



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

KURIKULUM TAHUN 2024 PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNIK

UNIVERSITAS FALETEHAN



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SAINS & TEKNIK UNIVERSITAS FALETEHAN
Nomor : 094/FST/UF/SK/XII/2024

Tentang :
TIM PENYUSUN PENINJAU KURIKULUM PRODI INFORMATIKA FAKULTAS SAINS
& TEKNIK UNIVERSITAS FALETEHAN TAHUN 2024 - 2025

BISMILLAHIRROHMANIRRAHIM DEKAN FAKULTAS SAINS & TEKNIK

- Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka penyusunan Tim Peninjauan Kurikulum Prodi Informatika diperlukan adanya tim penyusun;
b. Bahwa nama-nama yang tersebut dalam lampiran ini dianggap mampu dalam melaksanakan tugas tersebut;
c. Bahwa sehubungan dengan hal tersebut di atas, perlu ditetapkan dalam Surat Keputusan Dekan Fakultas Sains & Teknik Universitas Faletehan;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Statuta Universitas Faletehan;
- Memperhatikan** : Surat Permohonan Pembentukan Tim Penyusun Peninjauan Kurikulum Prodi Informatika oleh Ketua Prodi Informatika tanggal 18 Desember 2024.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Daftar nama Tim Penyusun Peninjau Kurikulum Jurusan Prodi Informatika Universitas Faletehan tahun 2024 – 2025 sebagaimana tercantum dalam lampiran Surat Keputusan ini;
- Kedua** : Menugaskan kepada Tim Penyusun Peninjau Kurikulum Jurusan Prodi Informatika Universitas Faletehan tahun 2024 – 2025, untuk melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya serta mempertanggungjawabkan segala hasil pelaksanaan kegiatan tersebut kepada Dekan Fakultas Sains & Teknik Universitas Faletehan;
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bila kemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI : SERANG
PADA TANGGAL : 18 Desember 2024



Dekan, Hj. Milawati Lusiani, S.Kep.,
M.Kep., Ph.D NIK. 01.01.049

Tembusan disampaikan kepada Yth. :

1. *Rektor Universitas Faletehan*
2. *Wakil Rektor I*
3. *Ketua Program Studi Informatika*
4. *Arsip*



Lampiran Surat Keputusan Nomor: 094/FST/UF/SK/XII/2024
Tentang Tim Penyusun Peninjau Kurikulum Jurusan Prodi Informatika
Fakultas Sains dan Teknik Universitas Faletehan
Tahun 2024/2025

**TIM PENYUSUN PENINJAU KURIKULUM
JURUSAN PRODI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNIK**

UNIVERSITAS FALETEHAN PERIODE 2024 – 2025

Tim Penyusun :1. Iqbal Fernando, S.Kom.,M.TI.

2. Febri, S.Kom., M.Kom.

3. Anisa Aulia, S.Kom., M.Kom.

4. Meldi Anggara Saputra, S.Kom., M.TI

5. Galih Ari Prawira, ST., MT.

Serang, 18 Desember 2024

Dekan,


Hj. Milawati Lusiani, S.Kep., M.Kep., Ph.D
NIK. 01.01.049

TIM PENYUSUN:

1. Iqbal Fernando, S.Kom., M.TI
2. Febri, S.Kom., M.Kom
3. Galih Ariprawira ST., MT
4. Anisa Aulia, S.Kom., M.Kom
5. Meldi Anggara Saputra, S.Kom., M.Kom

UCAPAN TERIMA KASIH:

1. Andiko Nugraha Kusuma, S.KM., M.KM., Ph.D.
2. Ns. Fatoni, M.Kep., Ph.D.
3. Hj. Titin Nasiatin, SH, M.KM.
4. Hj. Milawati Lusiani S.Kp., M.Kep., Ph.D
5. Hj. Nurce Arifianti, S.KM., M.KM
6. Hj. Ela Nurdawati, S.KM., M.Kes
7. *Stakeholders*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke-Hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan panduan kurikulum Program Studi S1 Informatika Fakultas Sains dan Teknik Universitas Faletahan. Panduan ini kami susun dalam rangka memberikan acuan bagi program studi dalam menjalankan kegiatan pendidikan/pengajaran agar sejalan dengan standar ketentuan pelaksanaan pembelajaran di Perguruan Tinggi.

Panduan kurikulum ini masih banyak membutuhkan pembaharuan sejalan dengan adanya pembaharuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan panduan kurikulum ini sehingga kualitas isi pembelajaran memiliki mutu yang baik dan sesuai dengan standar nasional perguruan tinggi (SN-DIKTI).

Serang, September 2022

TIM PENYUSUN

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	vii
BAB II VISI, MISI, DAN TUJUAN PROGRAM STUDI	11
BAB III PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	16
BAB IV STRUKTUR KURIKULUM DAN PEMETAAN CPL MATA KULIAH (OBE MATRIX).....	21
BAB V DESKRIPSI DAN BAHAN KAJIAN MATA KULIAH.....	27
BAB VI PENUTUP	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, industri, pemerintahan, dan kesehatan. Era Revolusi Industri 4.0 dan menuju Society 5.0 menuntut setiap institusi pendidikan tinggi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan global. Program Studi Informatika Universitas Faletehan memandang bahwa penguasaan ilmu informatika tidak cukup hanya dengan kemampuan teknis (*hard skills*), tetapi harus diimbangi dengan etika profesi, integritas, kemampuan kolaboratif, serta wawasan technopreneurship yang kuat. Hal ini sejalan dengan visi prodi untuk menjadi program studi yang unggul, bermartabat, mandiri, inovatif, sinergi, humanity, integrity, dan berwawasan technopreneurship berbasis sains dan teknologi. Kurikulum 2022 Program Studi Informatika disusun dengan mengacu pada paradigma Outcome Based Education (OBE), yang berorientasi pada hasil belajar (outcome) yang terukur dan relevan dengan kebutuhan pengguna lulusan. OBE memastikan setiap komponen kurikulum mulai dari perumusan profil lulusan, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga asesmen terintegrasi untuk menjamin pencapaian kompetensi lulusan sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6. Selain itu, kurikulum ini juga mengimplementasikan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagaimana diamanatkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yang memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar di luar program studi selama tiga semester. Pendekatan ini memberi ruang bagi mahasiswa untuk memperluas pengalaman belajar di dunia kerja, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat berbasis proyek (Project-Based Learning). Penyusunan kurikulum ini juga mempertimbangkan hasil tracer study, analisis kebutuhan industri, serta masukan dari asosiasi profesi seperti APTIKOM. Hasilnya adalah kurikulum yang tidak hanya memperkuat kompetensi dasar informatika (pemrograman, basis data, jaringan, keamanan informasi, dan AI), tetapi juga mengarahkan mahasiswa untuk berinovasi dalam pengembangan teknologi kesehatan, sistem cerdas, dan technopreneurship digital.

Dengan demikian, kurikulum ini diharapkan menjadi instrumen akademik yang responsif terhadap kebutuhan zaman serta mendukung pencapaian visi Universitas Faletehan untuk membentuk lulusan yang berdaya saing global dan berakhlak mulia.

1.2 Tujuan Pengembangan Kurikulum

Tujuan utama penyusunan Kurikulum Program Studi Informatika Universitas Faletehan adalah untuk:

1. Menghasilkan lulusan yang menguasai ilmu dan praktik informatika dengan karakter profesional, beretika, dan berwawasan technopreneur.
2. Menyiapkan lulusan yang mampu menciptakan solusi inovatif berbasis teknologi informasi untuk menjawab tantangan dunia industri dan masyarakat digital.
3. Mengintegrasikan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat dalam pengembangan ilmu informatika berbasis sains dan teknologi.
4. Mendukung implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bentuk perluasan pengalaman akademik mahasiswa.
5. Menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran berbasis capaian (Outcome Based Education) yang terukur, relevan, dan berkelanjutan.

1.3 Dasar Hukum dan Acuan Pengembangan Kurikulum

Kurikulum ini disusun berdasarkan berbagai regulasi dan panduan, antara lain:

1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
3. Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti).
4. Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
5. Panduan Penyusunan Kurikulum Berbasis OBE APTIKOM 2022.
6. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

7. Analisis kebutuhan pengguna lulusan, hasil tracer study, dan konsultasi dengan stakeholder (industri, alumni, dan asosiasi profesi).

1.4 Prinsip Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum Informatika Universitas Faletahan berlandaskan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Relevansi
Kurikulum harus sesuai dengan kebutuhan pengguna lulusan, perkembangan teknologi, dan tantangan global dalam bidang informatika.
2. Keterpaduan
Setiap mata kuliah diintegrasikan secara horizontal (antar bidang ilmu) dan vertikal (antar semester) untuk mendukung pencapaian CPL.
3. Fleksibilitas
Mahasiswa diberikan ruang untuk memilih mata kuliah dan kegiatan MBKM yang sesuai minat dan bidang keahliannya.
4. Keterukuran (Measurable Outcomes) setiap capaian pembelajaran (CPL dan CPMK) dirumuskan secara spesifik, dan dapat akses secara objektif.
5. Kearifan Lokal dan Daya Saing Global kurikulum mengakomodasi nilai-nilai lokal (humanity, integrity, technopreneurship) sambil menyiapkan mahasiswa beradaptasi dengan perkembangan global.
6. Berbasis Riset dan Inovasi Pembelajaran diarahkan riset terapan dan inovasi teknologi di bidang Artificial Intelligence, data Science, Health Informatics, dan Digital Forensics.

1.5 Pendekatan Outcome Based Education (OBE)

Paradigma OBE yang digunakan dalam pengembangan kurikulum Informatika UF menekankan tiga aspek utama:

1. Outcome Orientation seluruh proses pendidikan diarahkan pada hasil yang diharapkan (CPL dan profil lulusan).
2. Constructive Alignment keterpaduan antara tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan asesmen untuk memastikan pencapaian outcome.
3. Continuous Improvement setiap siklus pembelajaran dievaluasi dan diperbarui secara berkala untuk memastikan relevansi terhadap kebutuhan industri dan masyarakat.

Dengan OBE, proses pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada *input* (materi dan jam kuliah), melainkan pada kompetensi nyata yang mampu diterapkan lulusan di dunia kerja.

BAB II

VISI, MISI, DAN TUJUAN PROGRAM STUDI

1.1 Visi Program Studi Informatika

“Menjadi Program Studi Informatika yang unggul, bermartabat, dan berdaya saing global dalam bidang inovasi teknologi kesehatan berbasis kearifan lokal pada tahun 2044.”

MISI PROGRAM STUDI INFORMATIKA 2025–2044

1. Menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesional yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang Artificial Intelligence, Data Science, Business Intelligence, Basis Data, Digital Forensik, serta Software Engineering yang mampu berinovasi dalam pengembangan teknologi kesehatan, berlandaskan nilai integritas, kemanusiaan, dan kearifan lokal.
2. Mengembangkan penelitian yang inovatif dan interdisipliner di bidang kecerdasan buatan, sains data, sistem basis data, keamanan siber, dan teknologi informasi kesehatan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data serta pembangunan kesehatan berkelanjutan di tingkat nasional maupun global.
3. Menerapkan hasil penelitian dan pengembangan teknologi informasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis bukti (evidence-based community engagement), yang berorientasi pada solusi digital bagi peningkatan kualitas hidup dan pelayanan kesehatan masyarakat.
4. Mengembangkan jejaring kerja sama dan kolaborasi strategis dengan dunia industri, lembaga pemerintah, organisasi profesi, dan institusi pendidikan di tingkat nasional maupun internasional dalam bidang Health Informatics, AI for Health, Business Intelligence for Healthcare, serta Digital Forensics in Health Systems untuk memperkuat inovasi dan daya saing global.

1.2 Tujuan Program Studi Informatika

Berdasarkan visi dan misi di atas, tujuan Program Studi Informatika Universitas Faletihan adalah untuk menghasilkan lulusan yang:

1. Menguasai teori dan praktik informatika secara komprehensif, khususnya dalam bidang *software development, data science, AI, machine learning, dan technopreneurship*.
2. Memiliki kemampuan profesional dan akademik untuk mengembangkan produk, layanan, dan solusi digital berbasis riset serta kebutuhan masyarakat.
3. Memiliki etika profesi, integritas, dan kemampuan berpikir kritis dalam mengambil

keputusan berbasis data (data-driven decision making).

4. Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem teknologi informasi sesuai standar industri dan kebutuhan pengguna.
5. Mampu melakukan penelitian terapan dan inovasi teknologi untuk mendukung pembangunan di bidang kesehatan, pendidikan, dan sosial.

6. Mampu menjadi technopreneur yang berjiwa kreatif, mandiri, dan berorientasi pada solusi berbasis teknologi tepat guna.
7. Menunjukkan komitmen terhadap pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning) serta berpartisipasi aktif dalam pengembangan keilmuan informatika secara berkelanjutan.

1.3 Sasaran Program Studi

Sasaran jangka menengah dan panjang Program Studi Informatika Universitas Faletihan meliputi:

1. Akademik dan Kompetensi Lulusan
 - a. Terwujudnya kurikulum OBE yang responsif terhadap perkembangan teknologi industri 4.0 dan MBKM.
 - b. Meningkatnya jumlah lulusan yang tersertifikasi profesi dan terserap di dunia kerja nasional maupun internasional.
2. Penelitian dan Inovasi
 - a. Peningkatan jumlah penelitian dan publikasi ilmiah dosen dan mahasiswa di bidang *AI, health informatics, dan technopreneurship*.
 - b. Terbentuknya kelompok riset unggulan berbasis teknologi informasi dan kesehatan.
3. Pengabdian dan Kerja Sama
 - a. Terjalinnnya kemitraan berkelanjutan dengan dunia industri, pemerintah, dan masyarakat.
 - b. Pelaksanaan pengabdian masyarakat berbasis solusi digital dan sistem informasi kesehatan.
4. Sarana dan Tata Kelola
 - a. Penguatan tata kelola akademik berbasis digital dan efisien.
 - b. Peningkatan fasilitas laboratorium, pusat inovasi, dan studio kreatif berbasis *smart learning environment*.

1.4 Strategi Pencapaian Visi dan Misi

“Menjadi Program Studi Informatika yang unggul, bermartabat, dan berdaya saing global dalam bidang inovasi teknologi kesehatan berbasis kearifan lokal pada tahun 2044”

MISI PROGRAM STUDI INFORMATIKA 2025–2044

1. Menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesional yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang Artificial Intelligence, Data Science, Business Intelligence, Basis Data, Digital Forensik, serta Software Engineering yang

mampu berinovasi dalam pengembangan teknologi kesehatan, berlandaskan nilai integritas, kemanusiaan, dan kearifan lokal.

2. Mengembangkan penelitian yang inovatif dan interdisipliner di bidang kecerdasan buatan, sains data, sistem basis data, keamanan siber, dan teknologi informasi kesehatan untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data serta pembangunan kesehatan berkelanjutan di tingkat nasional maupun global.
3. Menerapkan hasil penelitian dan pengembangan teknologi informasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis bukti (evidence-based community engagement), yang berorientasi pada solusi digital bagi peningkatan kualitas hidup dan pelayanan kesehatan masyarakat.
4. Mengembangkan jejaring kerja sama dan kolaborasi strategis dengan dunia industri, lembaga pemerintah, organisasi profesi, dan institusi pendidikan di tingkat nasional maupun internasional dalam bidang Health Informatics, AI for Health, Business Intelligence for Healthcare, serta Digital Forensics in Health Systems untuk memperkuat inovasi dan daya saing global.

4.1 Nilai-Nilai yang Dipegang Program Studi Informatika

Program Studi Informatika Universitas Faletehan menjunjung tinggi nilai-nilai dasar yang menjadi pedoman perilaku akademik dan profesional, yaitu:

Nilai	Makna
Humanity	Mengutamakan nilai kemanusiaan, empati, dan kebermanfaatan sosial dalam setiap penerapan teknologi.
Integrity	Menjaga kejujuran, etika, dan tanggung jawab profesional dalam setiap kegiatan akademik.

Innovation	Menghasilkan ide dan produk baru yang memberikan solusi nyata terhadap permasalahan masyarakat.
Technopreneurship	Membangun jiwa wirausaha berbasis teknologi yang mandiri, kreatif, dan berkelanjutan.
Synergy	Membangun kolaborasi aktif antar civitas akademika, industri, dan masyarakat dalam pengembangan ilmu informatika.

BAB III

PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

3.1 Profil Lulusan

Profil Lulusan merupakan gambaran peran profesional, keahlian, dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh lulusan Program Studi Informatika Universitas Faletihan setelah menyelesaikan pendidikan.

Profil ini dirumuskan berdasarkan:

- Analisis kebutuhan pengguna lulusan (stakeholder)
- Standar kompetensi APTIKOM dan KKNi Level 6
- Asosiasi profesi dan kebutuhan industri TI

Tabel 3.1 Profil Lulusan Program Studi Informatika

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Peran dan Kompetensi
PL01	Software Developer / Engineer	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan perangkat lunak menggunakan metodologi rekayasa perangkat lunak yang terstruktur dan berorientasi objek.
PL02	Database Administrator / Engineer	Mampu mendesain, mengelola, dan mengoptimalkan sistem basis data untuk mendukung kebutuhan informasi organisasi secara efektif dan aman.
PL03	Artificial Intelligence / Data Scientist Practitioner	Mampu mengolah, menganalisis, dan menafsirkan data menggunakan konsep <i>machine learning</i> , <i>data mining</i> , dan <i>AI</i> untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.
PL04	Software Quality Assurance (SQA) / Business Analyst	Mampu melakukan analisis kebutuhan, pengujian sistem, dan evaluasi kualitas perangkat lunak untuk menjamin kesesuaian dengan standar industri.
PL05	Technopreneur / Startup Founder	Mampu mengembangkan produk digital, mengelola usaha rintisan berbasis teknologi, serta menerapkan prinsip kewirausahaan dan inovasi.

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Peran dan Kompetensi
PL06	Educator / Trainer / Consultant IT	Mampu menyebarluaskan pengetahuan dan praktik informatika melalui kegiatan pendidikan, pelatihan, dan konsultasi profesional di bidang teknologi informasi.

3.2 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan mencakup empat ranah utama berdasarkan **SN-Dikti (2020)**:

1. **Sikap (S)**
2. **Keterampilan Umum (KU)**
3. **Pengetahuan (P)**
4. **Keterampilan Khusus (KK)**

CPL Program Studi Informatika UF disusun untuk menjamin kesesuaian antara profil lulusan, kebutuhan industri, dan visi misi program studi.

A. Ranah Sikap (S)

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (Sikap)
CPL-S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menunjukkan sikap religius serta etis dalam praktik profesional teknologi informasi.
CPL-S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, sosial, dan budaya dalam menjalankan profesi informatika.
CPL-S3	Memiliki tanggung jawab profesional, disiplin, dan etos kerja tinggi dalam menyelesaikan tugas.
CPL-S4	Menginternalisasi nilai <i>humanity</i> , <i>integrity</i> , dan <i>technopreneurship</i> dalam setiap kegiatan akademik dan profesi.

B. Ranah Keterampilan Umum (KU)

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (Keterampilan Umum)
CPL-KU1	Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan teknologi informasi.
CPL-KU2	Mampu bekerja mandiri maupun kolaboratif dalam tim multidisiplin dan multikultural.
CPL-KU3	Mampu berkomunikasi efektif secara lisan maupun tulisan dalam konteks profesional nasional dan global.
CPL-KU4	Mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran sepanjang hayat.
CPL-KU5	Mampu mengelola proyek, mendokumentasikan, dan melaporkan hasil kerja sesuai standar profesional.

C. Ranah Pengetahuan (P)

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (Pengetahuan)
CPL-P1	Menguasai konsep teoritis informatika, algoritma, struktur data, dan sistem operasi.
CPL-P2	Menguasai konsep dan metode rekayasa perangkat lunak, arsitektur sistem, serta pengujian aplikasi.
CPL-P3	Menguasai teori dan aplikasi kecerdasan buatan, <i>machine learning</i> , dan <i>data mining</i> .
CPL-P4	Menguasai konsep keamanan sistem informasi, jaringan komputer, dan forensika digital.
CPL-P5	Memahami prinsip etika profesi, kebijakan teknologi informasi, serta aspek hukum dan sosial dalam penerapan TI.

D. Ranah Keterampilan Khusus (KK)

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan (Keterampilan Khusus)
CPL-KK1	Mampu menganalisis kebutuhan, merancang, dan mengembangkan perangkat lunak berbasis kebutuhan pengguna.
CPL-KK2	Mampu mengelola, mengamankan, dan mengoptimalkan sistem basis data secara profesional.
CPL-KK3	Mampu mengintegrasikan teknologi <i>AI</i> dan <i>data analytics</i> dalam pemecahan masalah nyata.
CPL-KK4	Mampu melakukan evaluasi sistem, audit keamanan, dan peningkatan kualitas perangkat lunak.
CPL-KK5	Mampu menghasilkan inovasi produk digital dan berwirausaha berbasis teknologi informasi.

3.3 Pemetaan Hubungan Profil Lulusan terhadap CPL

Tabel berikut menunjukkan keterkaitan antara profil lulusan (PL) dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL):

Profil Lulusan (PL)	CPL yang Mendukung
PL01 – Software Developer / Engineer	CPL-P1, CPL-P2, CPL-KK1, CPL-KU1, CPL-KU5
PL02 – Database Administrator / Engineer	CPL-P1, CPL-P2, CPL-KK2, CPL-KU2
PL03 – AI & Data Scientist Practitioner	CPL-P3, CPL-KK3, CPL-KU1, CPL-KU3
PL04 – Business Analyst / SQA Practitioner	CPL-P2, CPL-P4, CPL-KK4, CPL-KU3
PL05 – Technopreneur / Startup Founder	CPL-KK5, CPL-KU4, CPL-S4
Profil Lulusan (PL)	CPL yang Mendukung

PL06 – Educator / IT Consultant	CPL-P5, CPL-KU3, CPL-S2, CPL-S3
--	---------------------------------

3.4 Hubungan CPL dengan SN-Dikti dan KKNI

Ranah CPL	Kompetensi dalam SN-Dikti / KKNI Level 6	Keterangan
Sikap (S)	Berperilaku etis, beriman, dan bertanggung jawab.	Mengacu pada butir 1–5 SN-Dikti.
Keterampilan Umum (KU)	Mampu berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi.	Sesuai butir 6–9 SN-Dikti.
Pengetahuan (P)	Menguasai teori informatika, komputasi, dan prinsip rekayasa sistem.	Sejalan dengan KKNI Level 6 bidang informatika.
Keterampilan Khusus (KK)	Mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keahlian informatika untuk menghasilkan produk, riset, dan inovasi.	Didasarkan pada OBE APTIKOM (2022).

3.5 Penerapan CPL dalam Kurikulum OBE

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) menjadi dasar penyusunan seluruh komponen kurikulum OBE, antara lain:

1. Penentuan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
2. Desain Rencana Pembelajaran Semester (RPS).
3. Penentuan Metode Evaluasi Berbasis Kinerja (Performance-Based Assessment).
4. Penyusunan Peta CPL–MK (OBE Matrix).

Dengan demikian, CPL berperan sebagai tolak ukur utama kualitas lulusan dan memastikan keterpaduan antara visi–misi, profil lulusan, dan implementasi pembelajaran.

BAB IV

STRUKTUR KURIKULUM DAN PEMETAAN CPL MATA KULIAH (OBE MATRIX)

4.1 Struktur Kurikulum Program Studi Informatika

Kurikulum Program Studi Informatika Universitas Faletihan disusun dengan total **144 SKS**, terdiri atas:

Komponen Kurikulum	Jumlah SKS
Mata Kuliah Wajib Universitas	14
Mata Kuliah Wajib Fakultas	8
Mata Kuliah Wajib Program Studi	106
Mata Kuliah Pilihan (Konsentrasi/MBKM)	6
Total	144 SKS

Kurikulum dirancang untuk ditempuh dalam waktu 8 semester (4 tahun) dengan sistem pembelajaran berbasis Outcome Based Education (OBE) dan mengakomodasi kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM).

Fokus utama kurikulum ini mencakup empat bidang keilmuan inti Program Studi Informatika, yaitu:

1. Business Intelligence
2. Digital Forensics
3. Basis Data dan Sistem Informasi
4. Artificial Intelligence (AI) dan Machine Learning

4.2 Distribusi Mata Kuliah per Semester

Tabel 4.1 Struktur Kurikulum Informatika UF 2022 (8 Semester – 144 SKS)

Semester	Kelompok Mata Kuliah	Contoh Mata Kuliah Utama	Jumlah SKS
I	Dasar Komputasi dan Etika	Algoritma Pemrograman, Sistem Teknologi Informasi, Pancasila, Agama, Bahasa Inggris	20
II	Fondasi Informatika	Kalkulus II, Struktur Data, Basis Data, Arsitektur Komputer, Matematika Diskrit	19
III	Sistem & Software Development	Rekayasa Perangkat Lunak, Sistem Operasi, Web Programming I, Statistik & Epidemiologi	18
IV	Pemrograman Lanjut & AI	Web Programming II, Jaringan Komputer, Artificial Intelligence, Interaksi Manusia & Komputer	18
V	Analisis & Aplikasi Data	Data Mining, Sistem Informasi Geografis, Pemrograman Mobile I, Simulasi & Pemodelan	18
VI	Integrasi & Penelitian	Machine Learning, Cloud Computing, Sistem Informasi Kesehatan, Metodologi Penelitian	18
VII	Profesional & Kewirausahaan	Etika Profesi TI, Manajemen Proyek, Kewirausahaan Digital, KKN	16
VIII	Implementasi & Skripsi	Kuliah Kerja Praktek (KKP), Skripsi	17
TOTAL			144 SKS

4.3 Kelompok Bidang Keilmuan (Domain of Knowledge)

Kurikulum Informatika UF 2022 dibagi dalam empat *domain* utama yang sejalan dengan visi program studi dan kebutuhan industri:

Bidang Keilmuan	Cakupan Mata Kuliah Utama	Fokus Kompetensi
Business Intelligence	Data Mining, Business Analytics, Visualisasi Data, Cloud Computing	Analisis data, pengambilan keputusan, integrasi data bisnis
Artificial Intelligence	Artificial Intelligence, Machine Learning, Deep Learning	Pembelajaran mesin, prediksi, dan sistem cerdas
Basis Data & Sistem Informasi	Database, Sistem Informasi Kesehatan, Sistem Enterprise	Desain sistem informasi, manajemen data, sistem kesehatan
Digital Forensics & Keamanan Informasi	Jaringan Komputer, Cybersecurity, Digital Forensic	Keamanan data, audit sistem, etika siber

4.4 Prinsip Penyusunan Kurikulum

1. **Keterpaduan CPL–CPMK–RPS**

Setiap mata kuliah dirancang dengan *constructive alignment* antara Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

2. **Keterukuran dan Terobservasi**

CPL dan CPMK diformulasikan menggunakan kata kerja operasional (KKO) yang dapat diukur dengan instrumen asesmen berbasis kinerja (*performance-based assessment*).

3. **Integrasi MBKM**

Memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengikuti kegiatan magang, riset, studi independen, atau pertukaran mahasiswa yang diakui hingga 20 SKS.

4. **Berorientasi Technopreneurship dan Kearifan Lokal**

Pembelajaran diarahkan untuk menghasilkan produk, riset, atau solusi digital yang berdampak sosial dan berbasis budaya lokal.

Tabel 4.2 Pemetaan CPL–MK (Matriks Kurikulum OBE)

No. Mata Kuliah	SKS	CPL yang Terkait	Ranah CPL
1 Algoritma Pemrograman	3	CPL-P1, CPL-KK1	P, KK
2 Struktur Data	3	CPL-P1, CPL-KK1	P, KK
3 Basis Data	3	CPL-P2, CPL-KK2	P, KK
4 Rekayasa Perangkat Lunak	3	CPL-P2, CPL-KK1, CPL-KK4	P, KK
5 Sistem Operasi	2	CPL-P1, CPL-KU1	P, KU
6 Jaringan Komputer	3	CPL-P4, CPL-KK4	P, KK
7 Artificial Intelligence	2	CPL-P3, CPL-KK3	P, KK
8 Machine Learning	2	CPL-P3, CPL-KK3	P, KK
9 Data Mining	3	CPL-P3, CPL-KK3, CPL-KU2	P, KK, KU
10 Sistem Informasi Kesehatan	2	CPL-P5, CPL-KK2, CPL-KU3	P, KK, KU
11 Cloud Computing	2	CPL-KK2, CPL-KU1	KK, KU
12 Etika Profesi Teknologi Informasi	2	CPL-S2, CPL-S3, CPL-P5	S, P
13 Kewirausahaan Digital	2	CPL-S4, CPL-KK5, CPL-KU4	S, KK, KU
14 Manajemen Proyek TI	2	CPL-KU5, CPL-KK4	KU, KK
15 Kuliah Kerja Praktek (KKP)	3	CPL-KK1–KK4, CPL-KU2	KK, KU
16 Skripsi	6	CPL-P1–P5, CPL-KK1–KK5	P, KK
17 Bahasa Inggris	2	CPL-KU3	KU
18 Metodologi Penelitian	2	CPL-KU1, CPL-P1	KU, P
19 Sistem Informasi Geografis	2	CPL-P3, CPL-KK2	P, KK
20 Pemrograman Mobile	2	CPL-KK1, CPL-KK5	KK

(Daftar lengkap 144 SKS tercantum dalam lampiran kurikulum rinci dan RPS Program Studi Informatika UF.)

4.5 Peta Keterkaitan CPL–Semester (Learning Progression Map)

Semester	Fokus Pembelajaran	Ranah CPL yang Dominan
I–II	Dasar komputasi, matematika, dan etika	S, P, KU
III–IV	Pemrograman lanjut, sistem, dan jaringan	P, KK, KU
V–VI	Analisis data, AI, dan penelitian	P, KK, KU
VII	Profesionalisme dan technopreneurship	S, KU, KK
VIII	Aplikasi ilmu dan karya ilmiah (KKP, Skripsi)	KK, P, KU

4.6 Integrasi dengan Program MBKM

Kurikulum Informatika Universitas Faletihan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menempuh pembelajaran di luar kampus selama maksimal **3 semester** melalui kegiatan:

Jenis Kegiatan MBKM	Bentuk Implementasi di Prodi Informatika UF	Konversi SKS
Magang Industri	Bekerja di startup, perusahaan TI, atau instansi pemerintah	10–20 SKS
Proyek Kemanusiaan / Sosial	Pengembangan sistem informasi untuk lembaga masyarakat	4–6 SKS
Riset / Penelitian	Penelitian di bidang AI, data science, health informatics	6–10 SKS
Wirausaha / Startup Project	Pembuatan produk digital (<i>software</i> , aplikasi, atau IoT)	4–10 SKS
Pertukaran Mahasiswa	Belajar di kampus mitra dalam atau luar negeri	6–20 SKS

4.7 Mekanisme Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum dilakukan secara berkala setiap 4 tahun melalui tahapan:

1. Evaluasi Internal oleh Tim Kurikulum Prodi dan Fakultas.

2. Evaluasi Eksternal melalui *Tracer Study*, *Stakeholder Feedback*, dan *Advisory Board Meeting*.
3. Revisi dan Penyesuaian CPL dan RPS berdasarkan dinamika kebutuhan industri dan kemajuan teknologi.

BAB V

DESKRIPSI DAN BAHAN KAJIAN MATA KULIAH

5.1 Pendahuluan

Setiap mata kuliah dalam Kurikulum Program Studi Informatika Universitas Faletihan dirancang berdasarkan pendekatan *Outcome Based Education (OBE)* untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berorientasi pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).

Deskripsi mata kuliah berfungsi sebagai panduan bagi dosen dan mahasiswa dalam memahami:

1. Posisi mata kuliah dalam struktur kurikulum;
2. Kompetensi yang akan dicapai (CPL yang diukur);
3. Pokok bahasan utama dan bahan kajian;
4. Keterkaitan dengan bidang keilmuan dan profil lulusan.

5.2 Format Deskripsi Mata Kuliah

Setiap mata kuliah dijelaskan dalam format sebagai berikut:

Komponen	Keterangan
Kode Mata Kuliah	Berdasarkan sistem kode Prodi Informatika UF (IFXXXX)
Nama Mata Kuliah	Nama resmi dalam kurikulum 2022
Bobot SKS	Teori – Praktik – Lapangan
Semester	Waktu tempuh dalam kurikulum
CPL Terkait	Capaian Pembelajaran Lulusan yang diukur
Deskripsi Singkat	Penjelasan isi dan tujuan pembelajaran
Bahan Kajian Utama	Pokok-pokok materi dan konsep utama

Komponen	Keterangan
----------	------------

Metode Pembelajaran	Metode yang digunakan: ceramah, diskusi, <i>project-based learning</i> , <i>praktikum</i>
Penilaian	Tugas, kuis, ujian, proyek, laporan, presentasi

5.3 Deskripsi Mata Kuliah Wajib Program Studi Informatika

Berikut adalah contoh deskripsi dan bahan kajian untuk mata kuliah utama dalam kurikulum Informatika UF 2022.

1. Algoritma dan Pemrograman

Komponen	Uraian
Kode MK	IF1101
SKS	3 (2 Teori, 1 Praktik)
Semester	I
CPL Terkait	CPL-P1, CPL-KK1, CPL-KU1
Deskripsi	Mata kuliah ini membahas konsep dasar algoritma, logika pemrograman, dan struktur kontrol untuk membangun program komputer menggunakan bahasa pemrograman tingkat tinggi. Mahasiswa dilatih menyelesaikan permasalahan sederhana melalui algoritma yang efisien.
Bahan Kajian Utama	Konsep algoritma, pseudocode, struktur kontrol, array, fungsi, <i>debugging</i> .
Metode Pembelajaran	Ceramah interaktif, <i>problem-solving</i> , <i>lab practice</i> .
Penilaian	Tugas individu, kuis, proyek kecil, ujian tengah dan akhir.

2. Struktur Data

Komponen	Uraian
Kode MK	IF1203
SKS	3
Semester	II
CPL Terkait	CPL-P1, CPL-KK1
Deskripsi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai representasi dan pengelolaan data menggunakan struktur seperti <i>stack</i> , <i>queue</i> , <i>linked list</i> , <i>tree</i> , <i>graph</i> , serta penerapannya dalam algoritma pemrograman.
Bahan Kajian Utama	Struktur data dasar, implementasi OOP, algoritma pencarian dan pengurutan, kompleksitas waktu.
Metode Pembelajaran	<i>Project-based learning</i> , simulasi, praktik pemrograman.
Penilaian	Proyek kelompok, ujian teori, <i>coding test</i> .

3. Basis Data

Komponen	Uraian
Kode MK	IF2105
SKS	3
Semester	III
CPL Terkait	CPL-P2, CPL-KK2
Deskripsi	Mata kuliah ini membahas konsep desain basis data, model relasional, normalisasi, dan implementasi SQL untuk pengelolaan data organisasi. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan membangun sistem basis data yang efisien.

Komponen	Uraian
Bahan Kajian Utama	ERD, DDL & DML SQL, normalisasi, <i>database security</i> , transaksi, optimasi query.
Metode Pembelajaran	Praktikum basis data, studi kasus, <i>problem-based learning</i> .
Penilaian	Tugas desain database, ujian praktik, proyek kelompok.

4. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

Komponen	Uraian
Kode MK	IF3202
SKS	3
Semester	IV
CPL Terkait	CPL-P2, CPL-KK1, CPL-KK4
Deskripsi	Mata kuliah ini memperkenalkan prinsip, metode, dan teknik dalam pengembangan perangkat lunak termasuk analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.
Bahan Kajian Utama	SDLC, UML, analisis kebutuhan, dokumentasi perangkat lunak, pengujian sistem, <i>version control</i> .
Metode Pembelajaran	<i>Project-based learning</i> , <i>case study</i> , kolaborasi tim.
Penilaian	Proposal proyek, laporan desain, presentasi akhir.

5. Jaringan Komputer

Komponen	Uraian
Kode MK	IF3303
SKS	3

Komponen	Uraian
Semester	IV
CPL Terkait	CPL-P4, CPL-KK4
Deskripsi	Membahas konsep dasar jaringan komputer, arsitektur TCP/IP, routing, protokol komunikasi, serta keamanan jaringan. Mahasiswa mempraktikkan konfigurasi jaringan dan simulasi protokol komunikasi.
Bahan Kajian Utama	OSI Layer, TCP/IP, IP addressing, routing, VLAN, keamanan jaringan dasar.
Metode Pembelajaran	Praktikum jaringan, simulasi dengan Cisco Packet Tracer, diskusi kasus.
Penilaian	Praktikum, laporan konfigurasi, ujian praktik.

6. Artificial Intelligence

Komponen	Uraian
Kode MK	IF4204
SKS	2
Semester	IV
CPL Terkait	CPL-P3, CPL-KK3
Deskripsi	Mata kuliah ini mengenalkan konsep dasar kecerdasan buatan termasuk <i>search algorithms</i> , <i>knowledge representation</i> , <i>machine learning</i> , dan penerapan AI dalam pemecahan masalah kesehatan dan sosial.
Bahan Kajian Utama	Algoritma pencarian, heuristik, logika fuzzy, AI dalam diagnosis dan prediksi, <i>AI ethics</i> .
Metode Pembelajaran	<i>Case-based learning</i> , simulasi, mini project.
Penilaian	Tugas AI project, laporan, ujian teori.

7. Machine Learning

Komponen	Uraian
Kode MK	IF5202
SKS	2
Semester	VI
CPL Terkait	CPL-P3, CPL-KK3
Deskripsi	Memberikan pemahaman dan keterampilan dalam penerapan algoritma <i>supervised</i> dan <i>unsupervised learning</i> , evaluasi model, serta implementasi menggunakan Python.
Bahan Kajian Utama	<i>Regression, classification, clustering, evaluation metrics, TensorFlow, scikit-learn.</i>
Metode Pembelajaran	<i>Project-based, lab-based learning</i> , diskusi analitis.
Penilaian	Laporan proyek, ujian praktik, presentasi model.

8. Sistem Informasi Kesehatan

Komponen	Uraian
Kode MK	IF5203
SKS	2
Semester	VI
CPL Terkait	CPL-P5, CPL-KK2
Deskripsi	Mata kuliah ini fokus pada desain, pengembangan, dan evaluasi sistem informasi di bidang kesehatan. Mahasiswa belajar mengintegrasikan teknologi dengan kebutuhan layanan kesehatan masyarakat.

Komponen	Uraian
----------	--------

Bahan Kajian Utama	Sistem informasi rumah sakit, SIMPUS, rekam medis elektronik, interoperabilitas data kesehatan.
Metode Pembelajaran	<i>Project-based learning</i> , studi kasus rumah sakit.
Penilaian	Proyek sistem informasi, laporan kelompok, ujian akhir.

9. Kewirausahaan Digital

Komponen	Uraian
Kode MK	IF6101
SKS	2
Semester	VII
CPL Terkait	CPL-S4, CPL-KK5, CPL-KU4
Deskripsi	Membekali mahasiswa dengan kemampuan berinovasi, membangun model bisnis digital, dan mengelola startup berbasis teknologi.
Bahan Kajian Utama	<i>Digital business model, startup lifecycle, MVP, marketing digital, pitch deck.</i>
Metode Pembelajaran	<i>Entrepreneurial project, design thinking workshop.</i>
Penilaian	Proposal bisnis, presentasi investor, laporan tim.

10. Skripsi

Komponen	Uraian
Kode MK	IF8001
SKS	6

Komponen	Uraian
----------	--------

Semester	VIII
CPL Terkait	CPL-P1–P5, CPL-KK1–KK5
Deskripsi	Mahasiswa melaksanakan penelitian atau proyek pengembangan sistem berbasis ilmiah yang sesuai dengan bidang keahlian informatika, menghasilkan laporan akhir yang dapat dipublikasikan.
Bahan Kajian Utama	Penelitian terapan, analisis kebutuhan, desain sistem, eksperimen, laporan ilmiah.
Metode Pembelajaran	Bimbingan individual, seminar, penelitian lapangan.
Penilaian	Proposal, laporan akhir, ujian komprehensif, publikasi karya.

5.4 Integrasi CPL–CPMK dalam Setiap Mata Kuliah

Setiap mata kuliah memiliki Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang diturunkan langsung dari CPL Prodi. CPMK menjadi panduan utama dosen dalam penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) serta evaluasi capaian pembelajaran.

Contoh Integrasi CPL–CPMK

Mata Kuliah	CPL Terkait	CPMK (Contoh Rumusan)
Algoritma Pemrograman	CPL-P1, CPL-KK1	Mahasiswa mampu menyusun algoritma logis dan mengimplementasikannya dalam bentuk program yang efisien.
Machine Learning	CPL-P3, CPL-KK3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan model pembelajaran mesin untuk pemecahan masalah nyata menggunakan Python.
Kewirausahaan Digital	CPL-S4, CPL-KK5	Mahasiswa mampu mengembangkan ide bisnis digital yang inovatif dan berkelanjutan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Komitmen terhadap Pengembangan Kurikulum Berkelanjutan

Program Studi Informatika Universitas Faletahan memiliki komitmen yang kuat untuk senantiasa melakukan pengembangan dan penyempurnaan kurikulum secara berkelanjutan (continuous improvement), sejalan dengan dinamika perkembangan teknologi informasi, kebutuhan dunia industri, dan arah kebijakan pendidikan nasional.

Kurikulum berbasis *Outcome Based Education (OBE)* yang diterapkan merupakan manifestasi dari upaya sistematis dalam menjamin bahwa seluruh proses pendidikan di Prodi Informatika:

1. Berorientasi pada hasil (outcome-oriented), yakni memastikan setiap lulusan mencapai capaian pembelajaran yang terukur sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Berbasis kompetensi (competency-based), dengan memadukan keterampilan teknis (hard skills) dan kemampuan non-teknis (soft skills).
3. Berakar pada nilai-nilai humanity, integrity, dan technopreneurship sebagai ciri khas Universitas Faletahan.

Prodi Informatika secara konsisten meninjau dan memperbarui kurikulum setiap empat tahun sekali atau sesuai kebutuhan, dengan mempertimbangkan hasil:

- a. Tracer Study (jejak alumni),
- b. Stakeholder Feedback (umpan balik industri dan pengguna lulusan),
- c. Evaluasi internal dosen dan mahasiswa, serta
- d. Perkembangan global dalam bidang informatika dan teknologi kesehatan.

6.2 Mekanisme Evaluasi dan Pemutakhiran Kurikulum

Evaluasi dan pemutakhiran kurikulum dilakukan secara periodik dengan mekanisme sebagai berikut:

Tahapan	Pelaksana	Output / Hasil
1. Evaluasi Internal	Tim Kurikulum Prodi bersama dosen dan mahasiswa	Laporan kesesuaian CPL–CPMK, efektivitas pembelajaran, dan usulan perbaikan RPS
2. Evaluasi Eksternal	Pengguna lulusan (stakeholder), industri, asosiasi profesi (APTIKOM)	Rekomendasi peningkatan kompetensi sesuai kebutuhan pasar kerja
3. Validasi Akademik	Senat Fakultas dan Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) UF	Persetujuan revisi kurikulum dan penetapan dokumen final
4. Implementasi & Monitoring	Dosen, GKM Prodi, dan LPM	Pelaksanaan kurikulum baru, monitoring capaian pembelajaran
5. Review Berkala (4 Tahunan)	Tim Pengembang Kurikulum	Penyusunan kurikulum versi baru sesuai dinamika IPTEK

Prodi Informatika juga mengintegrasikan sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Universitas Faletehan dalam seluruh proses akademik, memastikan keterukuran, konsistensi, dan akuntabilitas pelaksanaan kurikulum.

6.3 Relevansi dengan Kebutuhan Industri dan Masyarakat

Kurikulum Informatika Universitas Faletehan dirancang untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dan menuju masyarakat digital (Society 5.0). Fokusnya bukan hanya pada kemampuan teknis, tetapi juga pada inovasi, kreativitas, etika, dan kepekaan sosial dalam pemanfaatan teknologi.

Program studi memastikan lulusan:

- Memiliki kompetensi profesional yang sesuai dengan kebutuhan industri TI, kesehatan, dan pemerintahan.
- Mampu menjadi problem solver dan innovator, bukan sekadar operator teknologi.
- Siap menjadi technopreneur, menciptakan peluang kerja berbasis produk digital.
- Berperan aktif dalam pembangunan masyarakat digital yang inklusif dan beretika.

6.4 Integrasi dengan Tridharma Perguruan Tinggi

Kurikulum ini dirancang tidak hanya untuk mencapai pembelajaran akademik, tetapi juga mengintegrasikan secara utuh pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Tridharma Perguruan Tinggi).

Aspek Tridharma	Implementasi dalam Kurikulum
Pendidikan	Proses pembelajaran berbasis proyek, riset, dan teknologi digital yang mendukung pencapaian CPL.
Penelitian	Integrasi hasil riset dosen dan mahasiswa dalam mata kuliah seperti <i>Machine Learning, AI, dan Health Informatics</i> .
Pengabdian kepada Masyarakat	Penerapan ilmu informatika melalui kegiatan KKN, PKM, dan proyek teknologi untuk masyarakat lokal.

Pendekatan ini memastikan lulusan tidak hanya unggul dalam pengetahuan, tetapi juga berkontribusi nyata bagi masyarakat melalui penerapan keilmuan yang beretika dan solutif.

6.5 Harapan dan Arah Pengembangan ke Depan

Kurikulum berbasis OBE ini diharapkan mampu:

1. Menjadi landasan utama dalam penyelenggaraan pendidikan informatika yang selaras dengan visi Universitas Faletehan 2045.
2. Mendorong terwujudnya ekosistem technopreneurship digital di lingkungan kampus melalui integrasi antara riset, inovasi, dan industri.
3. Meningkatkan peran Prodi Informatika sebagai pusat unggulan dalam pengembangan teknologi informasi dan kesehatan di tingkat lokal, nasional, dan internasional.
4. Menghasilkan lulusan berkarakter Faletehan Berkah, yaitu beriman, empatik, responsif, kolaboratif, amanah, dan humanis.

Dalam semangat ini, Program Studi Informatika berkomitmen untuk:

“Terus berinovasi dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi yang unggul, bermartabat, dan berdaya saing global, dengan tetap berakar pada nilai-nilai kemanusiaan, integritas, dan kearifan lokal.”

6.6 Penutup

Buku Kurikulum Program Studi Informatika Universitas Faletehan ini disusun sebagai pedoman resmi pelaksanaan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada capaian pembelajaran (*Outcome Based Education*).

Dokumen ini bersifat *living document*, artinya dapat disempurnakan secara berkelanjutan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan dunia kerja dan masyarakat.

Dengan tersusunnya buku kurikulum ini, diharapkan seluruh sivitas akademika Program Studi Informatika dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif, efisien, dan akuntabel untuk mewujudkan lulusan unggul yang berdaya saing global.