

**DOKUMEN KURIKULUM  
PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL**



**FAKULTAS LOGISTIK, TEKNOLOGI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS LOGISTIK DAN BISNIS INTERNASIONAL  
TAHUN 2023**

## Identitas Program Studi

1	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Logistik dan Bisnis Internasional
2	Nama Unit Pengelola Program Studi	Fakultas Logistik Teknologi dan Bisnis
	Nama Program Studi	Bisnis Digital
	Jenjang Pendidikan	Sarjana Satu (S1)
	Alamat Prodi	Jl. Sariasih No.54, Sarijadi Bandung 40151
	Status Akreditasi beserta Badan Akreditasinya	Baik (275/SK/BAN-PT/Ak-PNB/PT/IV/2023)
	No & tngl Sk Pendirian	334/E/O/2022 , 24 Mei 2022
	Type	Full Time
	Gelar/sebutan Lulusan	Sarjana Bisnis Digital (S.Bns)
	Media sosial	
	a. Website	<a href="https://bd.ulbi.ac.id/">https://bd.ulbi.ac.id/</a>
	b. instagram	bisnisdigital_ulbi
	c. Tiktok	@bisnisdigital_ulbi
	Lama studi dan jumlah beban studi (SKS)	8 Semester , 144 SKS
	Persyaratan Calon Mahasiswa Baru dan Mekanisme Seleksi	SMA/SMK/MA ; jalur CBT, UTBK, Transfer, Alih Jenjang
	Tanggal dimulainya kegiatan Akademik	

## **Identitas Tim Penyusun Dokumen Kurikulum**

Evaluator/Verifikator

Nama	:	Dr. Melia Eka Lestiani, S.T., M.T
Nik	:	115.71.190

Ketua Pelaksana

Nama	:	Y. Casmadi, S.E.,M.M
Nik	:	101.66.022

Anggota :

Nama	:	Rahma Hanum, S.Kom.,M.Kom
Nik	:	122.90.287

Nama	:	Lukman Abdul Azizul Hakim, S.E.,M.M
Nik	:	122.94.295

Nama	:	Nava Gia Ginasta, S.Tr.Kom.,M.kom
Nik	:	122.95.292

Nama	:	Triantya Wahyu Wirati, S.E.,M.M
Nik	:	122.84.296

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Kami dapat Menyusun dan menyelesaikan dokumen kurikulum Program Studi Bisnis Digital ini. Kurikulum ini dirancang sebagai panduan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan pesat di bidang bisnis digital.

Program Studi Bisnis Digital bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi dalam mengelola dan mengembangkan bisnis di era digital. Kurikulum ini mencakup berbagai mata kuliah yang mencerminkan kebutuhan saat ini, termasuk *e-commerce*, *digital marketing*, *data analytics*, serta aspek hukum dan etika dalam bisnis digital. Kami berupaya menghasilkan lulusan yang siap bersaing di pasar global dan mampu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi digital.

Kami menyadari bahwa perubahan di dunia digital terjadi sangat cepat, sehingga kurikulum ini perlu terus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan terbaru. Oleh karena itu, kami sangat menghargai masukan, kritik, dan saran dari seluruh pemangku kepentingan untuk penyempurnaan kurikulum ini di masa mendatang.

Terima kasih Kami ucapkan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan dokumen ini, termasuk dosen, praktisi industri, dan para ahli di bidang bisnis digital. Semoga kurikulum ini dapat menjadi panduan yang efektif dalam mencetak profesional yang berkualitas dan berdaya saing tinggi di era digital.

Bandung, 1 Agustus 2024

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

Identitas Program Studi .....	1
Identitas Tim Penyusun Dokumen Kurikulum.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI .....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
DAFTAR TABEL .....	6
BAB-1 PENDAHULUAN .....	7
BAB 2 VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN NILAI UNIVERSITAS .....	21
BAB 3 VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN NILAI FAKULTAS .....	24
BAB 4 PROFIL DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN .....	26
BAB 5 PETA MATA KULIAH DAN STRUKTUR KURIKULUM .....	42
BAB 6 STRATEGI DAN EVALUASI PEMBELAJARAN .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Penyusunan Kurikulum .....	8
Gambar 2. 1 Roadmap ULBI .....	22
Gambar 4. 1 Organisasi Matakuliah.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Hasil Evaluasi Kurikulum dengan Indikator Ketercapaian.....	12
Tabel 1. 2 Perubahan Mata Kuliah.....	14
Tabel 4. 1 Profil Lulusan Bisnis Digital ULBI .....	26
Tabel 4. 2 Diskripsi CPL.....	27
Tabel 4. 3 Jenjang Kualifikasi.....	28
Tabel 4. 4 Bahan Kajian.....	28
Tabel 4. 5 Hubungan Bahan Kajian dengan Capaian Pembelajaran.....	32
Tabel 4. 6 Hubungan Mata Kuliah dengan Bahan Kajian.....	33
Tabel 4. 7 Hubungan Mata Kuliah Dengan Capaian Pembelajaran.....	36

## **BAB-1 PENDAHULUAN**

Kurikulum Bisnis Digital merupakan suatu rencana pembelajaran yang disusun secara cermat untuk memberikan pemahaman mendalam tentang aspek bisnis dalam konteks dunia digital. Tujuan utama dari kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang diperlukan untuk sukses dalam lingkungan bisnis yang didorong oleh teknologi digital. Dalam kurikulum Bisnis Digital materi pembelajaran tidak hanya mencakup konsep bisnis konvensional, tetapi juga memasukkan elemen-elemen penting dari era digital. Mahasiswa akan dipandu dalam memahami bagaimana teknologi digital mempengaruhi setiap aspek bisnis, mulai dari perencanaan strategis hingga pelaksanaannya.

### **1.1 Proses Penyusunan Dokumen Kurikulum**

Kebijakan tentang kurikulum program studi perguruan tinggi telah diatur dalam SK Rektor pada perguruan tinggi tentang Pedoman penyusunan dan pengembangan program studi. Penyusunan kurikulum ini sebagai landasan penyusunan instrumen program studi baru bisnis digital. Kurikulum bisnis digital disusun dengan memperhatikan kurikulum pendidikan tinggi, capaian pembelajaran Program Studi Bisnis Digital yang fleksibel dan akomodatif terhadap perubahan dan capaian pembelajaran Perguruan Tinggi yang mengacu pada KKNI dan Visi Perguruan Tinggi. Program Studi S1 Bisnis Digital menjelaskan sejarah terbentuknya Program Studi dan alasan pendukung dari pendirian agar dapat bersaing di era Industri 4.0 dan *Society* 5.0 dengan melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dari berbagai disiplin ilmu diluar disiplin Ilmu Bisnis Digital dan Ilmu Komputer.

Penyusunan Kurikulum 2023 dikembangkan berbasis Capaian Pembelajaran (OBE) dan mengikuti tahapan perancangan kurikulum yang ditetapkan oleh Kemendikbud pada Permendikbud Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi . Selain itu tahapan penyusunan kurikulum 2023 meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Melakukan pengumpulan informasi kebutuhan masyarakat dan stakeholder yang melibatkan Asosiasi, Perguruan Tinggi, dan Calon Pengguna Lulusan.
2. Merumuskan Profil Lulusan.
3. Menentukan Capaian Pembelajaran.
4. Menentukan Bahan Kajian.
5. Menyusun matriks pembelajaran dan bahan kajian.
6. Membentuk mata kuliah dan sistem kredit semester (SKS).
7. Menyusun struktur kurikulum dan menentukan metode pembelajar.





Gambar 1. 1 Struktur Penyusunan Kurikulum

Penentuan kompetensi lulusan Program Studi S1 Bisnis Digital ULBI dilakukan dengan memperhatikan :

1. Nilai dasar ULBI
2. Masukan dari Asosiasi, calon pengguna lulusan, pemangku kepentingan di Industri Bisnis Digital dan
3. Masukan dari Asosiasi Program Studi sejenis

Untuk mempersiapkan kurikulum 2023, dibentuklah Tim kurikulum melalui SK Plt.Rektor Universitas Logistik dan Bisnis Internasional nomor : SK.394/REK-ULBI/X/2023 yang terdiri atas :

1. Dr. Melia Eka Lestiani S.T.,M.T (Evaluator dan Verifikator)
2. Y.Casmadi.,S.E,M.M (Ketua Tim Pelaksana)
3. Lukman Abdul Azizul Hakim.,S.E.,M.M
4. Rahma Hanum,S.Kom.,M.Kom
5. Triantya Wahyu Wirati, S.E.,M.M
6. [Nava Gia Ginasta](#).,S.Tr.kom., M.Kom
7. Nia Oktaprianti., Amd

## 1.2 Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study

Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study adalah dua pendekatan penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memastikan bahwa program pendidikan yang disediakan

oleh institusi memenuhi kebutuhan siswa dan relevan dengan pasar kerja.

#### **A. Hasil evaluasi pelaksanaan kurikulum**

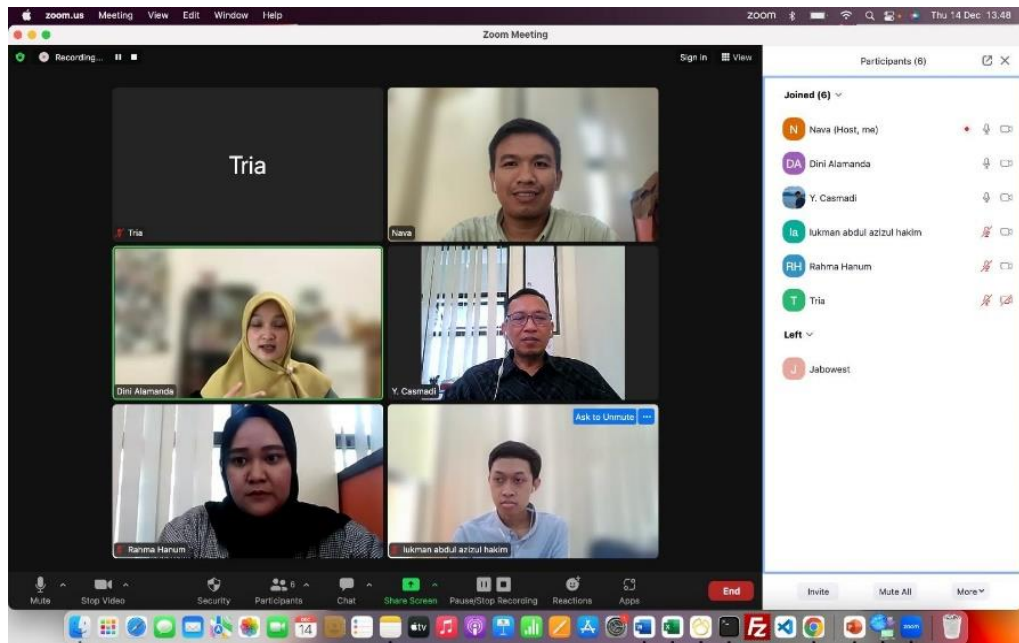
Kurikulum Program Studi memuat kurikulum yang ter up to date, sejalan dengan perkembangan dunia digital dan pencapaian VMTS dan pencapaian kompetensi lulusan, adaptable dengan kebutuhan sesuai industri serta juga secara teknis menerapkannya dan sejalan dengan setiap arahan dari regulasi yang dikeluarkan oleh Pemerintah. Pada Saat ini kurikulum yang berlaku di Prodi adalah kurikulum berbasis Outcome Based Education (OBE) dan KKNi yang sesuai dengan Kurikulum berbasis MBKM. Kurikulum MBKM ini merupakan program kebijakan baru dari kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dituangkan dalam Permendikbud No.3 tahun 2020 tentang Merdeka Belajar- Kampus Merdeka (MBKM). Selain itu kurikulum program studi menjelaskan materi pembelajaran yang mutakhir dan relevan dengan kebutuhan ekonomi dan bisnis masa depan, memiliki perspektif global, yang sesuai dengan Asosiasi Profesi dan Pendidikan Bisnis Digital (APBISDI) pada mata kuliah inti bisnis digital dan sesuai dengan visi, misi, tujuan, strategi, dan capaian pembelajaran serta dievaluasi dan dikembangkan agar sesuai dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, praktik, dan tantangan-tantangan di masa yang akan datang dengan melibatkan pemangku kepentingan.

Pada pelaksanaannya kurikulum prodi telah mengalami perubahan kurikulum, mengingat bahwa Prodi harus terus menerus melakukan evaluasi, meningkatkan dan mengembangkan kurikulum agar senantiasa bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan stakeholder. Perubahan kurikulum didasarkan pada monitoring dan evaluasi kurikulum yang dilakukan secara berkala, evaluasi ini memberikan masukan-masukan dari berbagai pihak terkait dengan kurikulum yang di gunakan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan untuk kurikulum terbaru antara lain:

1. Mengundang akademisi dari perguruan tinggi Telkom University dalam merumuskan kurikulum berbasis Outcome Based Education, pada hari Jum'at, 1 Desember 2023.



2. Mengundang akademisi dari Asosiasi Profesi dan Pendidikan Bisnis Digital (APBISDI) untuk merumuskan kurikulum yang relevan dengan Bisnis Digital, pada hari Kamis, 14 Desember 2023.



3. Mengundang praktisi dari PT Kazee Digital Indonesia perusahaan startup Big Data dan AI terkemuka di Indonesia, yang dikenal sebagai solusi inovatif dan keahliannya dalam membantu bisnis, pada hari Selasa, 05 Desember 2023.



4. Mengundang praktisi dari MGD Digital Marketing Consultant perusahaan startup digital marketing di Indonesia, pada hari Selasa, 05 Desember 2023



5. Mengunjungi perusahaan PT Espay Debit Indonesia Koe (DANA) untuk kunjungan industri dan mengetahui kompetensi yang dibutuhkan terkait Bisnis Digital di Perusahaan, pada hari Selasa, 06 Februari 2024.





### Dasar – Dasar Perubahan

Evaluasi kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan perspektif berbagai pihak yang terlibat, yaitu:

- Mahasiswa, Dosen Proses evaluasi kurikulum melibatkan partisipasi dari mahasiswa, alumni, dan dosen. Hasil evaluasi kurikulum tersebut kemudian diserahkan untuk penilaian lebih lanjut oleh Kaprodi, Kajur, atau Dekan.
- Perguruan Tinggi Pengukuran mutu pembelajaran dalam Program Studi dievaluasi dengan standar yang ditetapkan, dan hasil audit mutu ini dianalisis oleh SPMI.
- Pengguna Lulusan (calon pengguna) Informasi mengenai kebutuhan dari pengguna lulusan diperoleh melalui hasil wawancara

Tabel 1.1 dirancang untuk membandingkan hasil evaluasi kurikulum dengan indikator yang menunjukkan ketercapaian dari pelaksanaan kurikulum. Tabel tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan antara apa yang telah direncanakan dalam kurikulum dengan apa yang telah tercapai.

Tabel 1. 1 Perbandingan Hasil Evaluasi Kurikulum dengan Indikator Ketercapaian

No	Tahap Evaluasi	Indikator ketercapaian	Hasil Evaluasi Kurikulum
1	Analisis Kebutuhan	a. Profil Lulusan	Diisi sesuai dengan hasil evaluasi/kondisi Program Studi
		b. Daftar Bahan kajian	
2	Desain dan	a. Capaian Pembelajaran	Diisi sesuai dengan hasil

No	Tahap Evaluasi	Indikator ketercapaian	Hasil Evaluasi Kurikulum
	Pengembangan Kurikulum	Lulusan	evaluasi/kondisi Program Studi
		b. Daftar Mata Kuliah	
		c. Rencana Pembelajaran semester	
		d. Metode Pembelajaran	
		e. Bentuk Pembelajaran	
		f. Asesmen Pembelajaran	
		g. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
		h. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
3	Proses Pelaksanaan Kurikulum	a. Pelaksanaan Pembelajaran	
		b. Sumber Belajar	
		c. Learning Management System	
4	Capaian Pelaksanaan Kurikulum	a. Masa Studi	
		b. Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan	

## B. Rumusan Perubahan

Perubahan kurikulum bisnis digital dari tahun 2022 ke tahun 2023 merupakan langkah strategis untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri. Dengan fokus pada teknologi baru, keterampilan praktis, dan soft skills, diharapkan lulusan siap berkontribusi secara signifikan dalam dunia bisnis digital yang terus berkembang.

Perubahan ini adalah bagian dari komitmen untuk menyediakan pendidikan yang unggul dan adaptif, yang mampu mencetak profesional bisnis digital yang kompetitif dan inovatif. Berikut Tabel mata kuliah yang mengalami perubahan

Tabel 1. 2 Perubahan Mata Kuliah

No	Kurikulum Berjalan	Kurikulum Baru
1	Kalkulus 1	Matematika Bisnis
2	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia
3	Pengantar Rekayasa dan Desain	Pengantar Rekayasa dan Desain
4	Pengantar Statistika	Statistik Bisnis
5	Pengantar Bisnis Digital	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi
6	Pengantar SCM	Pengantar Logistik dan SCM
7	Pancasila dan Kewarganegaraan	Pancasila dan Kewarganegaraan
8	Kalkulus 2	Pengantar Akuntansi
9	Statistika Bisnis	Pengantar Ilmu Ekonomi
10	Bahasa Inggris Bisnis	Bahasa Inggris-1
11	Struktur Data	Basis Data-1
12	Bahasa Pemrograman	Analisis dan Perancangan Sistem Digital
13	Organisasi dan Arsitektur Kompute Dasar	Pengantar Manajemen
14	Basis Data	Basis Data-2
15	Agama	Pendidikan Agama
16	Manajemen Operasi Logistik	Manajemen Operasi
17	Strategi Algoritma	Pengantar Bisnis Digital
18	Rancangan Proses Pelanggan	Pemasaran Digital
19	Sistem Informasi Akuntansi	Sistim Informasi Akuntansi (SIA)
20	Sistem Informasi Manajemen	Sistim Informasi Manajemen (SIM)

### **1.3 Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum**

Pada bagian ini menjelaskan tentang berbagai macam landasan perancangan dan pengembangan kurikulum, yaitu meliputi:

#### **A. Landasan Filosofis**

Memberikan pedoman secara filosofis pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan (Ornstein Hunkins, 2014)<sup>1</sup>, bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakikat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat (Zais, 1976). Berikut adalah 6 (enam) landasan

##### **1. Prinsip Utilitarianisme:**

Prinsip ini menekankan pada pencapaian hasil yang menguntungkan secara keseluruhan bagi masyarakat. Dalam konteks Bisnis Digital, landasan filosofis ini akan menekankan pentingnya menciptakan nilai tambah bagi pengguna, pelanggan, dan masyarakat secara luas melalui inovasi dan penerapan teknologi digital. Saat ini Inovasi merupakan hal yang diutamakan dalam mencapai keberhasilan dimana banyaknya teknologi yang mendukung dan dapat dimanfaatkan sehingga sesuai pada prinsip Utilitarianisme yang dapat diaplikasikan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dan bermanfaat bagi sesama. Hal ini mengarahkan mahasiswa untuk mengidentifikasi peluang bisnis yang bermanfaat secara luas bagi berbagai pemangku kepentingan.

##### **2. Etika Berbasis Konsekuensialisme:**

Prinsip ini fokus pada hasil atau konsekuensi dari tindakan yang diambil. Dalam Bisnis Digital, landasan filosofis ini menekankan pentingnya mengidentifikasi dan memahami dampak dari keputusan bisnis terhadap berbagai pemangku kepentingan (stakeholder), seperti pelanggan, karyawan, dan masyarakat. Prinsip ini mendorong etika bisnis yang bertanggung jawab dan berkelanjutan. Pada era 4.0 tentunya diperlukan etika bisnis dalam menjalankan suatu bisnis yang sedang dijalkannya.

##### **3. Humanisme Digital:**

Landasan filosofis ini menekankan pentingnya mengutamakan nilai-nilai kemanusiaan dalam konteks Bisnis Digital. Program Studi Bisnis Digital yang didasarkan pada prinsip humanisme digital akan menempatkan manusia sebagai pusat perhatian dalam pengembangan solusi dan inovasi digital. Hal ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan kesejahteraan manusia serta mempertimbangkan implikasi etis dan sosial dari teknologi digital. Perguruan Tinggi mendukung serta



memberi perhatian pada kebutuhan, preferensi, dan kesejahteraan mahasiswa seperti implikasi etis dan social dari teknologi digital.

#### **4. Prinsip Keterbukaan dan Kolaborasi:**

Landasan filosofis ini menekankan pentingnya keterbukaan, transparansi, dan kolaborasi dalam konteks Bisnis Digital. Program Studi Bisnis Digital yang berlandaskan prinsip ini akan mendorong partisipasi aktif, pertukaran pengetahuan, dan kolaborasi antara mahasiswa, fakultas, industri, dan masyarakat. Saat ini Prinsip ini memperkuat nilai-nilai inovasi, pembelajaran, dan adaptabilitas dalam Bisnis Digital, partisipasi aktif, pertukaran pengetahuan, dan kolaborasi antara mahasiswa, fakultas, industri, dan masyarakat. Ini memperkuat nilai-nilai inovasi, pembelajaran, dan adaptabilitas dalam Bisnis Digital. Setiap mahasiswa Perguruan Tinggi diberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan kolaborasi yang bertujuan untuk pengabdian kepada masyarakat, contohnya seperti produk UMKM mahasiswa yang berkolaborasi dengan Yayasan panti asuhan atau lembaga lainnya yang hasil penjualannya didonasikan.

#### **5. Etika Digital:**

Landasan filosofis ini menekankan pentingnya mengembangkan pemahaman dan kesadaran yang mendalam tentang implikasi etis dan moral dari penggunaan teknologi digital. Program Studi Bisnis Digital yang berlandaskan prinsip ini akan memberikan penekanan pada nilai-nilai seperti privasi, keamanan data, integritas, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Prinsip ini mendorong penggunaan teknologi digital dengan pertimbangan yang matang dan bertanggung jawab. Oleh karena itu PS Perguruan Tinggi menyediakan pembelajaran sesuai kurikulum dan landasan yang ditetapkan dalam menyiapkan lulusan yang mampu memahami etika digital.

#### **6. Kewirausahaan Sosial:**

Landasan filosofis ini menekankan pentingnya menciptakan dampak sosial yang positif melalui Bisnis Digital. Program Studi Bisnis Digital yang berlandaskan prinsip ini akan mendorong pengembangan kewirausahaan sosial, di mana mahasiswa di dorong untuk mengembangkan bisnis yang tidak hanya menghasilkan keuntungan finansial, tetapi juga memberikan solusi yang berkelanjutan terhadap masalah sosial dan lingkungan. Konsep Kewirausahaan selalu difokuskan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dalam melaksanakan Program Kewirausahaan Kampus Merdeka tahun 2020 yang merupakan bagian dari program

Kemdikbud untuk memperkuat ekonomi nasional dan mendukung percepatan ekonomi digital menuju revolusi industri 4.0. Landasan filosofis ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum, metode pengajaran, dan nilai-nilai yang ditanamkan dalam Program Studi Bisnis Digital. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang implikasi etis, sosial, dan manusiawi dari Bisnis Digital serta dapat menghasilkan solusi dan inovasi yang lebih berkelanjutan dan bermanfaat bagi masyarakat. Serta Mahasiswa mampu menerapkan landasan perancangan tersebut pada bisnis yang akan diialankannva.

## **B. Landasan Sosiologis**

Memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum sebagai perangkat pendidikan yang terdiri dari tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pembelajar yang relevan dengan perkembangan personal dan sosial pembelajar (Ornstein & Hunkins, 2014, p. 128). Kurikulum harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal. Berkaitan dengan hal ini Ascher dan Heffron (2010) menyatakan bahwa kita perlu memahami pada kondisi seperti apa yang justru globalisasi memiliki dampak negatif terhadap praktik kebudayaan serta keyakinan seseorang sehingga melemahkan harkat dan martabat manusia. Lebih jauh disampaikan pula oleh mereka bahwa kita perlu mengenali aspek kebudayaan lokal untuk membentengi diri dari pengaruh globalisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Palfreyman (2007) yang menyatakan bahwa masalah kebudayaan menjadi topik hangat di kalangan civitas academica di berbagai negara dimana perguruan tinggi diharapkan mampu meramu antara ke- pentingan memajukan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan unsur keragaman budaya peserta didik yang dapat menghasilkan capaian pembelajaran dengan kemampuan memahami keragaman budaya di tengah masyarakat, sehingga menghasilkan jiwa toleransi serta saling pengertian terhadap hadirnya suatu keragaman. Kurikulum harus mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan tembok pembatas budayanya sendiri (capsulation) yang kaku, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri. Dalam konteks kekinian peserta didik diharapkan mampu memiliki kelincahan budaya (cultural agility) yang dianggap sebagai mega kompetensi yang wajib dimiliki oleh calon profesional di abad ke-21 ini dengan penguasaan minimal tiga kompetensi yaitu, minimisasi budaya (cultural minimization, yaitu kemampuan kontrol diri dan

menyesuaikan dengan standar, dalam kondisi bekerja pada tataran internasional) adaptasi budaya (cultural adaptation), serta integrasi budaya (cultural integration) (Caliguri, 2012). Konsep ini kiranya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam konsep "TriKon" yang dikemukakan di atas. Pendidikan harus mampu memfasilitasi bertumbuh kembangnya kecerdasan spiritual, sosial, emosional, dan intelektual secara berimbang. Proses pendidikan harus memperhatikan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik peserta didik. Dengan demikian, pendidikan diharapkan akan mampu menghasilkan keemerlangan akademik dan non-akademik peserta didik. Pengembangan kurikulum harus pula memperhatikan kebutuhan pembelajaran Era Industri 4.0 dan Society 5.0 program Merdeka Belajar-Kampus

### **C. Landasan Psikologis**

Memberikan landasan bagi pengembangan kurikulum, sehingga kurikulum mampu mendorong secara terus-menerus. Keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat. Kurikulum yang dapat memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya. Kurikulum yang dapat menyebabkan mahasiswa berfikir kritis, dan berfikir tingkat tinggi dan melakukan penalaran tingkat tinggi (higher order thinking). Kurikulum yang mampu mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan (Zais, 1976, p. 200); kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlak mulia, mampu berkolaborasi, toleran dan menjadi manusia yang terdidik penuh determinasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

### **D. Landasan Historis**

Kurikulum yang mampu memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan zamannya: kurikulum yang mampu mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsa-bangsa masa lalu dan mentransformasikan dalam era dimana dia sedang belajar: kurikulum yang mampu mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik di abad 21; memiliki peran aktif di era industri 4.0 serta mampu membaca tanda-tanda perkembangannya. Memahami latar belakang sejarah akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan menyeluruh mengenai kurikulum baik dalam konteks masa lalu, saat ini maupun masa depan. Dengan memperhatikan landasan historis, pengembang kurikulum dapat

menghindari kesalahan yang pernah terjadi di masa lampau dan memiliki wawasan tentang hal-hal inovatif yang perlu diintegrasikan dalam pengembangan kurikulum.

#### **E. Landasan Hukum (KPT, 2020)**

Undang-Undang yang tertera dibawah ini dapat langsung disalin, sesuaikan dengan kebutuhan program studi.

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 Tahun 2018 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
8. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;

12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020, Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
14. Buku Panduan Penyusunan KPT di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti- Kemendikbud, 2020.
15. Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, Ditjen Belmawa, Dikti- Kemendikbud, 2020.
16. Peraturan Rektor Universitas Logistik dan Bisnis Internasional Nomor 125/REK-ULBI/IX/2022 Tahun 2022, Tentang Pedoman Akademik Universitas Logistik dan Bisnis Internasional.

## **BAB 2 VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN NILAI UNIVERSITAS**

### **2.1 Visi**

Menjadi Perguruan Tinggi bertaraf internasional dalam bidang *Supply Chain Management* pada tahun 2027

### **2.2 Misi**

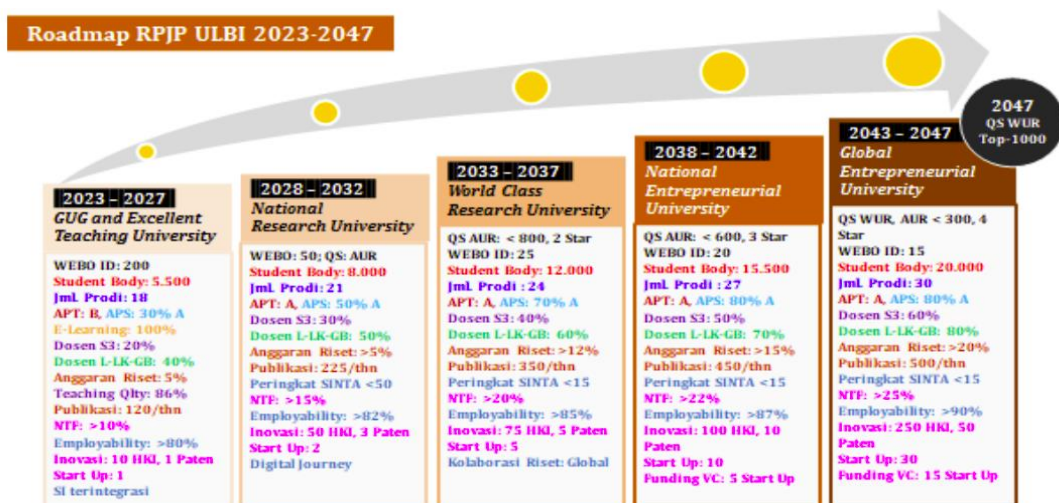
- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi akademik dan vokasi di bidang Logistik, Supply Chain Management, E-Commerce dan keilmuan lainnya yang bertaraf internasional untuk menghasilkan lulusan berkualitas yang siap bekerja dan dibutuhkan industry nasional maupun internasional yang berdaya saing global.
- b. Melaksanakan penelitian untuk memecahkan permasalahan nasional, mengembangkan iptek dan menghasilkan inovasi yang relevan dan dibutuhkan industri di bidang Logistik, Supply Chain Management, E-Commerce dan keilmuan lainnya yang bertaraf nasional maupun internasional.
- c. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan Iptek untuk membantu peningkatan taraf kehidupan masyarakat.
- d. Mengembangkan teori-teori Logistik, SCM, E-Commerce dan keilmuan lain yang inovatif serta penerapannya, untuk menjadi landasan dalam penetapan kebijakan Logistik, Supply Chain Management, E-Commerce nasional.
- e. Menyelenggarakan internasionalisasi pendidikan melalui pengembangan dan pengokohan jejaring dan kemitraan pada tingkat nasional, regional, dan internasional.
- f. Mengelola dan mengembangkan aktivitas usaha non tuition fee melalui optimalisasi unit usaha dan keberadaan Direktorat Riset, Inovasi, Kemitraan, & Kewirausahaan.

### **2.3 Tujuan**

- a. Membina dan mengembangkan mahasiswa untuk menjadi tenaga siap kerja, ilmuwan, tenaga pendidik, dan tenaga professional bidang Logistik, Supply Chain Management, E-Commerce, ekonomi, sosial, dan keilmuan lainnya yang beriman, bertaqwa, profesional, berkompetensi tinggi dan berwawasan kebangsaan.
- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan bidang Logistik, Supply Chain Management, E-Commerce, ekonomi, sosial, dan keilmuan lainnya.

- c. Mendukung pengembangan kehidupan politik, ekonomi, sosial dan budaya bangsa dengan berperan sebagai kekuatan moral yang mandiri.
- d. Mendukung pembangunan masyarakat yang religius, demokratis, cinta damai, cinta ilmu, dan bermartabat.
- e. Beroperasinya universitas riset dan entrepreneur yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan vokasi dengan fakultas dan program studi yang mencerminkan kebutuhan pemerintah dan industri di awal Tahun 2022.
- f. Meningkatnya jumlah penelitian dan publikasi di bidang supply chain management dan keilmuan lainnya yang relevan dengan kebutuhan pemerintah dan industri dari tahun ke tahun.
- g. Menghasilkan inovasi, hak paten /HKI yang relevan dan dibutuhkan industri di bidang supply chain management dan keilmuan lainnya
- h. Meningkatnya kuantitas dan kualitas pengabdian kepada masyarakat setiap tahunnya.
- i. Menghasilkan lulusan berkualitas yang memiliki karakter dan keterampilan Abad 21 yang dibutuhkan industri.
- j. Meningkatnya non tuition fee yang dihasilkan dari pengelolaan pengelolaan Direktorat Riset, Inovasi, Kemitraan, & Kewirausahaan dan unit usaha.
- k. Meningkatnya kerja sama antar perguruan tinggi dalam dan luar negeri serta antara perguruan tinggi dengan IDUKA dan pemerintah.
- l. Meningkatnya entrepreneurship mahasiswa dan mengembangkan pusat-pusat inkubasi bisnis/star up berbasis karya iptek.

## 2.4 Strategi



Gambar 2. 1 Roadmap ULBI

## **2.5 Nilai dan budaya Universitas**

Nilai-nilai budaya Universitas Logistik dan Bisnis Internasional yaitu AKHLAK.

- a. Amanah: memegang teguh kepercayaan yang diberikan.
- b. Kompeten: terus belajar dan mengembangkan kapabilitas.
- c. Harmonis: saling peduli dan menghargai perbedaan.
- d. d. Loyal: berdedikasi dan mengutamakan kepentingan Bangsa dan Negara.
- e. Adaptif: terus berinovasi dan antusias dalam menggerakkan ataupun menghadapi perubahan.
- f. Kolaboratif : membangun kerjasama yang sinergis.



## **BAB 3 VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN NILAI FAKULTAS**

### **3.1 Visi**

Menjadi Fakultas Unggul di Bidang Rantai Pasok dan Entrepreneur yang berbasis Manajemen, Informatika dan Teknologi untuk menghasilkan tenaga profesional dan berdaya saing di tahun 2047.

### **3.2 Misi**

- 1 Menyelenggarakan pendidikan tinggi dan pendidikan berkelanjutan di bidang Rantai Pasok dan Entrepreneur yang berbasis Manajemen, Informatika dan Teknologi.
- 2 Mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang Rantai Pasok dan Entrepreneur yang Berbasis Manajemen, Informatika dan Teknologi melalui kegiatan penelitian dan pengembangan
- 3 Mendiseminasikan ilmu pengetahuan serta pandangan/wawasan di Bidang Rantai Pasok dan Entrepreneur yang Berbasis Manajemen, Informatika dan Teknologi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, baik melalui lulusan, kemitraan atau lembaga lain dalam rangka turut serta membangun daya saing bangsa.
- 4 Mengembangkan dan membina jejaring dengan perguruan tinggi luar negeri terkemuka dalam rangka kerjasama pendidikan baik dalam bentuk penyelenggaraan bersama program pendidikan bergelar, pertukaran mahasiswa, maupun penelitian.
- 5 Menghasilkan lulusan yang berkarakter entrepreneur melalui pembangunan ekosistem kewirausahaan yang berbasis Manajemen, Informatika dan Teknologi.

### **3.3 Tujuan**

1. Menghasilkan lulusan yang professional, handal dan kompeten dalam bidang yang relevan dengan kebutuhan industri.
2. Menghasilkan karya penelitian yang inovatif dan bermutu untuk mendukung perkembangan teknologi industri di Indonesia
3. Meningkatkan program kemitraan dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan industri, lembaga penelitian dan institusi pemerintah

### **3.4 Strategi**

1. Pengembangan proses pembelajaran berupa program beasiswa untuk mendapatkan mahasiswa yang berkualitas, pengembangan system pembelajaran, pengembangan dan pelaksanaan sistem penjaminan mutu di tingkat program studi dan fakultas, tracer study dan peningkatan promosi program pendidikan FLTB.
2. Pengembangan proses penelitian dan pengabdian kepada masyarakat berupa pengembangan sistem manajemen dan peningkatan kerjasama dengan pusat-pusat penelitian dan PKM, pengembangan mekanisme insentif dan sistem pendanaan penelitian kompetitif berbasis kompetensi dan akuntabilitas kegiatan penelitian dan PKM pada tingkat kelompok keahlian (KK).
3. Peningkatan efektivitas organisasi, alokasi dana dan implementasi RKA FLTB berupa kegiatan pengkajian dan penyiapan FLTB masa depan.

### **3.5 Nilai Fakultas**

Nilai-nilai budaya Fakultas dan Universitas Logistik dan Bisnis Internasional yaitu AKHLAK.

- a. Amanah: memegang teguh kepercayaan yang diberikan.
- b. Kompeten: terus belajar dan mengembangkan kapabilitas.
- c. Harmonis: saling peduli dan menghargai perbedaan.
- d. Loyal: berdedikasi dan mengutamakan kepentingan Bangsa dan Negara.
- e. Adaptif: terus berinovasi dan antusias dalam menggerakkan ataupun menghadapi perubahan.
- f. Kolaboratif: membangun kerjasama yang sinergis.

## BAB 4 PROFIL DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

### 4.1 Profil Lulusan dan Deskripsi Profil

Profil lulusan merupakan gambaran kompetensi dan karakteristik yang diharapkan dari seorang lulusan setelah menyelesaikan program studinya. Profil ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diinginkan agar lulusan siap menghadapi tantangan di dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tabel 4. 1 Profil Lulusan Bisnis Digital ULBI

No	Kode PL	Profil Lulusan (PL)	ASPEK	Profesi
1	PL 01	Lulusan memiliki kemampuan untuk Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;	sikap	1. Digital Business Developer, 2. Product Manager, 3. Digital Marketers, 4 .Star-Up Entrepreneur 5. SEO Specialist
2	PL 02	Lulusan mampu melihat peluang, menganalisa, merancang dan mengimplementasikan dalam aktivitas bisnis melalui saluran digital.	umum	
3	PL 03	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis, merancang dan mengkomunikasikan konsep bisnis, riset pasar, dan memiliki pemikiran strategis.	pengetahuan	
4	PL 04	Lulusan memiliki kemampuan mengimplementasikan konsep bisnis serta menerapkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan di bidang Bisnis Digital.	Ketrampilan khusus	

### 4.2 Unsur - Unsur Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Rumusan CPL memuat kemampuan yang diperlukan dalam era industri 4.0 di antaranya kemampuan tentang:

- Literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital;
- Literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, Aplikasi teknologi (coding, artificial intelligence, dan engineering principle);
- Literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang humanities, komunikasi dan desain;
- Keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS (high order thinking skills), meliputi Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion dan Civic responsibility Pemahaman era industri 4.0 dan perkembangannya

Tabel 4. 2 Diskripsi CPL

No	Kode CPL	Deskripsi CPL	ASPEK
1	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila.	SIKAP
2	CPL-S02	Bangga dan cinta tanah air memiliki rasa nasionalisme , menghargai keanekaragaman budaya, pandangan , agama, kepercayaan serta pendapat / temuan orisinal orang lain.	
3	CPL-S03	Mampu bekerja sama, memiliki kepekaan/kepedulian sosial, lingkungan, taat hukum , disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	
4	CPL-S04	Memiliki nilai, norma dan etika serta bertanggung jawab terhadap bidang keahliannya, menunjukkan semangat kemandirian serta daya juang untuk berwirausaha.	
5	CPL-KU01	Mampu berfikir logis, kritis, sistematis dan inovatif serta menunjukkan kinerja mandiri dan bermutu.	Ketrampilan Umum
6	CPL-KU02	Mampu mengimplementasikan IPTEK, menyusun sripsi dan laporan tugas akhir, serta dapat mengambil keputusan yang tepat dibidang nya.	
7	CPL-KU03	Mampu bertanggung jawab, bisa bekerja secara kelompok, memiliki jaringan kerja yang baik dengan berbagai pihak, dan berkomunikasi secara efektif.	
8	CPL-KK01	Mampu merancang strategi pemasaran online yang efektif menggunakan berbagai platform media sosial, mesin pencari dan media online lainnya	Ketrampilan Khusus
9	CPL-KK02	Mampu memanfaatkan keahlian dibidang bisnis dan teknologi serta adaptif dalam melakukan transformasi digital	
10	CPL-KK03	Mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dalam lingkungan kerja dan proyek yang berbasis teknologi	
11	CPL-KK04	Mampu mengembangkan dan terampil dalam memanfaatkan aplikasi serta situs web untuk mendukung kebutuhan bisnis digital	
12	CPL-KK05	Mampu mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang diperlukan untuk merancang dan mengelola bisnis digital, termasuk pemahaman tentang inovasi dan peluang pasar	Pengetahuan
13	CPL-P01	Mampu mengimplemantasikan kemampuan dibidang bisnis, ekonomi dan teknologi untuk menciptakan sebuah bisnis baru	
14	CPL-P02	Mampu menggunakan media sosial perangkat lunak lainnya untuk merancang sebuah strategi bisnis, mengelola data pelanggan sehingga bisa meningkatkan kinerja bisnis	
15	CPL-P03	Mampu merancang sebuah basis data pelanggan dan merancang pemograman yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas sebuah bisnis	
16	CPL-P04	Mampu mengelola proyek digital, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasai dengan focus pada pencapaian tujuan bisnis	

### 4.3 Keselarasan Capaian Pembelajaran Terhadap Jenjang KKNI

Tuliskan jenjang kualifikasi yang dikutip dari KKNI sesuai level program studi

Tabel 4. 3 Jenjang Kualifikasi

Jenjang Kualifikasi (Level)	Uraian
<b>LEVEL 6 SARJANA</b>	Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi
	Menguasai konsep teoretis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoretis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural
	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok
	Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi

### 4.4 Penetapan Bahan Kajian

Penetapan bahan kajian adalah proses menentukan materi yang akan diajarkan dalam suatu Program studi atau mata kuliah. Bahan kajian harus relevan dengan tujuan pendidikan, profil lulusan yang diinginkan, serta kebutuhan industri dan masyarakat.

Tabel 4. 4 Bahan Kajian

No	Kode BK	Bahan Kajian	Diskripsi
1	BK01	Kewirausahaan Digital	Kewirausahaan digital merujuk pada proses menciptakan, mengelola, dan mengembangkan bisnis yang berfokus pada teknologi digital dan inovasi. Ini melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta platform digital untuk menciptakan nilai tambah dan memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang dalam ekonomi digital.
2	BK02	Pemasaran Digital	Pemasaran digital adalah praktik menggunakan teknologi digital dan platform online untuk memasarkan produk atau layanan kepada audiens target. Ini mencakup berbagai strategi dan teknik, termasuk tetapi tidak terbatas pada, Search Engine Optimization (SEO), Search Engine Marketing (SEM), Sosial Media marketing, Content

No	Kode BK	Bahan Kajian	Diskripsi
			Marketing, Email Marketing, Influencer Marketing, mobile marketing, dan memberikan fleksibilitas yang besar dalam menjangkai target pasar yang spesifik, dan cepat beradaptasi dengan perubahan tren dan perilaku konsumen.
3	BK03	Teknologi dan Inovasi	teknologi dan inovasi merupakan dua aspek yang sangat penting dan saling terkait dalam mendorong kemajuan dan perubahan positif di berbagai bidang khususnya dibidang bisnis dengan pemanfaatan IOT, BlockChain
4	BK04	Keuangan Digital	Keuangan digital, juga dikenal sebagai digital finance, adalah penggunaan teknologi digital untuk menyediakan dan mengelola layanan keuangan. Keuangan digital mencakup berbagai layanan, mulai dari perbankan elektronik, pembayaran digital, hingga investasi dan pinjaman online.
5	BK05	Analisis Data	adalah proses menginspeksi, membersihkan, mengubah, dan memodelkan data dengan tujuan menemukan informasi berguna, menarik kesimpulan, dan mendukung pengambilan keputusan. Analisis data digunakan di berbagai bidang, termasuk bisnis, sains, teknik, dan ilmu sosial.
6	BK06	Pemograman Multi Platform	pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan aplikasi atau perangkat lunak berjalan di berbagai sistem operasi dan perangkat tanpa perlu menulis ulang kode untuk setiap platform. Ini sangat penting dalam dunia yang semakin terhubung, di mana pengguna mengharapkan pengalaman konsisten di berbagai perangkat, seperti ponsel, tablet, desktop, dan web.
7	BK07	Proyek integrasi	Mata kuliah proyek terintegrasi adalah proyek yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu, teknologi, dan proses untuk mencapai tujuan yang kompleks dan holistik. Dalam konteks ini, "terintegrasi" berarti bahwa semua komponen dan aspek proyek bekerja bersama secara sinergis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Proyek terintegrasi seringkali melibatkan kolaborasi lintas fungsi dan menggunakan teknologi untuk mengoptimalkan proses dan hasil.
8	BK08	E-Commerce	adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa melalui internet. Ini mencakup berbagai model bisnis, mulai dari pengecer besar hingga usaha kecil yang beroperasi secara online. E-commerce telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dipicu oleh peningkatan akses internet dan perangkat mobile.
9	BK09	Manajemen Proyek	disiplin ilmu yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, dan pengelolaan sumber daya untuk mencapai tujuan proyek secara efektif dan efisien. Proyek adalah usaha sementara yang memiliki awal dan akhir yang jelas, dengan tujuan menghasilkan produk, layanan, atau hasil yang unik. Manajemen proyek mencakup berbagai aspek, dari penetapan tujuan dan ruang lingkup hingga pemantauan dan penutupan proyek.

No	Kode BK	Bahan Kajian	Diskripsi
10	BK10	Etika dan Hukum Digital	Etika dan hukum digital adalah dua aspek penting dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Keduanya berperan dalam memastikan bahwa aktivitas di dunia digital berlangsung dengan cara yang etis dan sah.

#### **4.5 Hubungan Bahan Kajian (BK) Dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan setelah menyelesaikan suatu program studi. Bahan kajian adalah materi yang diajarkan kepada mahasiswa untuk mencapai CPL tersebut. Hubungan antara bahan kajian dan CPL sangat erat, karena bahan kajian dirancang dan disusun untuk memastikan mahasiswa dapat mencapai CPL yang ditetapkan.

##### **Hubungan antara Bahan Kajian dan CPL**

###### **1. Keselarasan Tujuan:**

- a. CPL menentukan apa yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah menyelesaikan program studi.
- b. Bahan kajian dipilih dan disusun untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai CPL.

###### **2. Pengembangan Kurikulum:**

- a. Kurikulum dikembangkan dengan mengidentifikasi CPL terlebih dahulu.
- b. Bahan kajian ditetapkan berdasarkan CPL, sehingga setiap mata kuliah atau modul memiliki kontribusi jelas terhadap pencapaian CPL.

###### **3. Evaluasi dan Penilaian:**

- a. Bahan kajian harus mencakup materi yang akan dievaluasi melalui berbagai metode penilaian (ujian, proyek, praktikum) yang bertujuan untuk mengukur pencapaian CPL.
- b. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa mahasiswa telah mencapai CPL melalui pemahaman dan penerapan bahan kajian.

###### **4. Keterkaitan Kompetensi dan Materi:**

- a. CPL terdiri dari berbagai kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) yang harus dimiliki lulusan.
- b. Bahan kajian dirancang untuk mencakup semua aspek kompetensi tersebut, memastikan mahasiswa mendapatkan pembelajaran yang komprehensif.



Tabel 4. 5 Hubungan Bahan Kajian dengan Capaian Pembelajaran

BK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)															
	CPL-S01	CPL-S02	CPL-S03	CPL-S04	CPL-KU01	CPL-KU02	CPL-KU03	CPL-KK01	CPL-KK02	CPL-KK03	CPL-KK04	CPL-KK05	CPL-P01	CPL-P02	CPL-P03	CPL-P04
BK01	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	
BK02	v	v	v		v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
BK03			v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	
BK04			v	v	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v
BK05				v	v	v	v	v	v		v			v	v	
BK06						v		v	v	v	v	v	v	v	v	
BK07		v	v	v	v	v	v		v	v	v	v	v	v	v	v
BK08	v			v		v		v	v	v	v	v	v	v		
BK09		v	v	v	v	v			v	v	v	v	v			v
BK10	v	v	v	v								v	v		v	

#### 4.6 Hubungan Mata Kuliah dengan Bahan Kajian (BK)

Tabel 4. 6 Hubungan Mata Kuliah dengan Bahan Kajian

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)									
			BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10
1	MKU024201	Pancasila dan PKN	v									v
2	MKU024202	Agama	v									v
3	MKU024103	Bahasa Indonesia		v					v		v	
4	MKU024204	Bahasa Inggris	v	v				v		v		
5	MKU024205	Bahasa Inggris-2	v		v		v					
6	MKU024206	Bahasa Inggris-3	V					V				
7	MWU024107	Pengantar Logistik dan SCM			v				v			
8	MWU024108	Postal Logistik	v						v			
9	MWU024209	Kerja Praktek/Magang				v						
10	MWU024210	Kewirausahaan	v						v	v	v	v
11	MBD124211	Pengantar Akuntansi				v					v	
12	MBD124212	Pengantar Manajemen		v							v	
13	MBD124213	Pengantar Ilmu Ekonomi		v		v			v			
14	MBD124114	Pengantar Bisnis Digital		v		v				v		
15	MBD124115	Matematika Bisnis	v								v	
16	MBD124116	Statistik Bisnis					v				v	
17	MBD124117	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi		v				v	v			
18	MBD124118	Pengantar Rekayasa dan Desain	v		v			v				
19	MBD124119	Algoritma dan Pemograman			v		v	v				
20	MBD124220	Basis Data			v		v	v				
21	MBD124121	Basis Data-2			v		v	v				
22	MBD124222	Analisis dan Perancangan Sistim Digital			v			v	v			
23	MBD124123	Pemasaran Digital	v	v	v					v		

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)									
			BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10
24	MBD124124	Manajemen Operasi							v		v	
25	MBD124125	Metodologi Penelitian					v		v			
26	MBD124126	Sistem Informasi Manajemen	v						v			
27	MBD124127	Sistem Informasi Akuntansi				v			v			
28	MBD124228	Berfikir Kreatif	v	v	v							
29	MBD124229	Pemograman Web			v			v	v			
30	MBD124230	Manajemen Keuangan				v				v	v	
31	MBD124231	Internet Of Things (IoT)			v			v				
32	MBD124132	E-Commerce		v		v			v	v		
33	MBD124133	Etika Bisnis Digital	v							v		v
34	MBD124134	Pengambilan Keputusan dan Negosiasi Bisnis	v	v							v	
35	MBD124135	Financial Technology	v			v						
36	MBD124136	Interaksi Manusia dan Komputer (AI)			v		v	v				
37	MBD124237	Teknik Presentasi Bisnis							v			
38	MBD124238	Manajemen Proyek							v			
39	MBD124239	IU/UX Design			v							
40	MBD124240	Pemograman Aplikasi Mobile			v			v				
41	MBD124241	SAP			v							
42	MBD124242	Seminar Proposal (Sempro)	v	v	v			v				
43	MBD124143	TA/Skripsi	v				v					
44	MBD124844	Proyek terintegrasi	v		v				v			
45	MBD124245	Proyek terintegrasi-2	v		v				v			
46	MBD124146	Manajemen SDM dan Organisasi	v									v
47	MBD124247	Manajemen Resiko	v								v	
48	MBD124248	Kapita Selekt		v	v		v					v
49	MBD124149	Enterprise Resource Planning (ERP)		v		v						
50	MBD124150	Riset Pemasaran		v								

51	MBD124151	Cloud Computing			v			v				
52	MBD124152	Customer Relationship Management		v	v		v					

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)									
			BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10
53	MBD124253	Bisnis Intelijen			v	v	v					
54	MBD124254	Digital Crowdfounding			v	v						
55	MBD124255	Data Security Management			v		v					v

#### 4.7 Hubungan Mata Kuliah Dengan Capaian Pembelajaran.

Tabel 4. 7 Hubungan Mata Kuliah Dengan Capaian Pembelajaran

No	MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)															
		CPL	CPL	CPL	CPL	CP	CP	CP	CP	CP	CP	CP	CP	CPL	CPL	CPL	CPL
		- S0 1	- S0 2	- S0 3	- S0 4	L- KU 01	L- KU 02	L- KU 03	L- KK 01	L- KK 02	L- KK 03	L- KK 04	L- KK 05	- P0 1	- P0 2	- P0 3	- P0 4
1	Pancasila dan PKN	v	v	v	v												
2	Agama	v	v		v												
3	Bahasa Indonesia		v								v						
4	Bahasa Inggris									v	v						
5	Bahasa Inggris-2										V						
6	Bahasa Inggris-3										V						
7	Pengantar Logistik dan SCM				v			v									
8	Postal Logistik		v														
9	Kerja Praktek/Magang			v	v			v									
10	Kewirausahaan			v	v								v	v			
11	Pengantar Akuntansi					v						v					
12	Pengantar Manajemen			v													v
13	Pengantar Ilmu Ekonomi													v			
14	Pengantar Bisnis Digital											v			v		
15	Matematika Bisnis					v											

16	Statistik Bisnis					v							v				
----	------------------	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

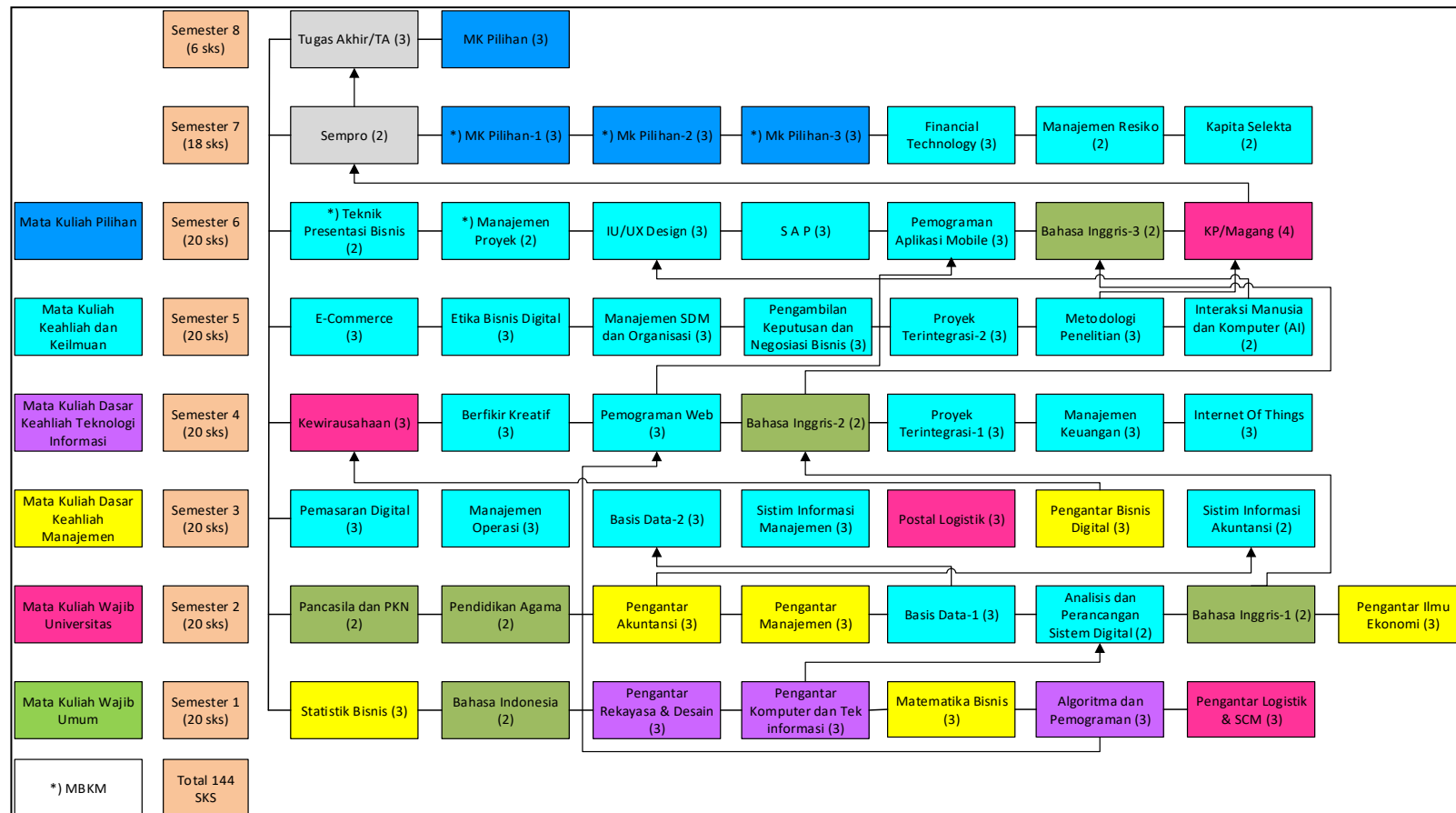
No	MK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)															
		CPL - S0 1	CPL - S0 2	CPL - S0 3	CPL - S0 4	CP L- KU 01	CP L- KU 02	CP L- KU 03	CP L- KK 01	CP L- KK 02	CP L- KK 03	CP L- KK 04	CP L- KK 05	CPL - P0 1	CPL - P0 2	CPL - P0 3	CPL - P0 4
17	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi						v		v	v	v	v	v				
18	Pengantar Rekayasa dan Desain						v			v		v			v	v	
19	Algoritma dan Pemrograman									v		v				v	
20	Basis Data-1									v					v	v	
21	Basis Data-2									V					V	V	
22	Analisis dan Perancangan Sistem Digital									v		v		v	v	v	
23	Pemasaran Digital								v	v		v	v	v			
24	Manajemen Operasi																v
25	Metodologi Penelitian					v											
26	Sistem Informasi Manajemen							v									
27	Sistem Informasi Akuntansi																v
28	Berfikir Kreatif	v				v					v		v				
29	Pemrograman Web											v					
30	Manajemen Keuangan				v												
31	Internet Of Things (IoT)						v						v				
32	E-Commerce									v					v		
33	Etika Bisnis Digital	v											v				
34	Pengambilan Keputusan dan Negosiasi Bisnis					v	v			v	v						
35	Financial Technology						v										
36	Interaksi Manusia dan Komputer (AI)						v					v					
37	Teknik Presentasi Bisnis							v		v	v						
38	Manajemen Proyek														v		v

39	IU/UX Design						v										
40	Pemograman Aplikasi Mobile						v			v			v		v		
41	SAP															V	
42	Seminar Proposal (Sempro)						v										
43	TA/Skripsi						v										
44	Proyek terintegrasi			v				v									
45	Proyek terintegrasi-2						v	v				v	v	v			
46	Manajemen SDM dan Organisasi	v															
47	Manajemen Resiko					v											
48	Kapita Selekt				v		v				v						
49	Enterprise Resource Planning (ERP)															v	
50	Riset Pemasaran								v				v				
51	Cloud Computing														v		
52	Customer Relationship Management							v	v						v	v	
53	Bisnis Intelijen					v			v								
54	Digital Crowdfunding									v		v					
55	Data Security Management														v	v	



#### 4.8 Organisasi Materi (tidak perlu menggunakan kata kerja)

Adalah proses pengaturan dan penataan mata kuliah dalam suatu program studi untuk memastikan pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) secara sistematis dan efektif. Organisasi ini melibatkan penyusunan kurikulum yang logis, seimbang, dan terstruktur, sehingga mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan secara bertahap dan komprehensif.



Gambar 4. 1 Organisasi Matakuliah

## BAB 5 PETA MATA KULIAH DAN STRUKTUR KURIKULUM

Kurikulum Bisnis Digital merupakan rencana pembelajaran yang disusun secara cermat untuk memberikan pemahaman mendalam tentang aspek bisnis dalam konteks ke dunia digital. Tujuan utama dari kurikulum ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan, ketrampilan, dan wawasan yang diperlukan untuk sukses dalam lingkungan bisnis yang didorong oleh teknologi digital. Dalam kurikulum Bisnis Digital, materi pembelajaran tidak hanya mencakup konsep bisnis konvensional, tetapi juga memasukkan elemen-elemen penting dari era digital. Pada peta mata kuliah ini, Anda akan menemukan berbagai mata kuliah yang tersusun secara sistematis untuk membentuk kompetensi inti dalam ilmu komputer dan teknologi informasi. Setiap mata kuliah dirancang untuk saling melengkapi, dimulai dari pengenalan dasar hingga topik-topik lanjutan yang kompleks.

Struktur kurikulum ini tidak hanya fokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis melalui proyek, kerja praktik, dan tugas akhir. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa lulusan mampu menghadapi tantangan nyata di dunia bisnis digital. Dengan mengikuti struktur kurikulum ini, kami berharap mahasiswa dapat meraih keunggulan akademik dan profesional, serta siap untuk menjadi bagian dari komunitas global yang dinamis dalam khususnya di bidang bisnis digital.

### 5.1 STRUKTUR KURIKULUM MATA KULIAH WAJIB UMUM (MKU)

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MKU024201	Pancasila dan PKN	2	Sarjana (S1)	2023	2	
MKU024202	Agama	2	Sarjana (S1)	2023	2	
MKU024103	Bahasa Indonesia	2	Sarjana (S1)	2023	1	
MKU024204	Bahasa Inggris-1	2	Sarjana (S1)	2023	2	
MKU024205	Bahasa Inggris-2	2	Sarjana (S1)	2023	4	
MKU024206	Bahasa Inggris-3	2	Sarjana (S1)	2023	6	
Jumlah-1		12				

**MATA KULIAH WAJIB  
UNIVERSITAS (MWU)**

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MWU024107	Pengantar Logistik dan SCM	3	Sarjana (S1)	2023	1	
MWU024108	Postal Logistik	3	Sarjana (S1)	2023	3	
MWU024209	Kerja Praktek/Magang	4	Sarjana (S1)	2023	6	Metodologi Peelitian
MWU024210	Kewirausahaan	3	Sarjana (S1)	2023	4	
Jumlah-2		13				

**MATA KULIAH DASAR  
KEAHLIAH MANAJEMEN**

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124211	Pengantar Akuntansi	3	Sarjana (S1)	2023	2	
MBD124212	Pengantar Manajemen	3	Sarjana (S1)	2023	2	
MBD124213	Pengantar Ilmu Ekonomi	3	Sarjana (S1)	2023	2	
MBD124114	Pengantar Bisnis Digital	3	Sarjana (S1)	2023	3	
MBD124115	Matematika Bisnis	3	Sarjana (S1)	2023	1	
MBD124116	Statistik Bisnis	3	Sarjana (S1)	2023	1	
Jumlah-3		18				

**MATA KULIAH DASAR  
KEAHLIAN TEKNOLOGI  
INFORMASI**

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124117	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi	3	Sarjana (S1)	2023	1	
MBD124118	Pengantar Rekayasa dan Desain	3	Sarjana (S1)	2023	1	
MBD124119	Algoritma dan Pemograman	3	Sarjana (S1)	2023	1	
Jumlah-4		9				

**MATA KULIAH KEAHLIAN  
DAN KEILMUAN**

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124220	Basis Data-1	3	Sarjana (S1)	2023	2	
MBD124121	Basis Data-2	3	Sarjana (S1)	2023	3	Basis Data-1
MBD124222	Analisis dan Perancangan Sistim Digital	2	Sarjana (S1)	2023	2	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi
MBD124123	Pemasaran Digital	3	Sarjana (S1)	2023	3	
MBD124124	Manajemen Operasi	3	Sarjana (S1)	2023	3	
MBD124125	Metodologi Penelitian	3	Sarjana (S1)	2023	5	
MBD124126	Sistem Informasi Manajemen	3	Sarjana (S1)	2023	4	
MBD124127	Sistem Informasi Akuntansi	2	Sarjana (S1)	2023	3	Pengantar Akuntansi
MBD124228	Berfikir Kreatif	3	Sarjana (S1)	2023	4	
MBD124229	Pemograman Web	3	Sarjana (S1)	2023	4	Algoritma dan pemograman
MBD124230	Manajemen Keuangan	3	Sarjana (S1)	2023	4	
MBD124231	Internet Of Things (IoT)	3	Sarjana (S1)	2023	4	
MBD124132	E-Commerce	3	Sarjana (S1)	2023	5	
MBD124133	Etika Bisnis Digital	3	Sarjana (S1)	2023	5	
MBD124134	Pengambilan Keputusan dan Negosiasi Bisnis	3	Sarjana (S1)	2023	5	
MBD124135	Financial Technology	3	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124136	Interaksi Manusia dan Komputer (AI)	2	Sarjana (S1)	2023	5	Internet of Things
MBD124237	Teknik Presentasi Bisnis	2	Sarjana (S1)	2023	6	
MBD124238	Manajemen Proyek	3	Sarjana (S1)	2023	6	
MBD124239	IU/UX Design	3	Sarjana (S1)	2023	6	Interaksi Manusia dan Komputer
MBD124240	Pemograman Aplikasi Mobile	3	Sarjana (S1)	2023	6	pemograman web
MBD124241	SAP	3	Sarjana (S1)	2023	6	
MBD124242	Seminar Proposal (Sempro)	2	Sarjana (S1)	2023	7	KP/Magang
MBD124143	TA/Skripsi	3	Sarjana (S1)	2023	8	Sempro

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124844	Proyek terintegrasi-1	3	Sarjana (S1)	2023	4	MK terintegrasinya : 1. algoritma dan pemograman 2. analisis & perancangan sistem digital 3. pemasaran digital 4. pengantar akuntansi 5. Basis Data 1 dan 2 6. Kewirausahaan
MBD124245	Proyek terintegrasi-2	3	Sarjana (S1)	2023	5	MK Terkait : 1. Pemograman Web 2. E-commerce 3. Manajemen Keuangan 4. Berfikir Kreatif 5. Sistem Informasi Akuntansi 6. Pemograman Web
MBD124146	Manajemen SDM dan Organisasi	3	Sarjana (S1)	2023	5	
MBD124247	Manajemen Resiko	2	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124248	Kapita Selekt	2	Sarjana (S1)	2023	7	
Jumlah-5		80				
jumlah 1-5		132				

#### MATA KULIAH PILIHAN

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124149	Enterprise Resource Planning (ERP)	3	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124150	riset Pemasaran	3	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124151	Cloud Computing	3	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124152	Customer Relationship Management	3	Sarjana (S1)	2023	7	
MBD124253	Bisnis Intelijen	3	Sarjana (S1)	2023	8	

KODE	MATA KULIAH	SKS	JENJANG PENDIDIKAN	TAHUN KURIKULUM	SMT	PRASYARAT
MBD124254	Digital Crowdfunding	3	Sarjana (S1)	2023	8	
MBD124255	Data Security Management	3	Sarjana (S1)	2023	8	
MK PILIHAN UNTUK SMT-VII		9				
MK PILIHAN UNTUK SMT-VIII		3				
Jumlah 6		12				
jumlah seluruh sks		144				

## 5.2 MATRIK PEMETAAN CPL-CPMK DAN MK

No	CPL	Deskripsi CPL	MK	CPMK	Diskripsi CPMK
1	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila.	MKU024201	CPMK011	Dapat menjadikan nilai-nilai kepatuhan kepada Tuhana Yang Maha Esa menjadi bagian integral dari jati diri
			MKU024202		
			MBD124133	CPMK012	Mampu menjalankan kehidupan sosial dalam berbisnis sesuai dengan peraturan dan norma hukum yang berlaku
			MBD124228	CPMK013	Mampu mengimplementasikan sikap kreatif dan disiplin dalam kehidupan berorganisasi dan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
			MBD124146		
2	CPL-S02	Bangga dan cinta tanah air memiliki rasa nasionalisme , menghargai keanekaragaman budaya, pandangan , agama, kepercayaan serta pendapat / temuan orisinal orang lain.	MKU024201	CPMK021	memiliki kebanggaan terhadap tanah air dan memiliki penghargaan terhadap keanekaragaman serta hormat pada karya orang lain
			MKU024202		
			MKU024103		
			MWU024108		
3	CPL-S03	Mampu bekerja sama, memiliki kepekaan/kepedulian sosial, lingkungan, taat hukum , disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	MKU024201	CPMK031	mampu memahami arti serbuah kerjasama, memiliki sikap profesional dan peduli terhadap lingkungan dan memiliki disiplin dalam kehidupan bermasyarakat da bernegara
			MBD124212		
			MBD124210		
			MBD124244		
4	CPL-S04	Memiliki nilai, norma dan etika serta bertanggung jawab terhadap bidang keahliannya, menunjukkan semangat	MWU024107	CPMK041	Menjunjung tingi nilai, etika dan norma serta memiliki tanggung jawab terhadap bidang pekerjaannya
			MKU024201		
			MKU024202		

No	CPL	Deskripsi CPL	MK	CPMK	Diskripsi CPMK
		kemandirian serta daya juang untuk berwirausaha.	MBD124210 MBD124230 MBD124248		
5	CPL-KU01	Mampu berfikir logis, kritis, sistematis dan inovatif serta menunjukkan kinerja mandiri dan bermutu.	MBD124115 MBD124211 MBD124228 MBD124134 MBD124125 MBD124247 MBD124253	CPMK051	mampu menganalisis dan berfikir logis terhadap permasalahan yang mendalam dan merancang inovasi produk baru yang memiliki daya saing yang unggul
6	CPL-KU02	Mampu mengimplementasikan IPTEK, menyusun sripsi dan laporan tugas akhir, serta dapat mengambil keputusan yang tepat dibidang nya.	MBD124116 MBD124118 MBD124117 MBD124240 MBD124143 MBD124245 MBD124242	CPMK061 CPMK062	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teori dan praktik untuk menyelesaikan masalah dalam bidangnya dengan memanfaatkan IPTEK.  mampu merancang, menulis, dan menyusun skripsi atau laporan tugas akhir yang sistematis dan ilmiah.
7	CPL-KU03	Mampu bertanggung jawab, bisa bekerja secara kelompok, memiliki jaringan kerja yang baik dengan berbagai pihak, dan berkomunikasi secara efektif.	MBD124134 MBD124248 MBD124235	CPMK063	mampu mengevaluasi berbagai alternatif solusi dan memilih yang paling tepat berdasarkan pertimbangan ilmiah dan praktis.
8	CPL-KK01	Mampu merancang strategi pemasaran online yang efektif menggunakan berbagai platform	MWU024107 MBD124844 MBD124245 MBD124237 MBD124152	CPMK071	mampu mengelola tim dengan efektif, memahami prinsip-prinsip manajemen dalam kerja kelompok serta memiliki ketrampilan dalam komunikasi dan memimpin dalam sebuah kerjasama tim
			MBD124117 MBD124123 MBD124150	CPMK081	Mampu merancang strategi dan memilih platform media sosial yang tepat untuk memasarkan



No	CPL	Deskripsi CPL	MK	CPMK	Diskripsi CPMK
		media sosial, mesin pencari dan media online lainnya	MBD124152		sebuah bisnis supaya tepat pd target pasarnya
			MBD124253		
9	CPL-KK02	Mampu memanfaatkan keahlian dibidang bisnis dan teknologi serta adaptif dalam melakukan transformasi digital	MBD124118	CPMK091	mampu menerapkan dan menggunakan berbagai metode algoritma dan basis data dalam memecahkan masalah organisasi bisnis
			MBD124117		
			MBD124119		
			MBD124220		
			MBD124121		
			MBD124222		
			MBD124231	CPMK092	memperoleh pemahaman yang kuat tentang kemampuan teknologi dalam konteks bisnis khususnya Iot dan Ai
			MBD124136		
			MBD124240		
			MKU024204		
			MKU024205	CPMK093	Mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip desain UI/UX untuk merancang pengalaman pengguna yang memuaskan dan antar muka yang efektif
			MBD124239		
			MBD124132		
			MBD124123	CPMK094	Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip manajemen diri, termasuk pengelolaan waktu, pengambilan keputusan dan pengaturan prioritas
			MBD124134		
			MBD124237		
			MBD124254		
10	CPL-KK03	Mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dalam lingkungan kerja dan proyek yang berbasis teknologi	MKU024103	CPMK101	mampu menyajikan informasi dan gagasan dengan percaya diri melalui presentasi yang baik dan menggambarkan ketrampilan berbicara di depan umum dan penguasaan proyek teknologi
			MBD124117		
			MKU024204		
			MBD124126		
			MBD124228		
			MKU024205		
			MBD124134		

No	CPL	Deskripsi CPL	MK	CPMK	Diskripsi CPMK
11	CPL-KK04	Mampu mengembangkan dan terampil dalam memanfaatkan aplikasi serta situs web untuk mendukung kebutuhan bisnis digital	MBD124237	CPMK111	Mampu melakukan pengembangan aplikasi dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tuntutan dari industri serta masyarakat dalam berbagai konteks
			MBD124248		
			MBD124118		
			MBD124117		
			MBD124119		
			MBD124211		
			MBD124222		
			MBD124123	CPMK112	memiliki pemahaman yang mendalam terkait konsep teoritis yang mendasari bidang pengetahuan ilmu bisnis digital
			MBD124124		
			MBD124114		
			MBD124229		
			MBD124245		
			MBD124136		
			MBD124254		
12	CPL-KK05	Mampu mengembangkan keterampilan kewirausahaan yang diperlukan untuk merancang dan mengelola bisnis digital, termasuk pemahaman tentang inovasi dan peluang pasar	MBD124116	CPMK121	Mampu menerapkan prinsip-prinsip manajemen, pengambilan keputusan dan mengkolaborasikan berbagai ilmu yang telah dipelajari untuk mewujudkan sebuah bisnis baru
			MBD124117		
			MBD124123		
			MBD124210		
			MBD124228		
			MBD124231	CPMK122	memiliki kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan strategi pemasaran yang efektif untuk sebuah produk dan layanan
			MBD124133		
			MBD124245		
			MBD124240		
			MBD124150		
13	CPL-P01	Mampu mengimplementasikan kemampuan dibidang bisnis, ekonomi dan teknologi untuk menciptakan sebuah bisnis baru	MBD124222	CPMK131	Mampu mengelola sumber daya dan kemampuan yang memadai untuk memastikan tumbuhnya sebuah bisnis baru
			MBD124213		
			MBD124123		
			MBD124210	CPMK132	Memahami pentingnya kemampuan teknis dibidang teknologi dan pemasaran digital serta mengaplikasikannya dalam sebuah bisnis start up baru
			MBD124132		
			MBD124245		

No	CPL	Deskripsi CPL	MK	CPMK	Diskripsi CPMK
					dan menerapkannya dalam sebuah keputusan bisnis
14	CPL-P02	Mampu menggunakan media sosial perangkat lunak lainnya untuk merancang sebuah strategi bisnis, mengelola data pelanggan sehingga bisa meningkatkan kinerja bisnis	MBD124118	CPMK141	Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan strategi bisnis yang efektif dengan memanfaatkan media sosial.
			MBD124220		
			MBD124222		
			MBD124121		
			MBD124114		
			MBD124238	CPMK142	Mahasiswa mampu mengumpulkan, menganalisis, dan mengelola data pelanggan menggunakan perangkat lunak yang relevan untuk meningkatkan kinerja bisnis.
			MBD124240		
			MBD124151		
			MBD124152		
			MBD124155		
15	CPL-P03	Mampu merancang sebuah basis data pelanggan dan merancang pemograman yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas sebuah bisnis	MBD124118	CPMK151	mampu merancang data base pelanggan, menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang program yang tepat untuk pelanggan
			MBD124119		
			MBD124220		
			MBD124222		
			MBD124121	CPMK152	mampu melakukan evaluasi terhadap data base pelanggan, serta menguji, dan merancang perbaikan terhadap aplikasi yang ada berdasarkan umpan balik pelanggan
			MBD124241		
			MBD124152		
			MBD124155		
16	CPL-P04	Mampu mengelola proyek digital, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dengan focus pada pencapaian tujuan bisnis	MBD124212	CPMK161	Memiliki kemampuan memimpin proyek dan penerapan prinsip-prinsip manajemen sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah tujuan yang telah ditetapkan
			MBD124124		
			MBD124238		

## BAB 6 STRATEGI DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pembelajaran dalam program studi Bisnis Digital dirancang untuk memberikan pengetahuan mendalam tentang konsep-konsep bisnis modern yang dikombinasikan dengan kemampuan teknis dalam dunia digital. Berikut adalah strategi pembelajaran yang diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut:

### 6.1 Metode Pembelajaran

Untuk menghadapi era Industri 4.0, metode pembelajaran yang digunakan diharapkan merupakan kombinasi pembelajaran konvensional berbasis kelas dan pembelajaran daring, dengan memanfaatkan media pembelajaran e-learning, MOOC (Masive Open Online Course), dan lain-lain.

Metode pembelajaran yang diterapkan sebaiknya bersifat *student centred learning* (SCL), seperti: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), pembelajaran berbasis kasus (*Case Based Learning*), pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). *Student Centred Learning* (SCL) merupakan salah satu dari pembelajaran *active learning*, yang akan dapat menggali peran aktif mahasiswa di dalam proses pembelajaran, baik secara daring maupun luring.

### 6.2 Implementasi Hak Merdeka Belajar Mahasiswa Maksimum 3 Semester

No	Menempuh MK	Bobot sks maksimum	Keterangan
1	Di luar PRODI di dalam kampus	20	MK yg diambil memiliki total bobot sks yg sama, memiliki kesesuaian CPL dan Kompetensi tambahan yang terkait dgn bisdig
2	Di PRODI yg sama di luar Kampus	20	MK yg diambil memiliki total bobot sks yg sama, disarankan melalui MK yg disepakati oleh asosiasi/himpunan PRODI sejenis.
3	Di PRODI yg berbeda di luar Kampus	20	MK yg diambil memiliki total bobot sks yg sama, memiliki kesesuaian CPL dan Kompetensi tambahan yang gayut.
Total bobot sks maksimum		60	

### 6.2.1 Mata Kuliah (MK) yang wajib ditempuh di dalam Prodi Sendiri

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1	MKU024201	Pancasila dan PKN	2		v						
2	MKU024202	Agama	2		v						
3	MKU024103	Bahasa Indonesia	2	v							
4	MKU024204	Bahasa Inggris-1	2		v						
5	MKU024205	Bahasa Inggris-2	2				v				
6	MKU024206	Bahasa Inggris-3	2						v		
7	MWU024107	Pengantar Logistik dan SCM	3	v							
8	MWU024108	Postal Logistik	3			v					
9	MWU024209	Kerja Praktek/Magang	4						v		
10	MWU024210	Kewirausahaan	3				v				
11	MBD124211	Pengantar Akuntansi	3		v						
12	MBD124212	Pengantar Manajemen	3		v						
13	MBD124213	Pengantar Ilmu Ekonomi	3		v						
14	MBD124114	Pengantar Bisnis Digital	3			v					
15	MBD124115	Matematika Bisnis	3	v							
16	MBD124116	Statistik Bisnis	3	v							
17	MBD124117	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi	3	v							
18	MBD124118	Pengantar Rekayasa dan Desain	3	v							
19	MBD124119	Algoritma dan Pemograman	3	v							
20	MBD124220	Basis Data-1	3		v						
21	MBD124121	Basis Data-2	3			v					
22	MBD124222	Analisis dan Perancangan Sistim Digital	2		v						
23	MBD124123	Pemasaran Digital	3			v					
24	MBD124124	Manajemen Operasi	3			v					
25	MBD124125	Metodologi Penelitian	3					v			
26	MBD124126	Sistem Informasi Manajemen	3			v					
27	MBD124127	Sistem Informasi Akuntansi	2			v					
28	MBD124228	Berfikir Kreatif	3				v				
29	MBD124229	Pemograman Web	3				v				
30	MBD124230	Manajemen Keuangan	3				v				
31	MBD124231	Internet Of Things (IoT)	3				v				

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
32	MBD124132	E-Commerce	3					v			
33	MBD124133	Etika Bisnis Digital	3					v			
34	MBD124134	Pengambilan Keputusan dan Negosiasi Bisnis	3					v			
35	MBD124135	Financial Technology	3							v	
36	MBD124136	Interaksi Manusia dan Komputer (AI)	2					v			
37	MBD124237	Teknik Presentasi Bisnis	2						v		
38	MBD124238	Manajemen Proyek	3						v		
39	MBD124239	IU/UX Design	3						v		
40	MBD124240	Pemograman Aplikasi Mobile	3						v		
41	MBD124241	SAP	3						v		
42	MBD124242	Seminar Proposal (Sempro)	2							v	
43	MBD124143	TA/Skripsi	3								v
44	MBD124844	Proyek terintegrasi-1	3				v				
45	MBD124245	Proyek terintegrasi-2	3					v			
46	MBD124146	Manajemen SDM dan Organisasi	3					v			
47	MBD124247	Manajemen Resiko	2							v	
48	MBD124248	Kapita Selekt	2							v	
49	MBD124150	riset Pemasaran	3							v	
50	MBD124151	Cloud Computing	3							v	
51	MBD124152	Customer Relationship Management	3							v	
52	MBD124253	Bisnis Intelijen	3								v
53	MBD124254	Digital Crowdfunding	3								v
54	MBD124255	Data Security Management	3								v

## 6.2.2 Bentuk Kegiatan Pembelajaran di Luar Kampus (Perguruan Tinggi)

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat dilaksanakan dengan bobot SKS		Keterangan
		Reguler	MBKM	
1	KP/Magang	4	≤ 20	Kegiatan MBKM yang dilakukan oleh mahasiswa di perusahaan dengan konversi magang yaitu : CRM, Bisnis Inteligen, Digital Crowdfunding, Cloud Computing, Kapita selekta, dengan total 20 SKS. Pembimbing lapangan adalah 1 orang dosen
2	Studi/Proyek Independen	Blm pernah	≤ 20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPMK dan waktu

No	Bentuk Kegiatan Pembelajaran	Dapat dilaksanakan dengan bobot SKS		Keterangan
		Reguler	MBKM	
				kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot sks MK tersebut
3	Proyek Kemanusiaan	Belum pernah	≤ 20	Dapat dikonversikan ke beberapa MK yang memiliki kesesuaian CPMK dan waktu kegiatan belajar yang sesuai dengan bobot sks MK tersebut

### 6.2.3 Penjaminan mutu pelaksanaan MBKM

Agar pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), program “hak belajar tiga semester di luar program studi” dapat berjalan dengan mutu yang terjamin, maka perlu ditetapkan beberapa mutu, antara lain :

1. Mutu kompetensi peserta.

Mahasiswa yang akan melakukan MBKM di luar kampus akan dibekali dengan mata kuliah yang sesuai dan mendukung pemahaman mahasiswa. Mahasiswa akan diberikan kebebasan dalam memilih tempat magang berdasarkan rumpun mata kuliah yang dikuasai atau diminati.

2. Mutu pelaksanaan.

Pelaksanaan perkuliahan diluar kampus akan dilaksanakan selama satu semester sehingga jumlah SKS yang ditempuh setara dengan 20 sks. Pelaksanaan perkuliahan diluar kampus akan dilakukan berdasarkan pada pemilihan minat mahasiswa pada mata kuliah rumpun yang ada, sehingga bisa dikonversikan ke mata kuliah, yang output dari pelaksanaan perkuliahan di luar kampus berupa laporan pelaksanaan.

3. Mutu proses pembimbingan internal dan eksternal

Pelaksanaan proses pembimbingan akan dilakukan melalui pembimbingan internal kampus dan eksternal kampus. Pembimbingan internal kampus mahasiswa akan didampingi oleh satu dosen yang sesuai dengan kompetensi dari rumpun mata kuliah yang dipilih oleh mahasiswa. Pembimbingan eksternal akan dilakukan oleh pembimbing lapangan. Proses pembimbingan akan dituangkan dalam monitoring pelaksanaan pembimbingan oleh dosen pembimbing dan pembimbing lapangan.

4. Mutu sarana dan prasarana untuk pelaksanaan.

Mutu sarana dan prasarana untuk pelaksanaan akan disupport oleh kedua belah pihak yaitu

Fakultas dan tempat magang dari mahasiswa yang akan dipayungi oleh MoA atau MoU antara Fakultas Ekonomi dengan mitra perusahaan tempat magang mahasiswa

5. Mutu pelaporan dan presentasi hasil.

Mutu pelaporan dan presensi hasil pelaksanaan magang akan berdasarkan pada pedoman penyusunan laporan hasil praktik lapangan yang dilakukan oleh mahasiswa dan dipresentasikan dalam pelaksanaan ujian Magang di akhir semester yang diuji oleh tiga dosen penguji, satu dosen pembimbing, dan dua dosen penguji.

6. Mutu penilaian. Mutu penilaian akan didasarkan pada pedoman penilaian yang hampir sama dengan rubric penilaian ujian skripsi

### 6.3 Asesmen Pembelajaran

1. Evaluasi hasil pembelajaran dilaksanakan dengan penilaian dalam Nilai Skor Mata Kuliah (NSM) berdasarkan penjumlahan terbobot dari beberapa komponen nilai evaluasi pembelajaran, yaitu terdiri dari nilai ujian tengah semester, ujian akhir semester, tugas, kuis dan atau assessment. Assesment terhadap capaian pembelajaran program studi dapat dimasukkan dalam elemen dari semua komponen nilai.
2. Terhadap Nilai Skor Mata Kuliah (NSM) dilakukan konversi menjadi harkat indeks Nilai Mata Kuliah (NMK) yang dinyatakan dalam huruf mutu dan angka mutu untuk perhitungan Indeks Prestasi (IP) dengan menggunakan cara Penilaian Acuan Kriteria (PAK), yaitu merupakan penafsiran skor penilaian dengan cara membandingkan capaian pembelajaran mata kuliah dengan kriteria yang ditetapkan berdasarkan ketercapaian learning outcomes mata kuliah

(sesuai dengan buku Pedoman Pendidikan tahun 2022/2023)

Huruf	Nilai Angka	Nilai Mutu
A	$85,00 \leq \text{NSM}$	4
AB	$78,00 \leq \text{NSM} \leq 84,99$	3,5
B	$70,00 \leq \text{NSM} \leq 77,99$	3
BC	$65,00 \leq \text{NSM} \leq 69,99$	2,5
C	$60,00 \leq \text{NSM} \leq 64,99$	2
D	$41 < \text{NSM} \leq 59,99$	1
E	$\text{NSM} \leq 40,99$	0

3. Keberhasilan pembelajaran mahasiswa diukur berdasarkan Indeks Prestasi atau IP,



yaitu:

$$IP = \frac{\sum_{i=1}^n K_i NAM_i}{\sum_{i=1}^n K_i}$$

dengan:

NAM : Nilai Angka Mutu mata kuliah yang telah diambil

K : besaran SKS mata kuliah

n : jumlah mata kuliah yang telah diambil

#### 6.4 Konversi Mata Kuliah

1. Kurikulum Prodi S1 Bisnis Digital Th 2022, telah diganti dengan kurikulum th 2024 berdasarkan SK Rektor No. 152/REK-ULBI/V/2024, tanggal 13 Mei 2024, dan kurikulum tersebut telah mulai diberlakukan terhitung pada semester Genap TA 2023/2024.
2. Kurikulum th 2022, telah digunakan oleh mahasiswa angkatan 2022, di semester 1 sd 3, sedangkan untuk angkatan 2023 baru menggunakan pada semester-1.
3. Untuk mahasiswa angkatan 2022 :
  - a. Dengan menggunakan kurikulum 2022, telah menyelesaikan perkuliahan semester 1 sd semester 3 sebanyak 60 SKS , ditambah 5 SKS untuk 2 mata kuliah semester-5 yang telah ditempuh pada semester-3, total mata kuliah yang ditempuh 65 SKS (23 MK)
  - b. Untuk 65 SKS perkuliahan yang telah ditempuh pada semester 1-3, akan dikonversikan
    - 1) 57 SKS ke kurikulum 2024 (Smt-1 sd Smt-3), dengan kewajiban masih mengambil mata kuliah Postal Logistik (3 SKS) di semester Ganjil berikutnya.
    - 2) Mk Postal Logistik, tercantuk di SMT-3 pada Kurikulum 2024.
    - 3) 5 SKS Mk pada kurikulum 2022 yang telah ditempuh pada semester-3, akan dikonversikan dengan 2 MK di semester-6 dan semester-7
4. Untuk lebih jelasnya beserta ini dilampirkan matriks konversi mata kuliah dari kurikulum 2022 ke kurikulum 2024 :

**DAFTAR MATA KULIAH KONVERSI DARI KURIKULUM 2022 KE KURIKULUM 2024**

	No	MATA KULIAH (KURIKULUM 2022)			MATA KULIAH KONVERSI (KURIKULUM 2024)		
		KODE	NAMA	SKS	KODE	NAMA	SKS
I	1	TD101	Kalkulus 1	3	MBD124115	Matematika Bisnis	3
	2	TD102	Bahasa Indonesia	2	MKU024103	Bahasa Indonesia	2
	3	TD103	Pengantar Rekayasa dan Desain	3	MBD124118	Pengantar Rekayasa dan Desain	3
	4	TD104	Algoritma dan Pemrograman	3	MBD124119	Algoritma dan Pemograman	3
	5	TD105	Pengantar Statistika	3	MBD124213	Pengantar Ilmu Ekonomi	3
	6	TD106	Pengantar Bisnis Digital	3	MBD124117	Pengantar Komputer dan Teknologi Informasi	3
	7	TD107	Pengantar SCM	3	MWU024107	Pengantar Logistik dan SCM	3
	Total Semester I				20	Total Semester 1	
II	1	TD201	Pancasila dan Kewarganegaraan	2	MKU024201	Pancasila dan Kewarganegaraan	2
	2	TD202	Kalkulus 2	3	MBD124211	Pengantar Akuntansi	3
	3	TD203	Statistika Bisnis	3	MBD124116	Statistik Bisnis	3
	4	TD204	Bahasa Inggris Bisnis	3	MKU024204	Bahasa Inggris-1	2
	5	TD205	Struktur Data	3	MBD124220	Basis Data-1	3
	6	TD206	Bahasa Pemrograman	3	MBD124222	Analisis dan Perancangan Sistem Digital	2
	7	TD207	Organisasi dan Arsitektur Kompute Dasar	3	MBD124212	Pengantar Manajemen	3
	Total Semester II				20	Total Semester 2	
III	1	TD301	Basis Data	3	MBD124121	Basis Data-2	3
	2	TD302	Agama	2	MKU024202	Pendidikan Agama	2
	3	TD303	Manajemen Operasi Logistik	3	MBD124124	Manajemen Operasi	3
	4	TD304	Strategi Algoritma	3	MBD124114	Pengantar Bisnis Digital	3
	5	TD305	Rancangan Proses Pelanggan	3	MBD124123	Pemasaran Digital	3
	6	TD306	Sistem Informasi Akuntansi	3	MBD124127	Sistim Informasi Akuntansi (SIA)	2
	7	TD307	Sistem Informasi Manajemen	3	MBD124126	Sistim Informasi Manajemen (SIM)	3
	Total Semester III				20	Total Semester 3	
V	1	TD501	Rekayasa Perangkat Lunak	2	MBD124241	SAP (SEMESTER VI)	3
	3	TD503	Infrastruktur dan Aplikasi Digital Bisnis	3	MBD124151	Cloud Computing (SEMESTER VII)	3
	Semester V				5		

