supportive, dan Reliable*). Upaya untuk membangun fokus, kesadaran dan semangat kerja seluruh dosen, tenaga kependidikan, dibangun melalui berbagai kegiatan *team building* atau *social/family gathering* yang diadakan setiap tahun, pelibatan unsur Yayasan, pimpinan prodi, dosen dan mahasiswa dianggap sangat penting, karena keberhasilan membangun Politeknik SSR sebagai penyelenggara pendidikan tinggi akan sangat dipengaruhi oleh dukungan dan keterlibatan berbagai unit kerja di lingkungan Politeknik SSR dan mahasiswa.

Kepemimpinan Publik, kepemimpinan publik Politeknik SSR ditunjukkan dengan kemampuan institusional dan personal civitas akademika dalam membangun dan mengembangkan kerjasama dan kepemimpinan di level regional, nasional, dan organisasi tingkat internasional yang berdampak pada masyarakat luas di POLITEKNIK SSR seperti : Direktur SSR sebagai Anggota AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia).

Indikator 4 tentang Kapabilitas Pimpinan Politeknik SSR, mencakup Aspek Perencanaan, Pengorganisasian, Penempatan Personel, Pelaksanaan, Pengendalian dan Pengawasan serta Pelaporan yang Menjadi Dasar Tindak Lanjut

Sistem pengelolaan di lingkungan POLITEKNIK SSR, baik fungsional maupun operasional, mencakup aspek, yaitu perencanaan, pengorganisasian, penempatan personel, pelaksanaan, pengendalian dan pengawasan serta pelaporan yang menjadi dasar tindak lanjut yang dilaksanakan secara efektif untuk mewujudkan visi dan misi perguruan POLITEKNIK SSR.

Setiap unit kerja di lingkungan Politeknik SSR mencakup pengelolaan dalam penyelenggaraan program dan kegiatan POLITEKNIK SSR yang meliputi :

Perencanaan, perencanaan merupakan langkah awal dalam rangkaian proses manajemen. Oleh karena itu, direktur dan tim akan menyusun Rencana Strategis (RENSTRA) pengembangan POLITEKNIK SSR sehingga dapat memenuhi visi dan misi yang telah ditetapkan oleh POLITEKNIK SSR. Rencana strategis ini menjadi dasar penyusunan rencana kegiatan dan anggaran POLITEKNIK SSR dan unit kerja pelaksanaannya. Rencana strategis ini kemudian ditransformasikan menjadi rencana operasional (Renop), yang memberikan indikator kinerja ketika program kerja tercapai.

Pengorganisasian, pengorganisasian merupakan turunan dari rencana strategis kedalam kegiatan operasional dan cara mengatur pelaksanaan tersebut. Untuk menjalankan kegiatan secara rutin, Direktur dibantu oleh para wakil Direktur dan Ketua Program Studi yang meliputi bagian akademik dan kemahasiswaan, perpustakaan, keuangan, sumber daya manusia, sarana dan prasarana, riset, pengabdian kepada masyarakat, kerjasama, hubungan masyarakat. Masing-masing bagian dikoordinasikan satu sama lain, sehingga tidak ada tumpang tindih kewenangan, terutama untuk masalah yang memerlukan pemrosesan beberapa bagian.

Untuk kegiatan sementara, setiap unit kerja khususnya program pembelajaran membuat program kerja tahunan. Kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan penelitian, magang, kuliah ekstensi, seminar nasional, pengabdian masyarakat, dan kegiatan lain yang mendukung Rentra POLITEKNIK SSR .

Penempatan dan Pengembangan Staff, Pengembangan staff dilaksanakan dengan mengikutsertakan dosen dan staff dalam kegiatan pelatihan dan seminar yang berkaitan dengan kompetensi dan kepakaran masing-masing sehingga tidak ada perbedaan yang mendasar dalam pengembangan staff baik secara internal maupun eksternal. Untuk pemerataan staff di lingkungan Politeknik SSR dilakukan perputaran pegawai dilihat dari kebutuhan tiap-tiap unit kerja.

Pelaksanaan Kepemimpinan, pelaksanaa kepemimpinan di POLITEKNIK SSR senantiasa dilakukan dengan pendekatan kolektif-kolegial yang menekankan penciptaan kondisi kerja yang nyaman serta memiliki kesamaan pandangan dan pedoman mengenai makna *sharing, supportive, and reliable* sebagai budaya organisasi sehingga diberikan ruang yang terbuka untuk berpartisipasi dalam meningkatkan kemajuan akademik dan mencapai keterbukaan suasana akademik.

Pengendalian dan pengawasan serta pelaporan yang menjadi dasar tindak lanjut, fungsi pengendalian dan pengawasan di Politeknik SSR dilakukan melalui evaluasi di Rapat Pimpinan (Rapim). Salah satu hasil dari pertemuan tersebut adalah untuk memutuskan program kerja mana yang berjalan dengan baik dan akan dipertahankan. Selanjutnya, keberlanjutan program yang tidak berjalan dievaluasi. Selain itu, kami mengevaluasi apakah karyawan berkinerja baik atau memiliki hambatan. Penelusuran kendala diperlukan untuk menentukan solusi untuk meningkatkan kinerja unit. Salah satu solusi yang ditempuh adalah penggantian staf dan penggantian teknologi proses unit kerja staf. Disamping itu juga sistem evaluasi dan pengawasan kinerja di POLITEKNIK SSR dilakukan secara berkala setiap semester melalui kontrak kerja dan laporan kinerja yang dilakukan oleh individu yang hasilnya dimonitor oleh atasan langsung atau pimpinan unit kerja sebagai dasar tindak lanjut pengelolaan tata pamong dan tata kelola POLITEKNIK SSR .

Uraian di atas merupakan kapabilitas pimpinan Politeknik SSR yang mencakup aspek : perencanaan, pengorganisasian, penempatan personel, pelaksanaan, pengendalian dan pengawasan serta pelaporan yang menjadi dasar tindak lanjut pada sivitas akademika POLITEKNIK SSR, sehingga dapat dikatakan pencapaian indikator ini terpenuhi.

Indikator 5 tentang Keterlaksanaan Lembaga Penjamin Mutu dengan Keberadaan 4 Aspek, yaitu Dokumen Legal Pembentukan Unsur Pelaksana Penjaminan Mutu, Ketersediaan Dokumen Mutu, Terlaksananya Siklus PPEPP, Bukti Sahih Efektifitas Pelaksanaan Penjaminan Mutu

Penjaminan mutu penyelenggaraan pendidikan di Politeknik SSR dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu, hal ini sudah dilakukan dan terus dikembangkan untuk memenuhi standar penjamin mutu yang ditetapkan oleh Politeknik SSR. Instrumen yang digunakan penjaminan mutu adalah manual mutu yang terintegrasi ke dalam dokumen manual mutu. Komponen manual mutu meliputi deklarasi mutu, pedoman

mutu, unit pelaksana, standar mutu, prosedur mutu, instruksi kerja, dan langkah demi langkah sasaran mutu.

Hasil evaluasi dan penilaian kinerja unit yang dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu digunakan oleh pimpinan sebagai dasar untuk memberikan penilaian atas kinerja unit setiap tahun, khusus untuk penyelenggaraan PBM, hasil evaluasi dan penilaian kinerja dosen dalam PBM dilakukan setiap semester, sedangkan penjaminan mutu dalam kaitannya dengan layanan administrasi akademik dilakukan secara periodik dan kontinu setiap satu bulan satu kali. Hasil evaluasi dan penilaian Lembaga Penjamin Mutu dilaporkan kepada Direktur melalui wakil Direktur yang sebidang, untuk digunakan sebagai masukan dalam memperbaiki kinerja unit (parsial) dan kinerja Politeknik SSR (agregat) pada periode berikutnya. Untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan penjaminan mutu yang berkelanjutan, Lembaga Penjamin Mutu bekerjasama dengan unit Teknologi Informasi yang berfungsi sebagai pengelola pangkalan data terpadu.

Penjaminan Mutu dilakukan di seluruh unit kerja di Politeknik SSR, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: Siklus penjaminan mutu perencanaan dilakukan dengan memantau kesesuaian rencana pelaksanaan pekerjaan masing-masing unit, seperti waktu pelaksanaan dan perencanaan. Mengkoordinasikan dan menyelaraskan SOP, tujuan kerja, hasil kerja, dan kerja sama dengan unit lain. Sebuah dokumen yang terdiri dari rencana kerja untuk unit yang ditetapkan dalam rapat kerja. Hasil yang dicapai adalah KPI unit-unit kerja, demikian juga hasil dari pelaksanaan penjaminan mutu rencana kerja di unit kerja di Politeknik SSR. Pelaksanaan penjaminan mutu dan siklus pelaksanaan selanjutnya adalah pemantauan kesesuaian prestasi kerja sesuai dengan rencana masing-masing unit. Hal ini meliputi waktu pelaksanaan, pelaksanaan SOP prestasi kerja, pencapaian tujuan dan hasil kerja, serta pelaksanaan. Melakukan koordinasi dan sinkronisasi dengan unit kerja lain dengan dokumen-dokumen yang dianggap sebagai rencana unit kerja. Hasil pelaksanaan penjaminan mutu pelaksanaan kerja di unit kerja yaitu KPI atas pencapaian SOP dan hasil pelaksanaan pekerjaan dan tujuan kerja. Identifikasi masalah dan kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan kerja, rekomendasi lembaga penjaminan untuk perbaikan proses dan hasil kerja, siklus berikutnya evaluasi dan analisis dengan evaluasi kinerja hasil kerja Perencanaan setiap unit Pelaksanaan yang mencakup kesesuaian hasil kerja dengan masalah dihadapi dalam menyelesaikan pekerjaan, dan pengembangan potensi untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan karya dokumenter dalam bentuk rencana unit kerja. SOP pelaksanaan kerja; tujuan kerja dan KPI; rekomendasi lembaga penjaminan mutu untuk perbaikan proses dan hasil kerja, hasil pencapaian. Hasil pelaksanaan penjaminan mutu dalam pelaksanaan unit kerja di Politeknik SSR. Mengidentifikasi masalah dan kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas melakukan pekerjaan. Kemudian ikuti siklus manajemen yang menyertai implementasinya. Memantau evaluasi hasil pelaksanaan penjaminan mutu dalam pelaksanaan pekerjaan, meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan, dan meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan, termasuk pengolahan dan rencana tindak lanjut untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pekerjaan. pekerjaan Langkah-langkah untuk mengidentifikasi

potensi pengembangan untuk ditingkatkan. Dokumen ini merupakan rekomendasi dari Penjamin Mutu untuk mengidentifikasi masalah dan kemungkinan perbaikan proses dan hasil kerja serta peningkatan efektivitas pelaksanaan pekerjaan. Hasilnya adalah langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan. Prosedur kerja untuk memecahkan masalah saat menyelesaikan pekerjaan. Dan siklus terakhir perbaikan pelaksanaannya adalah pemantauan pelaksanaan rekomendasi penjaminan mutu dalam pelaksanaan pekerjaan, prosedur operasional untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pelaksanaan pekerjaan, dan berbagai prosedur peningkatan. Meningkatkan efektivitas prestasi. Langkah-langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan. Prosedur kerja untuk memecahkan masalah saat menyelesaikan pekerjaan. Hasil yang diperoleh meningkatkan efektivitas pelaksanaan kerja di masing-masing unit kerja. Pekerjaan yang ditingkatkan membawa kualitas dan kuantitas. Meningkatkan kualitas kerjasama antar unit.

Bentuk kegiatan penjaminan mutu yang sudah dilakukan secara rutin adalah melakukan evaluasi Proses Belajar Mengajar (PBM) oleh dosen. Evaluasi PBM tersebut dilakukan dengan mekanisme setiap akhir perkuliahan dalam setiap semester dosen dievaluasi oleh mahasiswa menggunakan kuesioner yang sudah terstandar. Hasil kuesioner diolah dan hasilnya dilaporkan kepada pimpinan politeknik untuk menjadi bahan pertimbangan penilaian kinerja akademik dosen. Rekapitulasi hasil evaluasi PBM tersebut juga diberikan kepada masing-masing dosen sebagai bahan evaluasi dan umpan balik agar dosen dapat meningkatkan kualitas PBM-nya. Penilaian berdasarkan Kesiapan memberikan kuliah, Keteraturan dan ketertiban penyelenggaraan perkuliahan (jam/waktu mulai dan mengakhiri kuliah dengan jadwal perkuliahan), Kemampuan menghidupkan suasana kelas, Kejelasan penyampaian materi dan jawaban terhadap pertanyaan di kelas, Pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran (multimedia, projector, internet, dsb), Kesesuaian materi kuliah, bahan ujian dan/atau tugas dengan silabus/SAP mata kuliah, Kemampuan memberi contoh relevan dari konsep yang diajarkan, Kemampuan menerima kritik, saran, dan pendapat mahasiswa, Adil dalam memperlakukan mahasiswa serta Mudah bergaul di kalangan mahasiswa.

Uraian di atas merupakan bukti keterlaksanaan Lembaga Penjamin Mutu dengan keberadaan 4 aspek, yaitu dokumen legal pembentukan unsur pelaksana penjaminan mutu, ketersediaan dokumen mutu, terlaksananya siklus PPEPP, bukti sah efektivitas pelaksanaan penjaminan mutu, sehingga dapat dikatakan pencapaian indikator ini terpenuhi.

Indikator 6 tentang Mutu, Manfaat, Kepuasan dan Keberlanjutan Kerjasama Pendidikan, Penelitian dan PKM yang Relevan dengan Program Studi

Politeknik SSR merupakan perguruan tinggi yang didirikan untuk mengembangkan masyarakat ilmiah yang cerdas dan berdaya saing tinggi di bidang Animasi. Dalam kiprahnya dalam penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan PKM serta untuk mewujudkan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Politeknik SSR, Politeknik SSR menjalin jejaring kerjasama dengan berbagai pihak dan relevan dengan pengembangan PS D4

Animasi. Kerjasama yang telah Politeknik SSR dengan berbagai pihak dapat dilihat pada LKPS Tabel 1. Kerjasama bidang Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Indikator Kinerja Tambahan

a. Fasilitasi dan dukungan

Indikator kinerja tambahan untuk mendorong kreativitas pengelola prodi untuk mengembangkan sistem PBM, peningkatan efektivitas PBM, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat sudah tercapai.

7. PENJAMINAN MUTU TATA PAMONG, TATA KELOLA DAN KERJASAMA

Politeknik SSR menerapkan strategi melalui penjaminan kualitas proses belajar mengajar, yaitu dengan menerapkan sistem penjaminan mutu pendidikan yang mengacu pada kebijakan penjaminan mutu pendidikan yang telah ditetapkan oleh politeknik. Sasaran mutu ditetapkan untuk mendukung pencapaian rencana strategis POLITEKNIK SSR. Hasil rapat pemutakhiran kurikulum tersebut diajukan ke Direktur Politeknik, kemudian berdasarkan pertimbangan senat, mengesahkan Kurikulum. Impelementasi pelaksanaan kegiatan pendidikan pada POLITEKNIK SSR diatur dalam SOP tentang penyelenggaraan kuliah, praktikum dan penyelenggaraan UTS UAS. Kegiatan pendidikan tersebut mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun untuk kegiatan pembelajaran satu semester dalam memenuhi capaian pembelajaran yang dibebankan pada suatu mata kuliah. Monitoring kegiatan pendidikan melalui penjaminan mutu PBM dilakukan untuk menjamin terlaksananya kegiatan PBM sehingga materi pembelajaran dapat sampai kepada seluruh peserta didik pada waktu, metode dan teknik penyampaian, serta intensitas perkuliahan sebagaimana mestinya. Tim Lembaga Penjamin Mutu berkoordinasi dengan Program Studi dalam rangka evaluasi pembelajaran terhadap dosen. Evaluasi PBM tersebut dilakukan dengan mekanisme setiap akhir perkuliahan dalam setiap semester. Dosen dievaluasi oleh mahasiswa menggunakan kuesioner yang sudah terstandar. Hasil kuesioner evaluasi PBM seluruh Dosen diolah dan hasilnya dilaporkan kepada Ketua Program Studi. Ukuran kinerja dosen diukur dengan berbagai indikator standar antara lain: jumlah pertemuan kuliah, penyampaian materi, pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Masing-masing dosen menerima hasil evaluasi berupa penilaian dan saran dari mahasiswa sebagai umpan balik agar dosen dapat meningkatkan kualitas PBM-nya. Pelaksanaan penjaminan mutu ditindaklanjuti dalam bentuk aplikasi dari variabel. Variabel yang ada dalam setiap standar nasional pendidikan, standard nasional penelitian dan standar nasional pengabdian disesuaikan dengan kondisi PS D4 Animasi antara lain, penguatan standar kompetensi pendidikan, peningkatan kualitas SDM, peninjauan kurikulum, penilaian kinerja dosen, evaluasi dan monitoring standar pendidikan, inventarisasi sarana prasarana, perbaikan dan penambahan sarana prasarana, penguatan rencana kerja dan program, evaluasi kegiatan akademik, pengajuan beasiswa bagi mahasiswa

berprestasi, melakukan bimbingan dan pembinaan yang prestasinya di bawah rata-rata, peningkatan standar mutu pendidikan secara berkelanjutan, penyusunan renstra penelitian dan pengabdian, pengelolaan skema penelitian dan pengabdian internal maupun eksternal.

8. KEPUASAN PENGGUNA

Hasil kepuasan pengguna dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner yang diberikan kepada responden yang terdiri dari unsur dosen, tenaga kependidikan, pejabat struktural, serta mahasiswa yang dilakukan secara berkala setiap satu tahun sekali (disetiap akhir semester genap). Secara umum sivitas akademika Politeknik SSR sudah memahami dengan baik sistem tata pamong, tata kelola dan kerjasama yang ada di POLITEKNIK SSR, hanya saja perlu adanya peningkatan kerjasama dalam rangka memberikan ruang publikasi hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sehingga dengan keaktifan dosen dan bahkan mahasiswa dalam penelitiannya serta pengabdian kepada masyarakat yang mencerminkan visi dan misi politeknik, maka akan berpengaruh peningkatan kualitas lembaga. Hasil dari kepuasan pengguna dipublikasikan dalam bentuk laporan hasil kepuasan pengguna yang diberikan kepada pemangku kepentingan (Yayasan, Pimpinan, Dosen, dan tenaga kependidikan).

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Secara umum tata pamong, tata kelola dan kerjasama lingkungan Politeknik SSR telah dilaksanakan dengan baik dan memadai. Politeknik SSR telah memiliki struktur organisasi yang baik serta tidak adanya tumpang tindih dalam pelaksanaan organisasi. selain itu seluruh civitas akademika POLITEKNIK SSR memiliki kesamaan pandangan dan pedoman mengenai makna *sharing*, *supportive* dan *reliable* sebagai budaya organisasi yang senantiasa diterapkan disetiap nilai perilaku dalam pengelolaan tata pamong, tata kelola dan kerjasama.

b. Masalah dan akar masalah

Identifikasi akar masalah dalam capaian kinerja kriteria ini adalah masih kurangnya bentuk kerjasama pada tingkat internasional sehingga masih sedikitnya bentuk kerjasama internasional. Faktor penghambat dalam pencapaian kriteria ini dikarenakan masih sedikitnya institusi internasional yang berfokus terhadap pengembangan pada bidang Animasi.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Beberapa upaya untuk rencana perbaikan dan pengembangan pada kriteria ini adalah :

1. Adanya *Update* Standard Operasional Prosedur (SOP) Akademik dan SOP Tata Pamong Program Studi sesuai dengan perkembangan zaman
2. Penyusunan program Sistem Informasi Animasi
3. Peningkatan internal PS Animasi yang kondusif, efektif dan efisien

4. Menugaskan staf untuk mengikuti pelatihan IT berkaitan dengan Sistem Integrasi Akademik dan Teknologi
5. Mengikutsertakan Dosen untuk mengikuti seminar, workshop di dalam dan luar negeri.
6. Menugaskan staf PS D4 Animasi untuk mengikuti pelatihan pengelolaan jurnal ilmiah dengan sistem Open Journal System (OJS)
7. Memfasilitasi dosen untuk melakukan publikasi ilmiah pada jurnal di dalam dan luar negeri
8. Menerbitkan jurnal ilmiah Animasi secara berkala yang dikelola oleh PS D4 Animasi
9. Melakukan kerjasama dengan PTS dan PTN di wilayah Jawa Barat khususnya yang memiliki PS D4 Animasi
10. Melakukan kerjasama dengan asosiasi Animasi di Indonesia
11. Melakukan kerjasama dengan aliansi pengelola jurnal ilmiah Animasi
12. Menugaskan Dosen untuk mengikuti pelatihan Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Intruksional (PEKERTI) yang diselenggarakan oleh LLDIKTI Wilayah IV.

Sehingga dari upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan keberlanjutan PS D4 Animasi.

C.3. MAHASISWA

1. LATAR BELAKANG

Sistem rekrutmen mahasiswa baru pada PS D4 Animasi dilakukan dengan mengacu pada Keputusan Direktur Politeknik SSR. Lebih lanjut diatur dalam Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 035/SK/Dir-SSR/VIII/2019 tentang Pelaksanaan Penerimaan Mahasiswa Baru Program D4 pada Program Studi D4 Animasi. Rekrutmen mahasiswa baru dilakukan melalui seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi, Tes Potensi Akademik (TPA) dan Test Bahasa Inggris dan wawancara dengan mengacu kepada Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 052.A/SK/Dir-SSR/VIII/2019 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Politeknik SSR .

Calon mahasiswa yang dinyatakan lulus seleksi akan diumumkan melalui website (<https://politeknikssr.ac.id/New>). PS D4 Animasi mulai menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, diantaranya Sekolah Menengah Kejuruan di Wilayah Bogor. Layanan kemahasiswaan diberikan secara efektif dan efisien, seperti bimbingan dan konseling, pengembangan minat dan bakat, pembinaan *softskill*, dan kesehatan, sehingga mahasiswa terlayani dengan baik. Program studi ini diharapkan menjadi salah satu program studi unggulan di wilayah Provinsi Jawa Barat.

2. KEBIJAKAN

Kebijakan yang digunakan sebagai dasar atau acuan kriteria kemahasiswaan di Politeknik SSR adalah sebagai berikut:

Aturan Internal, antara lain :

1. Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : Nomor : 052.B/SK/Dir-SSR/VIII/2019 tentang Panitia Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru
2. Surat keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : Nomor : 052.C/SK/Dir-SSR/VIII/2019 tentang calon mahasiswa yang diterima menjadi mahasiswa Program Studi D4 Animasi POLITEKNIK SSR
3. Surat keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : Nomor : 052.D/SK/Dir-SSR/VIII/2019 tentang panitia pelaksana MOMABA (Masa Orientasi Mahasiswa Baru)
4. SK Direktur Politeknik SSR Nomor : Nomor : 063/SK/Dir-SSR/IX/2019 tentang organisasi mahasiswa
5. Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : Nomor : 020/SK/Dir-SSR/V/2019 tentang Layanan Kemahasiswaan.
6. Peraturan kemahasiswaan mengenai prosedur informasi lowongan kerja dan permagangan.
7. Peraturan kemahasiswaan tentang Prosedur MOMABA (Masa Orientasi Mahasiswa Baru)
8. Peraturan kemahasiswaan mengenai prosedur pengajuan dana kegiatan mahasiswa

Aturan Eksternal, antara lain :

1. Undang-undang Nomor 30 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
4. Keputusan Dirjen Dikti Kemendikbud Nomor : 25/DIKTI/Kep/2014 tentang Panduan Umum Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru
5. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 155/U/1998 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi
6. Keputusan Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor : 26/DIKTI/Kep/2002 tentang Pelarangan Organisasi Ekstra Kampus atau Partai Politik di Kehidupan Kampus

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi UPPS Dalam Mencapai Standar yang Sudah Ditetapkan oleh Perguruan Tinggi Terkait Kemahasiswaan

Strategi Pencapaian Standar Sistem Seleksi

Strategi Pencapaian Standar Sistem Seleksi (Nilai Seleksi dan Persyaratan Khusus Lainnya yang Ditetapkan oleh PS D4 Animasi meliputi rekrutmen mahasiswa baru PS D4 Animasi melalui SPMB (Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru) yang diselenggarakan oleh bagian Marketing, di bawah pengawasan Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.

Sistem rekrutmen dan seleksi calon mahasiswa PS D4 Animasi terintegrasi dengan sistem Perguruan Tinggi, yang diinformasikan kepada calon mahasiswa melalui brosur dan website serta media sosial lainnya. Mekanisme seleksi dari jalur regular non beasiswa, seleksi mahasiswa baru dilakukan berdasarkan seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi, Tes Potensi Akademik (TPA) dan Test Bahasa Inggris dan wawancara. PS D4 Animasi memiliki mekanisme dan sistem rekrutmen mahasiswa baru yang baku dan dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan ketentuan dan persyaratan khusus PS D4 Animasi.

Strategi Pencapaian Standar Layanan Kemahasiswaan

Layanan Kemahasiswaan yang Disediakan oleh Perguruan Tinggi dalam Bidang:

- Penalaran, Minat, dan Bakat

Strategi yang dilakukan UPPS dalam standar organisasi mahasiswa antara lain organisasi mahasiswa membuat program kerja dalam bentuk rencana kegiatan organisasi kemahasiswaan yang dibuat selama periode tertentu dan disetujui oleh pengurus masing-masing organisasi. Organisasi kemahasiswaan kemudian membuat anggaran. Ini adalah rencana keuangan reguler berdasarkan program yang disetujui dan rencana kegiatan organisasi.

- Bimbingan Karir dan Kewirausahaan

Strategi pelaksanaan bimbingan karir dan kewirausahaan dilakukan dengan cara memberikan informasi baik secara akademik maupun non akademik secara berkesinambungan. Bimbingan karir dan kewirausahaan dilakukan dengan cara melewati proses magang di perusahaan, praktek dan seminar, dan kuliah umum melalui penyebaran informasi kerja dilakukan melalui berbagai media, seperti papan pengumuman, media elektronik, web Politeknik SSR, secara khusus disampaikan juga melalui e-mail PS D4 Animasi, menyelenggaraan bursa kerja yang dilaksanakan minimal satu tahun sekali. Politeknik SSR kedepannya akan membentuk *group WhatsApp* (WA) alumni yang secara periodik menginformasikan bimbingan karir dan informasi kerja.

- Kesejahteraan (Bimbingan dan Konseling, Layanan Beasiswa, dan Layanan Kesehatan)

Strategi layanan bimbingan dan konseling mahasiswa antara lain: Penetapan dosen perwalian bagi mahasiswa serta menyusun tata tertib bimbingan dosen untuk tugas akhir dan mensosialisasikannya.

Strategi layanan kesehatan mahasiswa adalah dengan mewajibkan mahasiswa POLITEKNIK SSR menjadi peserta BPJS Kesehatan.

b. Sumber Daya yang Dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar terkait input kemahasiswaan adalah Bagian Marketing Politeknik SSR, wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan di bawah pengawasan direktur. Serta organisasi kemahasiswaan di tingkat Program Studi meliputi Himpunan Mahasiswa PS D4 Animasi Animasi.

c. Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar seleksi mahasiswa adalah sebagai berikut:

- Calon mahasiswa baru yang merupakan lulusan SMA/K/Sederajat semua jurusan
- Seleksi dilakukan oleh Panitia Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru, yang telah diputuskan oleh SK Direktur Politeknik SSR.
- Hasil seleksi terkait kelulusan berdasarkan pada surat keputusan dari Politeknik SSR.

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar layanan kemahasiswaan adalah sebagai berikut:

- Organisasi kemahasiswaan rutin dilakukan oleh para mahasiswa: Lembaga kegiatan mahasiswa meliputi:HIMA

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Adapun indikator kinerja utama dalam bidang kemahasiswaan adalah sebagai berikut:

a. Kualitas Input Mahasiswa

Indikator ini menjelaskan metode rekrutmen calon mahasiswa untuk mengidentifikasi potensi kemampuan dalam mencapai capaian pembelajarannya yang dijabarkan pada LKPS Tabel 2.A. Metode rekrutmen yang dilakukan oleh Politeknik SSR adalah melalui ujian saringan masuk (USM) dan seleksi administratif dan kealifikasi kemampuan calon mahasiswa yang sesuai dengan persyaratan program studi yaitu seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi, Tes Potensi Akademik (TPA) Test Bahasa Inggris dan wawancara.

b. Daya Tarik Program Studi

Indikator yang digunakan untuk menilai daya Tarik program studi adalah dengan meningkatnya minat calon mahasiswa dan keberadaan mahasiswa asing. Animo

calon mahasiswa PS D4 Animasi tergolong bagus, hal tersebut terlihat dari banyaknya calon mahasiswa yang mengikuti seleksi (lihat LKPS Tabel 2.A).

Upaya yang dilakukan UPPS untuk meningkatkan animo calon mahasiswa baru dilakukan dengan cara menyelenggarakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi yang terintegrasi dengan Stakeholder seperti penyelenggaraan seminar nasional, Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), pengabdian pada masyarakat yang keseluruhannya dikemas dan dipublikasikan melalui media cetak, elektronik, dan sosial.

c. Layanan Kemahasiswaan

Indikator kinerja utama yang digunakan untuk menilai layanan kemahasiswaan dalam bidang penalaran, minat dan bakat, dilihat dari wadah organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa serta dukungan anggaran untuk kegiatan kemahasiswaan. Selanjutnya untuk menilai layanan kemahasiswaan dalam bidang bimbingan karir, dilihat dari jumlah mahasiswa yang mengikuti praktek di bidang Animasi. Dan upaya untuk menilai layanan kemahasiswaan dalam bidang kesejahteraan (bimbingan dan konseling dan layanan kesehatan) dilihat dari daftar absen perwalian, daftar mahasiswa penerima beasiswa dan jumlah mahasiswa yang ikut serta program BPJS kesehatan.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan dalam kriteria kemahasiswaan bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan kompetensi mahasiswa. Indikator kinerja ini terlihat dari: jumlah mahasiswa mengikuti lomba dibidang akademik seperti lomba karya tulis ilmiah tingkat nasional, presentase mahasiswa dengan IPK diatas 3 (tiga), presentase mahasiswa yang memiliki nilai TOEFL diatas 450, presentase mahasiswa yang memiliki sertifikat keahlian, presentase mahasiswa yang mengikuti seminar nasional dan internasional, presentase mahasiswa yang memiliki publikasi karya tulis ilmiah pada jurnal ilmiah nasional, presentase mahasiswa yang memiliki inovasi dibidang teknologi, presentase mahasiswa yang memiliki prestasi dibidang non akademik seperti olahraga, dan entertainment.

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan analisis keberhasilan atau ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja POLITEKNIK SSR dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian kualitas input mahasiswa, daya Tarik PS D4 Animasi dan layanan kemahasiswaan berhasil dipenuhi khususnya di indikator kinerja utama, walaupun beberapa indikator kinerja belum mencapai target, seperti pencapaian jumlah mahasiswa asing dan prestasi mahasiswa ditingkat internasional.

b. Analisis capaian kinerja

Untuk menjaga kualitas input mahasiswa PS D4 Animasi UPPS telah menjalankan metode rekrutmen dan sistem seleksi mahasiswa baru. Persyaratan khusus yang diterapkan oleh PS D4 Animasi adalah dengan seleksi ujian tertulis yang meliputi bidang keilmuan pengetahuan Animasi, Tes Potensi Akademik (TPA) dan Test Bahasa Inggris dan wawancara. Sejauh ini metode rekrutmen dan system seleksi yang digunakan berjalan dengan baik dalam menyeleksi mahasiswa baru.

Daya Tarik PS D4 Animasi Politeknik SSR sejauh ini dilihat dari indikator utamanya yaitu peningkatan minat calon mahasiswa yang meningkat. Tahun 2020 minat calon mahasiswa baru sangat baik. Peningkatan minat calon mahasiswa baru dikarenakan PS D4 Animasi sering mengadakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi dan melakukan publikasi di media cetak, elektronik, dan sosial.

Layanan kemahasiswaan yang meliputi bidang penalaran, minat dan bakat, dilihat dari indikator utamanya yaitu tersedianya wadah kegiatan organisasi mahasiswa seperti Himpunan Mahasiswa PS D4 Animasi Animasi dan Unit Kegiatan Mahasiswa yang telah didukung oleh anggaran untuk setiap kegiatan kemahasiswaan.

Selanjutnya, dalam bidang kesejahteraan (bimbingan dan konseling dan layanan kesehatan) dilihat dari indikator utamanya adalah seluruh mahasiswa PS D4 Animasi mengikuti perwalian disetiap awal semester dan seluruh mahasiswa PS D4 Animasi telah mengikuti program BPJS kesehatan.

Indikator kinerja tambahan

- a. Jumlah mahasiswa yang mengikuti lomba dibidang akademik seperti lomba karya tulis ilmiah tingkat nasional dengan prestasi sebanyak 2 orang
- b. Jumlah mahasiswa dengan IPK diatas 3 (tiga) sebanyak 13 orang
- c. Seluruh mahasiswa telah mengikuti seminar nasional dan internasional.
- d. Jumlah mahasiswa yang memiliki prestasi dibidang non akademik sebanyak 3 orang

Akar masalah yang juga merupakan faktor penghambat pencapaian kinerja bidang kemahasiswaan masih kurangnya motivasi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang bersifat akademis maupun non akademis. Sehingga tindak lanjut yang akan dilakukan oleh PS D4 Animasi adalah menyediakan reward kepada mahasiswa yang berprestasi, meyediakan anggaran kepada mahasiswa untuk mengikuti kegiatan seminar, lomba, dan sertifikasi. Melaksanakan pendampingan usaha atau mentoring kepada mahasiswa untuk melakukan inovasi dan berwirausaha.

7. PENJAMINAN MUTU MAHASISWA

Implementasi penjaminan mutu di PS D4 Animasi Politeknik SSR memiliki beberapa parameter penilaian seperti:

- 1) Prosedur penerimaan mahasiswa baru

- 2) Organisasi kemahasiswaan
- 3) Pengenalan kehidupan baru kampus
- 4) Pengajuan dana kemahasiswaan
- 5) Prosedur informasi lowongan kerja

Parameter tersebut mengikuti siklus penetapan, pelaksanaan, evaluasi, perbaikan berkelanjutan. Evaluasi penjaminan Mutu Kemahasiswaan dilakukan kepada setiap akhir semester genap. Bukti sahih tentang implementasi sistem penjaminan mutu di PS D4 Animasi tersimpan di Lembaga Penjamin Mutu. Pelaksanaan kegiatan penjaminan mutu Kemahasiswaan di tingkat Program Studi dilakukan dibawah koordinasi Lembaga Penjamin Mutu. Proses pengendalian dan perbaikan berkelanjutan hasil evaluasi penjaminan mutu Kemahasiswaan berdasarkan hasil laporan evaluasi Lembaga Penjamin Mutu dan ditindaklanjuti oleh PS D4 Animasi.

8. KEPUASAN PENGGUNA

Pengukuran kepuasan mahasiswa terhadap layanan kemahasiswaan dilakukan oleh Politeknik yang berkoordinasi dengan Lembaga Penjamin Mutu. Metode yang digunakan adalah kuisioner. Instrumen yang dijadikan aspek pengukuran adalah sebagai berikut:

- 1) Keandalan (*reliability*): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam memberikan pelayanan dengan hasil baik
- 2) Daya tanggap (*responsiveness*): kemauan dari dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola dalam membantu mahasiswa dan memberikan jasa dengan cepat dengan hasil baik
- 3) Kepastian (*assurance*): kemampuan dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi keyakinan kepada mahasiswa bahwa pelayanan yang diberikan telah sesuai dengan ketentuan dengan hasil baik
- 4) Empati (*empathy*): kesediaan/kepedulian dosen, tenaga kependidikan, dan pengelola untuk memberi perhatian kepada mahasiswa dengan hasil baik
- 5) *Tangible*: penilaian mahasiswa terhadap kecukupan, aksesibilitas, kualitas sarana dan prasarana dengan hasil baik

Hasil pengukuran kepuasan mahasiswa terhadap layanan kemahasiswaan ada di lampiran. Sejauh ini, hasil dari kepuasan Mahasiswa terhadap layanan kemahasiswaan berada di level Baik. Rencana tindak lanjut oleh UPPS dan PS D4 Animasi terhadap hasil kepuasan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Peningkatan kompetensi bagi dosen khususnya di bidang ilmu Animasi terus diupayakan.
- 2) Tenaga kependidikan dan pengelola dilatih kembali untuk meningkatkan kualitas pelayanan
- 3) Di tingkatkan secara periodik tentang pentingnya kecepatan dalam melayani mahasiswa

- 4) Mengupayakan agar Implementasi *Standard Operasional Procedure* kependidikan sesuai dengan perencanaannya
- 5) Program Studi memberikan pemahaman kepada Sumber Daya Manusia di lingkungan Program Studi agar ikut serta membantu permasalahan yang dihadapi mahasiswa
- 6) Melakukan pemeliharaan sarana dan prasarana dengan baik serta bekerjasama dengan bagian asset dalam meningkatkan kualitas sarana dan prasarana.

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Dari hasil uraian diatas, mahasiswa yang terdaftar di PS D4 Animasi telah memenuhi kriteria akademik yang ditetapkan oleh Politeknik SSR dan PS D4 Animasi. Metode rekrutmen dan sistem seleksi Mahasiswa meliputi seleksi administrasi dan kemampuan mahasiswa untuk bisa melanjutkan studi pada PS D4 Animasi telah berjalan dengan baik.

b. Masalah dan Akar Masalah

Identifikasi masalah dalam capaian kinerja ini adalah masih minimnya daya tarik PS D4 Animasi untuk keberadaan mahasiswa asing. Hal ini dikarenakan kegiatan PS D4 Animasi ditingkat internasional masih minim. Faktor penghambat dalam pencapaian kinerja terkait kemahasiswaan ini dikarenakan masih minimnya reward dan penghargaan bagi mahasiswa untuk berprestasi sehingga mahasiswa kurang terdorong untuk mengikuti kegiatan perlombaan akademik maupun non akademik.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Beberapa upaya untuk rencana perbaikan dan pengembangan pada kriteria ini adalah:

1. Melakukan promosi dan sosialisasi berbagai program perkuatan yang diberikan sebagai nilai plus dalam menempuh studi di Politeknik SSR
2. Menjaga kualitas hubungan yang saling menguntungkan melalui konsistensi substansi kerjasama dalam implementasi pembelajaran kepada mahasiswa, menjaga kualitas lulusan agar lulusan dapat memenuhi harapan pemangku kepentingan dan berkinerja baik
3. Menyediakan ruangan tutorial dan bimbingan akademik.
4. Menyiapkan tenaga dosen yang siap untuk melaksanakan tutorial dan pembimbingan skripsi.
5. Menugaskan tenaga dosen wali untuk menangani permasalahan dan keluhan mahasiswa baik yang terkait dengan masalah studinya maupun masalah pribadi yang dikeluhkan dan disampaikan mahasiswa.

6. Mengembangkan keahlian mahasiswa dalam beraktivitas dan berorganisasi melalui Unit Kegiatan Mahasiswa/ UKM dan organisasi kemahasiswaan di tingkat program studi dan politeknik .
7. Menyelenggarakan kompetisi penelitian bagi dosen dan mahasiswa.
8. PS D4 Animasi mengadakan kegiatan seminar untuk mahasiswa setiap 3 bulan sekali.
9. Mendorong mahasiswa untuk mengikuti kompetisi akademik dan non akademik yang diselenggarakan di tingkat nasional maupun internasional.

C.4. SUMBER DAYA MANUSIA

1. LATAR BELAKANG

PS D4 Animasi Politeknik SSR mulai berdiri pada tanggal 9 Agustus 2019 berdasarkan surat Sekretaris Jenderal Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 703/KPT/I/2019. Pada saat ini Politeknik SSR telah memiliki 6 dosen tetap perguruan tinggi yang ditugaskan sebagai pengampu mata kuliah di PS D4 Animasi (LKPS Tabel 3.a.1). Hal-hal yang berkaitan dengan kualifikasi, kompetensi, beban kerja, proporsi serta pengelolaan SDM baik untuk dosen ataupun tenaga kependidikan telah dilakukan berdasarkan pedoman tertulis dan lengkap yang tersedia pada Lembaga Penjamin Mutu dan dilakukan secara konsisten. Pedoman untuk kualifikasi, kompetensi, beban kerja, proporsi serta pengelolaan SDM dilaksanakan berdasarkan Buku Pedoman Lembaga Penjamin Mutu yang tertuang pada Standar 5 yaitu tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Adapun proses rekrutmen Dosen dan tenaga kependidikan terdiri dari dosen tetap Yayasan. Persyaratan yang harus dipenuhi oleh Dosen Tetap Yayasan pada PS D4 Animasi adalah minimal pendidikan formal S2 dengan bidang ilmu yang relevan dari PT yang memiliki minimal akreditasi program studi minimal B.

PS D4 Animasi menetapkan beban kerja dosen didasarkan beban kerja dosen sebesar 12-16 sks yang ditetapkan oleh Perguruan Tinggi dengan rincian kegiatan meliputi: merencanakan, melaksanakan, dan mengendalikan proses pembelajaran, melaksanakan evaluasi hasil pembelajaran dan melaksanakan proses pembimbingan minimal 9 sks persemester, kemudian merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan penelitian yang sesuai dengan bidang keahliannya minimal 3 sks persemester, dan merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan pengabdian kepada masyarakat dan kegiatan penunjang sesuai dengan bidang keahlian minimal 3 sks persemester.

Jumlah dosen tetap yang mengajar di PS D4 Animasi sebanyak 6 orang dan rasio dengan mahasiswa adalah 1:4, artinya PS D4 Animasi telah memenuhi kriteria minimum yang ditentukan SN-Dikti. Jumlah tenaga kependidikan dilingkungan PS D4 Animasi adalah sebanyak 14 orang dengan rincian pustakawan sebanyak 1 orang lulusan S1, laboran/teknisi sebanyak 2 orang dan administrasi sebanyak 11 orang.

Upaya yang telah dilakukan dalam pengelolaan SDM pada PS D4 Animasi yaitu memberikan kesempatan belajar kepada dosen untuk mengambil keahlian dalam bidang Animasi dan tenaga kependidikan PS D4 Animasi untuk menyelesaikan magister (S2). Tenaga kependidikan juga secara bergilir mengikuti program pelatihan diantaranya pelatihan pengelolaan website, pelatihan system informasi manajemen akademik dan pelatihan SDM. Pemberian fasilitas dan dana kesejahteraan diantaranya adalah pemberian gaji pokok dan tunjangan, pemberian insentif atau penghargaan bagi karyawan yang berprestasi, keikutsertaan BPJS dan asuransi kesehatan, adanya hak pensiun dan pesangon bagi karyawan yang pensiun. Kemudian dalam kepastian jenjang karir difasilitasi oleh Yayasan bagi tenaga kependidikan dan dosen melalui program promosi untuk menduduki jabatan struktural tertentu dimana kepastian jenjang karir dilihat dari penilaian kinerja, pengetahuan, dan keterampilan.

2. KEBIJAKAN

Dokumen formal yang mengatur sistem pengelolaan sumber daya manusia meliputi:

Kebijakan Internal adalah sebagai berikut :

- 1) Surat Keputusan Yayasan Nomor: 015/YRTI/V/2019 tentang Peraturan Kepegawaian dan Tata Kerja Organisasi
- 2) Surat Keputusan Pengurus Yayasan Nomor: 016/YRTI/V/2019 tentang Peraturan Kepegawaian
- 3) Surat Keputusan Direktur Nomor: 021/SK/Dir-SSR/V/2019 tentang Peraturan Kompensasi bagi Pegawai.
- 4) Surat Keputusan Direktur Nomor : 022/SK/Dir-SSR/V/2019, tentang Standar Operasional Prosedur Bidang Kepegawaian.

Kebijakan eksternal adalah sebagai berikut :

- 1) UUD 1945
- 2) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- 3) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- 4) UU Pendidikan Tinggi Nomor 12/2012
- 5) Peraturan Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- 6) Permenristek Nomor 44/2015 tentang Standar Pendidikan Tinggi
- 7) Permendikbud Nomor 50/2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi UPPS Dalam Pencapaian Standar yang Sudah Ditetapkan oleh Politeknik SSR Terkait SDM (Pendidik, Peneliti, dan Pelaksanaan PkM)

Strategi pencapaian standar terkait SDM bidang pendidik meliputi : pembebanan mengajar dosen minimal 6 SKS setiap semester, adanya program peningkatan kualifikasi dosen, rapat penempatan dosen, dan dilakukannya evaluasi belajar.

Strategi pencapaian standar terkait SDM bidang penelitian meliputi : setiap dosen melakukan penelitian minimal 1 (satu) penelitian persemester dan dipublikasikan pada jurnal nasional, setiap dosen melakukan penelitian minimal 1 (satu) penelitian persemester dan dipublikasikan pada jurnal internasional.

Strategi pencapaian terkait SDM bidang pengabdian kepada masyarakat meliputi : setiap dosen melakukan pengabdian kepada masyarakat minimal 1 (satu) kali persemester dan dipublikasikan pada jurnal nasional.

Strategi pencapaian terkait SDM melalui pemberian kesempatan belajar atau pelatihan kepada tenaga kependidikan untuk meningkatkan kemampuan dibidang masing-masing.

b. Sumber daya yang dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar SDM terkait penelitian dan pengabdian kepada masyarakat melalui LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat). Dalam menjalankan tugas dan fungsinya dibidang penelitian (riset), pengkajian dan pengabdian kepada masyarakat, LPPM terintegrasi dalam berbagai bidang, yaitu bidang akademik, kelembagaan, sumberdaya, dan non akademik.

c. Mekanisme kontrol

Mekanisme kontrol dalam pencapaian standar terkait SDM bidang pendidikan : kesesuaian kompetensi dosen dengan mata kuliah yang diampunya, kesesuaian jadwal kuliah dengan pelaksanaannya, kesesuaian jumlah kehadiran Dosen dengan yang seharusnya, kesesuaian capaian pembelajaran dengan RPS, kesesuaian materi soal ujian dengan materi kuliah, capaian kelulusan mahasiswa, keluhan mahasiswa terhadap penyelenggaraan kuliah, kesesuaian waktu penyerahan nilai dengan yang seharusnya, kesesuaian anggaran pelaksanaan kuliah dengan realisasinya.

Mekanisme kontrol dalam pencapaian standar terkait SDM bidang penelitian meliputi: kesesuaian topik penelitian Dosen dengan RIP Penelitian, jadwal pelaksanaan penelitian dengan realisasinya, hasil dan aspek guna laksana penelitian dengan aplikasinya; Kesesuaian jadwal penelitian dengan rencana; persentase dan trend Dosen yang melakukan penelitian.

Mekanisme kontrol dalam pencapaian standar terkait SDM bidang pengabdian kepada masyarakat meliputi : kesesuaian topik pengabdian kepada masyarakat Dosen dengan RIP pengabdian kepada masyarakat, jadwal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan realisasinya, kesesuaian jadwal pengabdian kepada

masyarakat dengan rencana, persentase dan trend Dosen yang melakukan pengabdian kepada masyarakat.

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Indikator kinerja utama dalam kriteria Sumber Daya Manusia, mencakup aspek-aspek berikut:

- a) Profil Dosen, indikator kinerja utamanya adalah:
 - Jumlah dan kualifikasi dosen UPPS yang terlibat dalam kegiatan pengajaran di Program Studi.
 - Persentase jumlah DTPS dengan Pendidikan S2 terhadap total jumlah DTPS.
 - Persentase jumlah DTPS dengan jabatan akademik Guru Besar atau Lektor Kepala terhadap jumlah total DTPS.
 - Persentase jumlah DTS yang memiliki sertifikat pendidik profesional terhadap jumlah DTPS.
 - Ekuivalensi Waktu Mengajar Penuh (EWMP) dari DTPS untuk kegiatan Pendidikan, penelitian, PkM, dan tugas tambahan.
 - Persentase jumlah Dosen Tidak Tetap terhadap jumlah DTPS.
 - Rasio jumlah mahasiswa PS D4 Animasi terhadap jumlah DTPS.
 - Beban DTPS dalam membimbing Tugas Akhir Mahasiswa sebagai pembimbing utama, rata-rata jumlah Bimbingan di Semua Program Studi.
- b) Kinerja Dosen, indikator kinerja utamanya adalah:
 - Pengakuan rekognisi atas kepakaran DTPS
 - Penelitian DTPS, mengacu pada table 3.b.2 LKPS.
 - Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat DTPS .
 - Publikasi ilmiah yang dihasilkan oleh DTPS.
 - Luaran lainnya yang dihasilkan oleh DTPS dalam 3 tahun terakhir.
 - Karya ilmiah DTPS yang disitasi dalam 3 tahun terakhir.
 - Produk atau jasa DTPS yang diadopsi oleh industry atau masyarakat.
- c) Pengembangan Dosen, indikator kinerja utamanya adalah:
 - Jumlah DTPS yang menempuh Pendidikan profesi Animasi
 - Jumlah DTPS yang mengikuti pelatihan, dalam upaya pengembangan Dosen.
- d) Tenaga Kependidikan, indikator kinerja utamanya adalah:
 - Kecukupan dan kualifikasi tenaga kependidikan berdasarkan jenis pekerjaannya. Hal ini dibuktikan dengan Penugasan Tenaga Kependidikan PS D4 Animasi sesuai dengan kompetensi dan bidang tugasnya.
 - Dukungan teknologi informasi. Jumlah pemanfaatan TI dan komputer telah membantu Tendik PS D4 Animasi dalam menjalankan tugasnya.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator Kinerja Tambahan dalam kriteria SDM ini bertujuan untuk:

- a) Pengembangan Dosen, hal ini dilihat dari jumlah DTPS yang memiliki Sertifikat Kompetensi Profesi.
- b) Pengembangan Tenaga Kependidikan, hal ini dilihat dari jumlah tenaga kependidikan di PS D4 Animasi yang mengikuti pelatihan, seminar, dan workshop, serta jumlah tenaga kependidikan yang sedang melaksanakan studi lanjut.

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan atau Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk SDM berhasil dipenuhi khususnya di indikator kinerja utama, walaupun beberapa indikator kinerja belum mencapai target, khususnya di indikator kinerja tambahan.

b. Analisis terhadap Capaian Kinerja

Secara lebih detail capaian indikator kinerja utama dan tambahan dijelaskan dalam analisis capaian kinerja sebagai berikut :

1) Indikator kinerja utama tentang profil dosen

Jumlah dan kualifikasi dosen UPPS yang terlibat dalam kegiatan pengajaran di PS D4 Animasi sudah memadai, sebanyak 6 DTPT (table 3.a.1 LKPS). Jumlah DTPS yang berpendidikan S3 sebanyak 0 orang, DTPS dengan jabatan fungsional yang saat ini sebanyak 6 orang. Jumlah DTPS yang memiliki sertifikat pendidik profesional sebanyak 0 orang. Ekuivalensi waktu mengajar penuh dari kegiatan tridharma dengan rata-rata DTPS sebanyak 6 sks. Saat ini PS D4 Animasi tidak memiliki dosen tetap (lihat LKPS Table 3.a.4). Rasio jumlah mahasiswa PS D4 Animasi terhadap DTPS adalah sebesar 1 : 4 (berdasarkan table 2.a dan table 3.a.1 LKPS) rasio tersebut sudah tergolong ideal ($15 \leq RMD \leq 25$), melihat PS D4 Animasi merupakan program studi baru. Capaian indikator utama tentang profil dosen belum mencapai target.

2) Indikator kinerja utama tentang kinerja dosen

Jumlah pengakuan atas kepakaran DTPS sebanyak 0 buah di tingkat wilayah, 0 di tingkat nasional (lihat LKPS Tabel 3.b.1).

Penelitian DTPS selama dua tahun terakhir sebanyak 7 penelitian dengan sumber pembiayaan dari Politeknik SSR (lihat LKPS Tabel 3.b.2).

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebanyak 10 kegiatan PkM dengan sumber pembiayaan dari Politeknik SSR (lihat LKPS tabel 3.b.3).

Publikasi ilmiah yang dihasilkan DTPS selama dua tahun terakhir sebanyak 7 publikasi, dengan rincian jumlah publikasi nasional tidak

terakreditasi sebanyak 2, jumlah nasional terakreditasi sebanyak 5 (lihat LKPS Tabel 3.b.4).

Luaran penelitian atau PKM lainnya yang mendapat pengakuan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) DTPS D4 Animasi sebanyak 2 buah HAKI (lihat LKPS Tabel 3.b.7).

Jumlah karya ilmiah DTPS yang disitasi dalam 2 tahun terakhir sebanyak 0 judul artikel (LKPS Tabel 3.b.5).

Produk atau Jasa yang diadopsi oleh industri atau masyarakat sebanyak 0 produk/jasa.

3) Indikator kinerja utama tentang pengembangan dosen

Sampai dengan saat ini seluruh dosen di PS D4 Animasi Politeknik SSR sudah lulus S2 Dengan kondisi ini diharapkan akan meningkatkan daya saing PS D4 Animasi dimasa mendatang.

Dalam upaya pengembangan Dosen berikutnya, dikirimkannya DTPS untuk mengikuti pelatihan yaitu In House Training PEKERTI.

4) Indikator kinerja utama tentang tenaga kependidikan

Jumlah tenaga kependidikan sampai saat ini sebanyak 14 orang yang bekerja sesuai job deskripsi masing-masing untuk pelayanan kepada mahasiswa sehingga dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar.

5) Indikator Kinerja Tambahan tentang kriteria SDM

Pengembangan Tenaga kependidikan dilihat dari adanya tenaga kependidikan yang mengikuti program pelatihan diantaranya pelatihan pengelolaan website, pelatihan system informasi manajemen akademik dan pelatihan SDM.

7. PENJAMINAN MUTU SDM

Implementasi penjaminan mutu di PS D4 Animasi memiliki beberapa parameter penilaian seperti :

1) Penerimaan Pegawai atau Dosen dan Prosedur Orientasi Kerja

Ruang lingkup penilaian ini meliputi perencanaan dan pelaksanaan proses penetapan, pemilihan, pengangkatan, dan penerapan kebutuhan pegawai.

2) Penerimaan Tenaga Kependidikan dan Prosedur Orientasi Kerja

Ruang lingkup penilaian ini meliputi perencanaan dan pelaksanaan proses penetapan, pemilihan, pengangkatan, dan penerapan kebutuhan pegawai.

Parameter tersebut mengikuti siklus penetapan, pelaksanaan, evaluasi, pengendalian, dan perbaikan berkelanjutan seperti beban kinerja dosen, beban kinerja tenaga kependidikan, dan proses penerimaan dosen. Evaluasi penjaminan SDM dilakukan kepada setiap akhir semester genap. Bukti sah tentang implementasi sistem penjaminan mutu di PS D4 Animasi diberikan kepada seluruh Dosen, Karyawan, Pejabat Struktural di tingkat politeknik. Pelaksanaan kegiatan penjaminan mutu SDM di tingkat Program Studi dilakukan dibawah koordinasi Lembaga Penjamin Mutu di tingkat politeknik. Evaluasi pelaksanaan standar dosen

dan tendik, dilaksanakan oleh program studi berkoordinasi dengan bagian SDM. Proses pengendalian dan perbaikan berkelanjutan hasil evaluasi penjaminan mutu SDM berdasarkan hasil laporan evaluasi Lembaga Penjamin Mutu tingkat politeknik dan ditindaklanjuti oleh Ketua PS D4 Animasi bersama-sama dengan Dosen dan tenaga kependidikan.

8. KEPUASAN PENGGUNA

Pengukuran kepuasan Dosen dan Tenaga Kependidikan terhadap layanan pengelolaan dan pengembangan SDM di tingkat PS D4 Animasi berdasarkan aspek sebagai berikut:

a) Instrumen yang digunakan

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan Dosen dan Tenaga Kependidikan dalam layanan pengelolaan dan pengembangan SDM menggunakan instrument kuesioner, yang terdiri dari beberapa aspek antara lain: beban kinerja dosen, beban kinerja tenaga kependidikan, dan proses penerimaan dosen.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan evaluasi pengukuran kepuasan Dosen dan Tenaga Kependidikan dilakukan setiap akhir semester genap.

c) Perekaman dan analisis data

Perekaman dan analisis data dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu tingkat politeknik dengan menggunakan alat bantu statistik SPSS .

d) Ketersediaan bukti

Ketersediaan bukti yang sah tentang implementasi sistem penjaminan mutu SDM di PS D4 Animasi menjadi arsip laporan evaluasi di Lembaga Penjamin Mutu. Sejauh ini hasil kepuasan dosen dan tenaga kependidikan terhadap standar pendidik dan tenaga kependidikan bernilai baik.

Hasil evaluasi penjaminan mutu SDM dilaksanakan secara konsisten dan ditindaklanjuti secara berkala dan tersistem dengan cara melakukan rapat evaluasi secara rutin oleh ketua Program Studi bersama-sama dengan Dosen dan tenaga kependidikan sehingga adanya perbaikan pada tahun akademik berikutnya.

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Dari hasil uraian diatas, jumlah dosen tetap di PS D4 Animasi telah memenuhi kriteria akademik yang ditetapkan oleh Politeknik SSR dan PS D4 Animasi. Data jumlah dosen tetap di PS D4 Animasi sebanyak 6 orang.

Berdasarkan jumlah dosen tetap PS D4 Animasi berkualitas sangat baik, hal ini terlihat dari 5 orang dosen tetap semuanya berlatar pendidikan Animasi dan semua

dosen bergelar Magister (S2). Bukti eksistensi dosen juga ditunjukkan dengan 1 dosen yang menjadi anggota himpunan atau asosiasi profesi ditingkat nasional.

Perkembangan karya akademik dosen yang terdiri dari hasil penelitian telah diterbitkan pada jurnal nasional dan jurnal nasional terakreditasi. Dari data tersebut terlihat bahwa dosen-dosen sangat aktif dalam melakukan kegiatan penelitian.

PS D4 Animasi sangat berkomitmen untuk meningkatkan kualitas dosen dan tendik, terlihat dari keikutsertaannya dalam seminar/lokakarya/lokakarya. Pengembangan tenaga kependidikan juga mendapatkan perhatian, hal ini terlihat dari keikutsertaan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kompetensinya seperti pelatihan pengelolaan website, pelatihan system informasi manajemen akademik dan pelatihan SDM.

b. Masalah dan Akar Masalah

Identifikasi masalah dalam capaian kinerja ini adalah masih minimnya penelitian serta keikutsertaan seminar/workshop internasional. Hal ini dikarenakan masih minimnya reward bagi dosen sehingga dosen kurang terdorong untuk mengikuti kegiatan penelitian serta seminar/workshop internasional. Masih kurangnya jabatan fungsional Lektor dikarenakan masa kerja menjadi dosen yang masih kurang dari 2 tahun.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Berdasarkan hasil evaluasi bisa dilihat bahwa PS D4 Animasi dari sumberdaya manusia memiliki posisi yang sangat kuat. Posisi ini tidak hanya harus dipertahankan tetapi juga perlu ditingkatkan karena persaingan dimasa yang akan datang semakin berat. Kedepannya PS D4 Animasi harus berupaya menangkap peluang, yakni menjalin kerjasama dengan berbagai universitas dan institusi di luar negeri. Berikutnya belum optimalnya publikasi berskala internasional juga dapat diatasi dengan memberikan insentif yang sangat layak bagi dosen yang melakukan penelitian ditingkat internasional.

Berikutnya dalam penegakan peraturan dapat dilakukan dengan memberikan reward dan punishment agar peraturan dapat semakin ditingkatkan. Oleh karena itu beberapa upaya untuk rencana perbaikan dan pengembangan kualitas dan kompetensi tenaga kependidikan serta dosen pada PS D4 Animasi dilakukan melalui:

1. Menjalinkan kerjasama dengan universitas/institusi di Luar Negeri dalam upaya meningkatkan penelitian serta seminar/workshop internasional.
2. Memberikan insentif yang sangat layak bagi dosen yang melakukan penelitian berskala internasional.
3. Melakukan evaluasi secara periodik dan konsisten terhadap kesejahteraan dosen dan tenaga kependidikan.

C.5 KEUANGAN, SARANA, DAN PRASARANA

1. LATAR BELAKANG

Penyusunan rencana anggaran PS D4 Animasi dilakukan setahun sekali sesuai dengan penyusunan rencana anggaran Yayasan melalui Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan. Penyusunan rencana anggaran dimulai dengan acuan PS D4 Animasi secara tertulis yang berisi kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan untuk satu tahun kedepan yang dilengkapi dengan rincian biaya yang akan dibutuhkan disetiap kegiatan. Setelah PS D4 Animasi selesai menyusun rencana anggaran kemudian usulan rencana anggaran tersebut diajukan ke tingkat Yayasan yang nantinya akan dibahas dalam rapat. Kesepakatan besarnya anggaran untuk PS D4 Animasi selanjutnya dipresentasikan dan dibahas bersama dengan Yayasan untuk mendapat masukan dan pengesahan. Setelah rancangan anggaran tersebut disahkan oleh Direktur Politeknik SSR kemudian disampaikan kembali ke PS D4 Animasi untuk diketahui dan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan selama 1 tahun.

Realisasi anggaran yang akan dilaksanakan pada PS D4 Animasi dapat diajukan pembiayaannya ke Direktur untuk selanjutnya diputuskan oleh Yayasan sesuai dengan anggaran yang telah disahkan pada saat akan dilakukan kegiatan-kegiatannya. Apabila kegiatan tersebut telah dilaksanakan, maka pertanggungjawaban penggunaan anggaran harus terlebih dahulu oleh kepala bagian keuangan dan diketahui serta disetujui oleh Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan sebelum disampaikan kepada Direktur Politeknik SSR.

Biaya operasional yang dilaksanakan oleh PS D4 Animasi meliputi honorarium mengajar, kegiatan UTS dan UAS, kegiatan praktikum, kuliah umum untuk mahasiswa kegiatan praktek lapang mahasiswa, kegiatan penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dana-dana untuk biaya pengembangan yang sifatnya investasi dan sarana prasarana digunakan dan dilaksanakan langsung oleh Yayasan. Disetiap akhir tahun laporan keuangan Yayasan diperiksa oleh Tim Audit Internal yang telah ditunjuk oleh Yayasan, kemudian hasilnya dibahas bersama antara Yayasan, Direktur Politeknik SSR, Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan , serta Ketua Prodi.

Penyelenggaraan PS D4 Animasi ditopang dari sumber-sumber penerimaan selain dari penerimaan mahasiswa seperti hasil kerjasama dengan institusi lain. Dalam periode terakhir realisasi kontribusi penerimaan dari mahasiswa rata-rata sebesar 30%. Dan selebihnya bersumber dari pembiayaan dari institusi lain, laba ditahan, hasil usaha, pengelolaan aset, dan akumulasi penyusutan.

Kebijakan perencanaan, pemeliharaan, evaluasi, dan perbaikan terhadap fasilitas fisik termasuk fasilitas teknologi informasi dilakukan ditingkat Yayasan. Kegiatan proses belajar mengajar yang ada di PS D4 Animasi dilaksanakan secara terpadu di satu gedung. Selain adanya ruangan kelas untuk perkuliahan, tersedia juga Ruang

Sidang, Laboratorium Praktek Mahasiswa diantaranya : Sekretariat PS D4 Animasi, Sekretariat Himpunan Mahasiswa, serta fasilitas toilet yang nyaman. Pada ruang-ruang kuliah selain meja, kursi, dan papan tulis juga dilengkapi dengan layar dan proyektor yang sangat memadai dan semuanya dalam kondisi yang terawat baik.

Fasilitas teknologi informasi yang dimiliki oleh PS D4 Animasi dalam mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah fasilitas internet tanpa kabel (*wifi*) yang telah tersebar di setiap gedung dengan kapasitas *bandwidth* sebesar 100 Mbps, fasilitas Digital Library yang dapat diakses mahasiswa, dosen, dan karyawan, fasilitas penunjang proses penyelenggaraan akademik yang terintegrasi dengan nama Sistem Informasi Akademik Terintegrasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses data perwalian, nilai mata kuliah, transkrip akademik, dan ujian. PS D4 Animasi juga memiliki program pembelajaran online dengan nama *Google Class Room*.

2. KEBIJAKAN

- a) Program Studi D4 Animasi dalam menyusun kebijakan pengelolaan keuangan yang mencakup perencanaan, pengalokasian, realisasi dan pertanggungjawaban biaya Pendidikan pada mengacu kebijakan sebagai berikut:
 - 1) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
 - 2) Statuta
 - 3) Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 023/SK/Dir-SSR/V/2019 tentang Pedoman, Penyusunan, Penggunaan, Pelaksanaan, dan Pengendalian Anggaran Pendapatan dan Belanja
 - 4) Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 025/SK/Dir-SSR/V/2019 ketentuan tentang tarif pelaksanaan kegiatan akademik maupun *non*-akademik di lingkungan Direktur Politeknik SSR.
 - 5) Surat Keputusan Direktur Politeknik SSR Nomor : 024/SK/Dir-SSR/V/2019 tentang mekanisme keuangan.
 - 6) SOP Penetapan Honorarium Dosen Dan Tenaga Kependidikan
 - 7) SOP Penyusunan Anggaran
 - 8) SOP Penetapan SPP
 - 9) SOP Pembayaran SPP
 - 10) SOP Pemanfaatan Anggaran
- b) Program Studi D4 Animasi dalam menyusun kebijakan pengelolaan sarana dan prasarana yang mencakup perencanaan, pengadaan, pemanfaatan, pemeliharaan, dan penghapusan mengacu pada kebijakan sebagai berikut:
 - 1) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
 - 2) SOP Pelayanan Pengguna Perpustakaan
 - 3) SOP Penerbitan Kartu Anggota Perpustakaan

- 4) SOP Peminjaman Buku
- 5) SOP Pengembalian Buku
- 6) SOP Pengolahan Bahan Pustaka (Buku)
- 7) SOP Pengolahan Bahan Pustaka Karya Ilmiah
- 8) SOP Pengadaan Bahan Pustaka
- 9) SOP Bebas Pinjam Perpustakaan
- 10) SOP Penggantian Buku Hilang
- 11) SOP Sistem Pelayanan Tertutup
- 12) SOP Pengumpulan Skripsi / Tugas Akhir
- 13) SOP Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana
- 14) SOP Pelaksanaan Kebersihan Ruang Kuliah
- 15) SOP Pelaksanaan Kebersihan Ruang Kantor
- 16) SOP Pelaksanaan Kebersihan Toilet

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi UPPS Dalam Mencapai Standar yang Sudah Ditetapkan oleh Perguruan Tinggi Terkait Keuangan, Sarana dan Prasarana

Strategi Pencapaian Standar Terkait Pengelolaan Keuangan

Strategi Pencapaian Standar terkait pengelolaan keuangan meliputi perencanaan, yaitu Perencanaan anggaran dilakukan setahun sekali sesuai penyusunan anggaran ditingkat Yayasan, PS D4 Animasi menyusun rencana anggaran sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan selama setahun sekali untuk diajukan ke tingkat Yayasan. Standar perguruan tinggi terkait pengelolaan sumber-sumber keuangan dengan menentukan besaran tarif SPP, besaran tarif akademik dan non akademik. Strategi UPPS terkait pengalokasian dana disesuaikan dengan rencana anggaran masing-masing unit yang sudah diajukan ke tingkat Yayasan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan selama 1 tahun. Realisasi anggaran yang akan dilaksanakan pada PS D4 Animasi dapat diajukan pembiayaannya ke Yayasan sesuai dengan anggaran yang telah disahkan pada saat akan dilakukan kegiatan-kegiatannya. Kemudian dipertanggungjawabkan secara akuntabel dan transparan.

Strategi Pencapaian Standar terkait Pengelolaan Sarana dan Prasarana

Strategi pencapaian standar terkait pengelolaan sarana dan prasarana yaitu dimulai dari perencanaan, pemeliharaan, evaluasi, dan perbaikan terhadap fasilitas fisik termasuk fasilitas teknologi informasi. Masing-masing unit kerja mengajukan anggaran penyediaan sarana dan prasarana yang akan digunakan, kemudian anggaran disahkan di tingkat Yayasan.

b. Sumber Daya yang Dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar terkait keuangan, sarana dan prasarana adalah Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan, General Affair, Informasi teknologi (IT), Ketua Program Studi, Yayasan, serta Direktur Politeknik SSR.

c. Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar terkait pengelolaan keuangan adalah sebagai berikut:

- Penyusunan Rencana Anggaran Tahunan
- Realisasi Anggaran
- Besaran pendidikan
- Besaran tarif kegiatan akademik dan non akademik
- Pertanggungjawaban anggaran

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar terkait pengelolaan sarana dan prasarana adalah sebagai berikut:

- Menyediakan ruang dan fasilitas pendukung untuk kegiatan pembelajaran praktis
- Daftar referensi buku, jurnal, teksbook, majalah.
- Adanya peringatan tertulis disetiap ruangan

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Indikator kinerja utama dalam kriteria Keuangan, mencakup aspek-aspek berikut:

- a. Alokasi dan penggunaan dana untuk biaya operasional
- b. Penggunaan dana untuk kegiatan penelitian dosen tetap
- c. Penggunaan dana untuk kegiatan PkM dosen tetap
- d. Penggunaan dana untuk investasi (SDM, sarana dan prasarana)

Indikator kinerja utama dalam kriteria sarana meliputi :

1. kecukupan dan aksesibilitas sarana pendidikan

Tabel 4. Kecukupan dan aksesibilitas sarana pendidikan

No	Jenis Fasilitas/Peralatan	Jumlah	Luas	Kepemilikan	Kondisi	Kesiapgunaan
1	Ruang Kelas	10	300 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
2	Lab Komputer 1	1	145 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
3	Lab Komputer 2	1	66.65 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
4	Lab Bahasa	1	33 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
5	GSR 24 Studio	1	59.65 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
6	Icon Studio	1	63.07 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
7	Green Screen	1	76.25 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
8	F&B	1	225 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna

9	Teaching Factory	1	216 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
10	Kitchen Room	1	102 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
11	Studio Mastering	1	21.2 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
12	Ruang Olahraga	1	2 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
13	Perpustakaan	1	34.81 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
14	Ruang Aula/Gsg	1	475 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
15	Ruang Unit Kegiatan Mahasiswa	3	13.5 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
16	Ruang Tamu	1	90 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
17	Ruang Kesehatan	1	28.32 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
18	Ruang Satpam	1	3 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
19	Ruang Janitor	1	4.228 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
20	Mushola	1	67.58 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
21	Kamar Mandi Laki Laki Lantai 1	2	13.65 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
22	Kamar Mandi Perempuan Lantai 2	3	19.14 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
23	Kamar Mandi Mahasiswa Laki-laki	5	126 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
24	Kamar Mandi Mahasiswa Perempuan	5	126 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
25	Kantin	1	216 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
26	Ruang Server	1	9.3 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
27	Parkir	1	624 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
28	Ruang Dosen	1	87.5 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
29	Ruang Meeting 1	1	60.50 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
30	Ruang Meeting 2	1	62 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
31	Ruang Direktur	1	34.4 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
32	Ruang Wakil Direktur 1	1	16.6 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
33	Ruang Wakil Direktur 2	1	18.8 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
34	Ruang Prodi Animasi	1	11.02 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
35	Ruang Prodi Dkv	1	11.02 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
36	Ruang Prodi Animasi	1	11.02 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
37	Ruang Administrasi	1	11.02 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
38	Konseling	1	11.2 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
39	Ruang Pelayanan Akademik	1	12 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
40	Ruang Staff Manajemen	1	32 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
41	Ruang Praktek Hotel 1	1	28 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
42	Ruang Praktek Hotel 2	1	28 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
43	Ruang Praktek Hotel 3	1	28 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna
44	Ruang BEM	1	21.6 m ²	Sendiri	Terawat	Siap Guna

Ketersediaan sarana yang digunakan oleh PS D4 Animasi dirasa sangat baik dilihat dari tabel di atas jumlah dan luas ruangan dengan kondisi sangat terawat dan siap guna, seluruh sarana penunjang telah disesuaikan dengan kebutuhan PS D4 Animasi. PS D4 Animasi juga dapat menggunakan fasilitas bersama seperti Training Centre, untuk berbagai kegiatan seminar, kegiatan mahasiswa dan dosen dalam jumlah besar.

Pemanfaatan sarana pada PS D4 Animasi berjalan dengan optimal dikarenakan adanya keberlanjutan pengadaan dan pemeliharaan sarana secara berkesinambungan oleh bagian Rumah tangga dan perlengkapan secara rutin dilingkungan Direktur Politeknik SSR sehingga memberikan jaminan terjaganya kualitas sarana yang digunakan. Seluruh sarana merupakan milik kepemilikan sendiri. Mekanisme pengadaan didasarkan atas kebutuhan di PS D4 Animasi menjadikan kecepatan pengadaan menjadi lebih optimal.

1. Kecukupan dan Aksesibilitas Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pemanfaatan sarana dan aksesibilitas sistem teknologi informasi dan komunikasi telah berjalan dengan sangat baik. Salah satu bukti hal ini adalah diberlakukannya Sistem Informasi Akademik Terintegrasi sehingga pengumpulan data dapat lebih cepat, akurat, dipertanggungjawabkan, dan terjaga kerahasiaan dalam mengakses data perwalian, nilai mata kuliah, transkrip akademik dan Ujian (UTS dan UAS). PS D4 Animasi juga dilengkapi dengan fasilitas internet tanpa kabel (WiFi) yang telah tersebar di setiap gedung dengan kapasitas bandwidth sebesar 100 Mbps, begitu juga Fasilitas Local Area Network (LAN) di setiap gedung dengan server yang terpusat di bagian informasi dan teknologi. Perpustakaan PS D4 Animasi juga dilengkapi sistem Digital Library yang dapat diakses oleh mahasiswa, dosen maupun karyawan sesuai referensi yang dibutuhkan. Koleksi referensi yang tersedia, seperti: buku text.

Setiap ruang kuliah di Program Studi sudah dilengkapi dengan LCD proyektor dan AC, sementara untuk ruang sidang, seminar disamping sudah tersedia LCD proyektor juga sudah dilengkapi dengan AC. Untuk menunjang kegiatan akademik PS D4 Animasi sudah memiliki software, diantaranya Sistem Operasi Windows (Windows 10), Microsoft Office. Untuk pembelajaran online PS D4 Animasi Politeknik SSR sudah memiliki Google Class Room yang dapat diakses oleh mahasiswa di mana saja

2. Kecukupan dan Aksesibilitas Prasarana

Kecukupan prasarana yang dimiliki PS D4 Animasi sampai saat ini sudah sangat baik. Hal ini terlihat dari ketersediaan, kemutakhiran, kesiapgunaan prasarana yang dimiliki oleh PS D4 Animasi seperti kepemilikan sendiri ruang dosen dengan luas 50m² dan dapat menampung lebih dari 5 dosen. Pada ruangan kuliah dilengkapi meja, kursi, papan tulis, spidol, penghapus, portable speaker bluetooth, dan infocus. Untuk menunjang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat Direktur Politeknik SSR telah menyediakan sarana perpustakaan.

PS D4 Animasi memiliki laboratorium komputer terpadu yang menyediakan beberapa aplikasi. PS D4 Animasi juga tersedia laboratorium bahasa Inggris, laboratorium kitchen, laboratorium hotel, laboratorium food and beverage untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator Kinerja Tambahan dalam kriteria Meningkatkan Pendanaan :

Penerimaan dari mahasiswa bukan satu-satunya sumber utama dalam menunjang keberlangsungan aktivitas di PS D4 Animasi. Kontribusi lain dalam sumber penerimaan di PS D4 Animasi terdiri dari penerimaan dari mahasiswa rata-rata sebesar 25%, dan sisanya 75% penerimaan dari pendapatan lain-lain.

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan analisis keberhasilan atau ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk keuangan, sarana dan prasarana berhasil dipenuhi khususnya di indikator kinerja utama, walaupun beberapa indikator kinerja belum mencapai target, khususnya di indikator kinerja tambahan.

b. Analisis capaian kinerja

Secara lebih detail capaian indikator kinerja utama dan tambahan dijelaskan dalam analisis capaian kinerja sebagai berikut :

6) Indikator kinerja utama tentang Keuangan

Biaya operasional pendidikan di UPPS meliputi biaya dosen (gaji dan honor), biaya tenaga kependidikan (gaji dan honor), biaya operasional pembelajaran (bahan dan peralatan habis pakai), serta biaya operasional tidak langsung setiap tahunnya mengalami peningkatan dengan rata-rata kenaikan sebesar 5% pertahun. Biaya operasional pendidikan di PS D4 Animasi meliputi biaya meliputi biaya dosen (gaji dan honor), biaya tenaga kependidikan (gaji dan honor), biaya operasional pembelajaran (bahan dan peralatan habis pakai), serta biaya operasional tidak langsung setiap tahunnya mengalami peningkatan dengan rata-rata kenaikan sebesar 5% pertahun(lihat tabel 4 LKPS).

Rata-rata dana penelitian dosen di UPPS pertahun mengalami kenaikan dengan rata-rata sebesar 5% pertahun. Rata-rata dana penelitian dosen di PS D4 Animasi pertahun mengalami peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5% pertahun(lihat tabel 4 LKPS).

Rata-rata dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dosen di UPPS pertahun mengalami peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5% pertahun. Rata-rata dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dosen di PS D4 Animasi pertahun mengalami peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5% pertahun(lihat tabel 4 LKPS).

Rata-rata dana realisasi investasi (sdm, sarana dan prasarana) di UPPS pertahun mengalami peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5%

pertahun. Rata-rata dana dana realisasi investasi (sdm, sarana dan prasarana) di PS D4 Animasi pertahun mengalami peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5% pertahun(lihat tabel 4 LKPS).

7) Indikator kinerja utama tentang Kecukupan dan Aksesibilitas Sarana Pendidikan

Ketersediaan sarana yang digunakan oleh PS D4 Animasi dirasa sangat baik dilihat dari tabel di atas jumlah dan luas ruangan dengan kondisi sangat terawat dan siap guna, seluruh sarana penunjang telah disesuaikan dengan kebutuhan PS D4 Animasi.

Pemanfaatan sarana pada PS D4 Animasi berjalan dengan optimal dikarenakan adanya keberlanjutan pengadaan dan pemeliharaan sarana secara berkesinambungan oleh bagian Rumah tangga dan perlengkapan secara rutin dilingkungan Direktur Politeknik SSR sehingga memberikan jaminan terjaganya kualitas sarana yang digunakan. Seluruh sarana merupakan milik kepemilikan sendiri. Mekanisme pengadaan didasarkan atas kebutuhan di PS D4 Animasi menjadikan kecepatan pengadaan menjadi lebih optimal.

3) Indikator kinerja utama tentang Kecukupan dan Aksesibilitas Sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pemanfaatan sarana dan aksesibilitas sistem teknologi informasi dan komunikasi telah berjalan dengan sangat baik. Berbagai informasi hanya disebarkan melalui website dan media sosial. PS D4 Animasi telah memiliki Google Class Room yang digunakan untuk membagikan materi-materi perkuliahan, tugas, dan quiz.

4) Indikator kinerja utama tentang Kecukupan dan Aksesibilitas Prasarana

Kecukupan prasarana yang dimiliki PS D4 Animasi sampai saat ini sudah sangat baik. Hal ini terlihat dari ketersediaan, kemitakliran, kesiapgunaan prasarana yang dimiliki oleh PS D4 Animasi. PS D4 Animasi juga memiliki laboratorium komputer, laboratorium kitchen, laboratorium kamar hotel, laboratorium food and beverage dan laboratorium bahasa inggris.

5) Indikator Kinerja Tambahan tentang Meningkatkan Pendanaan

Penerimaan dari mahasiswa bukan satu-satunya sumber utama dalam menunjang keberlangsungan aktivitas di PS D4 Animasi. Kontribusi lain dalam sumber penerimaan di PS D4 Animasi berasal dari penerimaan lainnya.

7. PENJAMINAN MUTU KEUANGAN, SARANA, DAN PRASARANA

Implementasi sistem penjaminan mutu keuangan, sarana dan prasarana di UPPS yang sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh perguruan tinggi terkait dengan keuangan dan sarana prasarana, yang mengikuti siklus penetapan, pelaksanaan, evaluasi, pengendalian, dan perbaikan berkelanjutan meliputi aspek sebagai berikut:

- a) Sarana Prasarana
 - Ruang Kuliah
 - Ruang Sidang
 - Ruang Perpustakaan
 - Ruang Laboratorium
 - Prosedur pembelian buku perpustakaan
- b) Pembiayaan
 - Penyusunan Anggaran
 - SPP dan SKS
 - Gaji dan Honorarium

PT memastikan ketersediaan sarana dan prasarana dalam jumlah dan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan Program Studi D4 Animasi. Ketersediaan sarana dan prasarana pada Perguruan Tinggi memiliki kondisi yang baik. Pelaksanaan penjaminan mutu sarana dan prasarana dibuktikan dengan memiliki SOP Standar pemeliharaan sarana dan prasarana dan melaksanakan SOP tersebut.

Evaluasi pelaksanaan standar sarana dan prasarana dilakukan oleh RTP berdasarkan data dari Program Studi D4 Animasi. Bentuk dokumen dapat berupa: surat permohonan pengadaan sarana dan prasarana, perbaikan fasilitas program studi. Masukan dan saran dari pengguna menjadi dasar untuk penyempurnaan standar sarana dan prasarana serta kelengkapan fasilitas yang dimiliki oleh Perguruan Tinggi. Implementasi dari perbaikan keberlanjutan Semua unit di program studi khususnya SARJANA TERAPAN (D4) Animasi dan Perguruan Tinggi diperbaiki sesuai saran dan masukan pengguna karena umpan balik pengguna dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan.

8. KEPUASAN PENGGUNA

Pengukuran kepuasan seluruh sivitas akademika baik dosen maupun karyawan terhadap layanan pengelolaan keuangan maupun sarana dan prasarana berdasarkan aspek sebagai berikut:

- a) Instrument yang digunakan
- Instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan seluruh sivitas akademika baik dosen maupun karyawan terhadap layanan pengelolaan keuangan maupun sarana dan prasarana menggunakan instrument kuesioner, yang terdiri dari beberapa aspek antara lain:

- Sarana Prasarana: Ruang kuliah, ruang sidang, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, prosuder pembelian buku perpustakaan, kebersihan ruang kuliah, kebersihan ruang pelayanan Program Studi D4 Animasi, kebersihan toilet Program Studi D4 Animasi.
- Pembiayaan: Gaji, honorarium, penyusunan anggaran, SPP dan harga SKS.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan evaluasi pengukuran kepuasan seluruh sivitas akademika baik dosen maupun karyawan terhadap layanan pengelolaan keuangan maupun sarana dan prasarana dilakukan setiap akhir semester genap.

c) Perekaman dan analisis data

d) Perekaman dan analisis data dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu dengan menggunakan alat bantu statistik SPSS.

e) Ketersediaan bukti

Dari hasil pengukuran tingkat kepuasan pengguna (Dosen dan Karyawan) sarana, prasarana dan keuangan Program Studi SARJANA TERAPAN (D4) Animasi, dari seluruh aspek yang dinilai menyatakan baik (hasil pengukuran kepuasan ada di lampiran).

Dari hasil pengukuran tingkat kepuasan sarana, prasarana dan keuangan Program Studi D4 Animasi, pihak pengelola program studi menindaklanjutinya untuk perbaikan dan peningkatan mutu luaran secara berkala dan tersistem. Tindak lanjut yang dilakukan adalah dengan melakukan pemeliharaan sarana dan prasarana dengan baik serta bekerjasama dengan bagian aset dalam meningkatkan kualitas sarana dan prasarana.

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Dari hasil uraian diatas, kondisi keuangan, sarana prasarana, dan teknologi informasi serta komunikasi yang ada di PS D4 Animasi telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh UPPS dan PS D4 Animasi. Penerimaan dari mahasiswa bukanlah satu-satunya sumber utama demi menunjang keberlangsungan kegiatan di PS D4 Animasi, adapun sumber-sumber lain yang diperoleh meliputi penerimaan dari penellitian, pengabdian kepada masyarakat, dan pendapatan lain-lain. Kebijakan pemanfaat, pengelolaan, dan pemanfaatan sarana dan prasarana telah terintegrasi dimana tanggungjawab pemeliharaan secara umum telah ditangani dengan baik oleh bagian General Affair, demikian juga untuk pemeliharaan teknologi informmasi dilakukan oleh bagian Informasi Teknologi (IT), sehingga fokus dan pemeliharaan tetap terjaga.

b. Masalah dan Akar Masalah

Identifikasi masalah dalam capaian kinerja ini adalah pengembangan sarana fisik baru membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini dikarenakan masih minimnya pendanaan yang diperoleh oleh UPPS.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Beberapa upaya untuk rencana perbaikan dan pengembangan pada kriteria ini adalah:

1. Mempertahankan sekaligus menggali potensi pendanaan baik dari mahasiswa maupun sumber-sumber lainnya.
2. Meningkatkan kemampuan SDM pengelola Teknologi Informasi melalui pelatihan.
3. Melakukan perbaikan, perawatan, dan update semua saran dan prasarana pendukung secara berkala.
4. Monitoring jaringan koneksi internet secara konsisten.

C.6. PENDIDIKAN

1. LATAR BELAKANG

Penyusunan kurikulum PS D4 Animasi disesuaikan dengan visi, misi, tujuan dan sasaran PS D4 Animasi, dengan mengacu pada perubahan kebutuhan masyarakat, keilmuan, regulasi dan kemajuan teknologi, serta pengembangan sumber daya yang dimiliki.

Proses pengendalian mutu pembelajaran melalui sistem manajemen yang dilaksanakan dan dievaluasi secara kontinyu serta diintegrasikan dengan kegiatan penelitian dan PKM seperti penelitian bersama antara dosen dan mahasiswa. Pendekatan dalam sistem pembelajaran melalui proses belajar yang berpusat pada mahasiswa, adapun aturan yang mendukung program studi dalam pengembangan program pembelajaran berbasis *student center learning* (SCL).

Kurikulum disusun dengan tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang Animasi. Monitoring dan Evaluasi Kurikulum di PS D4 Animasi dilakukan berdasarkan lembaga penjamin Mutu Politeknik SSR

Dengan melihat posisi PS D4 Animasi di Indonesia, maka program studi akan mengikuti bidang kajian dan rumpun ilmu yang telah dikembangkan Program studi unggulan tersebut. PS D4 Animasi Politeknik SSR menggabungkan beberapa konsep bidang kajian dari prodi-prodi di atas dengan tujuan menghasilkan lulusan yang lebih komprehensif yang berciri khusus dalam pengembangan konsep berkelanjutan.

Keunggulan sebagai karakteristik khusus PS D4 Animasi Politeknik SSR, yang sangat menarik dan akan menunjukkan kespesifikan program studi ini adalah bahwa Politeknik SSR didirikan memiliki misi khusus dan sasaran khusus di bidang Animasi,

maka tekanan pengembangan program studi ini untuk memenuhi kebutuhan tenaga dibidang Animasi yang memiliki karakteristik yang berbeda. Namun demikian tenaga lulusan juga diarahkan dan dipersiapkan dapat berkarya bagi Indonesia.

2. KEBIJAKAN

Penyusunan tujuan dan sasaran pendidikan, strategi, metode, dan instrumen untuk mengukur efektivitasnya.kurikulum Program Studi D4 Animasi sesuai pedoman yang berlaku:

- 1) Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 yaitu mengenai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*).
- 2) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- 3) SOP tentang Pemutakhiran Kurikulum
- 4) SOP tentang Kelulusan Mahasiswa
- 5) SOP tentang Evaluasi Kurikulum
- 6) SOP tentang SOP POLITKENIK SSR Standar Beban Kuliah
- 7) SOP tentang Placement Test Mahasiswa Pindahan
- 8) SOP tentang Registrasi dan Perwalian
- 9) SOP tentang Penjadwalan Kuliah
- 10) SOP tentang Rencana Pembelajaran Semester
- 11) SOP tentang Penyelenggaraan Kuliah
- 12) SOP tentang Penyelenggaraan Praktikum
- 13) SOP tentang Penyelenggaraan Ujian
- 14) SOP tentang Laporan Kemajuan Studi
- 15) SOP tentang Penyelenggaraan Magang
- 16) SOP tentang Pengelolaan Nilai
- 17) SOP tentang Pengajuan Penyelenggaraan Sidang Proposal
- 18) SOP tentang Permohonan Penyelenggaraan Ujian Skripsi dan Tugas Akhir
- 19) SOP tentang Penyelenggaraan Ujian Skripsi dan Tugas Akhir
- 20) SOP tentang Akhir Masa Studi
- 21) SOP tentang Evaluasi Pembelajaran
- 22) SOP tentang Standar Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa POLITKENIK SSR

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi UPPS dan Program Studi dalam pencapaian standar terkait dengan Pendidikan, antara lain adalah :

1. Menyelenggarakan proses belajar mengajar yang terencana dan terstruktur.
2. Kurikulum berbasis kemampuan yang disesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan pemangku kepentingan.
3. Menghasilkan hasil penelitian sebagai dasar pengembangan dan pembelajaran ilmu pengetahuan.
4. Penerapan metode Student Center Learning (SCL) dan pembelajaran berbasis kelompok
5. Penggunaan teknologi informasi untuk mendukung efek pembelajaran
6. Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melalui studi kasus dan studi lapangan untuk meningkatkan keterampilan analisis masalah dan mengidentifikasi solusi alternatif untuk masalah manajerial Animasi dan konsekuensinya.
7. Seluruh dosen diwajibkan membuka Google Class Room yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa peserta perkuliahan
8. Menyelenggarakan kuliah umum dan seminar ilmiah yang mendatangkan dosen tamu.

b) Sumber Daya yang dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar terkait kurikulum adalah Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Kepala Administrasi Akademik, Ketua Program Studi, Dosen, Tenaga Kependidikan, Mahasiswa, Yayasan dan Direktur Politeknik SSR.

c. Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar terkait kurikulum adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum dievaluasi 3 (tiga) tahun sekali, pada tahun ke empat menjadi bahan untuk pengembangan kurikulum baru.
2. Dilakukan oleh tim pengajar pada PS D4 Animasi.
3. Evaluasi berdasarkan masukan dari segenap pemangku kepentingan melalui analisis internal dan eksternal.
4. Dokumentasi kurikulum harus mudah diakses oleh segenap pemangku kepentingan

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

a) Kurikulum Program Studi yang diakreditasi

Indikator kinerja utama terkait kurikulum meliputi : keterlibatan pemangku kepentingan dalam proses evaluasi, kesesuaian capaian pembelajaran dengan

profil lulusan dan jenjang KKNI/SKKNI, ketepatan struktur kurikulum dalam pembentukan capaian pembelajaran.

b) Pembelajaran

Indikator kinerja utama terkait pembelajaran meliputi aspek :

1. Pembelajaran dengan indikatornya yaitu pemenuhan karakteristik proses pembelajaran yang terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan terpusat pada mahasiswa.
2. Rencana proses pembelajaran dengan indikatornya yaitu ketersediaan dan kelengkapan dokumen rencana pembelajaran semester (RPS) serta kedalaman dan keluasan RPS sesuai dengan capaian lulusan.
3. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan indikator sebagai berikut : bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar, pemantauan kesesuaian proses terhadap rencana pembelajaran, proses pembelajaran yang terkait penelitian harus mengacu SN-Dikti Penelitian, proses pembelajaran yang terkait dengan PkM harus mengacu SN-Dikti PkM, kesesuaian metode pembelajaran dengan capaian pembelajaran
4. Monev proses pembelajaran dengan indikator pelaksanaan monitoring dan evaluasi proses pembelajaran mencakup karakteristik, perencanaan, pelaksanaan, proses pembelajaran dan beban belajar mahasiswa yang dilaksanakan secara konsisten dan ditindaklanjuti.
5. Untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan indikator mutu pelaksanaan penilaian pembelajaran untuk mengukur ketercapaian capaian pembelajaran berdasarkan prinsip penilaian yang edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi; pelaksanaan penilaian terdiri atas teknik observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket; pelaksanaan penilaian yang mencakup 7 unsur.
6. Integrasi kegiatan penelitian dan PkM dalam pembelajaran dengan indikator integrasi kegiatan penelitian dan PkM dalam pembelajaran oleh DTPS.

c) Suasana Akademik

Indikator kinerja utamanya adalah keterlaksanaan dan keberkayaan program dan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran terstruktur.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan terkait kurikulum mencakup kriteria-kriteria berikut ini :

- a. Membiasakan mahasiswa untuk bersaing pada era globalisasi dengan indikator Pembelajaran Bilingual
- b. Pengembangan kurikulum berbasis teknologi informasi dengan indikator Ketersediaan *e-learning* terupdate
- c. Pengembangan kurikulum berbasis hasil Penelitian dan PkM Dosen dengan indikator Ketersediaan media pembelajaran (sumber pembelajaran) berbasis hasil Penelitian dan PkM Dosen

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA PENDIDIKAN

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan/Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja dilakukan dengan cara membandingkan antara target (rencana) dan realisasi indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian Pendidikan secara umum sudah berhasil dipenuhi walaupun belum maksimal dan beberapa indikator kinerja belum mencapai target. Beberapa indikator yang belum mencapai target pelaksanaannya antara lain adalah metode pembelajaran bilingual dan ketersediaan dan pelaksanaan metode belajar berbasis teknologi informasi (*e-learning*).

b. Analisis terhadap capaian kinerja

a) Kurikulum Program Studi yang diakreditasi

PS D4 Animasi melibatkan pemangku kepentingan baik internal maupun eksternal dalam menyusun dan mengevaluasi kurikulum. Dalam penyusunan dan mengevaluasi kurikulum tersebut dilakukan dalam rapat evaluasi pelaksanaan Proses Belajar Mengajar, meminta pendapat dari dosen yang terkait dengan mata kuliah yang diampu. Selain itu, PS D4 Animasi juga meminta pendapat dari pihak eksternal yakni pakar dalam bidang Animasi. Dalam mengevaluasi kurikulum tersebut perlu memperhatikan kesesuaian antara VMTS Politkenik SSR maupun VMTS PS D4 Animasi. Hasil dari pendapat dan review kurikulum oleh pemangku kepentingan dijadikan sebagai bahan pertimbangan di rapat senat yang kemudian ditetapkan dalam Surat Keputusan Direktur Politkenik SSR.

PS D4 Animasi dalam menghasilkan lulusan, peserta didik memiliki kompetensi (a) pengembangan kepribadian, (b) pengembangan keilmuan dan keterampilan, (c) pengembangan keahlian berkarya, (d) pengembangan perilaku berkarya dan (e) pengembangan berkehidupan bermasyarakat. Ke lima kompetensi dasar tersebut harus mampu dicapai oleh setiap peserta didik setelah selesai menempuh seluruh proses pendidikan sebagaimana diatur dalam kurikulum inti dan kurikulum institusional.

Kompetensi utama dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa dan berbudi pekerti luhur;
- b. peserta didik berkepribadian baik dan mandiri;
- c. peserta didik mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan;
- d. peserta didik memiliki penguasaan ilmu Animasi dan keterampilan dalam bidang Animasi;
- e. peserta didik memiliki keahlian atas dasar keterampilan ilmu Animasi;
- f. peserta didik memiliki kemampuan dapat memahami kaidah kehidupan bermasyarakat sesuai dengan keahlian pada bidang Animasi.

Kompetensi Khusus PS D4 Animasi sebagai berikut:

- Mampu menganalisis dan merencanakan kebutuhan SDM dalam suatu proyek Animasi
- Mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang animasi
- Mampu memecahkan masalah mengenai permasalahan dalam proses kreatif dengan metode yang benar
- Mampu mengelola tim produksi animasi
- Mampu memimpin semua aktifitas dalam produksi animasi dimulai dari tahap perencanaan hingga pemasaran
- Mampu melihat peluang bisnis dalam bidang animasi dan menciptakan lapangan kerja dalam bidang animasi

b) Pembelajaran

1. Pembelajaran dengan indikatornya yaitu pemenuhan karakteristik proses pembelajaran yang terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan terpusat pada mahasiswa. PS D4 Animasi dalam pembelajarannya menerapkan sifat-sifat yang terdiri dari:
 - a. **Interaktif** merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang agar mahasiswa atau peserta didik dapat bertanya dan menemukan jawaban atas pertanyaan. Mahasiswa PS D4 Animasi memiliki hubungan interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa baik dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas.
 - b. **Holistik**, dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada nilai-nilai akuntabilitas, moralitas, sehingga mampu mengembangkan gagasan, teori, konsep, maupun aplikasi Animasi secara kontekstual secara realitas dengan tetap berorientasi empati baik kepada stakeholder, sosial, lingkungan yang berujung ketundukan pada Tuhan Yang Maha Esa.
 - c. Penerapan **integratif** dalam proses pembelajaran mahasiswa PS D4 Animasi dapat dilihat dari multidisiplinnya kurikulum dan VMTS PS D4 Animasi
 - d. **Saintifik** yang dilakukan PS D4 Animasi dalam pembentukan karakter tertuang pada mata kuliah. Bentuk sikap saintifik terjadi di PS D4 Animasi diantaranya memberikan tugas yang dikerjakan secara individu maupun kelompok.
 - e. Penerapan **kontekstual** dalam proses pembelajaran, mahasiswa PS D4 Animasi mampu menyelesaikan masalah berdasarkan bidang keahlian. yaitu menyesuaikan dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang sesuai dengan bidang keahlian.
 - f. **Tematik**, pembelajaran yang sifatnya fleksibel sehingga hasil pembelajarannya sesuai dengan minat dan serta kebutuhan mahasiswa

sehingga mahasiswa memiliki ide kreatif untuk mengembangkan suatu tema dan pembelajaran secara mandiri.

- g. **Efektif**, pembelajaran yang menciptakan suasana yang wajar, tanpa tekanan sehingga merangsang mahasiswa untuk belajar hal ini ditandai dengan adanya keaktifan dalam mengerjakan tugas belajar serta suasana belajar yang menyenangkan.
 - h. **Kolaboratif**, pembelajarannya yang menekankan pada kolaborasi antara dosen dengan mahasiswa sehingga menghasilkan sebuah karya yang dapat dipublikasikan secara bersama-sama
 - i. Berpusat pada mahasiswa program pembelajaran berbasis student center learning (SCL). Dimana mahasiswa diajak untuk berfikir secara kreatif dan inovatif.
2. Rencana proses pembelajaran dengan indikatornya yaitu ketersediaan dan kelengkapan dokumen rencana pembelajaran semester (RPS) serta kedalaman dan keluasan RPS sesuai dengan capaian lulusan. Pelaksanaan proses pembelajaran di setiap mata kuliah harus disesuaikan dengan RPS. RPS harus disusun secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan karakteristik dari mata kuliah sehingga dapat mengukur kemampuan dari mata kuliah. Metode pembelajaran dapat dilakukan studi kasus baik yang dikerjakan individu maupun kelompok.
- Kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa akan mendapat bimbingan dari dosen. Penelitian mahasiswa dilakukan sebagai pengembangan pengetahuan secara teoritis, keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan dengan memanfaatkan iptek. Pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan strategi dan teknik agar mendorong mahasiswa lebih berpikir kritis.
3. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan indikator sebagai berikut : bentuk interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar, pemantauan kesesuaian proses terhadap rencana pembelajaran, proses pembelajaran yang terkait penelitian harus mengacu SN-Dikti Penelitian, proses pembelajaran yang terkait dengan PkM harus mengacu SN-Dikti PkM, kesesuaian metode pembelajaran dengan capaian pembelajaran Mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran baik dalam kurikulum yang terstruktur maupun yang tidak terstruktur.
4. Monev proses pembelajaran dengan indikator pelaksanaan monitoring dan evaluasi proses pembelajaran mencakup karakteristik, perencanaan, pelaksanaan, proses pembelajaran dan beban belajar mahasiswa yang dilaksanakan secara konsisten dan ditindaklanjuti.
5. Untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan indikator mutu pelaksanaan penilaian pembelajaran untuk mengukur ketercapaian capaian pembelajaran berdasarkan prinsip penilaian yang edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi; pelaksanaan penilaian terdiri atas teknik observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket; pelaksanaan penilaian yang mencakup 7 unsur.

6. Integrasi kegiatan penelitian dan PkM dalam pembelajaran dengan indikator integrasi kegiatan penelitian dan PkM dalam pembelajaran oleh DTPS.

c) Suasana Akademik

Indikator kinerja utamanya meliputi keterlaksanaan dan keberkayaan program dan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran terstruktur seperti kegiatan ilmiah yang terjadwal dan dilaksanakan setiap bulan.

Secara umum capaian kinerja khususnya pada bidang Pendidikan sudah cukup baik dan terpenuhi. Penyusunan dan evaluasi kurikulum telah melibatkan para pemangku kepentingan, ketepatan dan kesesuaian struktur kurikulum dan rencana pembelajaran dengan capaian pembelajaran, ketepatan dan kesesuaian rencana pembelajaran dan proses belajar mengajar (dengan cara koordinator kelas menandatangani berita acara perkuliahan yang berisi penyampaian materi perkuliahan sehingga bisa dikontrol sejauh mana kesesuaian RPS dengan materi yang disampaikan), serta suasana akademik (interaksi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan diskusi ilmiah, interaksi mahasiswa dalam kegiatan akademik difasilitasi dalam penyediaan sarana seperti praktikum, galeri investasi saham dan mentoring di mesjid kampus, interaksi antar sivitas akademika melalui: media sosial, web akademik, kemahasiswaan dan program studi serta Google Class Room dosen) sudah terpenuhi dengan cukup baik meskipun belum dalam kategori maksimal dan masih perlu mendapatkan perbaikan.

Faktor pendukung keberhasilan dari kinerja antara lain adalah kompetensi sumber daya pengajar yang sesuai dan mumpuni dengan kedalaman dan keluasan keilmuan, dukungan dari Program Studi dan mahasiswa yang aktif dan kritis dalam proses belajar mengajar. Untuk indikator pelaksanaan program *e-learning*, sudah dapat direalisasikan dengan baik melalui pembelajaran dengan menggunakan Google Class Room

7. PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN

Penerapan sistem penjaminan mutu di UPPS sesuai standar PT untuk proses pelatihan akan dilakukan dengan penilaian kurikulum tahunan berdasarkan pemangku kepentingan dan hasil evaluasi kurikulum tahunan. Strategi yang dilakukan dalam mengimplementasikan penjaminan mutu khususnya terkait dengan proses pendidikan antara lain adalah dengan membentuk kelompok / tim pengajar untuk setiap mata kuliah. Selanjutnya adalah dengan melakukan pemutakhiran beban kuliah pada Program Studi D4 Animasi. Untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pendidikan pada Program Studi D4 Animasi, dan untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan dan pembelajaran, setelah itu kerangka dasar dan struktur kurikulum ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 5. Kerangka dasar dan struktur kurikulum

No.	Mata Kuliah	Jumlah MK	Jumlah SKS
1	Perilaku Berkarya	7	19
2	Keahlian bekarya	25	71
3	Berkehidupan bermasyarakat	3	9
4	Pengembangan kepribadian	5	12
5	Keahlian dan keilmuan	13	40
JUMLAH		53	151

8. KEPUASAN PENGGUNA

Pengukuran kepuasan mahasiswa terhadap layanan dan pelaksanaan proses pendidikan dilakukan oleh politeknik yang berkoordinasi dengan Lembaga Panjamin Mutu. Metode yang digunakan adalah kuisioner. Intrument yang dijadikan aspek pengukuran adalah sebagai berikut:

- 1) Kinerja dosen mengajar yang mencakup komponen penilaian dan referensi yang diberikan.
- 2) Kompetensi pedagogic dari pengajar dan dosen, mulai dari kesiapan dosen dalam memberikan kuliah, ketepatan waktu, kesesuaian materi dengan RPS, kejelasan penyampaian materi, kreativitas dalam menyampaikan materi dan cara dosen memotivasi mahasiswa di kelas.
- 3) Kompetensi profesional yang mencakup pemahaman akan materi yang akan diajarkan dan d/
- 4) Kompetensi kepribadian mencakup wibawa dan integritas dosen sebagai pengajar.
- 5) Kompetensi social mencakup kepedulian, interaksi, dan toleransi
- 6) Tangibel yang mencakup strategi belajar dan alat yang digunakan
- 7) Kehandalan mencakup mampu menjelaskan materi dan memberikan tugas, serta tatap muka sesuai yang dijanjikan
- 8) Daya tanggap mencakup kesigapan menjawab pertanyaan, dan kemampuan menumbuhkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu.
- 9) Jaminan mencakup ketepatan waktu
- 10) Empathy mencakup perhatian, masukan dan pujian dosen.

Hasil pengukuran kepuasan mahasiswa terhadap layanan dan proses pendidikan ada di lampiran. Sejauh ini, hasil dari kepuasan Mahasiswa terhadap layanan dan proses pendidikan berada di level Baik.

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

UPPS terus memperbaiki dan memperbaharui kinerja di bidang pendidikan, khususnya dengan selalu melakukan pembaharuan kurikulum setiap 3 tahun sekali.

b. Akar Permasalahan

Akar permasalahan dalam standar Pendidikan adalah UPPS belum memiliki Dosen dengan kepangkatan Lektor.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan UPPS

Upaya yang akan dilakukan dimulai dengan mempersiapkan dosen untuk mengurus pangkat akademik.

C.7. PENELITIAN

1. LATAR BELAKANG

Kualitas suatu perguruan tinggi dapat dilihat keberhasilan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Penyelenggaraan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat merupakan kewajiban perguruan tinggi yang telah diatur dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang RI No 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Peraturan Presiden Nomor 13 Tahun 2015 tentang Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, dan Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Penelitian bertujuan untuk Untuk mengkaji suatu fenomena secara terstruktur dan sistematis yang dapat menemukan pengetahuan baru dengan pendekatan ilmiah. Untuk mencapai penelitian yang terstruktur dan sistematis diperlukan proses perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pelaporan penelitian.

Dalam mencapai standar perguruan tinggi terkait proses penelitian diperlukan perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pelaporan terhadap kegiatan penelitian. Perencanaan penelitian yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa PS D4 Animasi mengacu kepada Rencana Strategis Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat PS D4 Animasi dan kompetensi bidang Animasi yang dimiliki oleh dosen dan mahasiswa. Mahasiswa dalam melaksanakan perencanaan penelitian dapat berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademiknya (Dosen Wali) sebelum mendapat dosen pembimbing tesisnya. Sedangkan dosen, dapat berkonsultasi dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik SSR.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitian. Dalam tahap ini dosen dan mahasiswa dapat melaksanakan penelitian secara individu dosen dan mahasiswa maupun kelompok baik itu dosen dengan dosen, mahasiswa dengan

mahasiswa maupun dosen dan mahasiswa. Pelaksanaan penelitian juga memperhatikan isi dari penelitian.

Tahap ketiga adalah pemantauan (monitoring) penelitian. Pemantauan (monitoring) penelitian dimaksudkan untuk memantau kegiatan penelitian apakah sudah sesuai dengan rencana penelitian (road map, tujuan penelitian, jadwal penelitian) yang telah ditetapkan. Kegiatan pemantauan (monitoring) penelitian berada di bawah tanggungjawab Ketua LPPM Politeknik SSR yang dikoordinasikan dengan Kepala Penelitian LPPM Politeknik SSR.

Tahap terakhir adalah hasil penelitian. Hasil penelitian merupakan laporan tertulis hasil penelitian yang disusun secara sistematis dan terstruktur dengan bahasa yang lugas. Untuk mencapai hasil penelitian yang sesuai dengan Road Map penelitian PS D4 Animasi maka dibutuhkan standar hasil penelitian. Kedalaman dan keluasan penelitian materi merupakan

2. KEBIJAKAN

Kebijakan penelitian di Program Studi D4 Animasi mengacu kepada peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai berikut :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Republik Indonesia No 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 45 ayat 1 sampai 3
3. Peraturan Presiden Nomor 13 Tahun 2015 tentang Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi pasal 3b, 3d, dan 3e
4. Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
5. Statuta POLITEKNIK SSR
6. Rencana Induk Pengembangan (Penelitian)
7. SK Direktur Nomor : 027/SK/Dir-SSR/V/2019 Indikator Kinerja Utama Penelitian
8. SK Direktur Nomor : 028/SK/Dir-SSR/V/2019 Integrasi Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Pembelajaran
9. SK Direktur Nomor : 029/SK/Dir-SSR/V/2019 Kriteria Reviewer Bidang Penelitian
10. SK Direktur Nomor : 030/SK/Dir-SSR/V/2019 Penelitian Dosen
11. SK Direktur Nomor : 031/SK/Dir-SSR/V/2019 Keberadaan Kelompok Riset
12. SK Direktur Nomor : 032/SK/Dir-SSR/V/2019 Kelompok Laboratorium Riset
13. SK Direktur Nomor : 033/SK/Dir-SSR/V/2019 Kelompok Riset Dosen dan Mahasiswa
14. Roadmap Penelitian Politeknik SSR
15. Roadmap Penelitian Program Studi D4 Animasi
16. SOP tentang Standar Operasional Prosedur Hasil Penelitian
17. SOP tentang Standar Operasional Prosedur Isi Penelitian

18. SOP tentang Standar Operasional Prosedur Proses Penelitian
19. SOP tentang Standar Operasional Prosedur Penilaian Hasil Penelitian
20. SOP tentang Standar Operasional Prosedur Penetapan Kualifikasi Penelitian

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

b. Strategi UPPS dan Program Studi dalam pencapaian standar terkait dengan Penelitian, antara lain adalah :

- 1) Penyelenggarakan workshop perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan pelaporan kerja penelitian yang dihadiri oleh pengajar dari PS D4 Animasi dan UPPS setahun sekali.
- 2) Politeknik SSR memberikan dana untuk penelitian bagi tenaga pengajar dan/atau mahasiswa.
- 3) LPPM bertindak sebagai koordinator untuk melakukan penelitian, mulai dari penyusunan sampai dengan pelaporan hasil penelitian dan seminar.
- 4) Memfasilitasi dosen untuk mendapatkan dana penelitian eksternal
- 5) Semua proposal pada saat penelitian harus diadakan seminar agar mendapat masukan dari dosen lain untuk meningkatkan persiapan pada saat penelitian
- 6) Hasil laporan penelitian diadakan seminar sebelum laporan akhir disiapkan.

b) Sumber Daya yang dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar terkait Penelitian adalah Wakil Direktur Bagian Akademik dan Kemahasiswaan, Lembaga Penjamin Mutu Politeknik SSR, LPPM, PS D4 Animasi, Dosen, Mahasiswa.

c) Mekanisme Kontrol Pencapaian

Mekanisme kontrol pencapaian dalam standar terkait Penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Rencana Induk Penelitian Politeknik SSR
- 2) SOP Penelitian
- 3) Proposal penelitian
- 4) Laporan penelitian
- 5) Hasil Publikasi
- 6) Instrumen penilaian penelitian

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

PS D4 Animasi memiliki indikator kinerja utama sebagai acuan penilaian kinerja di PS D4 Animasi. Di dalam indikator kinerja utama terdapat beberapa indikator utama sebagai berikut:

a) Relevansi penelitian

Adapun unsur-unsur relevansi penelitian DTPS di UPPS sebagai berikut:

- 1) memiliki peta jalan yang memayungi tema penelitian dosen dan mahasiswa serta pengembangan keilmuan program studi.

- 2) Dosen dan mahasiswa melaksanakan penelitian sesuai dengan peta jalan penelitian.
 - 3) Melakukan evaluasi kesesuaian penelitian dosen dan mahasiswa terhadap peta jalan,
 - 4) Menggunakan hasil evaluasi untuk perbaikan relevansi penelitian dan pengembangan keilmuan program studi.
- b) Keterlibatan mahasiswa pada kegiatan penelitian DTPS, indikatornya adalah jumlah mahasiswa yang terlibat aktif dengan penelitian dosen (minimal 20% pertahun)
 - c) Kegiatan penelitian DTPS digunakan sebagai referensi yaitu penelitian dosen yang digunakan untuk referensi skripsi mahasiswa.

5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

PS D4 Animasi selain memiliki indikator kinerja utama sebagai instrumen penilaian juga memiliki indikator kinerja tambahan sebagai tambahan acuan penilaian yang melebihi Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Adapun indikator kinerja tambahan PS D4 Animasi adalah peningkatan penelitian yang profesional, berkarakter, dan unggul dengan indikator penilaian sebagai berikut:

- a. *National Joint Research*
- b. Memperoleh hibah penelitian nasional
- c. Keterlibatan dalam kelompok penelitian pada tingkat nasional
- d. Memperoleh hibah penelitian *international*

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Analisis Keberhasilan dan Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja dosen dari sisi penelitian yang dilakukan oleh dosen PS D4 Animasi baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan cara membandingkan penelitian yang dilakukan dosen dengan kesesuaian *roadmap* penelitian PS D4 Animasi yang merujuk kepada roadmap penelitian Politeknik SSR. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja penelitian dosen secara umum targetnya belum tercapai.

Keberhasilan penelitian dilakukan oleh Tim Penilai Monev yang dibentuk oleh Ketua LPPM. Tim Penilai Monev terbagi menjadi dua yaitu Tim Penilai Internal yang terdiri dari dosen tetap Politeknik SSR dan Tim Penilai Eksternal yang terdiri dari dosen atau Tim penilai monev Politeknik SSR penelitian memiliki standar penilaian yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Standar Penilaian Tim Monev Penelitian

No.	Standar	Indikator
1	Tim penilai monev memeriksa penelitian dosen yang sesuai dengan Roadmap penelitian Prodi, Roadmap penelitian Politeknik SSR, dan RIP tahun 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian proposal penelitian dengan Roadmap penelitian prodi, Roadmap penelitian Politeknik SSR, dan RIP 2. Kesesuaian pelaksana penelitian dengan proposal 3. Kesesuaian isi penelitian dengan proposal 4. Kesesuaian waktu pelaksanaan penelitian dengan jadwal yang telah direncanakan pada usulan penelitian
2	Tim penilai monev mengecek pelaksanaan penelitian yang telah dijadwalkan oleh prodi Animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya kesesuaian hasil penelitian dengan proposal 2. Adanya kesesuaian waktu pelaksanaan penelitian dengan proposal 3. Adanya kesesuaian anggaran/ dana pelaksanaan dengan proposal
3	Tim penilai monev memeriksa dan memberikan rekomendasi perbaikan disetiap penelitian dosen yang akan dipublish	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya dokumen kendali yang terkait dengan penilaian sesuai atau ketidaksesuaian penelitian 2. Adanya dokumen koreksi Tim Penilai Monev
4	LPPM wajib meminta laporan penelitian dari setiap dosen	Adanya laporan penelitian

Kecukupan dan Kewajaran dalam penelitian dapat dikatakan wajar yang artinya sebanding dengan jumlah dosen dan berdirinya PS D4 Animasi yang masih baru. Dari judul-judul penelitian yang telah dilakukan oleh dosen dan mahasiswa PS D4 Animasi sudah sesuai dengan roadmap penelitian PS D4 Animasi maupun roadmap penelitian Politeknik SSR

b. Analisis terhadap capaian kinerja mencakup indentifikasi akar masalah, faktor pendukung keberhasilan

PS D4 Animasi memiliki indikator kinerja utama sebagai acuan penilaian kinerja di PS D4 Animasi. Di dalam indikator kinerja utama terdapat beberapa indikator utama sebagai berikut:

a. Relevansi penelitian

Adapun unsur-unsur relevansi penelitian DTPS di UPPS sebagai berikut:

- 1) memiliki peta jalan yang memayungi tema penelitian dosen dan mahasiswa serta pengembangan keilmuan program studi.
- 2) dosen dan mahasiswa melaksanakan penelitian sesuai dengan peta jalan penelitian.

Saat ini PS D4 Animasi telah melaksanakan penelitian yang sesuai dengan peta jalan penelitian. Selama tahun 2019/2020 PS D4 Animasi telah melaksanakan penelitian sebanyak 7 (Tabel 3b4-2 LKPS)

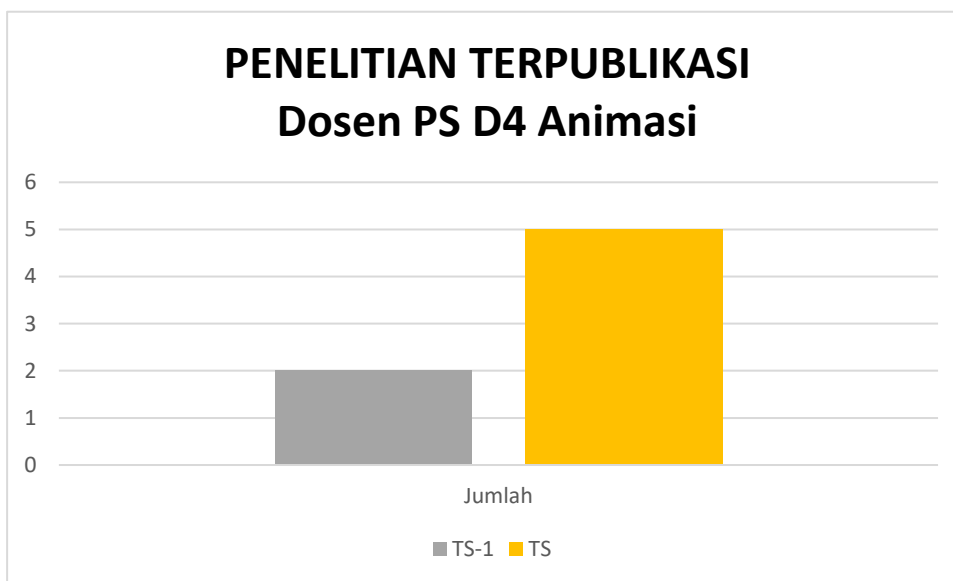
- 3) Melakukan evaluasi kesesuaian penelitian dosen dan mahasiswa terhadap peta jalan, Pada saat tertentu pelaksanaan penelitian akan dilakukan evaluasi terhadap peta jalan penelitian, peta jalan penelitian PS D4 Animasi dengan penelitian yang dilaksanakan. Evaluasi penelitian dilaksanakan oleh LPPM yang dikoordinasikan dengan Ketua Penelitian. Evaluasi yang telah dilakukan kemudian disampaikan pada saat Rapat Kerja Politeknik SSR.
- 4) menggunakan hasil evaluasi untuk perbaikan relevansi penelitian dan pengembangan keilmuan program studi. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan LPPM Politeknik SSR kepada PS D4 Animasi, hasil evaluasi tersebut penelitian yang dilakukan oleh PS D4 Animasi telah sesuai dengan peta jalan penelitian Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi

judul dan Jumlah artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam bentuk proceeding, buku, dan jurnal ilmiah nasional maupun internasional, minimal 1 penelitian.

Tabel 7. Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti
1	Dhani Agustinus,S.Sn, MA	Peranan Audio dalam film Animasi` studi kasus Film Serangan Kadet 1947.
2	Dhani Agustinus,S.Sn, MA	Perancangan Program Edukasi Sejarah Perfilman Indonesia di lingkungan SMK
3	Dhani Agustinus,S.Sn, MA	Metode Pembuatan Animasi 2D studi kasus film Serangan Kadet 1947
4	Bambang Gunawan Santoso,M.Ds	Seni dan Industri Kreatif dalam Perspektif Ekonomi
5	Dwika Luthfi Permana,M.Ds	Analisis Dampak Kepuasan Konsumen Terhadap Penilaian Game Genshin Impact
6	Ardian Firosha, M.Ds	Pengembangan Rencana Bisnis Studio Game Indie : Neu Arts
7	Fierlan Aditya Nugraha, M.Ds	Pemetaan Kompetensi dan Keahlian Animasi Dasar untuk siswa SMK

Gambar 2. Grafik Penelitian Terpublikasi Dosen PS D4 Animasi



Judul dan jumlah artikel hasil penelitian dosen yang mendapatkan penghargaan di tingkat nasional maupun internasional

Saat ini karya tulis dosen UPPS belum memperoleh penghargaan baik ditingkat nasional maupun internasional.

Judul dan jumlah HaKI/paten yang diregistrasi

Dari beberapa karya tulis dosen PS D4 Animasi yang sudah dipublish diantaranya telah mendapatkan HaKI sebanyak 2 yang bertujuan memberikan perlindungan kepada penulis sebagai pencipta dan ciptaanya. Adapun dosen PS D4 Animasi yang telah memiliki HaKI sebagai berikut (Tabel 3.b.7 LKPS)

b) Keterlibatan mahasiswa pada kegiatan penelitian DTPS dalam 3 tahun terakhir.

Berdasarkan tabel 6.a LKPS kegiatan penelitian dosen dalam 3 tahun terakhir belum melibatkan mahasiswa.

c) Kegiatan penelitian DTPS yang digunakan sebagai rujukan tema tugas akhir mahasiswa dalam 3 tahun terakhir (Tabel 6.b LKPS).

Di PS D4 Animasi saat ini belum terdapat hasil riset DTPS yang menjadi bahan rujukan pada tugas akhir di tingkat Program Studi Sarjana terapan

INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan PS D4 Animasi yang bertujuan untuk meningkatkan penelitian yang profesional, berkarakter, dan unggul dengan indikator penilaian sebagai berikut:

- 1) Perolehan hibah penelitian nasional
- 2) Perolehan hibah internasional
DTPS D4 Animasi belum memiliki penelitian yang bersumber dari hibah internasional.
- 3) Keterlibatan dalam kelompok peneliti tingkat Nasional
DTPS D4 Animasi belum ikut terlibat dalam kelompok peneliti tingkat nasional.
- 4) Nasional Joint Research
DTPS D4 Animasi belum terlibat dalam project Nasional Joint Research.

Faktor pendukung keberhasilan capaian penelitian karena UPPS telah memiliki peta jalan penelitian sehingga baik Dosen dan Mahasiswa melakukan penelitian sesuai dengan peta jalan yang telah ditetapkan oleh UPPS. Mahasiswa juga ikut dilibatkan aktif dalam penelitian dosen. Penelitian dosen tersebut dapat digunakan sebagai bahan referensi mahasiswa dalam menyusun tugas akhir

c. Tindak lanjut yang akan dilakukan

Untuk menindaklanjuti permasalahan yang ada maka yang harus dilakukan adalah mengadakan pelatihan terkait dengan usulan dan hasil penelitian yang dapat dipublikasikan nasional terakreditasi sampai dengan publikasi internasional terindex scopus.

d. Faktor penghambat ketercapaian standar

Ada beberapa kendala atau penghambat ketercapaian standar sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi dosen dalam melaksanakan penelitian
2. Tidaknya sistem remunerasi dan insentif penelitian

7. PENJAMINAN MUTU PENELITIAN

Implementasi penjaminan mutu penelitian di Program Studi D4 Animasi memiliki beberapa parameter penilaian yang terdiri dari kualifikasi peneliti, proses penelitian, isi penelitian, hasil penelitian, dan penilaian penelitian. Evaluasi penjaminan penelitian dilakukan saat awal penelitian dan penilaian penelitian. Saat awal penelitian Lembaga Penjamin Mutu melihat kesesuaian proposal penelitian dengan kualifikasi peneliti dan peta penelitian Program Studi D4 Animasi. Bukti sah tentang implementasi sistem penjaminan mutu tentang penelitian di Program Studi D4 Animasi diberikan Hasil Penilaian oleh Tim Penilaian Monev Penelitian kepada Dosen, Mahasiswa, dan dosen bersama mahasiswa di tingkat politeknik. Pelaksanaan kegiatan penjaminan mutu penelitian di tingkat Program Studi dilakukan dibawah koordinasi Lembaga Penjamin Mutu. Hasil pengendalian penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Penjamin Mutu di tingkat politeknik diberikan kepada Ketua Program Studi D4 Animasi untuk ditindaklanjuti bersama dosen.

8. KEPUASAN PENGGUNA

a) Kejelasan instrumen yang digunakan, pelaksanaan, perekaman, dan analisis datanya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh dosen PS D4 Animasi telah dipublikasi sehingga dapat dipergunakan oleh pihak yang berkepentingan. Untuk menjamin kepuasan pengguna penelitian terdapat instrumen pengukuran kepuasan pengguna penelitian adalah sebagai berikut;

1. Keterlibatan dosen di LPPM dalam kegiatan penelitian
2. Prosedur pengajuan proposal seminar usulan dan seminar hasil penelitian
3. Proses pengajuan dana penelitian di LPPM
4. Proses pelaksanaan penelitian di LPPM
5. Proses evaluasi penelitian di LPPM

b) Tersediaan bukti sahih tentang hasil pengukuran kepuasan peneliti dan mitra yang dilaksanakan secara konsisten, dan ditindaklanjuti secara berkala dan tersistem.

Adapun hasil pengukuran tingkat kepuasan dari pengguna penelitian dapat dengan parameter sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan dosen di LPPM dalam kegiatan penelitian
- 2) Prosedur pengajuan proposal seminar usulan dan seminar hasil penelitian
- 3) Proses pengajuan dana penelitian di LPPM
- 4) Proses pelaksanaan penelitian di LPPM
- 5) Proses evaluasi penelitian di LPPM

Hasil pengukuran kepuasan tersebut ada di kriteria “Baik” .

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Secara umum hasil penelitian di Politeknik SSR termasuk pada Program Studi D4 Animasi belum dilaksanakan dengan baik dan memadai secara keseluruhan. Tetapi Politeknik SSR dan program studi telah memiliki rancangan dalam rangka mempersiapkan hasil dari capaian kinerja penelitian.

b. Akar masalah

Identifikasi akar masalah dalam pencapaian target di kriteria ini adalah kurangnya motivasi dosen dalam melaksanakan penelitian, dan Politeknik SSR belum memiliki sistem renumerasi dan insentif penelitian.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Oleh karena itu diperlukan rencana perbaikan dan pengembangan oleh LPPM dan PS D4 Animasi agar Penelitian di Politeknik SSR dan PS D4 Animasi berjalan sesuai peta jalan yang sudah di rencanakan. Adapaun rencana perbaikan adalah sebagai berikut :

1. Menambah anggaran untuk penelitian
2. Membuat Jurnal Penelitian berbasis OJS
3. Memberikan pilihan mitra atau pengguna Penelitian yang lebih banyak dengan fokus ilmu di bidang Animasi

C.8. PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. LATAR BELAKANG

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi yang harus dilaksanakan oleh dosen setiap tahunnya. Pada pasal 1 butir 11 dari Undang-undang nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi dinyatakan bahwa Pengabdian kepada Masyarakat (PM) adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat difokuskan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat, yang mencakup masyarakat umum, industri, dan pengusaha mikro, kecil dan menengah.

Tujuan pengabdian kepada masyarakat pada Program Studi D4 Animasi adalah Meningkatkan peran dan keterlibatan Program Riset dalam membangun kemaslahatan bersama khususnya untuk mengentaskan masyarakat, secara ekonomi, politik, sosial dan budaya masyarakat terasing memperkuat daya saing industri nasional serta permasalahan - permasalahan umum yang muncul di industri. Membentuk kelompok masyarakat yang mandiri berdasarkan penelitian ilmiah terhadap kebutuhan, tantangan, atau permasalahan yang dihadapi masyarakat secara langsung maupun tidak langsung.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada dasarnya dapat dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan yang sesuai dengan budaya akademik, keahlian, dan/atau otonomi keilmuan sivitas akademika, serta kondisi sosial budaya masyarakat. Kegiatan yang dilakukan untuk memecahkan masalah masyarakat dan/atau berkontribusi pada peningkatan kepentingan umum dan untuk mendukung program penanggulangan kemiskinan masyarakat yang tertinggal dari masyarakat dapat bersifat filantropi. Jenis kegiatan yang dilakukan terutama ditentukan oleh tujuan, target luaran, dan/atau kebutuhan masyarakat. Contoh program yang termasuk dalam community utility antara lain mensosialisasikan hasil penelitian kepada pengguna dan mengkomersilkan hasil penelitian kepada industri sehingga dapat menyelesaikan persoalan-persoalan yang terjadi di masyarakat secara lebih menyeluruh.

Aktivitas pengabdian masyarakat yang dikerjakan oleh dosen, mendapatkan dukungan dana yang bersumber dari pribadi maupun dari dukungan dana Politeknik SSR serta pihak eksternal di luar Politeknik SSR. Untuk Saat ini dukungan dana bagi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang bersumber dari internal masih kecil, sehingga dalam aktifitas penelitian dan pengabdian pada masyarakat, Politeknik SSR banyak didukung dengan dana dari sumber eksternal. Dukungan dana

eksternal banyak diperoleh dari instansi terkait, seperti Kementerian, Pemprov Jawa Barat dan instansi lainnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen menghasilkan publikasi pada Jurnal, *Proceeding*, baik Nasional maupun Internasional. Kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat cukup tinggi dapat dilihat membuat produktivitas dosen sangat baik hal ini dapat dilihat dari frekuensi keterlibatan dosen dalam kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat. sampai dengan saat ini seluruh dosen terlibat dalam kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Penggunaan dana penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat langsung dengan membandingkan antara rencana anggaran dengan realisasinya. Sasaran dari Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, baik yang dilakukan dosen secara individu maupun kelembagaan memiliki relevansi yang sangat baik, karena sasarannya sesuai dengan visi, misi, tujuan dan sasaran Program Studi D4 Animasi yang memfokuskan pada bidang Animasi. Program Studi D4 Animasi memiliki peluang dalam kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat karena adanya pendanaan berasal dari dukungan pihak eksternal yang tetap meningkat, sedangkan tantangannya adalah apabila dukungan yang diberikan oleh pihak eksternal menurun. Luaran program pengabdian masyarakat dapat berupa peningkatan keterampilan, Model pemberdayaan masyarakat, metode untuk meningkatkan pemahaman atas aspek dan produk Animasi, Paten dan Artikel Ilmiah. Luaran dari program pengabdian pada masyarakat sangat diharapkan dapat memberi dampak pada up-dating ilmu pengetahuan dan teknologi di masyarakat, peningkatan produktivitas mitra, peningkatan atensi akademisi terhadap kelompok masyarakat, peningkatan kegiatan pengembangan ilmu, teknologi dan seni di perguruan tinggi. Selain itu, hasil program pengabdian masyarakat wajib disebarluaskan dalam bentuk artikel dan dipublikasikan melalui Jurnal/Majalah Nasional.

2. KEBIJAKAN

Kebijakan dasar tentang Pengabdian masyarakat Politeknik SSR tertuang dalam dokumen ketentuan-ketentuan berikut:

- A. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- B. UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- C. UU Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- D. Perpres Nomor 13 Tahun 2015 tentang Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
- E. Permenristekdikti Nomor 13 Tahun 2015 tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019
- F. Permenristekdikti Nomor 15 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
- G. Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- H. Statuta POLITEKNIK SSR

- I. Renstra Politeknik SSR
- J. Renop PS Animasi
- K. Standar Pengabdian Masyarakat POLITEKNIK SSR

3. STRATEGI PENCAPAIAN STANDAR

a. Strategi UPPS Dalam Pencapaian Standar yang Sudah Ditetapkan oleh Politeknik SSR Terkait Pengabdian kepada Masyarakat

Strategi pencapaian standar terkait hasil pengabdian kepada masyarakat meliputi :

- 1) LPPM Politeknik SSR bertindak sebagai coordinator pelaksana kegiatan pengabdian mulai dari persiapan sampai pelaporan dan seminal hasil pengabdian tersebut.
- 2) Politeknik SSR setiap tahunnya mengalokasikan dananya untuk membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun dosen.

Strategi pencapaian standar terkait isi pengabdian kepada masyarakat meliputi :

- 1) LPPM Politeknik SSR bertindak sebagai coordinator pelaksana kegiatan pengabdian mulai dari persiapan sampai pelaporan dan seminal hasil pengabdian tersebut.
- 2) Politeknik SSR setiap tahunnya mengalokasikan dananya untuk membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun dosen.
- 3) Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat LPPM dapat bekerjasama dengan lembaga atau instansi lain baik dari pemerintah ataupun swasta.

Strategi pencapaian standar terkait hasil progres pengabdian kepada masyarakat meliputi :

- 1) LPPM Politeknik SSR bertindak sebagai koordinator pelaksana kegiatan pengabdian mulai dari persiapan sampai pelaporan dan seminal hasil pengabdian tersebut.
- 2) Politeknik SSR setiap tahunnya mengalokasikan dananya untuk membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun dosen.
- 3) Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat LPPM dapat bekerjasama dengan lembaga atau instansi lain baik dari pemerintah ataupun swasta.

Strategi pencapaian standar terkait pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat meliputi:

- 1) LPPM Politeknik SSR bertindak sebagai coordinator pelaksana kegiatan pengabdian mulai dari persiapan sampai pelaporan dan seminar hasil pengabdian tersebut.
- 2) Politeknik SSR setiap tahunnya mengalokasikan dananya untuk membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun dosen.
- 3) Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat LPPM dapat bekerjasama dengan lembaga atau instansi lain baik dari pemerintah ataupun swasta.

Strategi pencapaian standar terkait penilaian pengabdian kepada masyarakat meliputi :

- 1) LPPM Politeknik SSR membuat kontrak untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat bersama calon pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik secara individu ataupun berkelompok.
- 2) Kontrak kegiatan pengabdian kepada masyarakat harus disetujui dan ditandatangani oleh LPPM Politeknik SSR dan juga calon peneliti.
- 3) LPPM Politeknik SSR dan calon Peneliti harus menaati isi kontrak sesuai dengan hak dan kewajiban masing-masing dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

b. Sumber daya yang dialokasikan

Sumber daya yang dialokasikan untuk mencapai standar terkait pengabdian kepada masyarakat yaitu LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat), Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktur Program Studi D4 Animasi, Dosen dan Mahasiswa.

c. Mekanisme kontrol

Mekanisme kontrol dalam pencapaian standar terkait SDM bidang pengabdian kepada masyarakat meliputi : kesesuaian topik pengabdian kepada masyarakat Dosen dengan RIP pengabdian kepada masyarakat, jadwal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan realisasinya, hasil dan aspek guna laksana pengabdian kepada masyarakat dengan aplikasinya, kesesuaian jadwal pengabdian kepada masyarakat dengan rencana, persentase dan trend Dosen yang melakukan pengabdian kepada masyarakat.

4. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Indikator kinerja utama UPPS terkait Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut:

a. Relevansi Pkm

Indikatornya adalah Program Studi memiliki peta jalan yang memayungi tema PkM dosen dan mahasiswa serta hilirisasi/penerapan keilmuan Program Studi D4 Animasi.

- b. Dosen dan mahasiswa melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan peta jalan pengabdian kepada masyarakat.
- c. Melakukan evaluasi kesesuaian pengabdian kepada masyarakat dosen dan mahasiswa terhadap peta jalan.
- d. Menggunakan hasil evaluasi yang relevansi pengabdian kepada masyarakat dan pengembangan Program Studi D4 Animasi

a. Relevansi Pkm

Tabel 8. Relevansi Pkm

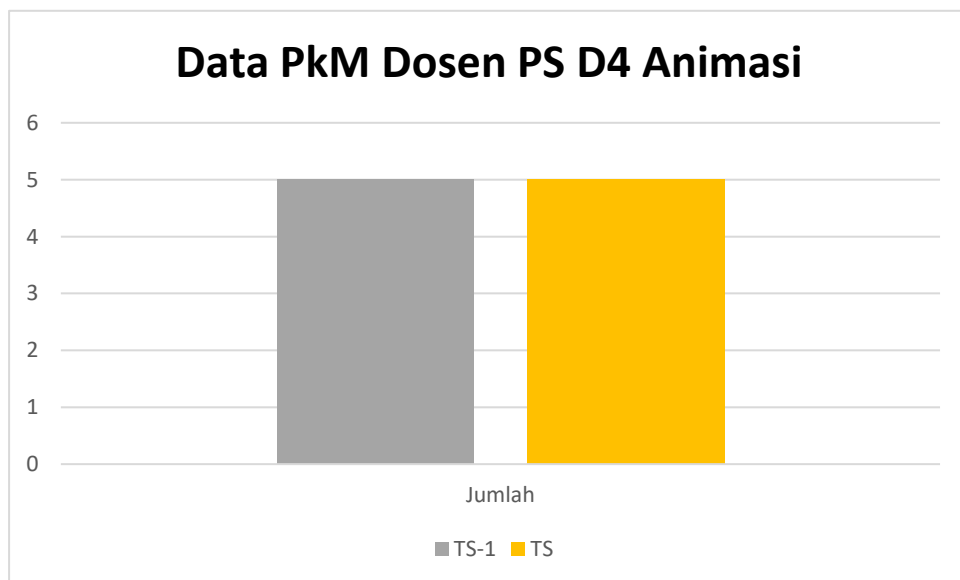
Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Sasaran
Relevansi Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi D4 Animasi Di Politeknik SSR	Memiliki Peta Jalan Yang Memayungi Tema Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa Serta Penerapan Keilmuan Pada Program Studi D4 Animasi	Realisasi Pengabdian Kepada Masyarakat/Rencana Pengabdian Kepada Masyarakat * 100%	Persentase	Dosen, Mahasiswa, Dan Pelaku Industri
	Dosen Dan Mahasiswa Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat Sesuai Dengan Peta Jalan Pengabdian Kepada Masyarakat	Jumlah Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa/Jumlah Seluruh Pengabdian Kepada Masyarakat *100%	Persentase	Dosen, Mahasiswa, Dan Pelaku Industri
	Melakukan Evaluasi Kesesuaian Pengabdian	Jumlah Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Sesuai / Jumlah Seluruh Pengabdian	Persentase	Dosen, Mahasiswa, Dan Pelaku Industri

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Sasaran
	Kepada Masyarakat Dosen Dan Mahasiswa Terhadap Peta Jalan	Kepada Masyarakat *100%		
	Menggunakan Hasil Evaluasi Yang Relevansi Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Pengembangan Program Studi D4 Animasi	Jumlah Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Sesuai / Jumlah Seluruh Pengabdian Kepada Masyarakat *100%	Persentase	Dosen, Mahasiswa, Dan Pelaku Industri

b. Data Pkm DTPS

Berdasarkan Tabel 3b3 LKPS dapat dilihat bahwa jumlah PkM dosen sebanyak 10 pengabdian kepada masyarakat. Berikut adalah grafik PkM dosen pada PS Animasi :

Gambar 3. Data PkM Dosen PS D4 Animasi



5. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan adalah indikator proses PkM lain berdasarkan standar yang ditetapkan oleh UPPS dan program studi untuk melampaui SN-DIKTI. Data indikator kinerja tambahan yang sah harus diukur, dimonitor, dikaji, dan dianalisis untuk perbaikan berkelanjutan.

Selain Indikator Kinerja Utama sebagai acuan penilaian, Program Studi D4 Animasi membentuk Indikator Kinerja Tambahan sebagai acuan penilaian. Indikator Kinerja Tambahan disusun untuk melampaui SN-DIKTI. Adapun Tujuan dan Indikator Kinerja Tambahan Program Studi D4 Animasi adalah sebagai berikut:

1. Tujuan
 - a. Adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan dosen dan mahasiswa yang dipublikasikan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat.
 - b. Memiliki kelompok pengabdian di bidang desapr sesuai dengan peta jalan pengabdian kepada masyarakat Program Studi D4 Animasi.
2. Indikator
 - a. Setiap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan dosen dan mahasiswa dipublikasikan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat
 - b. Setiap dosen memiliki kelompok pengabdian di bidang Animasi sesuai dengan peta jalan pengabdian kepada masyarakat

6. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan/Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja dilakukan dengan cara membandingkan antara target (rencana) dan realisasi indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian Pengabdian kepada masyarakat secara umum belum berhasil dipenuhi secara maksimal dan beberapa indikator kinerja belum mencapai target

b. Analisis Capaian Kinerja

Politeknik SSR dalam melaksanakan Pkm memiliki peta jalan agar penerapan ilmu dari dosen dan mahasiswa tersampaikan sesuai dengan bidangnya. Adapun peta jalan PkM Politeknik SSR adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan unit laboratorium lapangan, desa binaan berdasarkan kekhasan lokasi/komoditas strategis
2. Mengembangkan riset dan PkM dalam konteks rantai nilai dan rantai pasokan barang maupun jasa yang terkait dengan kegiatan proyek Animasi

3. Penataan ulang data penelitian, pusat data dan informasi, serta menyempurnakan SOP penelitian dan PkM.

Sedangkan peta jalan PkM PS D4 Animasi adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Pengabdian kepada Masyarakat di bidang Animasi.
 2. Memenuhi kebutuhan yang ada di masyarakat untuk tercapainya PkM yang bersinergi.
- 1) Dosen dan mahasiswa melaksanakan PkM sesuai dengan peta jalan PkM.
Pada PS D4 Animasi Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa yang sesuai peta jalan di Politeknik SSR maupun di PS D4 Animasi. Dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat satu tim terdiri dari satu orang dosen dan lima atau enam orang mahasiswa secara tata tertib dan aturan terdapat dalam RIP LPPM Politeknik SSR dan RIP PS D4 Animasi.
 - 2) Melakukan evaluasi kesesuaian PkM dosen dan mahasiswa terhadap peta jalan.
Pada periode tertentu, pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat akan di evaluasi apakah Pengabdian kepada Masyarakat tersebut sudah sesuai dengan peta jalan LPPM Politeknik SSR maupun peta jalan PS D4 Animasi. Bentuk evaluasi yang dilakukan yaitu pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat disesuaikan dengan peta jalan LPPM Politeknik SSR dan peta jalan PS D4 Animasi kemudia disesuaikan kembali dengan Indikator Kinerja Utama dan Indikator Kinerja Tambahan. Setelah dilakukan evaluasi, kemudian evaluasi tersebut disampaikan dalam Raker Politeknik SSR.
 - 3) Menggunakan hasil evaluasi untuk perbaikan relevansi PkM dan pengembangan keilmuan program studi.
Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan LPPM Politeknik SSR dan PS D4 Animasi selanjutnya hasil tersebut dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa agar pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai dengan peta jalan dan sesuai dengan keilmuan PS D4 Animasi. Dengan demikian seiring berjalannya waktu pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat akan terus sesuai dengan peta jalan yang telah dibuat dan dilaksanakan.

a. Data Pkm DTPS

Berdasarkan Tabel 7 LKPS dapat dilihat bahwa jumlah PkM dosen yang melibatkan mahasiswa tahun 2019/2020 berjumlah 0 PkM.

b. Data Pkm DTPS

Berdasarkan Tabel 7 LKPS dapat dilihat bahwa jumlah PkM dosen yang melibatkan mahasiswa dari tahun 2019 sampai dengan 2020 berjumlah 0 PkM.

7. PENJAMINAN MUTU PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

c) Instrumen

PkM yang telah dilakukan oleh dosen PS D4 Animasi telah dipublikasi sehingga dapat dipergunakan oleh pihak yang berkepentingan. Untuk menjamin kepuasan pengguna penelitian terdapat instrumen pengukuran kepuasan pengguna penelitian adalah sebagai berikut;

1. Keterlibatan dosen di LPPM dalam kegiatan PkM
2. Prosedur pengajuan proposal seminar usulan dan seminar hasil PkM
3. Proses pengajuan dana PkM di LPPM
4. Proses pelaksanaan PkM di LPPM
5. Proses evaluasi PkM di LPPM

d) Bukti sah

Adapun hasil pengukuran tingkat kepuasan dari pengguna PkM dapat dengan parameter sebagai berikut:

- a. Keterlibatan dosen di LPPM dalam kegiatan PkM
- b. Prosedur pengajuan proposal seminar usulan dan seminar hasil PkM
- c. Proses pengajuan dana PkM di LPPM
- d. Proses pelaksanaan PkM di LPPM
- e. Proses evaluasi PkM di LPPM

Hasil pengukuran kepuasan tersebut termasuk dalam kategori “Baik”.

8. KEPUASAN PENGGUNA

Dalam melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat kepuasan pelaksana maupun mitra kegiatan PkM merupakan kewajiban bagi LPPM Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi. Adapun poin poin yang merupakan indikator kepuasan pengguna yaitu sebagai berikut:

1. Saat dosen dan mahasiswa mengunjungi atau studi banding ke lembaga Animasi atau mitra lainnya, kepuasan dari pengguna atau mitra dilihat dari cara penyampaian materi, kesesuaian materi, dan bimbingan teknis lainnya.
2. Kehadiran dari peserta PkM saat pemberian materi harus memenuhi target undangan yang tersedia. Hal tersebut untuk melihat antusias dari para pengguna terhadap kegiatan PkM Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi.
3. Terjalannya kerja sama yang baik antara Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi hal tersebut dapat dibuktikan dengan Mou atau surat perjanjian antara kedua pihak.

Setelah poin poin tersebut dilaksanakan kemudian LPPM Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi melakukan penilaian kepuasan terhadap mitra Politeknik SSR maupun PS D4 Animasi. Adapun pengukuran kepuasan pengguna menggunakan instrumen sebagai berikut:

- Keterlibatan dosen di LPPM dalam kegiatan pengabdian
- Prosedur pengajuan proposal seminar usulan dan seminar hasil pengabdian

- Proses pengajuan dana pengabdian di LPPM
- Proses pelaksanaan pengabdian di LPPM
- Proses evaluasi pengabdian di LPPM

Pengukuran kepuasan penggunaan saat ini baru melibatkan penilaian dari Dosen Politeknik SSR, adapun hasil dari pengukuran tersebut ada di kriteria "Puas"

9. SIMPULAN HASIL EVALUASI SERTA TINDAK LANJUT

Berdasarkan hasil penilaian dan evaluasi yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya maka didapatkan beberapa masalah yang terdapat pada Pengabdian kepada Masyarakat di PS D4 Animasi diantaranya sebagai berikut :

1. Belum tersedianya jurnal khusus PkM di PS D4 Animasi.

Oleh karena itu diperlukan rencana perbaikan dan pengembangan oleh LPPM Politeknik SSR dan PS D4 Animasi agar PkM di Politeknik SSR dan di PS D4 Animasi berjalan sesuai peta jalan yang sudah di rencanakan. Adapaun rencana perbaikan adalah membuat jurnal khusus PkM di Politeknik SSR dan di PS D4 Animasi.

C.9. LUARAN DAN CAPAIAN TRIDHARMA

1. INDIKATOR KINERJA UTAMA

Indikator kinerja utama terkait luaran dan capaian tridharma adalah sebagai berikut:

- a. Luaran Dharma Pendidikan

Indikator-indikator yang digunakan adalah capaian pembelajaran lulusan dengan melihat rata-rata IPK lulusan; capaian prestasi mahasiswa dibidang akademik dengan melihat banyaknya prestasi mahasiswa; capaian prestasi mahasiswa di bidang non akademik dengan melihat banyaknya prestasi mahasiswa; capaian masa studi dengan melihat rata-rata masa studi; capaian waktu kelulusan dengan melihat presentasi kelulusan tepat waktu; capaian keberhasilan studi dengan menilai presentasi kesesuaian bidang kerja dengan program studi; capaian tingkat kepuasan penggunaan lulusan dengan melihat presentasi tingkat kepuasan pengguna.

- b. Luaran Dharma Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Indikator-indikator yang digunakan adalah jumlah publikasi ilmiah mahasiswa, jumlah artikel mahasiswa yang disitasi, Jumlah luaran lain yang dimiliki oleh mahasiswa, seperti HKI, Produk, Buku Ber-ISBN.

2. INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Indikator kinerja tambahan terkait luaran tridharma adalah sebagai berikut:

- a. capaian lulusan yang memiliki sertifikasi dengan menilai banyaknya lulusan yang memiliki sertifikasi
- b. capaian lulusan yang memiliki TOEFL minimal 450 dengan menilai banyaknya lulusan yang memiliki TOEFL minimal 450

- c. capaian lulusan yang melanjutkan ke jenjang magister dengan melihat banyaknya lulusan yang melanjutkan ke jenjang magister.

3. EVALUASI CAPAIAN KINERJA

a. Deskripsi dan Analisis Keberhasilan/Ketidakberhasilan

Pengukuran capaian kinerja POLITENIK SSR dilakukan dengan cara membandingkan antara target kinerja yang telah ditetapkan dengan realisasinya pada indikator kinerja utama dan tambahan pada masing-masing sasaran. Berdasarkan hasil pengukuran kinerja secara umum bahwa target kinerja untuk pencapaian Luaran dan Capaian Tridharma masih belum tercapai dikarenakan Program Studi D4 Animasi belum memiliki lulusan tetapi POLITENIK SSR dan Program Studi D4 Animasi sudah melakukan upaya untuk memenuhi kriteria ini seperti dijabarkan pada analisis terhadap capaian kinerja dibawah ini

b. Analisis terhadap Capaian Kinerja

Analisis Capaian kinerja untuk kriteria ini adalah

- Luaran Dharma pendidikan
-

Tabel 9. Luaran Dharma Pendidikan

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Target	Realisasi	Keterangan
Luaran Dharma Pendidikan	Capaian Pembelajaran Lulusan	Rata-Rata IPK Lulusan	Persentase	3.00	-	Belum Tercapai
	Capaian Prestasi Mahasiswa dibidang Akademik	Banyaknya Prestasi Mahasiswa	Kegiatan	10	-	Belum Tercapai
	Capaian Prestasi Mahasiswa di Bidang Non Akademik	Banyaknya Prestasi Mahasiswa	Kegiatan	10	-	Belum Tercapai
	Capaian Masa Studi	Rata-Rata Masa Studi max 2 tahun	Persentase	100%	-	Belum Tercapai

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Target	Realisasi	Keterangan
	Capaian Kelulusan Tepat Waktu	Persentase Kelulusan Tepat Waktu	Persentase	100%	-	Belum Tercapai
	Capaian Keberhasilan Studi	Persentase kesesuaian bidang kerja dengan bidang studi	Persentase	100%	-	Belum Tercapai
	Capaian tingkat kepuasan pengguna lulusan	Persentase tingkat kepuasan pengguna	Persentase	100%	-	Belum Tercapai

Beberapa indikator untuk tujuan luaran darma pendidikan hampir keseluruhannya belum tercapai dikarenakan Program Studi D4 Animasi belum memiliki lulusan, serta angkatan tertingginya masih berada di semester 5.

- **Luaran Dharma**

Tabel 10. Luaran Dharma

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Target	Realisasi	Keterangan
Luaran Dharma Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat	Jumlah Publikasi Ilmiah Mahasiswa	Banyaknya publikasi mahasiswa di jurnal, seminar dan media massa	Kegiatan	5	-	Belum Tercapai
	Jumlah artikel mahasiswa yang disitasi	Banyaknya jumlah artikel mahasiswa yang disitasi	Kegiatan	7	-	Belum Tercapai
	Jumlah luaran lain yang dimiliki	Banyaknya jumlah luaran lain	Kegiatan	5	-	Beum Tercapai

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Target	Realisasi	Keterangan
	oleh mahasiswa, seperti HKI, Produk, Buku Ber-ISBN	yang dihasilkan mahasiswa				

Belum Terpenuhinya jumlah publikasi ilmiah mahasiswa dalam publikasi di jurnal ilmiah dikarenakan belum ada kelompok mahasiswa yang sudah mempublikasikan karya ilmiahnya ke dalam jurnal nasional sehingga pencapaian indikator ini belum dapat tercapai dengan baik. Disamping itu juga dalam rangka memenuhi kegiatan Mahasiswa dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa Program Studi D4 Animasi diberi tanggung jawab penuh sebagai tenaga penyuluh dalam pembinaan.

INDIKATOR KINERJA TAMBAHAN

Tabel 11. Indikator Kinerja Tambahan

Tujuan	Indikator	Formula	Satuan	Target	Realisasi	Keterangan
Luaran Dharma Pendidikan	capaian lulusan yang memiliki sertifikasi	Banyaknya lulusan yang memiliki sertifikasi	Orang	20	-	Belum Tercapai
	Capaian lulusan yang memiliki TOEFL min 450	Banyaknya lulusan yang memiliki TOEFL Min 450	Orang	50	-	Belum Tercapai
	Capaian lulusan yang melanjutkan ke jenjang sarjana	Banyaknya lulusan yang melanjutkan ke jenjang sarjana	Orang	10	-	Belum Tercapai

C. Analisis Capaian Kinerja Mencakup Identifikasi Akar Masalah, Faktor Pendukung Keberhasilan dan Faktor Penghambat

Identifikasi akar masalah dalam pencapaian target di kriteria ini dikarenakan Program Studi D4 Animasi merupakan program studi baru yang berdiri pada tahun 2019, sehingga pada saat ini mahasiswa tertingginya berada di semester 5. Faktor penghambat dalam kriteria ini adalah masih adanya mahasiswa yang belum

berkeinginan untuk melakukan publikasi karya ilmiah dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga upaya yang terus dilakukan oleh Politeknik maupun prodi adalah mengadakan secara rutin kegiatan seminar yang berkaitan dengan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, didorong mahasiswa untuk melakukan kegiatan perlombaan di tingkat nasional serta penyelenggaraan lomba yang terkait penelitian di POLITENIK SSR.

4. PENJAMINAN MUTU LUARAN

Bentuk kegiatan penjaminan mutu yang sudah dilakukan secara rutin adalah melakukan evaluasi Proses Belajar Mengajar (PBM) oleh dosen. Evaluasi PBM tersebut dilakukan dengan mekanisme setiap akhir perkuliahan dalam setiap semester dosen dievaluasi oleh mahasiswa menggunakan kuesioner yang sudah terstandar. Hasil kuesioner diolah dan hasilnya dilaporkan kepada pimpinan UPPS untuk menjadi bahan pertimbangan penilaian kinerja akademik dosen. Rekapitulasi hasil evaluasi PBM tersebut juga diberikan kepada masing-masing Dosen sebagai bahan evaluasi dan umpan balik agar dosen dapat meningkatkan kualitas PBM-nya.

Bukti sah dan implementasi sistem penjaminan mutu di UPPS terkait PkM adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Penjamin Mutu

No	Standar	Kegiatan	Bukti Fisik
1	Standar hasil PkM	Penetapan standar hasil PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar hasil PkM • Dokumen laporan kegiatan PkM
2	Standar isi PkM	Penetapan standar isi PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar isi PkM • Dokumen laporan kegiatan PkM
3	Standar Proses PkM	Penetapan standar proses PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar proses PkM • Dokumen seminar usulan PkM • Dokumen laporan pelaksanaan PkM
4	Standar Penilaian PkM	Penetapan standar penilaian PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar penilaian PkM • Dokumen seminar usulan PkM • Dokumen laporan pelaksanaan PkM
5	Standar Pelaksanaan PkM	Penetapan standar pelaksana PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar pelaksana PkM • Daftar dosen (beserta kualifikasi akademiknya) yang melaksanakan PkM • Daftar nama kegiatan PkM dan jumlah personil yang terlibat
6	Standar Sarana dan Prasarana PkM	Penetapan standar sarana dan prasarana PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar sarana dan prasarana PkM • Dokumen laporan kegiatan PkM

7	Standar Pengelolaan PkM	Penetapan standar pengelolaan PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar pengelolaan PkM • Dokumen laporan kegiatan PkM
8	Standar Pendanaan dan Pembiayaan PkM	Penetapan standar pendanaan dan pembiayaan PkM dan pelaksanaan PkM	<ul style="list-style-type: none"> • Surat Keputusan Direktur tentang standar pendanaan dan pembiayaan PkM • Dokumen seminar usulan PkM • Dokumen laporan pelaksanaan PkM

Implementasi penjaminan mutu yang dilakukan oleh SPMI meliputi Siklus Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian dan Perbaikan (PPEPP), dengan uraian sebagai berikut:

- **Perencanaan**, Memantau kesesuaian rencana pelaksanaan pekerjaan untuk setiap unit. Meliputi waktu pelaksanaan, kriteria perencanaan dan SOP, tujuan kerja, hasil kerja, serta koordinasi dan sinkronisasi kerja dengan unit lain. Setiap unit kerja membuat rencana kerja untuk unit kerja yang ditetapkan dalam sesi kerja, kemudian membuat SOP perencanaan. Setiap unit kerja memiliki tujuan unit kerja dan membuat KPI unit kerja. Hasil pemantauan merupakan hasil penjaminan mutu rencana kerja masing-masing unit kerja UPPS.
- **Pelaksanaan**, Memantau kesesuaian rencana pelaksanaan pekerjaan untuk setiap unit. Meliputi waktu pelaksanaan, kriteria perencanaan dan SOP, tujuan kerja, hasil kerja, serta koordinasi dan sinkronisasi kerja dengan unit lain. Setiap unit kerja membuat rencana kerja untuk unit kerja yang ditetapkan dalam sesi kerja, kemudian membuat SOP perencanaan. Setiap unit kerja memiliki tujuan unit kerja dan membuat KPI unit kerja. Hasil pemantauan merupakan hasil penjaminan mutu rencana kerja masing-masing unit kerja UPPS.
- **Evaluasi**, Evaluasi hasil prestasi kerja, seperti konsistensi antara hasil kerja dengan rencana masing-masing unit, permasalahan prestasi kerja, dan potensi pengembangan untuk meningkatkan efektivitas prestasi kerja. Bukti valid dari pelaksanaan tahap evaluasi berupa rencana kerja unit, SOP pelaksanaan kerja, tujuan kerja, KPI, dan rekomendasi Lembaga Penjamin Mutu untuk perbaikan proses dan hasil kerja. Hasil dari tahap evaluasi adalah hasil penjaminan mutu dalam pelaksanaan pekerjaan secara work-by-work, mengidentifikasi masalah dan kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan
- **Pengendalian**, Pemantauan penilaian hasil pelaksanaan penjaminan mutu dalam pelaksanaan pekerjaan (termasuk perencanaan pasca pemrosesan dan penghapusan masalah dalam pelaksanaan pekerjaan), langkah kerja untuk mewujudkan potensi evolusi efektivitas pelaksanaan. Bukti valid dari pelaksanaan tahap pengendalian berupa rekomendasi dari penjaminan mutu untuk meningkatkan proses dan hasil kerja, serta mengidentifikasi masalah dan kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan kerja. Hasil dari

pelaksanaan tahap pengendalian merupakan langkah strategis menuju peningkatan efektivitas pelaksanaan pekerjaan. Mirip dengan langkah-langkah operasi untuk memecahkan masalah di tempat kerja.

- **Perbaikan**, Pelaksanaan rekomendasi penjaminan mutu prestasi kerja, prosedur operasional penyelesaian masalah prestasi kerja, efektifitas berbagai tindakan untuk meningkatkan efektivitas prestasi kerja dan efektifitas prestasi kerja Pengawasan. Bukti sahih pelaksanaan tahapan perbaikan berupa langkah-langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pekerjaan dan langkah-langkah operasional untuk mengatasi permasalahan selama penyelesaian pekerjaan. Sebagai hasil dari pelaksanaan fase perbaikan, efektivitas pelaksanaan pekerjaan di masing-masing unit kerja meningkat. Meningkatkan pekerjaan mengarah pada kualitas dan kuantitas. Meningkatkan kualitas kerjasama antar unit.

5. KEPUASAN PENGGUNA

Evaluasi kepuasan pengguna lulusan belum ada karena Program Studi D4 Animasi baru dimulai tahun ajaran 2019 dan mahasiswa Program Studi D4 Animasi baru memasuki semester 5. sehingga diproyeksikan tahun 2023 mahasiswa akan lulus dan menjadi alumni Politenik SSR. Secara otomatis mereka akan menjadi anggota Ikatan Alumni Politenik SSR. Dan evaluasi kinerja lulusan oleh pihak pengguna diproyeksikan baru akan terjadi setelah alumni tersebut bekerja pada institusi dan lembaga yang tersebar diseluruh Indonesia. Lulusan Program Studi D4 Animasi diproyeksikan akan terserap pada institusi swasta atau institusi pemerintahan.

Studi pelacakan (*tracer study*) belum dilaksanakan karena mahasiswa Program Studi D4 Animasi masih memasuki tahap semester 5, dengan demikian belum memungkinkan untuk dilakukan hal tersebut tetapi diproyeksikan kegiatan studi akan dilakukan setelah mahasiswa lulus dan menjadi alumni Dalam rangka pengembangan Program Studi D4 Animasi, metode studi pelacakan telah disusun mengingat *tracer study* berperan sangat penting sebagai tahap awal pengembangan kurikulum pendidikan tinggi yang baru. Dalam hal pelaksanaan *tracer study* Politenik SSR menggunakan metode dan disain yang baku secara nasional, mengacu pada pedoman yang telah ditetapkan oleh Di Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Ditjen Belmawa) sebagai berikut:

1. *Tracer study* ditargetkan pada seluruh populasi dengan kelompok sampel yang berbeda dengan sebelumnya. Populasi target pada pelaksanaan *tracer study* tahun berjalan adalah lulusan dua tahun sebelumnya.
2. *Tracer study* yang dilaksanakan Politenik SSR mencakup seluruh pertanyaan inti *Tracer Study* Ditjen Belmawa.

Kuesioner untuk pelaksanaan studi pelacakan (*tracer study*) lulusan Program Studi D4 Animasi dari pengguna lulusan bertujuan untuk menggali informasi yang terkait dengan hal-hal sebagai berikut :

1. Masa tunggu lulusan memperoleh pekerjaan baik pekerjaan yang relevan atau tidak relevan dengan bidang studi
2. Jenis pekerjaan yang sedang dilakukan
3. Jumlah penghasilan awal bekerja dan jumlah penghasilan pada saat di survey
4. Kepuasan pengguna lulusan dan masyarakat lain yang terkait
5. Memperoleh informasi keberadaan lulusan (Alumni)

Pelaksanaan Program *Tracer Study* adalah sebagai berikut:

1. Target responden dilakukan oleh Alumni
2. Instrumen survey mengacu kepada form kuesioner standar tracer studi 2020 dari Ditjen Belmawa Kemenristek Dikti
3. Form manual yang telah disusun kemudian dibuat dalam bentuk e-kuesioner untuk memudahkan akses responden dalam mengisi form serta memudahkan dalam pengolahan data.

Disamping itu Politenik SSR juga menyediakan himpunan alumni yang bernama IKA POLITENIK SSR. IKA POLITEKNIK SSR sehingga pada saat alumni Program Studi D4 Animasi lulus dapat mendaftar.

6. SIMPULAN HASIL EVALUASI DAN TINDAK LANJUT

a. Pemosisian

Secara umum hasil luaran tridarma di lingkungan Politenik SSR termasuk Program Studi D4 Animasi belum dilaksanakan dengan baik dan memadai. Tetapi Politenik SSR dan program studi telah memiliki rancangan dalam rangka mempersiapkan hasil dari capaian kinerja kriteria luaran tridarma

b. Masalah dan akar masalah

Identifikasi akar masalah dalam pencapaian target di kriteria ini dikarenakan Program Studi D4 Animasi merupakan program studi baru yang berdiri pada tahun 2019, sehingga pada saat ini mahasiswa tertingginya berada di semester 5.

c. Rencana Perbaikan dan Pengembangan

Rencana perbaikan kriteria ini adalah sudah adanya mahasiswa yang memiliki publikasi karya ilmiah pada jurnal nasional, mahasiswa sedang melakukan pelatihan TOEFL serta mahasiswa yang sedang mengambil sertifikasi dalam rangka mempersiapkan kelulusan mereka. sehingga upaya pengembangan yang terus dilakukan oleh Politenik SSR maupun prodi adalah mengadakan secara rutin kegiatan seminar yang berkaitan dengan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, didorong mahasiswa untuk melakukan kegiatan perlombaan di tingkat nasional serta penyelenggaraan lomba yang terkait penelitian di POLITENIK SSR.

D. ANALISIS DAN PENETAPAN PROGRAM PENGEMBANGAN UPPS DAN PROGRAM STUDI

1. Analisis Capaian Kinerja

Dalam rangka mencapai kinerja maka ditetapkan sasaran yang akan dicapai oleh PS D4 Animasi, untuk Sasaran PS D4 Animasi adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan produktifitas penelitian dan penciptaan inovasi bidang Animasi yang terstandar dan menjadi solusi permasalahan dalam bidang Animasi;
- b. Meningkatkan kualitas pelaksanaan PBM dan updating kurikulum yang sesuai dengan dinamika dan kebutuhan pengguna lulusan;
- c. Mengalokasikan dana untuk penelitian, pengabdian kepada masyarakat, penciptaan inovasi serta publikasi bagi seluruh Dosen;
- d. Fasilitasi publikasi hasil penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat seluruh Dosen dalam memenuhi standar penulisan pada jurnal nasional terakreditasi dan/atau jurnal internasional bereputasi;
- e. Mengalokasikan dana untuk penerbitan jurnal Program Studi D4 Animasi yang terakreditasi.

Secara keseluruhan dari lima sasaran strategis yang menjadi program di PS D4 Animasi, sebagian besar tercapai, dengan paparan capaian kinerja dipaparkan sebagai berikut:

Capaian sasaran strategis 1 : “Meningkatkan produktifitas penelitian dan penciptaan inovasi bidang SARJANA TERAPAN (D4) Animasi yang terstandar dan menjadi solusi permasalahan Animasi pada Lembaga lainnya” dinilai berhasil, sasaran strategis ini didukung oleh tujuh indikator kinerja, yaitu : 1) jumlah publikasi nasional, 2) Jumlah publikasi internasional, 3) Jumlah Penelitian Dosen, 4) Jumlah pengabdian kepada masyarakat dosen 5) jumlah penelitian antara dosen dengan mahasiswa, 6) jumlah pengabdian kepada masyarakat antara dosen dengan mahasiswa dan 7) Jumlah penciptaan Inovasi di PS D4 Animasi.

Ketercapaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut (1) Jumlah publikasi nasional sebesar 80% (2) Jumlah publikasi internasional sebesar 0% (3) Jumlah Penelitian dosen sebesar 100%, (4) Jumlah Pengabdian kepada masyarakat dosen 70%, (5) jumlah penelitian antara dosen dengan mahasiswa sebesar 0%, (6) Jumlah pengabdian masyarakat antara dosen dengan mahasiswa sebanyak 70% serta (7) Jumlah penciptaan inovasi di PS D4 Animasi sebesar 0%.

Berikutnya untuk mencapai sasaran strategis 2 : “Meningkatkan kualitas pelaksanaan PBM dan updating kurikulum yang sesuai dengan dinamika dan kebutuhan pengguna lulusan” dinilai cukup berhasil, sasaran strategis ini didukung oleh Lima Belas indikator kinerja, yaitu: 1) Rasio jumlah mahasiswa terhadap dosen, 2) Persentase jumlah mahasiswa PS D4 Animasi yang memperoleh IPK di atas 3.00, 3) Jumlah/persentase dosen berkualifikasi S-2. 4)

Jumlah/persentase dosen bersertifikat pendidik. 5) Persentase jumlah dosen dengan jabatan lektor kepala atau Guru Besar, 6). Persentase tenaga kependidikan dengan ijazah S2, 7) Jumlah mahasiswa yang memiliki sertifikat kompetensi dan profesi, 8) Jumlah mahasiswa berwirausaha, 9) jumlah mahasiswa berprestasi, 10) jumlah mahasiswa penerima beasiswa, 11) Lama waktu Updating Kurikulum 12) Jumlah Kerjasama Eksternal dengan PS D4 Animasi 13) jumlah mahasiswa yang langsung bekerja sesuai bidangnya, dan 14) Persentase lulusan tepat waktu.

Ketercapaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut : (1) rasio jumlah mahasiswa terhadap dosen sebesar 100%. (2) jumlah mahasiswa dengan IPK di atas 3.00 sebanyak 80%. (3) jumlah/persentase dosen berkualifikasi S-2 sebesar 100% (4) jumlah/persentase dosen bersertifikat pendidik sebanyak 0% . (5) persentase jumlah dosen dengan jabatan lektor kepala atau guru besar dengan jumlah persentase 0%, dan belum ada dosen yang memiliki jabatan guru besar. (6) persentase jumlah tenaga kependidikan dengan ijazah S1 sebanyak 70%. (7) Jumlah mahasiswa yang memiliki sertifikat kompetensi dan profesi sebanyak 0%, (8) Jumlah mahasiswa berprestasi sebanyak sampai saat ini sebanyak 80%, (9) Jumlah penerima beasiswa sebanyak 0%, (10) lama waktu updating kurikulum sebesar 100% (11) jumlah kerjasama eksternal sebanyak 100%, (12) PS D4 Animasi belum memiliki lulusan, tetapi semua mahasiswa Angkatan 2021 sedang mempersiapkan penyusunan Tugas Akhir (13) sampai saat ini belum ada lulusan di PS D4 Animasi karena Angkatan tertingginya adalah Angkatan 2021, (14) saat ini PS D4 Animasi belum memiliki lulusan sehingga belum dapat mengukur persentase lulusan tepat waktu.

Untuk mengukur capaian sasaran strategis 3 : “Mengalokasikan dana untuk penelitian, pengabdian kepada masyarakat, penciptaan inovasi serta publikasi bagi seluruh Dosen”. Dinilai cukup berhasil. Sasaran strategis ini didukung oleh delapan Indikator kinerja, yaitu 1) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian di Politeknik, 2) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian pihak luar, 3) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Politeknik, 4) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di pihak luar, 5) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di Politeknik, 6) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di pihak luar, 7) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di Politeknik, 8) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di pihak luar.

Ketercapaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut : yaitu 1) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian di Politeknik SSR sebesar 100%, 2) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian pihak luar sebesar 100%, 3) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Politeknik sebesar 100%, 4) ketersediaan alokasi dana untuk

kegiatan pengabdian kepada masyarakat pihak luar sebesar 100%, 5) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di Politeknik SSR sebesar 100% , 6) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di pihak luar sebesar 100%, 7) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di Politeknik sebesar 100%, 8) Ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi pihak luar sebesar 100%.

Lebih lanjut untuk mengukur capaian sasaran strategis 4 : “Fasilitasi publikasi hasil penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat seluruh Dosen dalam memenuhi standar penulisan pada jurnal nasional terakreditasi dan/atau jurnal internasional bereputasi”. Dinilai cukup berhasil. Sasaran strategis ini didukung oleh lima indikator kinerja, yaitu 1) kecukupan dan aksesibilitas sarana Pendidikan, 2) kecukupan dan aksesibilitas sarana teknologi informasi dan komunikasi, 3) kecukupan dan aksesibilitas prasarana 4) jumlah sitasi karya ilmiah dan 5) terupdatenya roadmap yang memayungi tema penelitian serta pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa,.

Ketercapaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut : yaitu (1) kecukupan dan aksesibilitas sarana Pendidikan sebesar 100%, (2) kecukupan dan aksesibilitas sarana teknologi informasi dan komunikasi sebesar 100%, (3) kecukupan dan aksesibilitas prasarana sebesar 100%. (4) jumlah sitasi karya ilmiah sebesar 0%, (5) terupdatenya roadmap yang memayungi tema penelitian serta pengabdian sebesar 100%

Sasaran terakhir adalah sasaran strategis 5 : “Mengalokasikan dana untuk penerbitan jurnal Program Studi D4 Animasi yang terakreditasi”. Dinilai cukup berhasil. sasaran strategis ini didukung oleh dua indikator kinerja, Sasaran strategis ini didukung oleh indikator kinerja, yaitu 1) tersedianya jurnal ilmiah yang dikelola oleh PS D4 Animasi, 2) tersedianya alokasi dana untuk penerbitan jurnal ilmiah

Ketercapaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut : yaitu 1) tersedianya jurnal ilmiah yang dikelola oleh PS D4 Animasi sebesar 0%, 2) tersedianya alokasi dana untuk penerbitan jurnal ilmiah sebesar 100%.

2. Analisis SWOT atau analisis lain yang relevan

Analisis strategi pengembangan yang digunakan dalam rangka meningkatkan pengembangan Program Studi D4 Animasi dengan menggunakan analisis SWOT. Berdasarkan evaluasi kinerja di atas, maka diperoleh elemen factor-faktor internal dan eksternal seperti disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 13. Faktor Eksternal dan Internal

No	Perumusan Identifikasi Faktor Internal
1	Jumlah penelitian Dosen
2	Jumlah Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen
3	Jumlah Penelitian antara dosen dan mahasiswa
4	Jumlah Pengabdian Kepada masyarakat antara dosen dan mahasiswa
5	Jumlah Penciptaan Inovasi di PS D4 Animasi
6	Rasio Jumlah Mahasiswa Terhadap Dosen
7	Persentase Jumlah Mahasiswa PS D4 Animasi yang memperoleh IPK di atas 3.00
8	Jumlah/Persentase Dosen Berkualifikasi S-2
9	Persentase jumlah dosen dengan jabatan lektor kepala atau Guru Besar
10	Persentase tenaga kependidikan dengan ijazah S1
11	Jumlah mahasiswa yang memiliki sertifikat kompetensi dan profesi
12	Jumlah mahasiswa berwirausaha
13	jumlah mahasiswa berprestasi
14	Lama waktu Updating Kurikulum
15	Persentase lulusan tepat waktu
16	rata-rata lama studi
17	ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian di Politeknik SSR
18	ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Politeknik SSR
19	ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di Politeknik SSR
20	ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di Politeknik SSR
21	kecukupan dan aksesibilitas sarana Pendidikan
22	kecukupan dan aksesibilitas sarana teknologi informasi dan komunikasi
23	kecukupan dan aksesibilitas prasarana
24	tersedianya roadmap yang memayungi tema penelitian serta pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa
25	tersedianya jurnal ilmiah yang dikelola oleh PS D4 Animasi
26	tersedianya alokasi dana untuk penerbitan jurnal ilmiah

No	Perumusan Identifikasi Faktor Eksternal
1	Jumlah Publikasi Nasional
2	Jumlah Publikasi Internasional
3	Jumlah Mahasiswa Penerima Beasiswa
4	Jumlah Mahasiswa yang langsung bekerja sesuai bidangnya
5	Jumlah Kerjasama Dengan PS D4 Animasi
6	Ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian pihak luar

7	Ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian pada masyarakat pihak luar
8	Ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi dari pihak luar
9	Ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi dari pihak luar
10	Jumlah sitasi karya ilmiah
11	Jumlah Dosen Bersertifikasi Pendidik

Berdasarkan penilaian kinerja, maka factor internal dan eksternal tersebut dapat dikategorikan menjadi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dengan melakukan pembobotan berdasarkan skala likert, dengan skala sebagai berikut :pencapaian 0% diberikan nilai 0, pencapaian 1%-50% diberikan nilai 1, pencapaian 51%-60% diberikan nilai 2, pencapaian antara 61%-70% diberikan nilai 3, pencapaian antara 71%-80% diberikan nilai 4, dan pencapaian diatas 80% diberikan nilai 5. Lalu dari poin tersebut dihitung nilai keseluruhan pada masing-masing factor internal maupun eksternal, selanjutnya dirata-ratakan untuk mendapatkan bobot seperti tabel di bawah ini :

Tabel 14. Pembobotan Faktor Internal PS D4 Animasi

No	Faktor Internal	Bobot	Kriteria
1	Penelitian Dosen	0.036	W
2	Pengabdian Pada Masyarakat Dosen	0.036	W
3	Penelitian antara Dosen dan Mahasiswa	0.060	S
4	Pengabdian Masyarakat antara dosen dan Mahasiswa	0.036	W
5	Penciptaan Inovasi	0.048	S
6	Rasio Mahasiswa dan Dosen	0.060	S
7	Mahasiswa IPK diatas 3.00	0.036	W
8	Dosen kualifikasi S-3	0.012	W
9	Dosen jabatan Lektor Kepala/Guru Besar	0.012	W
10	Tenaga Kependidikan Ijazah S2	0.012	W
11	Mahasiswa memiliki Sertifikat Kompetensi dan profesi	0.012	W
12	Mahasiswa Berwirausaha	0.048	S
13	Mahasiswa Berprestasi	0.048	S
14	Updating Kurikulum	0.036	W
15	Lulusan tepat waktu	0.000	W
16	Lama Studi S-1	0.000	W
17	Dana Penelitian dari Politeknik	0.060	S
18	Dana Pengabdian pada Masyarakat dari Politeknik	0.060	S
19	Dana penciptaan inovasi dari politeknike	0.060	S
20	Dana untuk publikasi dari Politeknik	0.060	S

No	Faktor Internal	Bobot	Kriteria
21	Kecukupan sarana Pendidikan	0.048	S
22	Kecukupan sarana IT dan Komunikasi	0.024	W
23	Kecukupan prasarana	0.048	S
24	Tersedianya roadmap penelitian dan pengabdian pada masyarakat	0.036	W
25	Tersedianya jurnal Ilmiah di PS D4 Animasi	0.060	S
26	Dana untuk penerbitan jurnal ilmiah	0.060	S
Rata-Rata		0.038	

Berdasarkan perhitungan bahwa nilai benchmark atau rata-rata dari seluruh factor internal adalah sebesar 0.038 factor internal tersebut kemudian dibagi menjadi dua bagian, yaitu factor internal yang diatas nilai rata-rata, dikelompokkan menjadi kekuatan (*strength*) dan factor internal yang dibawah rata-rata dikelompokkan menjadi kelemahan (*weakness*).

Tabel 15. Pembobotan Faktor Eksternal PS D4 Animasi

No	Faktor Eksternal	Bobot	Kriteria
1	Publikasi Ilmiah Nasional	0.120	O
2	Publikasi Internasional	0.120	O
3	Mahasiswa penerima Beasiswa	0.120	O
4	Mahasiswa langsung bekerja	0.000	T
5	Kerjasama dengan pihak eksternal	0.120	O
6	Dana untuk penelitian dari pihak luar	0.080	T
7	Dana untuk pengabdian pada masyarakat dari pihak luar	0.080	T
8	Dana untuk penciptaan inovasi dari pihak luar	0.080	T
9	Dana publikasi dari pihak luar	0.080	T
10	Sitasi karya ilmiah	0.040	T
11	Dosen bersertifikasi pendidik	0.160	O
Rata-rata		0.091	

Berdasarkan perhitungan bahwa nilai benchmark atau rata-rata dari seluruh factor internal adalah sebesar 0.091 factor internal tersebut kemudian dibagi menjadi dua bagian, yaitu factor internal yang diatas nilai rata-rata, dikelompokkan menjadi kesempatan (*opportunity*) dan faktor internal yang dibawah rata-rata dikelompokkan menjadi ancaman (*Threat*).

Setelah faktor internal dikelompokkan menjadi kekuatan dan kelemahan, dan factor eksternal menjadi peluang dan ancaman, langkah selanjutnya adalah pembobotan IFAS-EFAS dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 16. Pembobotan IFAS

Faktor Internal	Nilai Rata-Rata	Urgensi (Rating)	Nilai Rata-Rata x Rating
Kekuatan (<i>Strengths</i>)			
1. Penelitian antara Dosen dan Mahasiswa	0,060	3,4	0,20
2. Rasio Mahasiswa dan Dosen			
3. Mahasiswa Berwirausaha			
4. Mahasiswa Berprestasi	0,060	3,5	0,21
5. Penciptaan Inovasi	0,048	3,1	0,15
6. Dana Penelitian dari Politeknik	0,048	3,2	0,15
7. Dana Pengabdian kepada Masyarakat dari Politeknik	0,048	3,1	0,15
8. Dana Penciptaan Inovasi dari Politeknik	0,060	3,3	0,20
9. Dana untuk Publikasi dari Politeknik	0,060	3,3	0,20
10. Kecukupan Sarana Pendidikan			
11. Kecukupan Prasarana			
12. Tersedianya Jurnal Ilmiah di PS D4 Animasi	0,060	3,3	0,20
13. Dana untuk Penerbitan jurnal Ilmiah	0,060	3,3	0,20
	0,048	3,3	0,16
	0,048	3,3	0,16
	0,060	3,1	0,19
	0,060	3,3	0,20
Total Strengths			2,36
Kelemahan (<i>Weakness</i>)			
1. Penelitian Dosen	0,036	3,5	0,13
2. Pengabdian kepada Masyarakat Dosen	0,036	3,5	0,13
3. Pengabdian Masyarakat antara Dosen dan Mahasiswa			
4. Mahasiswa IPK diatas 3,00	0,036	3,4	0,12
5. Dosen Kualifikasi S-3			
6. Dosen Jabatan Lektor Kepala/Guru Besar			

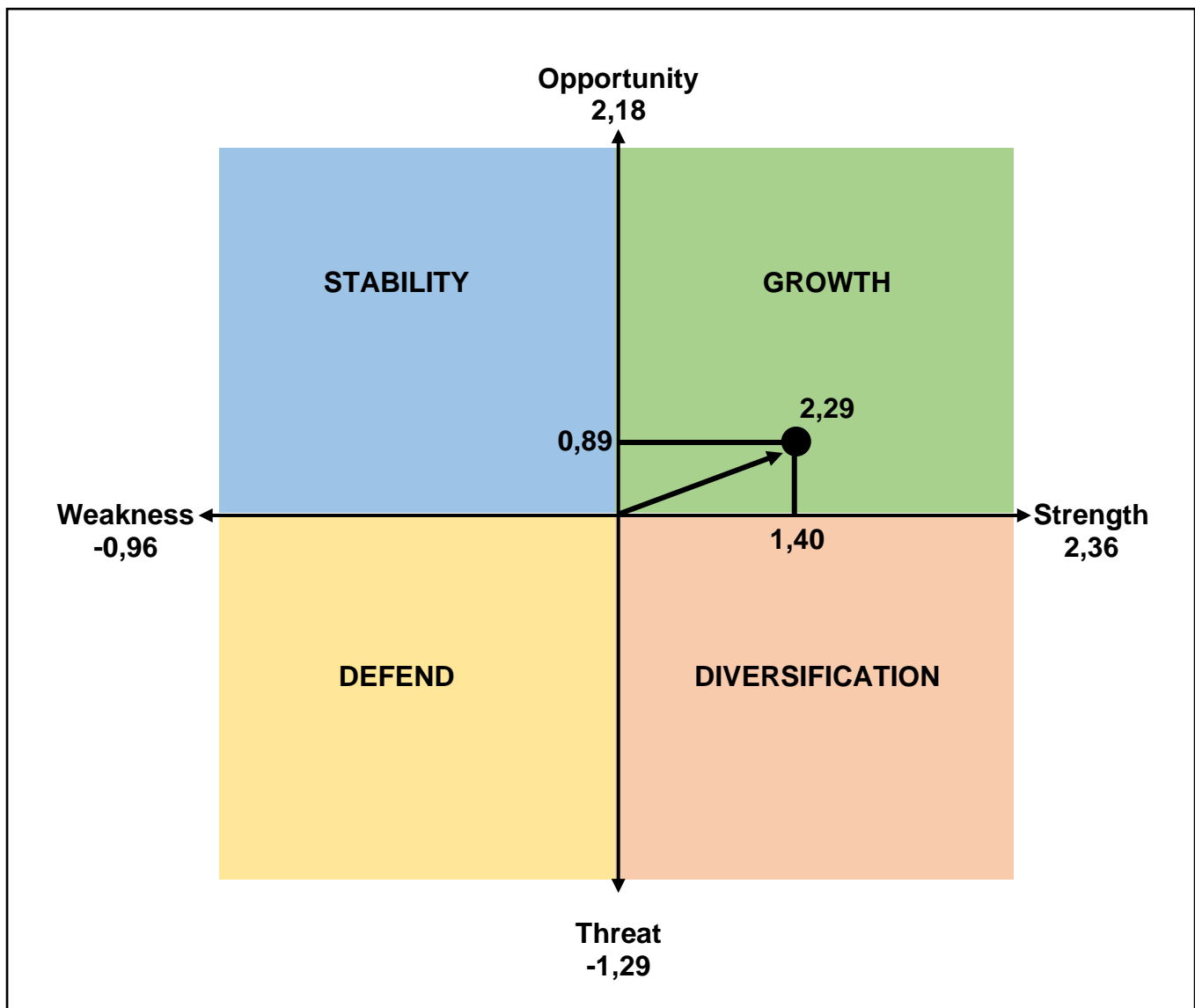
7. Tenaga Kependidikan Ijazah S2	0,036	3,2	0,12
8. Mahasiswa memiliki Sertifikat Kompetensi dan Profesi	0,012	3,4	0,04
9. Updating Kurikulum	0,012	3,4	0,04
10. Lulusan Tepat Waktu			
11. Lama Studi S-1			
12. Kecukupan Sarana IT dan Komunikasi	0,012	3	0,04
13. Tersedianya Roadmap Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat	0,012	3,2	0,04
	0,036	3,3	0,12
	0,000	3,4	0,00
	0,000	3,4	0,00
	0,024	3,2	0,08
	0,036	3,3	0,12
Total Weakness			0,96

Tabel 17. Pembobotan EFAS

Faktor Eksternal	Nilai Rata-Rata	Urgensi (Rating)	Nilai Rata-Rata x Rating
Peluang (<i>Opportunities</i>)			
1. Publikasi Ilmiah Nasional	0,120	3,5	0,42
2. Publikasi Internasional			
3. Mahasiswa Penerima Beasiswa	0,120	3,5	0,42
4. Kerjasama dengan Pihak Eksternal	0,120	3,2	0,38
5. Dosen Bersertifikasi Pendidik	0,120	3,4	0,41
	0,160	3,4	0,54
Total Opportunities			2,18
Ancaman (<i>Threats</i>)			

1. Mahasiswa langsung bekerja	0,000	3,4	0,00
2. Dana untuk penelitian dari pihak luar	0,087	3,3	0,29
3. Dana untuk pengabdian kepada masyarakat dari pihak luar	0,087	3,3	0,29
4. Dana untuk penciptaan inovasi dari pihak luar	0,087	3,3	0,29
5. Dana publikasi dari pihak luar	0,087	3,3	0,29
6. Sitasi karya ilmiah	0,043	3,2	0,14
Total Threats			1,29

Dari tabel (IFAS) di atas diperoleh hasil bahwa nilai skor untuk factor kekuatan dan kelemahan adalah 2.36 dan 0.96, sedangkan dari tabel (EFAS) diperoleh nilai skor untuk factor peluang dan ancaman adalah sebesar 2.18 dan 1.29. Nilai skor kekuatan ternyata diatas nilai skor kelemahan dengan selisih nilai 1.4. dan nilai skor peluang pun ternyata di atas nilai skor ancaman dengan selisih 0.89. Dari hasil identifikasi factor-faktor tersebut dan penentuan selisih skor, kemudian digambarkan dalam diagram SWOT, dimana factor kekuatan dan peluang diberi nilai positif (+), sedangkan factor kelemahan dan ancaman diberi nilai negative (-) . diagram SWOT tersebut disajikan pada gambar berikut :



Gambar 4. Diagram Analisis SWOT PS D4 Animasi

Berdasarkan gambar diagram kartesius SWOT di atas, diketahui bahwa posisi PS D4 Animasi berada pada kuadran I, yaitu pada posisi *Growth*. Untuk penjelasan mengenai strategi pengembangan akan di jelaskan pada sub berikutnya.

3. Strategi Pengembangan

Untuk mengetahui prioritas dan keterkaitan antar strategi berdasarkan pembobotan SWOT-nya, maka dilakukan interaksi kombinasi strategi internal-eksternal. Perumusan strategi tersebut disusun berdasarkan factor internal, meliputi *strength* dan *weekness*, serta factor eksternal meliputi , *opportunity* dan *threat* kedalam matrix interaksi IFAS – EFAS SWOT seperti tabel berikut :

Tabel 18. matrix interaksi IFAS – EFAS SWOT

<div style="text-align: center;"> <p>IFAS</p> <p>EFAS</p> </div>	<p>Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian antara Dosen dan Mahasiswa • Rasio Mahasiswa dan Dosen • Mahasiswa Berwirausaha • Mahasiswa Berprestasi • Penciptaan Inovasi • Dana Penelitian dari Politeknik • Dana Pengabdian pada Masyarakat dari Politeknik • Dana penciptaan inovasi dari Politeknik • Dana untuk publikasi dari Politeknik • Kecukupan sarana Pendidikan • Kecukupan prasarana • Tersedianya jurnal Ilmiah di PS D4 Animasi • Dana untuk penerbitan jurnal ilmiah 	<p>Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Dosen • Pengabdian Pada Masyarakat Dosen • Pengabdian Masyarakat antara dosen dan Mahasiswa • Mahasiswa IPK diatas 3.00 • Dosen kualifikasi S-2 • Dosen jabatan Lektor • Tenaga Kependidikan Ijazah S1 • Mahasiswa memiliki Sertifikat Kompetensi dan profesi • Updating Kurikulum • Lulusan tepat waktu • Lama Studi SARJANA TERAPAN (D4) • Kecukupan sarana IT dan Komunikasi • Tersedianya roadmap penelitian dan pengabdian pada masyarakat
<p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publikasi Ilmiah Nasional • Publikasi Internasional • Mahasiswa penerima Beasiswa • Kerjasama dengan pihak eksternal • Dosen bersertifikasi pendidik 	<p>Strategi S-O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya dukungan dana dari politeknik, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan untuk meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta dipublikasikan langsung pada jurnal yang di kelola oleh di luar politeknik. 2. Dengan tersedianya sarana dan prasarana Pendidikan, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan motivasi, etos kerja, dan semangat belajar untuk semakin memperkuat tri dharma perguruan tinggi dan memperbaiki kualitas SDM 3. Mengembangkan inovasi dan kreativitas mahasiswa untuk berprestasi dan berwirausaha serta menjalin kerjasama dengan pihak eksternal untuk peningkatan beasiswa, dan penyaluran minat serta bakat mahasiswa dalam berwirausaha maupun berkarir 	<p>Strategi W-O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong dosen untuk meningkatkan publikasi penelitian maupun pengabdian pada masyarakat pada jurnal nasional maupun internasional sesuai dengan road map penelitian dan pengabdian pada PS D4 Animasi 2. Mendorong dosen untuk mengurus jabatan fungsional serta studi lanjut pada jenjang doctoral 3. Meningkatkan kualitas lulusan dengan kerjasama dengan pihak eksternal agar memiliki mahasiswa memiliki kemampuan kompetensi dan profesi
<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa langsung bekerja • Dana untuk penelitian dari pihak luar • Dana untuk pengabdian pada masyarakat dari pihak luar • Dana untuk penciptaan inovasi dari pihak luar • Dana publikasi dari pihak luar • Sitasi karya ilmiah 	<p>Strategi S-T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan dengan baik dukungan dana dari Politeknik maupun pihak eksternal dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam rangka penguatan tridarma perguruan tinggi 2. Mempromosikan kepada mahasiswa dan pihak external untuk memanfaatkan hasil penelitian maupun pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa di PS D4 Animasi 	<p>Strategi W-T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan lebih dini kepada mahasiswa untuk menumbuhkan semangat berwirausaha dan siap kerja dengan melakukan pelatihan, magang dan praktek lapang/industri 2. Melakukan sosialisasi berbagai potensi yang dimiliki oleh PS D4 Animasi kepada pihak eksternal dalam rangka meningkatkan sumber-sumber dana eksternal untuk kebutuhan penelitian, pengabdian, perbaikan infrastruktur IT, serta inovasi

	3. Meningkatkan kapasitas dan kinerja kelembagaan PS D4 Animasi	3. Meningkatkan peran serta dosen dan mahasiswa untuk pengembangan tridarma perguruan tinggi
--	---	--

Dari nilai total masing-masing faktor, selain dapat digambarkan dalam diagram SWOT juga disajikan dalam rumusan matrik SWOT, yang akan menggambarkan nilai skor dari masing-masing kombinasi strategi seperti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 19. Kombinasi Strategi Komulatif

<div style="text-align: center;"> Faktor Internal Faktor Eksternal </div>		
	Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Strategi SO $2,36 + 2,18 = 4,54$	Strategi WO $0,96 + 2,18 = 3,14$
Ancaman (<i>Threats</i>)	Strategi ST $2,36 + 1,39 = 3,75$	Strategi WT $0,96 + 1,39 = 2,35$

Dari hasil pembobotan, maka disusun prioritas strategi berdasarkan kombinasi strategi yang memiliki nilai paling tinggi sampai yang paling rendah

Tabel 20. Strategi

Prioritas	Strategi	Bobot Nilai
I	SO (<i>Strength – Opportunity</i>)	4.54
II	ST (<i>Strength – Threat</i>)	3.75
III	WO (<i>Weakness – Opportunity</i>)	3.14
IV	WT (<i>weakness – Threat</i>)	2.35

Hasil interaksi IFAS -EFAS yang menghasilkan alternative strategi yangmendapatkan bobot paling tinggi adalah *Strength – Opportunity* (SO), yang dapat diterjemahkan sebagai stretagi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang/kesempatan yang ada. kondisi ini menguntungkan bagi PS D4 Animasi, karena dari sisi internal, PS D4 Animasi memiliki kekuatan yang lebih besar daripada kelemahannya, sedangkan dari sisi factor eksternal peluang yang ada jauh lebih besar

daripada ancaman dalam rangka mewujudkan visi, misi, tujuan dan sasaran PS D4 Animasi, perumusan strategi yang diperoleh dari kombinasi elemen SWOT, sehingga menghasilkan kombinasi strategi sebagai berikut :

- a. Dengan adanya dukungan dana dari Politeknik, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan untuk meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta dipublikasikan langsung pada jurnal di luar institusi.
- b. Dengan tersedianya sarana dan prasarana Pendidikan, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan motivasi, etos kerja, dan semangat belajar untuk semakin memperkuat tri dharma perguruan tinggi dan memperbaiki kualitas SDM
- c. Mengembangkan inovasi dan kreativitas mahasiswa untuk berprestasi dan berwirausaha serta menjalin kerjasama dengan pihak eksternal untuk peningkatan beasiswa, dan penyaluran minat serta bakat mahasiswa dalam berwirausaha maupun berkarir.

4. Program Keberlanjutan

Berdasarkan analisis di atas, program keberlanjutan PS D4 Animasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 21. Program Keberlanjutan

No	Strategi	Sasaran	Program Keberlanjutan
1	Dengan adanya dukungan dana dari Politeknik, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan untuk meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta dipublikasikan di luar institusi.	Meningkatnya jaringan kerjasama dengan berbagai pihak dalam kegiatan pengembangan pengelolaan Program Studi, penelitian, pengajaran dan pengabdian kepada masyarakat.	Meningkatkan jejaring kerjasama/kemitraan dengan instansi pemerintah pusat dan daerah, perbankan dan lembaga terkait lainnya baik dalam maupun luar negeri
2	Dengan tersedianya sarana dan prasarana Pendidikan, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan motivasi, etos kerja, dan semangat belajar untuk semakin memperkuat tri dharma perguruan tinggi dan memperbaiki kualitas SDM	Meningkatnya kualitas proses belajar mengajar	<div>Penyelenggaraan proses belajar mengajar yang terjadwal dan terstruktur.</div> <div>Kurikulum berbasis kompetensi yang disesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan pemangku kepentingan.</div> <div>Menjadikan hasil penelitian sebagai basis pengembangan keilmuan dan pembelajaran</div> <div>Pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang efektivitas pembelajaran</div> <div>Memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melalui bedah kasus dan studi lapangan, dalam rangka meningkatkan kemampuan analisis masalah dan penetapan</div>

			alternatif jalan keluar dari permasalahan manajerial Animasi beserta konsekuensinya.
		Meningkatnya Kualitas Sumber Daya Manusia (Dosen dan tenaga kependidikan dan peserta didik)	Pengembangan kualitas SDM secara terpadu dan berkesinambungan, seperti : Pengiriman dosen dan tenaga kependidikan untuk mengikuti pelatihan
			Fasilitasi bantuan pendidikan bagi SDM, seperti : Pengiriman dosen untuk sertifikasi, Mendorong dosen untuk menjadi pembicara pada seminar/workshop ilmiah di dalam maupun di luar negeri.
		Optimalisasi penyediaan sarana, prasarana, metoda pembelajaran berbasis teknologi, laboratorium, perpustakaan dan sarana lain yang sesuai dengan kebutuhan	Kegiatan pengadaan dan peningkatan kualitas sarana prasarana ruang kuliah, laboratorium dan perpustakaan yang memadai, kendaraan operasional, sarana IT,
3	Mengembangkan inovasi dan kreativitas mahasiswa untuk berprestasi dan berwirausaha serta menjalin kerjasama dengan pihak eksternal untuk peningkatan beasiswa, dan penyaluran minat serta bakat mahasiswa dalam berwirausaha maupun berkarir	Peningkatan kualitas Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan organisasi di tingkat program studi dan Politeknik sebagai wahana latihan pengembangan <i>soft skill</i> mahasiswa.	Melalui kegiatan pembinaan UKM, pendampingan dalam penyusunan proposal kegiatan yang kompetitif, pendampingan dalam kunjungan lapangan, pembinaan dan pelatihan Animasi organisasi, kewirausahaan dan pengalaman kerja mahasiswa.
		Mempertahankan sumber beasiswa yang ada bagi mahasiswa dan mencari sumber beasiswa yang baru	Melaksanakan penjajagan untuk mendapatkan beasiswa
		Program Studi D4 Animasi dikenal dan didengar serta dijadikan acuan dalam pengembangan Animasi	Melaksanakan penjajagan dan saling tukar informasi di tingkat regional dan nasional baik dengan perguruan tinggi, lembaga bisnis, maupun lembaga terkait lainnya

BAB III. PENUTUP

Laporan Evaluasi Diri PS D4 Animasi menyajikan informasi tentang hasil-hasil kinerja yang telah dicapai secara menyeluruh, dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan tinggi agar dapat memberikan nilai tambah dan manfaat bagi masyarakat, serta strategi dan program keberlanjutan yang akan dicapai oleh PS D4 Animasi kedepannya. Berbagai keberhasilan maupun kekurangan tergambar dalam capaian indikator kinerja utama dan tambahan yang secara rinci disajikan pada tabel, grafik, gambar dan uraian pada bab sebelumnya.

Secara keseluruhan dari lima sasaran strategis yang menjadi program di PS D4 Animasi, sebagian besar sudah tercapai.

Capaian sasaran strategis pertama dinilai cukup berhasil, sasaran strategis ini didukung oleh tujuh indikator kinerja, yaitu : 1) jumlah publikasi nasional, 2) Jumlah publikasi internasional, 3) Jumlah Penelitian Dosen, 4) Jumlah pengabdian kepada masyarakat dosen 5) jumlah penelitian antara dosen dengan mahasiswa, 6) jumlah pengabdian kepada masyarakat antara dosen dengan mahasiswa dan 7) Jumlah penciptaan Inovasi di PS D4 Animasi.

Berikutnya untuk mencapai **sasaran strategis 2** dinilai belum berhasil dengan sasaran strategis ini didukung oleh Lima Belas indikator kinerja, yaitu: 1) Rasio jumlah mahasiswa terhadap dosen, 2) Persentase jumlah mahasiswa PS D4 Animasi yang memperoleh IPK di atas 3.00, 3) Jumlah/persentase dosen berkualifikasi S-2. 4) Jumlah/persentase dosen bersertifikat pendidik. 5) Persentase jumlah dosen dengan jabatan lektor kepala atau Guru Besar, 6). Persentase tenaga kependidikan dengan ijazah s2, 7) Jumlah mahasiswa yang memiliki sertifikat kompetensi dan profesi, 8) Jumlah mahasiswa berwirausaha, 9) jumlah mahasiswa berprestasi, 10) jumlah mahasiswa penerima beasiswa, 11) Lama waktu Updating Kurikulum 12) Jumlah Kerjasama Eksternal dengan PS D4 Animasi 13) jumlah mahasiswa yang langsung bekerja sesuai bidangnya, 14) Persentase lulusan tepat waktu, dan 15) rata-rata lama studi S-1.

Capaian sasaran strategis 3, Sasaran strategis dinilai cukup berhasil ini didukung oleh delapan Indikator kinerja, yaitu 1) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian di politeknik, 2) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penelitian pihak luar, 3) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di politeknik, 4) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat di pihak luar, 5) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di politeknik, 6) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan penciptaan inovasi di pihak luar, 7) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di politeknik, 8) ketersediaan alokasi dana untuk kegiatan publikasi di pihak luar.

Capaian sasaran strategis 4, Sasaran strategis dinilai cukup berhasil didukung oleh lima indikator kinerja, yaitu 1) kecukupan dan aksesibilitas sarana Pendidikan, 2) kecukupan dan aksesibilitas sarana teknologi informasi dan komunikasi, 3) kecukupan dan aksesibilitas prasarana 4) jumlah sitasi karya ilmiah dan 5) terupdatenya roadmap

yang memayungi tema penelitian serta pengabdian masyarakat dosen dan mahasiswa.

Capaian sasaran strategis 5, Sasaran strategis ini dinilai cukup berhasil dengan didukung oleh indikator kinerja, yaitu 1) tersedianya jurnal ilmiah yang dikelola oleh PS D4 Animasi, 2) tersedianya alokasi dana untuk penerbitan jurnal ilmiah.

Analisis strategi pengembangan yang digunakan dalam rangka meningkatkan pengembangan PS D4 Animasi dengan menggunakan analisis SWOT. Dari tabel (IFAS) di atas diperoleh hasil bahwa nilai skor untuk faktor kekuatan dan kelemahan adalah 2.36 dan 0.96, sedangkan dari tabel (EFAS) diperoleh nilai skor untuk factor peluang dan ancaman adalah sebesar 2.18 dan 1.29. Nilai skor kekuatan ternyata diatas nilai skor kelemahan dengan selisih nilai 1.4. dan nilai skor peluang pun ternyata di atas nilai skor ancaman dengan selisih 0.89. Berdasarkan gambar diagram kartesius SWOT di atas, diketahui bahwa posisi PS D4 Animasi berada pada kuadran I, yaitu pada posisi Growth. Hasil interaksi IFAS -EFAS yang menghasilkan alternative strategi yangmendapatkan bobot paling tinggi adalah Strength – Opportunity (SO), yang dapat diterjemahkan sebagai stretagi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang/kesempatan yang ada. kondisi ini menguntungkan bagi PS D4 Animasi, karena dari sisi internal, PS D4 Animasi memiliki kekuatan yang lebih besar daripada kelemahannya, sedangkan dari sisi factor eksternal peluang yang ada jauh lebih besar daripada ancaman dalam rangka mewujudkan visi,misi, tujuan dan sasaran PS D4 Animasi, perumusan strategi yang diperoleh dari kombinasi elemen SWOT,sehingga menghasilkan kombinasi strategi sebagai berikut :

1. Dengan adanya dukungan dana dari politeknik, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan untuk meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta dipublikasikan langsung pada jurnal yang di kelola oleh PS D4 Animasi maupun di luar institusi.
2. Dengan tersedianya sarana dan prasarana Pendidikan, PS D4 Animasi dapat memanfaatkan motivasi, etos kerja, dan semangat belajar untuk semakin memperkuat tri dharma perguruan tinggi dan memperbaiki kualitas SDM
3. Mengembangkan inovasi dan kreativitas mahasiswa untuk berprestasi dan berwirausaha serta menjalin kerjasama dengan pihak eksternal untuk peningkatan beasiswa, dan penyaluran minat serta bakat mahasiswa dalam berwirausaha maupun berkarir.

Berdasarkan analisis di atas, program keberlanjutan PS D4 Animasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi informasi untuk mendukung efek pembelajaran.
2. Kurikulum berbasis kemampuan yang telah disesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan pada pemangku kepentingan.
3. Menyelenggarakan proses Pendidikan dan pembelajaran yang tercerna dan terstruktur.

4. Memperluas jaringan Kerjasama atau kemitraan dengan instansi pemerintah pusat dan daerah secara nasional maupun internasional, pengusaha dan instansi terkait lainnya.
5. Menggunakan hasil penelitian sebagai dasar pengembangan dan pembelajaran ilmiah.
6. Memberi mahasiswa pengalaman belajar melalui studi kasus dan studi lapangan
7. Pembangunan Berkelanjutan Terpadu dengan Kualitas SDM seperti: Mengirim dosen dan tendik mengikuti pelatihan lebih lanjut
8. Mempromosikan bantuan pendidikan untuk sumber daya manusia seperti : Penempatan dosen untuk penelitian lebih lanjut (calon program doktor), dosen sebagai pembicara pada seminar/lokakarya dalam dan luar negeri.
9. Kegiatan untuk memperoleh dan meningkatkan kualitas infrastruktur yang sesuai untuk auditorium, laboratorium, perpustakaan, kendaraan darurat, fasilitas IT dan desa yang dipantau.
10. Melakukan penjangkauan untuk menerima beasiswa
11. Melakukan pengkajian regional dan nasional serta pertukaran informasi dengan perguruan tinggi, lembaga bisnis dan lembaga terkait lainnya.

Dengan semakin baiknya pemahaman terhadap permasalahan dalam pencapaian kinerja serta didukung oleh komitmen semua unit kerja dan pimpinan politeknik, PS D4 Animasi akan terus berupaya untuk meningkatkan kinerjanya sesuai dengan tugas pokok, fungsi dan tanggung jawabnya sebagai Lembaga Pendidikan Tinggi.