



**SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI (STIA) AMUNTAI**  
**PROGRAM STUDI:**  
**ADMINISTRASI BISNIS**  
**SEMESTER GENAP T.A 2023/2024**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT 3 SKS		SEMESTER	Tgl Penyusunan
<b>MANAJEMEN SAINS KOMPUTER</b>	KAI-1207/3SKS	Administrasi	T=3	P=-	3	4 Maret 2024
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	<b>Ary Yudianto,S.Sos,MM</b>				<b>Haris Fadillah, S.Sos, M.AB</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL1	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.				
	CPL2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.				
	CPL5	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.				
	CPL7	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.				
	CPL8	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
PP 1	Menguasai konsep teoretis secara mendalam terkait dengan teori administrasi, corporate governance, dan pengambilan keputusan.					

	PP 5	Menguasai metodolgi manajemen perubahan dan metode analisis kinerja organisasi.
	PP 8	Menguasai prinsip dan teknik komunikasi persuasif lintas organisasi.
	KU 1	Mengevaluasi implikasi suatu kebijakan .
	KU 3	Menggunakan keterampilan hubungan antar pribadi, respek dan empati, dan pengimplementasian teori kelompok untuk menyampaikan dan mempersuasi penyelesaian knflik antar pribadi, kelompk dan sosial dalam organisasi.
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	CPMK	Diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang kokoh tentang prinsip-prinsip manajemen yang diterapkan dalam konteks sains komputer dan mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata di industri teknologi.
	<b>CPL Sub-CPMK</b>	
	1	Mahasiswa memahami konsep dasar manajemen dan mampu menjelaskan aplikasinya dalam konteks sains komputer. Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi dasar manajemen dan relevansinya dalam industri teknologi.
	2	Mahasiswa mampu menganalisis tantangan khusus yang dihadapi oleh perusahaan dalam industri teknologi, seperti perubahan cepat dalam teknologi, persaingan global, dan kebutuhan akan inovasi.
	3	Mahasiswa mampu merancang rencana strategis untuk perusahaan teknologi, termasuk analisis lingkungan eksternal dan internal serta penetapan tujuan dan strategi yang sesuai.
	4	Mahasiswa mampu mengelola proyek teknologi dari awal hingga akhir, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek tersebut.
	5	Mahasiswa mampu menggunakan metode pengambilan keputusan yang tepat untuk menangani masalah dan situasi yang kompleks dalam industri teknologi.

	6	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip kepemimpinan yang efektif dalam tim teknologi serta mengelola konflik dan komunikasi di antara anggota tim.
	7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengembangan dan penggunaan teknologi serta memahami tanggung jawab sosial perusahaan teknologi terhadap masyarakat dan lingkungan.
	8	Mahasiswa mampu mengevaluasi kinerja perusahaan teknologi dan menerapkan strategi untuk meningkatkan proses bisnis dan efisiensi operasional.
	9	Mahasiswa mampu mengelola sumber daya manusia dalam perusahaan teknologi, termasuk pengembangan karyawan, manajemen kinerja, dan retensi bakat.
	10	Mahasiswa mampu mengelola keuangan perusahaan teknologi dan melakukan analisis investasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan bisnis.
	11	Mahasiswa mampu merancang strategi inovasi dan kompetitif dalam pasar teknologi untuk mempertahankan posisi perusahaan di pasar yang kompetitif.
	12	Mahasiswa mampu mengelola perubahan organisasi dalam konteks sains komputer, termasuk merancang strategi pengelolaan perubahan dan memfasilitasi implementasinya.
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>		Mata kuliah ini membahas berbagai aspek manajemen yang relevan dalam pengelolaan perusahaan di sektor teknologi, termasuk perencanaan strategis, pengelolaan proyek teknologi, pengambilan keputusan, kepemimpinan tim, etika, keuangan, inovasi, dan perubahan organisasi. Mahasiswa akan diajak untuk memahami tantangan khusus yang dihadapi oleh perusahaan teknologi serta belajar merancang strategi yang efektif untuk menghadapi tantangan tersebut. Melalui studi kasus, diskusi, dan proyek praktis, mahasiswa akan diberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana konsep-konsep manajemen dapat diterapkan dalam industri sains komputer.
<b>Bahan Kajian /Materi Pembelajaran</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Manajemen dalam Konteks Sains Komputer</li> <li>2. Perencanaan Strategis dalam Sains Komputer</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Organisasi dan Struktur dalam Perusahaan Teknologi</li> <li>4. Pengelolaan Proyek Teknologi Informasi</li> <li>5. Pengambilan Keputusan dalam Sains Komputer</li> <li>6. Manajemen Tim dan Kolaborasi</li> <li>7. Etika dan Tanggung Jawab Sosial dalam Teknologi</li> <li>8. Evaluasi Kinerja dan Peningkatan Proses</li> <li>9. Pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam Industri Teknologi</li> <li>10. Manajemen Keuangan dalam Konteks Teknologi</li> <li>11. Inovasi dan Strategi Kompetitif dalam Sains Komputer</li> <li>12. Pengelolaan Perubahan dalam Sains Komputer</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b>
	"Manajemen Teknologi Informasi" oleh Efraim Turban, R. Kelly Rainer Jr., dan Richard E. Potter. (Penerbit: Penerbit Salemba Empat)
	"Manajemen Strategis Teknologi Informasi" oleh Dan Remenyi, Arthur Money, dan Frank Bannister. (Penerbit: Penerbit Salemba Empat)
<b>Dosen Pengampu</b>	<b>ARY YUDIANTO,S.SOS,MM</b>

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	<p>Sub-CPMK 1</p> <p>Mahasiswa memahami konsep dasar manajemen dan mampu menjelaskan aplikasinya dalam konteks sains komputer.</p> <p>Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi dasar manajemen dan relevansinya dalam industri teknologi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dasar manajemen.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar manajemen yang relevan dalam konteks sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menguraikan peran manajemen dalam pengembangan dan penerapan teknologi informasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan konsep manajemen dengan konsep-konsep teknis dalam sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis</li> </ul>	Tanya jawab dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dasar manajemen</li> <li>2. Peran manajemen dalam sains komputer</li> <li>3. Tantangan manajemen dalam industri teknologi</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>tantangan khusus yang dihadapi oleh manajer dalam industri teknologi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan strategi atau solusi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.</li> </ul>				
2	<p>Sub-CPMK 1</p> <p>Mahasiswa memahami konsep dasar manajemen dan mampu menjelaskan aplikasinya dalam konteks sains komputer.</p> <p>Mahasiswa mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi dasar manajemen dan relevansinya dalam industri teknologi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dasar manajemen.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar manajemen yang relevan dalam konteks sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menguraikan peran manajemen dalam pengembangan dan penerapan teknologi informasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan</li> </ul>	Tanya jawab dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dasar manajemen</li> <li>2. Peran manajemen dalam sains komputer</li> <li>3. Tantangan manajemen dalam industri teknologi</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>konsep manajemen dengan konsep-konsep teknis dalam sains komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis tantangan khusus yang dihadapi oleh manajer dalam industri teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan strategi atau solusi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.</li> </ul>				
3	Sub-CPMK 2  Mahasiswa mampu menganalisis tantangan khusus yang dihadapi oleh perusahaan dalam industri teknologi, seperti perubahan cepat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan proses perencanaan strategis secara komprehensif.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan dalam merancang perencanaan strategis dalam konteks</li> </ul>	Tanya jawab dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses perencanaan strategis</li> <li>2. Analisis lingkungan dalam industri sains komputer</li> <li>3. Pembuatan rencana</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	dalam teknologi, persaingan global, dan kebutuhan akan inovasi.	<p>sains komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam melakukan analisis lingkungan internal dan eksternal perusahaan dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi strategi perusahaan dalam industri teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan tujuan strategis yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berbatasan waktu (SMART).</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang rencana tindakan yang konkret dan terinci untuk mencapai tujuan strategis</li> </ul>			strategis	



Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		yang telah ditetapkan.				
4	Sub-CPMK 3  Mahasiswa mampu merancang rencana strategis untuk perusahaan teknologi, termasuk analisis lingkungan eksternal dan internal serta penetapan tujuan dan strategi yang sesuai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep desain organisasi dan implikasinya dalam lingkungan teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi karakteristik desain organisasi yang efektif untuk perusahaan di industri teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis berbagai model struktur organisasi yang umum digunakan dalam industri teknologi, seperti struktur fungsional, matriks, dan jaringan.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam membandingkan kelebihan dan kelemahan dari masing-masing model struktur organisasi</li> </ul>	Tanya jawab dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain organisasi dalam konteks teknologi</li> <li>2. Model struktur organisasi yang umum digunakan</li> <li>3. Faktor-faktor yang memengaruhi struktur organisasi</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan dan perubahan struktur organisasi dalam perusahaan teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan rekomendasi atau strategi yang sesuai untuk mengatasi tantangan dalam perancangan struktur organisasi.</li> </ul>				
5	<p>Sub-CPMK 4</p> <p>Mahasiswa mampu mengelola proyek teknologi dari awal hingga akhir, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan berbagai metode manajemen proyek yang umum digunakan dalam pengembangan proyek teknologi informasi, seperti waterfall, agile, scrum, dan lain-lain.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa</li> </ul>	Tanya jawab ,diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode manajemen proyek</li> <li>2. Pengembangan perangkat lunak</li> <li>3. Manajemen risiko dalam proyek teknologi</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>dalam memahami prinsip-prinsip dasar dan langkah-langkah yang terlibat dalam menerapkan metode-manajemen proyek yang dipilih.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami proses pengembangan perangkat lunak, termasuk tahapan-tahapan seperti analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi teknik dan alat yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul.</li> </ul>				

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi risiko-risiko yang terkait dengan proyek teknologi informasi, seperti risiko teknis, risiko keuangan, dan risiko manajemen.</li> <li>Kemampuan mahasiswa dalam merancang strategi manajemen risiko yang tepat untuk mengatasi risiko-risiko tersebut dan meminimalkan dampaknya terhadap proyek.</li> </ul>				
6	Sub-CPMK 5 Mahasiswa mampu menggunakan metode pengambilan keputusan yang tepat untuk menangani masalah dan situasi yang kompleks dalam industri teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan langkah-langkah yang terlibat dalam proses pengambilan keputusan.</li> <li>Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi peran dan tanggung jawab masing-masing</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui diskusi</li> <li>Studi kasus</li> <li>Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Proses pengambilan keputusan</li> <li>Metode dan alat bantu pengambilan keputusan</li> <li>Studi kasus pengambilan</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>stakeholder dalam proses pengambilan keputusan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi berbagai metode dan alat bantu yang digunakan dalam pengambilan keputusan, seperti analisis SWOT, analisis PESTLE, dan metode SMART.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan metode dan alat bantu tersebut dalam konteks pengambilan keputusan dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis studi kasus pengambilan keputusan yang relevan dengan industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa</li> </ul>			keputusan dalam industri sains komputer	

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		dalam merumuskan rekomendasi atau strategi yang tepat berdasarkan analisis studi kasus tersebut.				
7	Sub-CPMK 6 Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip kepemimpinan yang efektif dalam tim teknologi serta mengelola konflik dan komunikasi di antara anggota tim.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep kepemimpinan dan perannya dalam membentuk dan mengelola tim teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi gaya kepemimpinan yang sesuai dalam konteks pengembangan teknologi informasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami sumber-sumber konflik yang mungkin terjadi dalam tim teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan strategi untuk mengelola</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepemimpinan dalam tim teknologi</li> <li>2. Pengelolaan konflik</li> <li>3. Komunikasi efektif dalam tim</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>konflik secara efektif dan meminimalkan dampaknya terhadap kinerja tim.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan pentingnya komunikasi efektif dalam tim teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan berbagai teknik komunikasi untuk memfasilitasi kolaborasi dan pemecahan masalah dalam tim.</li> </ul>				
<b>8</b>	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER</b>					
<b>9</b>	<p>Sub-CPMK 7</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika dalam pengembangan dan penggunaan teknologi serta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep etika dan implikasinya dalam pengembangan dan penggunaan teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa</li> </ul>	<p>Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etika dalam pengembangan dan penggunaan teknologi</li> <li>2. Tanggung jawab sosial</li> </ol>	<b>5</b>

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	memahami tanggung jawab sosial perusahaan teknologi terhadap masyarakat dan lingkungan.	<p>dalam mengidentifikasi dilema etika yang mungkin muncul dalam konteks pengembangan teknologi informasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami tanggung jawab sosial perusahaan teknologi terhadap masyarakat, lingkungan, dan stakeholders lainnya.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan strategi untuk mempromosikan tanggung jawab sosial perusahaan dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis studi kasus yang melibatkan dilema etika dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa</li> </ul>			<p>perusahaan teknologi</p> <p>3. Studi kasus tentang dilema etika dalam industri sains komputer</p>	



Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		dalam mengevaluasi dampak dari berbagai pilihan yang dihadapi dalam studi kasus tersebut dan merumuskan solusi yang sesuai.				
<b>10</b>	Sub-CPMK 8  Mahasiswa mampu mengevaluasi kinerja perusahaan teknologi dan menerapkan strategi untuk meningkatkan proses bisnis dan efisiensi operasional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan berbagai metode evaluasi kinerja yang digunakan dalam industri sains komputer, seperti pengukuran produktivitas, analisis metrik perangkat lunak, dan survei kepuasan pengguna.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan metode evaluasi kinerja yang sesuai dalam sebuah konteks proyek teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode evaluasi kinerja</li> <li>2. Peningkatan proses dalam pengembangan perangkat lunak</li> <li>3. Implementasi kontrol kualitas</li> </ol>	<b>5</b>

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>area-area yang memerlukan perbaikan atau peningkatan dalam proses pengembangan perangkat lunak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan strategi atau tindakan yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pengembangan perangkat lunak.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep kontrol kualitas dan teknik yang digunakan dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan kontrol kualitas dalam tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak, seperti</li> </ul>				

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		pengujian dan verifikasi.				
11	Sub-CPMK 9 Mahasiswa mampu mengelola sumber daya manusia dalam perusahaan teknologi, termasuk pengembangan karyawan, manajemen kinerja, dan retensi bakat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep pengembangan karyawan dan pentingnya pengembangan kompetensi dalam industri teknologi.</li> <li>Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi strategi-strategi pengembangan karyawan yang efektif dalam meningkatkan kinerja dan kreativitas dalam lingkungan kerja teknologi.</li> <li>Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis kinerja karyawan dalam</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui diskusi</li> <li>Studi kasus</li> <li>Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan karyawan</li> <li>Kinerja dan penghargaan</li> <li>Retensi dan manajemen talenta</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		konteks industri teknologi, termasuk penggunaan metrik kinerja yang relevan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang program penghargaan dan insentif yang dapat memotivasi karyawan dalam mencapai tujuan perusahaan.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi retensi karyawan dalam industri teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang strategi retensi dan manajemen talenta yang dapat menjaga kepuasan dan loyalitas karyawan yang berpotensi.</li> </ul>				

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
12	Sub-CPMK 10 Mahasiswa mampu mengelola keuangan perusahaan teknologi dan melakukan analisis investasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan bisnis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan prinsip dasar keuangan yang berlaku dalam konteks perusahaan teknologi, seperti manajemen kas, analisis biaya, dan sumber pendanaan.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami tantangan dan peluang yang unik dalam manajemen keuangan perusahaan teknologi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengelola anggaran perusahaan teknologi, termasuk perencanaan pendapatan, pengeluaran, dan alokasi sumber daya.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan alat-alat dan teknik</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prinsip dasar keuangan perusahaan teknologi</li> <li>2. Perencanaan dan pengelolaan anggaran</li> <li>3. Analisis investasi teknologi,</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>perencanaan anggaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan perusahaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam melakukan analisis investasi teknologi, termasuk evaluasi proyek-proyek investasi berdasarkan kriteria keuangan seperti nilai sekarang bersih (NPV), tingkat pengembalian internal (IRR), dan payback period.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan rekomendasi investasi yang berdasarkan hasil analisis yang cermat dan mempertimbangkan risiko serta potensi keuntungan.</li> </ul>				

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
13	Sub-CPMK 11  Mahasiswa mampu merancang strategi inovasi dan kompetitif dalam pasar teknologi untuk mempertahankan posisi perusahaan di pasar yang kompetitif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan pentingnya inovasi dalam industri teknologi sebagai motor utama pertumbuhan dan keunggulan bersaing.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong inovasi dalam konteks sains komputer dan teknologi informasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami berbagai strategi kompetitif yang diterapkan dalam pasar teknologi, seperti strategi diferensiasi, strategi biaya rendah, dan strategi fokus.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pentingnya inovasi dalam industri teknologi</li> <li>2. Strategi kompetitif dalam pasar teknologi</li> <li>3. Studi kasus tentang inovasi dan strategi kompetitif</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>keunggulan kompetitif perusahaan teknologi melalui penerapan strategi-strategi tersebut dalam konteks sains komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis studi kasus tentang inovasi dan strategi kompetitif dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dampak dari strategi inovasi dan kompetitif yang diadopsi oleh perusahaan dalam mencapai tujuan bisnis dan mempertahankan posisi pasar.</li> </ul>				



Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	Sub-CPMK 12 Mahasiswa mampu mengelola perubahan organisasi dalam konteks sains komputer, termasuk merancang strategi pengelolaan perubahan dan memfasilitasi implementasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan alasan di balik perubahan dalam teknologi, seperti perkembangan baru dalam penelitian dan pengembangan, tuntutan pasar, dan kebutuhan organisasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi tren dan tren utama dalam perkembangan teknologi informasi dan sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami proses perubahan organisasi, termasuk tahapan-tahapan yang terlibat dan faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi perubahan.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alasan di balik perubahan dalam teknologi</li> <li>2. Proses perubahan organisasi</li> <li>3. Strategi pengelolaan perubahan</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>hambatan-hambatan yang mungkin terjadi selama proses perubahan organisasi dalam konteks sains komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan strategi pengelolaan perubahan yang tepat dalam situasi tertentu dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang rencana aksi untuk mengelola perubahan organisasi secara efektif, termasuk komunikasi yang efektif, pelibatan stakeholder, dan manajemen resistensi.</li> </ul>				

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
15	Sub-CPMK 12  Mahasiswa mampu mengelola perubahan organisasi dalam konteks sains komputer, termasuk merancang strategi pengelolaan perubahan dan memfasilitasi implementasinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan alasan di balik perubahan dalam teknologi, seperti perkembangan baru dalam penelitian dan pengembangan, tuntutan pasar, dan kebutuhan organisasi.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi tren dan tren utama dalam perkembangan teknologi informasi dan sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam memahami proses perubahan organisasi, termasuk tahapan-tahapan yang terlibat dan faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi perubahan.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi</li> </ul>	Tanya jawab, diskusi, dan tugas-tugas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui diskusi</li> <li>2. Studi kasus</li> <li>3. Tugas refleksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alasan di balik perubahan dalam teknologi</li> <li>2. Proses perubahan organisasi</li> <li>3. Strategi pengelolaan perubahan</li> </ol>	5

Pekan Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring( <i>offline</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		<p>hambatan-hambatan yang mungkin terjadi selama proses perubahan organisasi dalam konteks sains komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan strategi pengelolaan perubahan yang tepat dalam situasi tertentu dalam industri sains komputer.</li> <li>• Kemampuan mahasiswa dalam merancang rencana aksi untuk mengelola perubahan organisasi secara efektif, termasuk komunikasi yang efektif, pelibatan stakeholder, dan manajemen resistensi.</li> </ul>				
<b>16</b>	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER</b>					

## **Catatan :**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah matakuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran matakuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran matakuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yang setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM**=Tatap Muka, **PT**=Penugasan terstruktur, **BM**=Belajar mandiri