

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

TRANSFORMASI DIGITAL

Semester 3 | 2 SKS

Dosen Pengampu

Prof. Faisal Syafar

**[PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA]
[FAKULTAS TEKNIK]
[UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR]**

Tahun Akademik 2026/2027

A. Landasan dan Catatan Penggunaan

RPS ini disusun sebagai rancangan berbasis Outcome-Based Education (OBE) dan pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Struktur dokumen mengikuti komponen perencanaan pembelajaran dalam Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi 2024 dan diselaraskan dengan regulasi penjaminan mutu pendidikan tinggi yang berlaku pada 2026.

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Mendukung MBKM Menuju Indonesia Emas, Edisi 2024.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2023 tentang Percepatan Transformasi Digital dan Keterpaduan Layanan Digital Nasional.
- Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.

Catatan institusional: kode mata kuliah, kategori wajib/pilihan, rumusan CPL resmi, pejabat pengesah, serta skala konversi nilai harus disesuaikan dengan dokumen kurikulum dan peraturan akademik program studi. RPS ini menyediakan rumusan CPL operasional yang dapat langsung dipetakan ke CPL resmi program studi.

Beban belajar: 2 SKS setara dengan 90 jam kegiatan belajar mahasiswa per semester. Distribusi operasional dapat mengikuti kalender akademik 16 minggu yang terdiri atas 14 pertemuan pembelajaran serta periode UTS dan UAS. Kegiatan mencakup belajar terbimbing, penugasan terstruktur, dan belajar mandiri.

B. Identitas Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah	Transformasi Digital
Kode Mata Kuliah	[21B05C302]
Rumpun Mata Kuliah	Keahlian/Interdisipliner - disesuaikan dengan kurikulum Prodi
Bobot	2 SKS (2-0)
Semester	5
Status Mata Kuliah	[Wajib]
Prasyarat	Tidak ada prasyarat wajib; literasi digital dasar direkomendasikan
Dosen Pengampu	Prof. Faisal Syafar, Dr. Ridwansyah, ST., MT.
Koordinator Mata Kuliah	Prof. Faisal Syafar
Bahasa Pengantar	Bahasa Indonesia; sumber akademik dapat berbahasa Inggris
Moda	Tatap muka, blended, atau daring sinkron/asinkron sesuai kebijakan institusi
Tanggal Penyusunan	21 Agustus 2026

C. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Transformasi Digital membekali mahasiswa dengan kemampuan memahami, menganalisis, dan merancang transformasi berbasis teknologi digital pada organisasi, bisnis, layanan publik, dan konteks sosial. Fokus pembelajaran mencakup strategi transformasi, model kematangan digital, proses dan pengalaman pengguna, data dan analitik, cloud dan platform, kecerdasan artifisial termasuk generative AI, otomatisasi, Internet of Things, keamanan siber, privasi, tata kelola, etika, perubahan organisasi, kepemimpinan digital, model bisnis digital, pengukuran manfaat, serta penyusunan roadmap implementasi. Pembelajaran memakai studi kasus dan project-based learning sehingga mahasiswa menghasilkan Digital Transformation Blueprint yang dapat dipertanggungjawabkan secara strategis, teknis, etis, dan ekonomis.

D. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan pada Mata Kuliah

Kode	Rumusan CPL Operasional
CPL-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif, dan berbasis bukti untuk memecahkan masalah dalam konteks keilmuan dan profesional.
CPL-2	Mampu memanfaatkan data dan teknologi digital secara tepat untuk analisis, pengambilan keputusan, inovasi, dan peningkatan kinerja.
CPL-3	Mampu bekerja dan berkomunikasi secara kolaboratif, adaptif, dan bertanggung jawab dalam tim multidisiplin serta lingkungan kerja digital.
CPL-4	Mampu menerapkan prinsip etika, keamanan, privasi, tata kelola, inklusivitas, dan keberlanjutan dalam pemanfaatan teknologi digital.

Catatan: kode dan redaksi CPL di atas merupakan rumusan operasional untuk RPS ini. Program studi harus memetakan atau menggantinya dengan CPL resmi kurikulum tanpa mengubah keterkaitan substansi mata kuliah.

E. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Kode	Rumusan CPMK
CPMK-1	Menjelaskan konsep, pendorong, tahapan, kapabilitas, dan nilai strategis transformasi digital dengan menggunakan kerangka ilmiah yang relevan.
CPMK-2	Menganalisis kondisi digital organisasi, proses, pengalaman pengguna, data, dan ekosistem untuk mengidentifikasi masalah serta peluang transformasi.
CPMK-3	Mengevaluasi teknologi pemungkin transformasi digital, termasuk cloud, API/platform, IoT, otomatisasi, data analytics, AI dan generative AI, dengan mempertimbangkan manfaat dan risiko.
CPMK-4	Merancang strategi dan roadmap transformasi digital yang mengintegrasikan people, process, data, technology, governance, cybersecurity, privacy, ethics, dan sustainability.
CPMK-5	Mengomunikasikan rekomendasi transformasi digital secara kolaboratif, terukur, berbasis bukti, dan bertanggung jawab kepada pemangku kepentingan.

F. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK)

Kode	Sub-CPMK	CPMK Terkait
S1	Membedakan digitization, digitalization, dan digital transformation serta menjelaskan pendorong dan dampaknya.	CPMK-1
S2	Menilai tingkat kematangan digital dan kesiapan organisasi menggunakan kerangka diagnostik yang tepat.	CPMK-1; CPMK-2
S3	Memetakan proses, customer/user journey, value stream, dan pain point untuk menentukan peluang digitalisasi bernilai tinggi.	CPMK-2

Kode	Sub-CPMK	CPMK Terkait
S4	Menjelaskan peran data, arsitektur data, interoperabilitas, analitik, dan tata kelola data dalam pengambilan keputusan.	CPMK-2; CPMK-3
S5	Mengevaluasi cloud, API, platform, IoT, dan otomatisasi sebagai komponen arsitektur solusi digital.	CPMK-3
S6	Merancang use case AI/generative AI dan menilai kualitas, keterbatasan, risiko, serta prinsip responsible AI.	CPMK-3; CPMK-4
S7	Menganalisis risiko keamanan siber, privasi, kepatuhan, dan ketahanan digital pada suatu inisiatif transformasi.	CPMK-3; CPMK-4
S8	Menganalisis model bisnis digital, platform, ekosistem, dan mekanisme penciptaan serta penangkapan nilai.	CPMK-2; CPMK-4
S9	Menganalisis faktor manusia, budaya, kepemimpinan, kompetensi, dan change management dalam adopsi digital.	CPMK-4; CPMK-5
S10	Merancang tata kelola digital yang mencakup etika, kebijakan, sustainability, prioritas, dan akuntabilitas.	CPMK-4; CPMK-5
S11	Menyusun business case, KPI/OKR, indikator manfaat, portofolio inisiatif, prioritas, dan tahapan implementasi.	CPMK-4; CPMK-5
S12	Menyusun dan mempresentasikan Digital Transformation Blueprint yang layak, terukur, aman, etis, dan adaptif.	CPMK-4; CPMK-5

G. Pemetaan CPL terhadap CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4
CPMK-1	✓	✓		
CPMK-2	✓	✓	✓	
CPMK-3	✓	✓		✓
CPMK-4	✓	✓	✓	✓
CPMK-5	✓		✓	✓

H. Bahan Kajian Utama

- Konsep dan teori transformasi digital; digital disruption; value creation; digital maturity dan capability.
- Customer experience, user journey, process redesign, value stream, service design, dan operating model.
- Data strategy, data governance, interoperability, analytics, dashboard, dan evidence-based decision making.
- Cloud computing, API, platform architecture, IoT, automation/RPA, integration, dan composable digital architecture.
- Artificial intelligence, machine learning, generative AI, prompt/use-case design, model risk, human oversight, dan responsible AI.
- Cybersecurity, privacy, digital trust, resilience, third-party risk, dan compliance.
- Digital business models, platforms, ecosystems, network effects, innovation portfolio, dan digital entrepreneurship.

- Digital leadership, organizational culture, workforce transformation, change management, communication, dan capability building.
- Digital governance, ethics, policy, accessibility, inclusion, sustainability, green digital transformation, dan societal impact.
- Business case, cost-benefit, KPI/OKR, benefits realization, prioritization, portfolio management, roadmap, dan implementation governance.

I. Strategi dan Metode Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan Student-Centered Learning (SCL) dengan kombinasi Project-Based Learning (PjBL), Case-Based Learning (CBL), collaborative learning, problem solving, flipped classroom, guided discussion, simulation, peer review, dan reflective learning. Dosen berperan sebagai fasilitator, pemberi umpan balik, dan penjamin kualitas akademik. Mahasiswa bekerja dengan kasus nyata atau kasus simulasi yang memiliki konteks organisasi yang jelas.

Proyek semester: setiap kelompok menyusun Digital Transformation Blueprint untuk organisasi atau unit layanan yang disetujui dosen. Blueprint minimal memuat diagnosis kondisi saat ini, masalah dan peluang, stakeholder/user needs, proses prioritas, data dan arsitektur solusi, use case teknologi, AI governance bila relevan, cybersecurity dan privacy risk, people/change plan, business case, KPI, prioritas inisiatif, serta roadmap implementasi.

J. Media, Platform, dan Perangkat Pembelajaran

- LMS institusi untuk materi, forum, kuis, penugasan, dan umpan balik.
- Perangkat presentasi dan kolaborasi digital; papan kolaboratif/diagramming tool.
- Spreadsheet dan/atau business intelligence tool untuk analisis data dan visualisasi sederhana.
- Process mapping/BPMN tool atau aplikasi diagram setara.
- AI/generative AI tools dapat digunakan secara terbatas untuk eksplorasi, ideasi, atau evaluasi jika sesuai kebijakan institusi. Mahasiswa wajib mengungkapkan penggunaan AI, memverifikasi keluaran, menjaga data rahasia/pribadi, dan bertanggung jawab atas substansi akhir.
- Sumber belajar digital resmi, artikel ilmiah, standar internasional, laporan industri kredibel, dan regulasi nasional.

K. Skema Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran

Komponen	Bobot	Deskripsi
Aktivitas partisipatif dan diskusi kasus	10%	Keaktifan, kualitas argumentasi, evidence use, respons terhadap umpan balik.
Tugas individu/kuis	10%	Analisis singkat, diagnostic exercise, data/technology critique, atau reading response.
UTS: analisis kasus transformasi digital	15%	Analisis individu berbasis kasus; menilai CPMK-1 s.d. CPMK-3.
Proyek kelompok: Digital Transformation Blueprint	40%	Diagnosis, target state, solusi, governance, business case, roadmap, dan kualitas evidensi.
Presentasi/pitch proyek	15%	Kejelasan, visualisasi, argumentasi, respons Q&A, dan keterlibatan anggota.
UAS/refleksi individual	10%	Sintesis pembelajaran, trade-off, evaluasi proyek, dan rekomendasi perbaikan berbasis teori.

Bobot aktivitas berbasis proyek (proyek + presentasi) = 55%, sehingga pendekatan PjBL menjadi komponen dominan penilaian. Skala nilai akhir mengikuti peraturan akademik perguruan tinggi.

L. Rencana Pembelajaran 14 Pertemuan

Distribusi waktu standar per minggu untuk 2 SKS dapat dioperasionalkan sebagai 100 menit belajar terbimbing, 120 menit penugasan terstruktur, dan 120 menit belajar mandiri. UTS dilaksanakan setelah Pertemuan 7 dan UAS/refleksi individual setelah Pertemuan 14, sesuai kalender akademik institusi.

Pert.	Sub-CPMK	Topik/Bahan Kajian	Pokok Materi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Indikator/Kriteria	Asesmen
1	S1	Fondasi Transformasi Digital	Digitization vs digitalization vs digital transformation; disruption; value creation; drivers; digital economy; Industry 4.0/5.0.	Flipped reading, mini-lecture, concept sorting, diskusi kasus.	Mahasiswa menyusun digital transformation concept map dan menganalisis satu contoh perubahan yang benar-benar bersifat transformasional.	Definisi tepat; mampu membedakan tiga konsep; argumentasi berbasis bukti.	Partisipasi/Tugas 2%
2	S2	Digital Maturity dan Kesiapan Organisasi	Digital capability; maturity dimensions; strategic alignment; operating model; capability gap; benchmarking.	Case-based learning, diagnostic workshop, group discussion.	Kelompok melakukan rapid digital maturity assessment pada organisasi pilihan menggunakan indikator yang disepakati.	Diagnosis konsisten; gap teridentifikasi; asumsi dan bukti dinyatakan.	Tugas 3%
3	S3	Customer Experience dan Redesign Proses	Customer/user journey; service design; value stream; pain point; BPM/BPMN; process automation candidates.	Workshop process mapping, design thinking, peer critique.	Mahasiswa memetakan as-is process dan user journey, lalu menentukan 3 pain point prioritas.	Peta proses logis; pain point relevan; peluang digital terhubung dengan value.	Partisipasi 2%
4	S4	Data sebagai Aset Strategis	Data lifecycle; data quality; master/reference data; governance; interoperability; analytics; dashboard; data-driven decision.	Guided analysis, data exercise, discussion.	Mahasiswa merancang mini data map: sumber, pemilik, kualitas, kebutuhan integrasi, dan KPI keputusan.	Data kebutuhan jelas; isu kualitas dan governance teridentifikasi; KPI terukur.	Tugas 3%
5	S5	Arsitektur Teknologi Pemungkin	Cloud; SaaS/PaaS/IaaS; API; platform; microservices overview; IoT; RPA/automation; integration; build-buy-partner.	Mini-lecture, architecture canvas, technology trade-off case.	Kelompok menyusun target technology stack konseptual dan mengevaluasi trade-off biaya, skalabilitas, integrasi, dan vendor risk.	Pemilihan teknologi selaras masalah; trade-off eksplisit; tidak technology-driven.	Partisipasi 2%
6	S6	AI dan Generative AI untuk Transformasi	AI/ML basics; GenAI use cases; prompt-to-workflow; human-in-the-loop; hallucination; bias; evaluation; responsible AI; ISO/IEC 42001; NIST AI RMF.	Use-case lab, risk card, critique of AI outputs.	Mahasiswa merancang satu AI use case, success metric, data need, human oversight, dan risk controls.	Use case bernilai; metrik jelas; risiko dan kontrol proporsional; disclosure penggunaan AI.	Tugas 4%
7	S7	Cybersecurity, Privacy, dan Digital Trust	NIST CSF 2.0; identity/access; security-by-design; privacy-by-design; PDP; third-party risk; resilience; incident readiness.	Threat scenario, risk matrix, case discussion.	Kelompok membuat risk register ringkas untuk proyek dan menentukan treatment prioritas.	Risiko relevan; likelihood-impact rasional; kontrol terkait risiko; patuh prinsip PDP.	Partisipasi 2%
8	S8	Model Bisnis Digital dan Ekosistem Platform	Digital business model; platform; ecosystem; network effects; servitization; subscription; freemium; data-driven revenue; public value.	Business model canvas, comparative case analysis.	Mahasiswa membandingkan dua model digital dan menjelaskan mekanisme value creation/value capture.	Analisis model jelas; stakeholder dan network effect tepat; risiko lock-in dipertimbangkan.	Tugas 3%
9	S9	Digital Leadership, Culture, dan Change Management	Digital mindset; Kotter/change models; stakeholder mapping; resistance; communication; workforce reskilling; agile ways of working.	Role play, stakeholder analysis, change plan workshop.	Kelompok menyusun stakeholder map, change narrative, dan capability-building plan untuk proyek.	Stakeholder prioritas tepat; strategi perubahan realistis; kompetensi yang dibutuhkan terukur.	Partisipasi 2%
10	S10	Digital Governance, Etika, dan Sustainability	Decision rights; governance model; portfolio governance; AI ethics; accessibility; inclusion; environmental footprint; digital responsibility.	Ethics case conference, governance design, policy critique.	Mahasiswa menyusun governance charter singkat: role, decision rights, escalation, ethics/privacy checks.	Akuntabilitas jelas; governance tidak berlebihan; etika dan sustainability masuk keputusan.	Tugas 3%
11	S11	Business Case dan Pengukuran Nilai	Cost-benefit; TCO; ROI/NPV concepts; benefits realization; KPI/OKR; leading/lagging indicators; baseline-target; risk-adjusted value.	Spreadsheet exercise, KPI clinic, case review.	Kelompok menyusun business case sederhana dan scorecard keberhasilan proyek.	Asumsi transparan; KPI terukur; baseline/target logis; manfaat finansial dan nonfinansial dipisahkan.	Tugas 4%
12	S11	Prioritisasi Portofolio dan Roadmap	Use-case prioritization; impact-feasibility-risk; dependency; quick wins; foundation initiatives; sequencing; governance gates.	Portfolio simulation, roadmap studio, peer review.	Mahasiswa memprioritaskan inisiatif dan menyusun roadmap 12-24 bulan dengan dependensi dan milestone.	Prioritas konsisten; dependensi terlihat; roadmap feasible; owner dan milestone terdefinisi.	Proyek milestone

Pert.	Sub-CPMK	Topik/Bahan Kajian	Pokok Materi	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Indikator/Kriteria	Asesmen
13	S12	Integrasi Digital Transformation Blueprint	Synthesis: strategy, process, data, tech, people, governance, risk, business case, roadmap.	Project clinic, design review, peer assessment.	Kelompok menyelesaikan blueprint, executive summary, visual architecture, risk register, KPI, dan implementation roadmap.	Konsistensi end-to-end; rekomendasi evidence-based; feasibility dan responsible digital principles kuat.	Proyek 40%
14	S12	Presentasi Eksekutif dan Evaluasi Transformasi	Executive storytelling; stakeholder pitch; Q&A; lessons learned; continuous transformation; adaptive roadmap.	Final presentation, panel Q&A, peer feedback, reflective synthesis.	Kelompok mempresentasikan blueprint kepada panel simulasi pimpinan; tiap mahasiswa mempertahankan keputusan desain.	Pesan strategis jelas; visual efektif; jawaban Q&A evidence-based; kontribusi anggota terlihat.	Presentasi 15%

UTS (setelah Pertemuan 7): analisis individu terhadap kasus transformasi digital, bobot 15%.

UAS (setelah Pertemuan 14): refleksi dan sintesis individual berbasis proyek, bobot 10%.

M. Rancangan Tugas Utama

Kode	Nama Tugas	Waktu	Mode	Ruang Lingkup	Luaran	Sub-CPMK
T1	Digital Maturity Snapshot	Pertemuan 2	Individu/kelompok kecil	Memilih organisasi/unit; menilai maturity; menyajikan gap dan 3 prioritas awal.	2-3 halaman atau 5 slide	S2
T2	Process & Data Opportunity Map	Pertemuan 3-4	Kelompok	Memetakan proses/user journey dan kebutuhan data; menentukan pain point serta peluang bernilai.	Canvas + narasi ringkas	S3-S4
T3	AI Use Case & Risk Card	Pertemuan 6	Individu	Merancang use case AI/GenAI, success metric, data need, human oversight, risiko, dan mitigasi.	1-2 halaman	S6
T4	Digital Risk Register	Pertemuan 7	Kelompok	Menyusun risiko cybersecurity, privacy, operational, vendor, AI, dan change adoption.	Risk register	S7
T5	Business Case & KPI Scorecard	Pertemuan 11	Kelompok	Menyusun asumsi biaya/manfaat, KPI, baseline-target, dan benefit owner.	Spreadsheet + 1 halaman executive note	S11
P1	Digital Transformation Blueprint	Pertemuan 13	Kelompok	Mengintegrasikan diagnosis, target state, process/data/tech, people, governance, risk, business case, KPI, dan roadmap.	Laporan 12-20 halaman atau format setara + lampiran	S12
P2	Executive Pitch	Pertemuan 14	Kelompok	Mempresentasikan blueprint dan mempertahankan keputusan desain di hadapan panel.	10-12 slide; 12-15 menit + Q&A	S12

N. Rubrik Penilaian Proyek Digital Transformation Blueprint (40%)

Kriteria	Bobot	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
Diagnosis dan problem framing	15%	Masalah kabur; bukti minim.	Masalah teridentifikasi tetapi analisis belum konsisten.	Diagnosis jelas, berbasis data/kasus, akar masalah cukup kuat.	Diagnosis tajam, terukur, evidence-based, dan menunjukkan causal logic yang kuat.
Strategic alignment dan value proposition	15%	Solusi tidak terkait tujuan organisasi.	Keterkaitan tujuan ada tetapi nilai belum terukur.	Inisiatif selaras strategi dan manfaat utama terdefinisi.	Value case kuat, terukur, dan membedakan manfaat bagi stakeholder utama.
Process, data, dan technology design	20%	Desain fragmented atau technology-first.	Komponen utama ada tetapi integrasi lemah.	Desain terintegrasi, feasible, dan sesuai kebutuhan.	Target state koheren, modular, interoperable, scalable, dan disertai trade-off yang matang.

Kriteria	Bobot	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
Governance, cybersecurity, privacy, ethics	15%	Risiko/tata kelola diabaikan.	Risiko disebut tetapi kontrol umum.	Risiko prioritas dipetakan dan kontrol sesuai.	Governance jelas; security/privacy/AI ethics by design; residual risk dan accountability dibahas.
People, change, dan capability	10%	Faktor manusia tidak dianalisis.	Ada rencana perubahan umum.	Stakeholder, komunikasi, pelatihan, dan adopsi terencana.	Change strategy realistis, tersegmentasi, memiliki adoption metrics dan capability roadmap.
Business case, KPI, roadmap, feasibility	20%	Tidak ada ukuran manfaat/roadmap.	Ada KPI dan roadmap tetapi asumsi lemah.	KPI, business case, prioritas dan sequencing logis.	Asumsi transparan; benefits realization, dependency, owner, milestone dan governance gate sangat jelas.
Kualitas akademik dan komunikasi	5%	Sumber lemah; struktur tidak jelas.	Sumber cukup; presentasi kurang konsisten.	Sumber kredibel; visual dan narasi jelas.	Sintesis kritis, referensi bermutu, visual efektif, argumentasi ringkas dan meyakinkan.

O. Rubrik Presentasi/Pitch Proyek (15%)

Kriteria	Bobot	Indikator Skor Tinggi	Bukti yang Dinilai
Kejelasan masalah dan rekomendasi	25%	Masalah, target outcome, dan rekomendasi utama tersampaikan ringkas dan konsisten.	Executive summary, slide inti, narasi.
Executive storytelling dan kualitas visual	20%	Alur logis, visual informatif, tidak padat teks, keputusan mudah dipahami.	Deck, diagram, roadmap, scorecard.
Penguasaan konsep dan evidence	20%	Menggunakan teori, data, regulasi, atau benchmark yang relevan dan dapat diverifikasi.	Referensi, data, argumentasi.
Kualitas respons Q&A dan kemampuan mempertahankan trade-off	20%	Menjawab tepat, mengakui keterbatasan, dan menjelaskan alternatif serta risiko.	Respons panel dan diskusi.
Kolaborasi dan pemerataan kontribusi anggota	15%	Anggota memahami keseluruhan proyek dan berkontribusi secara proporsional.	Presentasi, Q&A, peer assessment.

P. Rubrik UTS dan UAS

UTS menilai kemampuan analisis individual atas kasus transformasi digital. UAS menilai kemampuan sintesis dan refleksi individual terhadap proyek kelompok agar capaian individu tetap terukur.

Kriteria	Bobot	Indikator
Ketepatan konsep dan teori	25%	Konsep dipilih tepat dan digunakan untuk menjelaskan kondisi kasus.
Kedalaman analisis dan evidence	30%	Argumen berbasis fakta, data, atau sumber kredibel; asumsi dinyatakan.
Kualitas rekomendasi dan trade-off	25%	Rekomendasi logis, feasible, dan mempertimbangkan manfaat, risiko, serta alternatif.
Etika, governance, security/privacy	10%	Implikasi tanggung jawab digital dibahas secara relevan.
Struktur komunikasi dan sitasi	10%	Jawaban sistematis, ringkas, jelas, dan sumber dapat ditelusuri.

Q. Ketentuan Penggunaan AI dalam Pembelajaran

- AI/generative AI tidak menggantikan tanggung jawab akademik mahasiswa. Mahasiswa tetap bertanggung jawab atas seluruh isi, data, analisis, sitasi, dan keputusan yang dikumpulkan.
- Penggunaan AI untuk brainstorming, penyusunan alternatif, perbaikan bahasa, atau eksplorasi kode/analisis diperbolehkan jika tidak dilarang oleh instruksi tugas.
- Setiap penggunaan AI yang material harus diungkapkan dalam bagian AI Use Disclosure yang menyebutkan alat, tujuan penggunaan, dan bagian pekerjaan yang dibantu.
- Data pribadi, data rahasia organisasi, data pasien/klien, kredensial, atau informasi sensitif tidak boleh dimasukkan ke layanan AI publik tanpa dasar hukum dan otorisasi yang sesuai.
- Mahasiswa wajib memverifikasi fakta, angka, referensi, dan keluaran model. Referensi fiktif atau data yang tidak dapat diverifikasi diperlakukan sebagai pelanggaran integritas akademik.
- Dosen dapat meminta mahasiswa menjelaskan proses berpikir, sumber data, versi dokumen, atau melakukan viva singkat untuk memastikan penguasaan individu.

R. Kriteria Ketercapaian CPMK dan Evaluasi RPS

Ketercapaian CPMK dievaluasi dari bukti asesmen yang dipetakan ke CPMK. Program studi dapat menetapkan ambang capaian, misalnya persentase mahasiswa yang mencapai nilai minimum pada indikator CPMK tertentu. Setelah semester berakhir, dosen melakukan evaluasi kualitas asesmen, distribusi capaian, umpan balik mahasiswa, efektivitas bahan kajian, relevansi teknologi, dan kebutuhan perbaikan RPS untuk siklus berikutnya.

CPMK	Bukti Asesmen Utama
CPMK-1	Tugas/kuis, partisipasi, UTS
CPMK-2	Tugas diagnosis, process/data map, UTS, proyek
CPMK-3	AI use case, risk register, UTS, proyek
CPMK-4	Business case, governance design, roadmap, proyek, UAS
CPMK-5	Presentasi, peer assessment, UAS/refleksi

S. Analisis Pembelajaran dan Alur Kompetensi

Alur kompetensi disusun secara kumulatif. Mahasiswa mulai dari pemahaman konsep, melakukan diagnosis kondisi digital, menganalisis proses dan data, mengevaluasi teknologi, mengendalikan risiko, lalu mengintegrasikan faktor strategi, manusia, tata kelola, dan ekonomi menjadi roadmap implementasi.

S1 Fondasi → S2 Maturity → S3 Process/User → S4 Data → S5 Technology → S6 AI → S7 Risk & Trust → S8 Business Model → S9 People & Change → S10 Governance & Ethics → S11 Business Case & Roadmap → S12 Digital Transformation Blueprint

T. Daftar Pustaka Utama

1. Gong, C., & Ribiere, V. (2021). Developing a unified definition of digital transformation. *Technovation*, 102, 102217.
2. Hanelt, A., Bohnsack, R., Marz, D., & Antunes Marante, C. (2021). A systematic review of the literature on digital transformation. *Journal of Management Studies*, 58(5), 1159-1197.
3. Nadkarni, S., & Prügl, R. (2021). Digital transformation: a review, synthesis and opportunities for future research. *Management Review Quarterly*, 71, 233-341.
4. Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Dong, J. Q., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: a multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122, 889-901.
5. Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118-144.
6. World Economic Forum. (2025). *The Future of Jobs Report 2025*. Geneva: World Economic Forum.

7. National Institute of Standards and Technology. (2024). The NIST Cybersecurity Framework (CSF) 2.0. NIST CSWP 29.
8. National Institute of Standards and Technology. (2024). Artificial Intelligence Risk Management Framework: Generative Artificial Intelligence Profile. NIST AI 600-1.
9. ISO/IEC 42001:2023. Information technology - Artificial intelligence - Management system.
10. OECD. (2024). OECD AI Principles, updated 2024.

U. Regulasi dan Sumber Kebijakan Indonesia

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (2024). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Menuju Indonesia Emas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2023 tentang Percepatan Transformasi Digital dan Keterpaduan Layanan Digital Nasional.
- Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.

V. Lembar Otorisasi/Pengesahan

Dosen Pengembang RPS	Koordinator Mata Kuliah/KBK	Ketua Program Studi
Tanda tangan	Tanda tangan	Tanda tangan
Prof. Faisal Syafar	[Prof. Faisal Syafar]	[Nama]

Tanggal pengesahan: _____

Kode dokumen/versi: _____