

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Program Studi : Teknik Informatika

Tahun Akademik : Semester Gasal 2025/2026

Disusun oleh : Dr. Dyah S. Rahayu, S.Kom., M.Kom.

1. Identitas Program Studi

Nama Program Studi	Teknik Informatika
Fakultas	Fakultas Teknik
Perguruan Tinggi	Universitas Pancasila
Ketua Program Studi	Dr. Dyah S. Rahayu, S.Kom., M.Kom.
Tahun Penerapan Kurikulum	2023

2. Daftar CPL Program Studi

Kode CPL	Rumusan CPL	Bobot CPL
CPL01	Membentuk insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta menjunjung tinggi norma dan etika akademik	342.85
CPL02	Mampu mengaplikasikan dan memahami konsep teoritis bidang pengetahuan basic science sebagai fondasi ilmu komputer	800
CPL03	Memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan, bekerja sama dalam tim, dan berinovasi, serta mampu beradaptasi dalam lingkungan pekerjaan dan masyarakat	457.16

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Kode CPL	Rumusan CPL	Bobot CPL
CPL04	Mampu menerapkan sikap profesional melalui kepatuhan dan respon terhadap etika profesi, isu sosial serta perkembangan teknologi dalam tim multidisiplin, dan memahami prinsip pembelajaran sepanjang hayat.	161.71
CPL05	Mampu menganalisis dan menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi (bahan kajian) dalam bentuk tulisan ilmiah	174
CPL06	Memahami cara kerja sistem komputer serta menerapkan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah dalam suatu organisasi	1035
CPL07	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi di bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu transdisiplin	329.28
CPL08	Mampu memahami konsep teoritis dalam bidang Informatika/Ilmue Komputer untuk membangun dan menyimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat.	800
CPL09	Mampu mengaplikasikan kebutuhan computing dengan menggunakan berbagai metode/algoritma yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.	421.43
CPL10	Mampu membuat, menganalisis dan merancang antarmuka pengguna serta aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin.	528.58

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Kode CPL	Rumusan CPL	Bobot CPL
CPL11	Mampu mengaplikasikan dan menguji solusi berbasis computing multi-platform yang sesuai dengan kebutuhan computing dalam suatu organisasi.	642.85
CPL12	Mampu menganalisis, membangun dan menguji aplikasi cerdas berdasarkan permasalahan di dunia industri dan masyarakat	407.14
Total Bobot CPL		6100

3. Matriks CPMK terhadap CPL

Kode CPL	Mata Kuliah	Kode CPMK	Bobot Kontribusi CPMK
CPL01	Agama, Bahasa Indonesia, English for Special Purposes/EAP (2), English for Occupational Purposes/EOP (2), Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan , Kepancasilaan , Kewirausahaan	CPMK011, CPMK012, CPMK013, CPMK014	14.58%, 27.08%, 29.17%, 29.17%
CPL02	Aljabar Linear, Logika Matematika, Kalkulus, Fisika, Matematika Diskrit, Statistik dan Probabilitas 1, Statistik dan Probabilitas 2, Metode Numerik	CPMK021, CPMK022	69.65%, 30.35%
CPL03	Manajemen Proyek, Etika Profesi, Interpersonal Skill, English for Special Purposes/EAP (2), English for Occupational Purposes/EOP (2), Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan , Kepancasilaan , Agama	CPMK031, CPMK032, CPMK033, CPMK034	7.81%, 40.62%, 40.62%, 10.94%
CPL04	Etika Profesi, Interpersonal Skill, Skripsi,	CPMK041, CPMK042	30.92%, 69.08%
CPL05	Kerja Praktek, Skripsi, Metodologi Penelitian	CPMK051, CPMK052	32.18%, 67.82%

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

CPL06	Pengantar Teknologi Informasi, Pengantar Sistem Digital, Arsitektur dan Organisasi Komputer, Sistem Operasi, Algoritma dan Pemrograman, Prak. Algoritma dan Pemrograman, Algoritma dan Struktur Data, , Pemrograman Berorientasi Objek , Prak. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK061, CPMK062	42.03%, 57.97%
CPL07	Manajemen Proyek, Kerja Praktek, Sistem Pendukung Keputusan, Pemelajaran Mesin, Multimedia, Secure Programming, Sistem Kecerdasan Bisnis, Computer Vision, Intelligence System	CPMK071, CPMK072	39.26%, 60.74%
CPL08	Basis Data, Prak. Basis Data, Komunikasi Data, Jaringan Komputer, Prak. Jaringan Komputer, Sistem Informasi Geografis, Pemrograman Paralel, Keamanan Teknologi Informasi	CPMK081, CPMK082	75.00%, 25.00%
CPL09	Sistem Informasi Manajemen, Data Mining, Jaringan Syaraf Tiruan, Enterprise Software Engineering, Computer Forensic, Big Data Analysis, Desain dan Analisis Algoritma, Sistem Pendukung Keputusan	CPMK091, CPMK092, CPMK093, CPMK094	25.43%, 8.47%, 13.56%, 52.54%
CPL10	Interaksi Manusia-Komputer, Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek, Rekayasa Perangkat Lunak, Pemrograman Berbasis Web, Prak. Pemrograman Berbasis Web, Pemrograman Berbasis Mobile, Prak. Pemrograman Berbasis Mobile	CPMK101, CPMK102	56.76%, 43.24%
CPL11	Pengujian dan Validasi, Desain Web, Prak. Desain Web, Pemrograman Berbasis Web, Prak. Pemrograman Berbasis Web, Pemrograman Berbasis Mobile, Prak. Pemrograman Berbasis Mobile, E-Business, Pengolahan Citra, Ethical Hacking, Pengantar Sistem Digital, Komputer Grafik	CPMK111, CPMK112	11.11%, 88.89%
CPL12	Kecerdasan Buatan, Pemelajaran Mesin, Sistem Pendukung Keputusan, Jaringan Syaraf Tiruan, Computer Forensic, Big Data Analysis, Multimedia, Secure Programming, Sistem Pendukung Keputusan, Computer Vision, Pengujian dan Validasi	CPMK121, CPMK122, CPMK123	35.09%, 57.90%, 7.02%

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

4. Rekapitulasi Capaian CPL Berdasarkan CPMK

Kode CPL	Mata Kuliah Kontributor	Kode CPMK	Nilai Capaian CPL	Target Capaian CPL	Status Capaian
CPL01	Agama Bahasa Indonesia, EAP Pancasila, Kewarganegaraan, Kewirausahaan, Kepancasilaan, EOP	CPMK011 CPMK012 CPMK013 CPMK014	73	56	Tercapai (sudah semua cpmk terpenuhi)
CPL02	Aljabar Linier, Logika Matematika, Kalkulus, Fisika, Matematika Diskrit, Statistik dan Probabilitas 1, Statistik dan Probabilitas 2	CPMK021 CPMK022	55	56	Belum Tercapai (Hampir tercapai)
CPL03	EAP, Interpersonal Skill, Etika Profesi, EOP Bahasa Indonesia, Pancasila, Kewarganegaraan, Kepancasilaan Agama	CPMK032 CPMK033 CPMK034	68	56	Tercapai (belum semua CPMK ada nilainya)
CPL04	Etika Profesi Interpersonal Skill	CPMK041 CPMK042	51	56	Belum Tercapai
CPL06	Pengantar Teknologi Informasi, Pengantar Sistem Digital, Sistem Operasi, Arsitektur & Organisasi Komputer Algoritma & Pemrograman Prak. Algoritma & Pemrograman, Algoritma & Struktur Data,	CPMK061 CPMK062	65	56	Tercapai (sudah semua cpmk terpenuhi)

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Kode CPL	Mata Kuliah Kontributor	Kode CPMK	Nilai Capaian CPL	Target Capaian CPL	Status Capaian
	Prak. Algoritma & Struktur Data, Pemrograman Berbasis Object, Prak. Pemrograman Berbasis Objek,				
CPL07	Sistem Pendukung Keputusan, Pemelajaran Mesin	CPMK072	15	56	Belum Tercapai
CPL08	Basis Data, Prak. Basis Data, Komunikasi Data, Sistem Informasi Geografi, Jaringan Komputer, Prak. Jaringan Komputer	CPMK081	53	56	Belum Tercapai
	Pemrograman Paralel	CPMK082			
CPL09	Data Mining, Sistem Informasi Manajemen, Desain dan Analisis Algoritma, Sistem Pendukung Keputusan	CPMK091, CPMK092, CPMK093, CPMK094	53	56	Belum Tercapai
CPL10	Interaksi Manusia Komputer, Analisis dan Perancangan Berbasis Objek, Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK101	49	56	Belum Tercapai
	Pemrograman Berbasis Web, Praktikum Pemrograman Berbasis Web	CPMK102			

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Kode CPL	Mata Kuliah Kontributor	Kode CPMK	Nilai Capaian CPL	Target Capaian CPL	Status Capaian
CPL11	Desain Web, Prak. Desain Web, Pemrograman Berbasis Web, Praktikum Pemrograman Berbasis Web	CPMK112	37	56	Belum Tercapai
CPL12	Kecerdasan Buatan, Pemelajaran Mesin	CPMK121	22	56	Belum Tercapai
	Sistem Pendukung Keputusan	CPMK122			

5. Analisis Pemenuhan CPL

- CPMK yang sudah memenuhi sebanyak 26 dari 31 CPMK.
- CPMK yang sudah lengkap sesuai jadwal asesmen adalah untuk CPL01 dan CPL06.
- CPL yang sudah tercapai yaitu CPL01, CPL03 dan CPL06 untuk angkatan 2023
- CPL03 sudah memenuhi meskipun masih ada mata kuliah yang belum berjalan.
- Capaian CPL01 baik dengan nilai 73
- Capaian CPL06 cukup dengan nilai 65, didominasi mata kuliah dasar pemrograman dan cara kerja sistem komputer
- CPL lainnya belum tercapai karena masih berjalan 5 semester
- CPL yang masih kosong adalah CPL05
- **Jika dilihat dari mahasiswa angkatan 2023 dengan nilai sangat tinggi:**
 - CPL01 hingga CPL03 lulus dengan nilai baik (range 72 - 85)
 - CPL04 lulus dengan nilai 63 (sedang)
 - CPL06, CPL08, CPL09, dan CPL10 sudah lulus nilai yang baik (range 72 - 79)
 - CPL11 lulus dengan nilai 61 (sedang)
 - 9 dari 12 CPL sudah memenuhi kelulusan di Semester 5
- **Keterangan tambahan:**
 - Sampel dipilih dari mahasiswa dengan nilai tinggi untuk mengukur batas atas ketercapaian CPL

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

6. Tindak Lanjut dan Rencana Perbaikan

Tidak ada lanjut dan rencana perbaikan.

7. Kesimpulan Umum

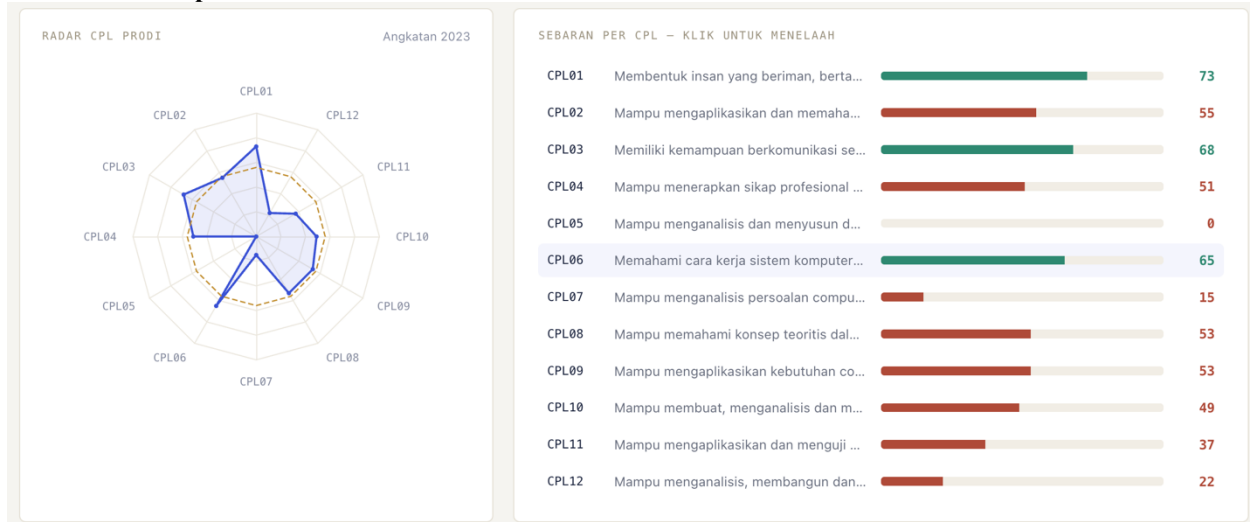
Secara umum, dari jumlah 12 CPL yang diukur, sebanyak 3 CP telah tercapai dengan nilai capaian minimal 56. CPL01 memiliki nilai capaian yang cukup tinggi didukung oleh mata kuliah wajib umum (agama, bahasa indonesia, pancasila, bahasa inggris). CPL06 telah tercapai dengan nilai rata - rata capaian sebesar 65 karena didominasi mata kuliah dasar pemrograman dan praktikumnya.

8. Lampiran

- Rekap nilai CPMK dari seluruh mata kuliah
- Matriks hubungan CPL – CPMK – MK
- Notulensi rapat evaluasi CPL

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Analisis Ketercapaian CPL - Gasal Tahun 2025



Secara keseluruhan pada angkatan 2023, CPL yang sudah memenuhi yaitu CPL01, CPL03, dan CPL06.

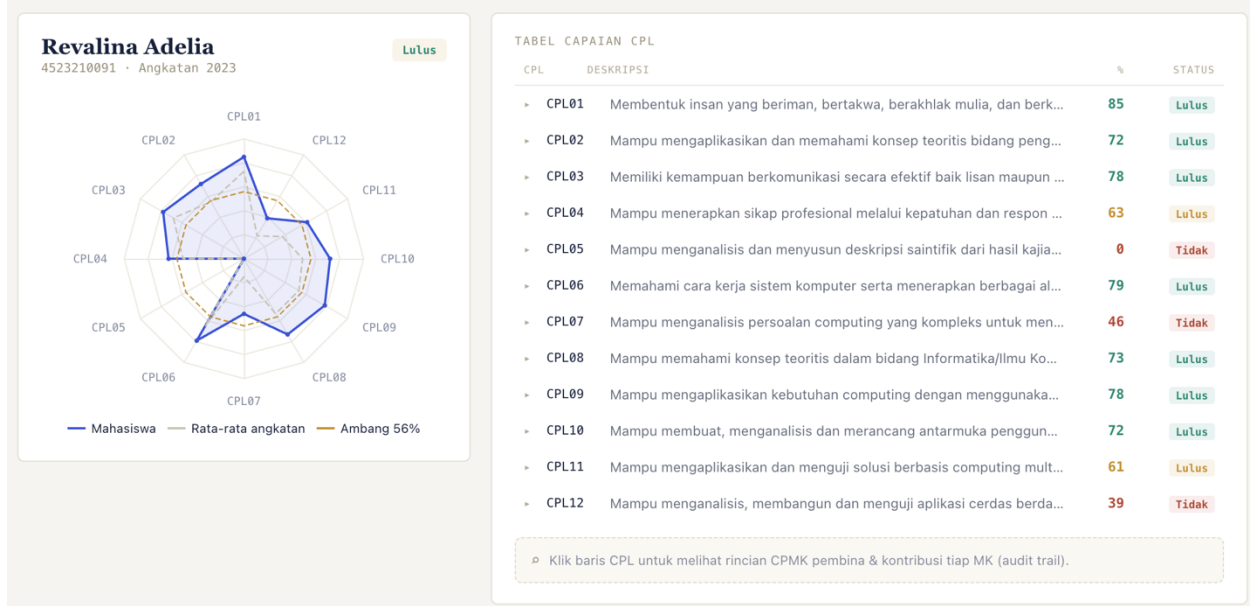
Analisis Ketercapaian CPMK

CPMK021	CPL02	Mampu memahami konsep teoritis bidang pengetahuan basic science berbasis ilmu komputer	66
CPMK022	CPL02	Mampu mengaplikasikan konsep teoritis untuk menyelesaikan permasalahan pengetahuan basic science berbasis ilmu komputer	67
CPMK091	CPL09	Mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan berbasis computing	68
CPMK042	CPL04	Mampu menerapkan sikap profesional dalam bentuk pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat sebagai bentuk respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi	72
CPMK061	CPL06	mampu memahami cara kerja sistem komputer	72
CPMK062	CPL06	mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi	72
CPMK081	CPL08	Mampu memahami konsep teoritis bidang informatika / Ilmu Komputer dalam membangun aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat	72
CPMK092	CPL09	Mampu mengaplikasikan kebutuhan computing dengan sistematis.	72
CPMK094	CPL09	Mampu mengaitkan kebutuhan computing secara efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna	72
CPMK012	CPL01	Mampu menguasai konsep teoritis dan menerapkan etika akademik serta profesional dalam komunikasi lisan dan tulisan	73
CPMK032	CPL03	Mampu berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan, membangun hubungan interpersonal dan kerja sama tim, serta melakukan manajemen diri dan beradaptasi secara ...	75
CPMK093	CPL09	Mampu menganalisis dan mendesain kebutuhan computing dengan benar	75
CPMK014	CPL01	Mampu menjalankan kehidupan sosial masyarakat yang mengutamakan kejujuran dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.	76
CPMK033	CPL03	Mampu menulis karya ilmiah	76
CPMK013	CPL01	Mahasiswa mampu mengimplementasikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (P5)	77
CPMK041	CPL04	Mampu menerapkan sikap profesional dalam bentuk kepatuhan pada etika profesi	77
CPMK082	CPL08	Mampu memahami konsep teoritis bidang informatika / Ilmu Komputer dalam menyimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyar...	78
CPMK102	CPL10	Mampu menganalisis user interface dan aplikasi interaktif	78
CPMK112	CPL11	Mampu mengaplikasikan solusi berbasis computing multi_x0002_platform	78
CPMK101	CPL10	Mampu menyusun user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin	79
CPMK072	CPL07	mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin	81
CPMK111	CPL11	Mampu menguji komponen berbasis computing berbasis multiplatform untuk mengidentifikasi efisiensi sistem	82
CPMK123	CPL12	mampu menguji aplikasi cerdas berdasarkan permasalahan di dunia industri dan masyarakat	82
CPMK121	CPL12	mampu menganalisis aplikasi cerdas berdasarkan permasalahan di dunia industri dan masyarakat	85
CPMK011	CPL01	Mampu menginternalisasi nilai-nilai ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	100
CPMK034	CPL03	Mahasiswa mampu menemukan fleksibilitas dan universalitas ajaran agama dalam kemajemukan untuk terwujudnya peradaban dunia yang religius, damai dan sejahtera	100

CPMK yang sudah memenuhi sebanyak 26 dari 31 CPMK.

	FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PANCASILA	
	LAPORAN PEMENUHAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	

Sampel mahasiswa angkatan 2023



Berdasarkan sampel mahasiswa yang memiliki nilai rata-rata sangat baik, CPL yang sudah memenuhi batas kelulusan sebanyak 9 dari 12 CPL. Dengan mempertimbangkan saat ini yang berada di semester 5, maka proporsi ketercapaian CPL terhadap masa studi sudah cukup seimbang.