

IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM) PADA PROGRAM MATCHING FUND (BIDANG TECHNOPRENEURSHIP PARIWISATA)



Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.
Dr. Febrianty, S.E., M.Si.
Drs. Ahmad Rosadi, M.Kom.
Dr. Euis Puspita Dewi, S.T., M.Si.
Fahrul Nurzaman, S.T., M.TI.
I Gede Agus Suwartane, S.T., M.Kom.

**IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR -
KAMPUS MERDEKA (MBKM) PADA
PROGRAM *MATCHING FUND*
(BIDANG TECHNOPRENEURSHIP
PARIWISATA)**

Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.

Dr. Febrianty, S.E., M.Si.

Drs. Ahmad Rosadi, M.Kom.

Dr. Euis Puspita Dewi, S.T., M.Si.

Fahrul Nurzaman, S.T., M.TI.

I Gede Agus Suwartane, S.T., M.Kom.



UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PADA PROGRAM MATCHING FUND
(BIDANG TECHNOPRENEURSHIP PARIWISATA)**

Palembang © 2021,

Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.

Dr. Febrianty, S.E., M.Si.

Drs. Ahmad Rosadi, M. Kom.

Dr. Euis Puspita Dewi, S.T., M.Si.

Fahrul Nurzaman, S.T., M.TI.

I Gede Agus Suwartane, S.T., M.Kom.

Editor : Dr. Febrianty, SE, M.Si.

Perancang Sampul : Jenri Ambarita, M.Pd.K.

Layouter : Rizki Amalia

Diterbitkan oleh

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151

Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Referensi | Non Fiksi | R/D

vi + 84 hlm. ; 14,8 x 21cm

No ISBN : 978-623-5847-42-9

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

All right reserved

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillahirobbilalamin. Segala puji bagi Allah, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Salam dan shalawat semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Rasullulah Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabatnya. Tiada kekuatan selain atas izin Allah serta hanya atas Rahmat dan Ridlo Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga tim penulis dapat menyelesaikan Buku Implementasi Merdeka Belajar -Kampus Merdeka (MBKM) pada Program *Matching Fund* (Bidang Technopreneurship Pariwisata).

Buku ini terdiri atas lima bab, dengan bab pertama, *Matching Fund* dan MBKM. Bab Kedua membahas tentang Mitra *Matching Fund* dan Studi Kasus. Selain itu dalam bab tiga dibahas RPS MBKM di masa Pandemi. Pada bab empat membahas tentang Pengembangan Aplikasi. Selanjutnya bab lima Pemberdayaan dalam *Matching Fund*. Sedangkan bab Enam membahas Pelaporan Kegiatan MBKM.

Kami mengucapkan terima kasih kepada DirektoratKelembagaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi yangtelah mempercayakan kami sebagai tim peneliti untuk melaksanakan Program *Matching Fund*. Berdasarkan Perjanjian Kerjasama (PKS), Nomor: 2965/E3/PKS.08/KL/2021 tanggal 4 Agustus 2021, jangka waktu pelaksanaan program adalah 5 bulan. Demikian jugaterima kasih kepada mitra kami PT. Yoy Manajemen Internasional yang telah bekerjasama mensukseskan penelitian ini.

Harapan penulis buku ini dapat digunakan sebagai pegangan bagi dosen/periset,mahasiswa atau pihak lain yang berminat mempelajari mengenai implementasi MBKM. Pendapat dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca, para ahli, dan teman sejawat sangat penulis harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi yang berminat.

Palembang, Desember 2021

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I MATCHING FUND DAN MBKM.....	1
1.1 Program Matching Fund (MF).....	1
1.2 Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam Matching Fund... 1	
1.3 Macthing Fund Kedaireka	7
BAB II MITRA MATCHING FUND DAN	19
STUDI KASUS	19
2.1 Mitra Program Matching Fund.....	19
2.2 Studi Kasus Program Kedaireka-MF	32
BAB III RPS MBKM DI MASA PANDEMI	38
3.1 Model pembelajaran dan RPS MBKM	38
3.2 Rekognisi Mata Kuliah.....	42
BAB IV PENGEMBANGAN APLIKASI.....	44
4.1 Pengembangan dan Prospek Aplikasi-aplikasi di Bidang Pariwisata dan Pariwisata Syariah.....	44
4.2 Penugasan dan Implementasi MBKM	48
BAB V PEMBERDAYAAN DALAM	54
<i>MATCHING FUND</i>	54
5.1 Pemberdayaan mahasiswa.....	54
5.2 Pemberdayaan Mitra dan UMKM Program Matching Fund.....	57
BAB VI PELAPORAN KEGIATAN MBKM.....	61
6.1 MOU Kegiatan MBKM	61
6.2 Pelaporan Kegiatan MBKM	64
DAFTAR PUSTAKA	72
GLOSARIUM.....	74
PROFIL PENULIS	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	3
Gambar 1.2. Alur pengusulan proposal	8
Gambar 1.3. Grafik Pie dalam hasil pengusulan Proposal	9
Gambar 1.4. Session Sharing dan Focus Group Discussion.....	14
Gambar 1.5. Logbook : Lembar Kontrol Bimbingan	14
Gambar 2.1. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka.....	20
Gambar 2.2. Icon Pelaku Dunia Usaha/Industri.....	20
Gambar 2.3. Icon Dosen dan Mahasiswa Perguruan Tinggi/ Insan Dikti.....	22
Gambar 2.4. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka.....	22
Gambar 2.5. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka.....	23
Gambar 2.6. Logo PT. YoY Manajemen Internasional (YMI).....	33
Gambar 5.1. Program Matching Fund	60
Gambar 5.2. Tampilan Halaman untuk Mengisi Dokumen pada Website Laporankerma	65
Gambar 5.3. Tampilan Halaman Kerjasama pada Website Laporankerma.....	65
Gambar 5.4. Tampilan Halaman Menu Perkuliahan pada Web PDDIKTI	67
Gambar 5.5. Tampilan Halaman Menu Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI	68
Gambar 5.6. Tampilan Halaman Menu Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI	68
Gambar 5.7. Tampilan Halaman Proses Input Konversi pada Web PDDIKTI	69
Gambar 5.8. Tampilan Halaman Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI	70
Gambar 5.9. Tampilan Halaman Input Nilai Transfer Konversi pada Web PDDIKTI	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keterangan Bektuk Kegiatan Pembelajaran MBKM.....	3
Tabel1.2.Contoh Hasil Kuesioner tentang PeningkatanKemampuan	15
Tabel 1.3. Ekuivalensi Program Magang dengan Mata Kuliah	17
Tabel 2.1. Jenis Luaran dan Target Pencapaian Luaran.....	28
Tabel 4. 1. Daftar Tahapan dan Kegiatan MBKM.....	48

BAB I MATCHING FUND DAN MBKM

1.1 Program Matching Fund (MF)

Pada awal tahun 2020, Mendikbud telah menerbitkan kebijakan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020. Kebijakan yang mengatur SNPT (Standar Nasional Pendidikan Tinggi) ini telah menambahkan model kegiatan pembelajaran yang dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu kegiatan pembelajaran dalam prodi, kegiatan pembelajaran di luar prodi dalam perguruan tinggi yang sama, dan 8 model kegiatan pembelajaran di luar kampus. Diantara 8 model kegiatan pembelajaran tersebut adalah magang dan studi independent yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Disamping kebijakan tersebut, untuk mendekatkan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) dengan perguruan tinggi, pemerintah juga meluncurkan program matching fund. Program ini bertujuan untuk mempercepat proses link and match antara DUDI dengan PT. Disamping itu, tujuan dari program ini adalah untuk menyediakan kesempatan pada Perguruan Tinggi untuk mencapai target pencapaian IKU (Indikator Kinerja Utama).

I.2 Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam Matching Fund

Untuk mempersiapkan lulusan di era revolusi industri 4.0 yang memiliki daya saing dan tangguh untuk menghadapi tantangan perubahan sosbud (sosial budaya), dunia kerja, dan teknologi yang semakin pesat, dimana tuntutan kompetensi mahasiswa menjadi semakin tinggi. Tantangan dan tuntutan untuk link and match antara lulusan pendidikan tinggi tidak hanya dengan DUDI saja akan tetapi juga dengan dinamika masa depan yang semakin cepat dan terus mengalami perubahan. Kemendikbud berdasar hal tersebut telah mendeklarasikan kebijakan baru di bidang pendidikan tinggi dengan pelaksanaan



program “MBKM yang sekarang ini telah diimplementasikan oleh banyak perguruan tinggi”.

Kebijakan MBKM ini terkait dengan penyediaan kesempatan bagi para mahasiswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran selama maksimum 3 semester belajar di luar prodi dan perguruan tingginya. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas. Kompetensi mahasiswa yang baru juga dapat ditingkatkan dengan MBKM ini dengan mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran antara lain: pertukaran mahasiswa, magang/praktik kerja, riset, pelaksanaan proyek independen, program wirausaha, proyek yang berbasis kemanusiaan, program mengajar di sekolah, dan proyek di desa/KKN tematik. Mahasiswa juga diberikan kebebasan mengikuti kegiatan belajar di luar prodinya baik dalam lingkungan kampusnya sendiri atau di luar kampusnya dengan konversi bobot SKS tertentu. Tentu saja semua kegiatan tersebut dibimbing oleh dosen pembimbingnya dan perjanjian kerja sama juga diperlukan jika dilaksanakan bersama pihak di luar prodi.

Secara umum tujuan Bentuk Kegiatan Pembelajaran-MBKM yaitu :

- a. Mendapatkan capaian pembelajaran lulusan melalui kompetensi tambahan baik soft skills dan hard skills sesuai dengan tuntutan perubahan zaman.
- b. Menanamkan internalisasi sikap profesional dan budaya kerja yang sesuai kebutuhan DUDI sehingga membentuk link and match
- c. Mempersiapkan lulusan untuk menjadi pemimpin bangsa dengan keunggulan dan memiliki kepribadian yang baik.





Gambar 1.1. Bentuk-bentuk Kegiatan Pembelajaran Program MBKM

Adapun 8 (delapan) bentuk dari kegiatan pembelajaran Program MBKM dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Keterangan Bentuk-bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM

1.	Magang/praktik kerja	Kegiatan magang di sebuah perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, institusi pemerintah, maupun perusahaan rintisan (startup)	Wajib dibimbing oleh seorang dosen/pengajar. Dibutuhkan perencanaan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2.	Proyek di desa	Proyek sosial untuk membantu masyarakat di pedesaan atau	Dapat dilakukan bersama dengan aparaturnya



		daerah terpencil dalam membangun ekonomi rakyat, infrastruktur, dan lainnya	(kepala desa), BUMDes, Koperasi, atau organisasi desa lainnya
3.	Mengajar di sekolah	Kegiatan mengajar di sekolah dasar, menengah, maupun atas selama beberapa bulan. Sekolah dapat berada di lokasi kota maupun tepencil	Program ini akan difasilitasi oleh Kemendikbud
4.	Pertukaran pelajar	Mengambil kelas atau semester di perguruan tinggi luar negeri maupun dalam negeri, berdasarkan perjanjian kerjasama yang sudah diadakan Pemerintah	Nilai dan SKS yang diambil di PT luar akan disetarakan oleh PT masing-masing
5.	Penelitian/riset	Kegiatan riset akademik, baik sains maupun sosial humaniora, yang dilakukan di bawah pengawasan dosen atau peneliti	Dapat dilakukan untuk lembaga riset seperti LIPI / BRIN
6.	Kegiatan wirausaha	Mahasiswa mengembangkan kegiatan kewirausahaan	Wajib dibimbing oleh seorang dosen / pengajar



		secara mandiri – dibuktikan dengan penjelasan/ proposal kegiatan kewirausahaan dan bukti transaksi konsumen atau slip gaji pegawai	
7.	Studi/proyek independen	Mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek berdasarkan topik sosial khusus dan dapat dikerjakan bersama-sama dengan mahasiswa lain	Wajib dibimbing oleh seorang dosen / pengajar
8.	Proyek kemanusiaan	Kegiatan sosial untuk sebuah yayasan atau organisasi kemanusiaan yang disetujui Perguruan Tinggi, baik di dalam maupun luar negeri	Contoh organisasi formal yang dapat disetujui Rektor: Palang Merah Indonesia, Mercy Corps, dan lain-lain

Ada kegiatan yang dikelompokkan menjadi Microcredential diantara 8 (delapan) Program MBKM. Istilah Microcredential merupakan bentuk sertifikasi mikro atau kompetensi khusus yang akan didapatkan oleh para mahasiswa sesudah melaksanakan proses pembelajaran praktik pada serangkaian keterampilan, pengetahuan, dan sikap.



Magang atau praktik kerja adalah salah satu model pembelajaran yang tergolong dalam katagori microcredential. Magang bertujuan untuk menyediakan kesempatan yang seluasnya pada para mahasiswa dalam belajar dan mengembangkan diri melalui kegiatan-kegiatan di luar kelas perkuliahan. Para mahasiswa akan memperoleh pengalaman kerja di industri atau dunia profesi riil untuk waktu 1 sampai 2 semester. Berdasar model pembelajaran langsung di tempat kerja mitra magang, mahasiswa akan memperoleh peningkatan pada hard skills dan soft skill sebagai persiapan mahasiswa supaya lebih siap terjun ke dunia kerja dan mengembangkan karirnya. Magang menurut Dinar (2020) memberikan pada mahasiswa untuk dapat memperoleh keterampilan lebih banyak di perusahaan dan juga mendapatkan kompetensi kepribadian. Tujuan melaksanakan program magang antara lain:

1. Menambahkan daftar pengalaman dan portfolio pada mahasiswa yang bersangkutan.
2. Memberikan pengalaman baru dan mengasah skill menjadi semakin baik.
3. Menambah dan Memperluas relasi kerja.
4. Mempercepat mahasiswa untuk menemukan passion yang ada pada dirinya
5. Menyediakan peluang karir yang lebih baik.

Prodi dan Mitra bekerja sama untuk merencanakan kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran selama kegiatan magang perlu direncanakan dengan baik. Metode belajar yang cocok untuk kegiatan magang adalah case study atau project based learning (PjBL). Project based Learning adalah metode pembelajaran yang menuntun mahasiswa untuk belajar menyelesaikan proyek yang kompleks dengan pendekatan dari berbagai disiplin ilmu sesuai dengan konteksnya dan kurikulum yang disediakan prodi.



I.3 Matching Fund Kedaireka

Kebijakan MBKM seperti yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, mendorong perguruan tinggi untuk menciptakan ekosistem yang dapat mendukung peningkatan relevansi Pendidikan Tinggi dengan IDUKA (Industri, Dunia Usaha dan Dunia Kerja). Link and Match antara perguruan tinggi dan DUDI yang selama ini masih dalam lingkup terbatas diharapkan dapat mengalami percepatan dengan kebijakan tersebut. Kemendikbud berupaya untuk meningkatkan percepatan dengan memberikan skema insentif dana untuk matching fund dengan mengajak Pemangku kepentingan dan pihak industri untuk bersama-sama terlibat dalam proses terbentuknya ekosistem MBKM. Program Matching Fund merupakan program pendanaan dari Ditjen Dikti yang melibatkan insan perguruan tinggi dan DUDI untuk bersama – sama terlibat berperan aktif untuk terwujudnya ekosistem MBKM. Dimana, setelah perguruan tinggi dan DUDI menyepakati kemitraan dengan Program Kedaireka, termasuk pula kesepakatan dalam hal pendanaan bersama, dosen pada perguruan tinggi bisa mengajukan proposal matching fund pada Kemendikbud. Rancangan Program yang diusulkan dalam Matching Fund dapat disusun untuk pelaksanaan 2 tahun dengan tahapan pendanaan per tahun. Pendanaan tahun berikutnya berdasar evaluasi hasil pelaksanaan dari tahun pertama.

Adapun Skema insentif matching fund ini bisa dimanfaatkan untuk:

- a. Mengurangi sebagian beban pembiayaan yang semula menjadi tanggungan pihak DUDI dalam kegiatan riset dan pengembangan yang dilaksanakan bersama perguruan tinggi.
- b. Memperluas dan meningkatkan manfaat positif dari kegiatan perguruan tinggi bersama dengan mitra karena kemampuan pembiayaan bagi kegiatan kerjasama tersebut akan meningkat dengan skema pendanaan matching fund dari pemerintah.
- c. Mendorong penciptaan produk dan atau jasa yang inovatif untuk diproduksi secara massal oleh industri dan kemudian

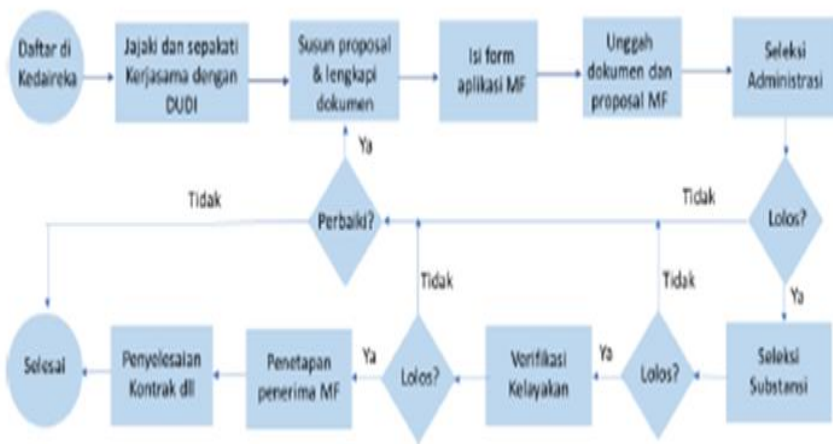


dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat melalui pemberian dana dari pemerintah (matching fund) untuk mengaplikasikan hasil-hasil penelitian perguruan tinggi dengan kegiatan kerjasama bersama DUDI.

- d. Meningkatkan implementasi bisnis berbasis IPTEK dan wirausaha muda lulusan perguruan tinggi dengan sumber pendanaan startup company.
- e. Mendorong berkembangnya Pusat Riset atau Prodi baru bersama dengan DUDI yang bidang ilmu dan teknologinya relevan dengan kebutuhan DUDI.

Pengusulan Proposal Matching Fund bisa dilaksanakan setelah adanya kesepakatan kerjasama antara insan perguruan tinggi dan Mitra melalui Kedaireka. Kedaireka merupakan solusi terkini dalam mewujudkan kemudahan sinergi kontribusi antara perguruan tinggi dengan komersialisasi industri demi kemajuan bangsa Indonesia, sejalan dengan visi Kampus Merdeka Kemendikbud RI.

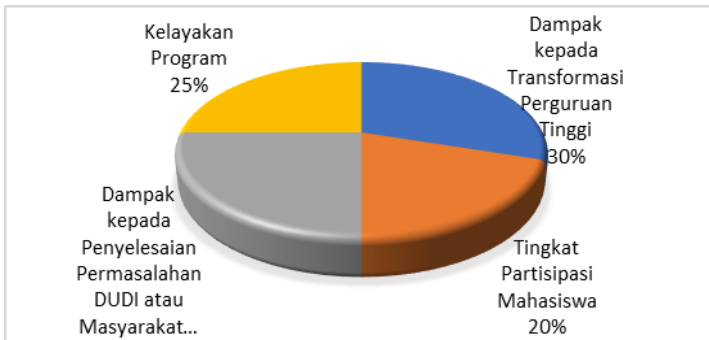
Untuk alur pengusulan proposal dapat dilihat dalam diagram pada Gambar 1.2.:



Gambar 1.2. Alur pengusulan proposal



Oleh karenanya, Insan perguruan tinggi yang akan mengusulkan proposal pada skema program ini, dapat mendaftarkan diri terlebih dahulu pada Kedaireka melalui <https://kedaireka.id>. Berikut ini adalah grafik pie dari pengelompokan hasil pengusulan proposal:



Gambar 1.3. Grafik Pie dalam hasil pengusulan Proposal

A. Strategi Impelemntasi MBKM dalam Kegiatan Matching Fund Kedaireka

Strategi Implementasi MBKM dalam Kegiatan Macthing Fund Kedaireka perlu disiapkan untuk implementasi program magang ini oleh Prodi yakni:

1. Melakukan identifikasi Peta Kurikulum Prodi yang dilaksanakan dalam rangka untuk mengetahui posisi program magang ini dalam kurikulum, kesetaraan/pengakuan mata kuliah dan SKS-nya.
2. Melakukan Identifikasi Capaian Pembelajaran (CPL) yang akan disetarakan dengan program magang ini.
3. Bersama dengan mitra melakukan penyusunan rencana kegiatan pembelajaran (termasuk monitoring, instrumen penilaian dan evaluasinya).

Contoh kasus dalam kegiatan pengembangan sistem dalam industri pariwisata khususnya pengelolaan hotel pada perusahaan



manajamenen perhotelan PT. YoY. Sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem maka pengembangan sistem informasi dibagi menjadi beberapa fase. Dalam fase awal tentang kebutuhan dan kegiatan-kegiatan pengembangan sistem informasi yang akan dilaksanakan dapat diidentifikasi kegiatan pembelajaran yang bisa disisipkan pada program matching fund ini. Adapun tahapannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap awal adalah melakukan Identifikasi Kegiatan. Yoy Manajemen menawarkan jasa pengembangan dan pengarahan bisnis yang diturunkan dari kepakaran dan pengalaman di bidang industri perhotelan. Yoy manajemen menawarkan profit yang maksimal, menekan pengeluaran dan menekankan operasional yang tidak efisien. Perusahaan ini lahir di tengah kondisi pandemi yang berdampak besar di bidang perekonomian dan pariwisata di seluruh dunia yaitu tepatnya di bulan Oktober 2020. Perusahaan ini merupakan manajemen berbasis syariah (kepercayaan, keterbukaan, akuntabilitas) dibidang industri perhotelan (hospitality industri). Menjadi Solusi dunia pariwisata di era baru paska Pandemi Covid-19 dengan menciptakan model bisnis yang terintegrasi dengan PMS (Property Management System) dengan berbasis Syariah Management. Sehingga masyarakat lebih dimudahkan melakukan kunjungan wisata yang lebih aman dan terpercaya dengan penggunaan YoY Personal Assistent. Adapun kebutuhan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan PMS Management dan Yoy Apps. Personal Assistent yang berbasis manajemen syariah.
- b. Menjadi solusi bagi Traveler yang ingin berwisata dangan konsep Syariah management.
- c. Memberikan rasa aman berinvestasi pada pemilik atau pengelola usaha karena bisa memantau progress usahanya setiap saat dalam apikasi mobile.
- d. Sistem Informasi Pariwisata terintegrasi dengan industri perhotelan berbasis syariah yang menghubungkan pihak turis,



pihak pengusaha pendukung pariwisata dan pihak YOY Manajemen Internasional.

- e. Aplikasi berbasis web dan mobile
- f. Yoy dapat menjalankan proses bisnis sebagai pemegang aplikasi dan menjalankan bisnis syariah (profit hasil jasa aplikasi) pada mitra-mitranya
- g. Mitra-mitranya bisa menjalankan bisnisnya melalui aplikasi ini.
- h. Pembayaran turis ke mitra harus dengan pembayaran online (transfer bank, uang digital seperti ovo, dll) berdasarkan billing aplikasi dari pesanan yang dibuat)
- i. Owner dan Yoy Manajemen dapat memantau trafik manajemen transaksi melalui dashboard aplikasi.
- j. Owner dari semua mitra dapat melihat transaksi keuangan yang dilakukan turis melalui aplikasi.
- k. Turis dapat memberikan review terhadap penginapan, transportasi, restoran dan tempat penjualan cinderamata (UMKM)

B. Penentuan Model Pembelajaran

Sesuai dengan kasus yang telah diidentifikasi, selanjutnya dilaksanakan penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan kasus tersebut. Kasus berbentuk proyek pengembangan sistem informasi yang wajib diselesaikan dalam 3 bulan. Model pembelajaran yang sesuai untuk kasus tersebut yakni model pembelajaran project based learning (PjBL) dimana mahasiswa diminta untuk menyelesaikan proyek tersebut tahap demi tahap sesuai dengan kaidah pengembangan sistem yakni Software Development Life Cycle (SDLC). Pendekatan ini membutuhkan waktu dan intensitas pertemuan yang rutin, sehingga sangat tepat bila pendekatan bentuk kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah magang. Menurut Suprayogi (2021) penyesuaian kebutuhan industri dengan materi yang dipelajari diperkuliahan (link and match) perguruan tinggi salah satu yang bisa dilaksanakan dengan program pemagangan. Dalam program ini, mahasiswa diberikan



kesempatan untuk mengerjakan tugas-tugas nyata sehari-hari yang dilaksanakan di perusahaan tempat magang. Berhubung situasi pandemi covid-19 dan mengingat lokasi mitra di Kota Makasar, Sulawesi Selatan, magang dilaksanakan secara daring (online). Tahapan-tahapan pada model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL), yakni: (Lucas, 2003)

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start With the Essential Question), dimana ditahapan ini siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pendesainan Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project), pada tahapan perencanaan pendesainan sebuah proyek, siswa diikutsertakan untuk mem bahas nya secara berkelompok, ada beberapa point dalam perencanaan sebuah proyek, antara lain didapatkannya proyek yang direncanakan menjawab pertanyaan yang esensial tadi ?, bagaimana cara membuatnya ?, apa saja alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penyelesaian proyek tersebut ? Ketiga pertanyaan tersebut telah dapat terjawab ditahap desain sebuah proyek.
3. Penyusunan jadwal (Create a Schedule), ditahap penyusunan jadwal, siswa diharapkan dapat membuat time line pelaksanaan proyek tiap hari, kegiatan apa saja yang dikerjakan setiap harinya supaya proyek tidak terbengkalai atau tertunda. Disamping itu, ditahap ini siswa juga harus menyusun jadwal start and finish, kapan mulai dan selesai dari sebuah proyek sesuai dengan perencanaan.
4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project), ditahapan ini guru diharapkan dapat menjadi mentor yang baik dalam mengarahkan siswa disetiap tahapan pelaksanaan proyek yang mereka selesaikan, guru harus dapat menjadi fasilitator yang mendorong semua siswa supaya aktif dalam proyek tersebut.
5. Pengujian Hasil (Assess the Outcome), ditahapan ini pengujian hasil adalah tahapan untuk membantu guru dalam mengukur



keberhasilan ketercapaian pembelajaran melalui proyek yang dihasilkan siswa.

6. Pengevaluasian Pengalaman (Evaluate the Experience), ditahapan akhir ini dalam sebuah model pembelajaran ini bertujuan untuk merefleksi dan mendengarkan cerita dan pengalaman para siswa dalam proses penyelesaian sebuah proyek, evaluasi secara individu maupun berkelompok.

C. Implementasi

Sesuai dengan tahapan SDLC yang telah dikembangkan melalui pendekatan model pembelajaran PjBL dan panduan kegiatan magang MBKM beberapa kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa antara lain:

1. Dengan approval dari dosen pembimbing akademik (PA) mahasiswa mendaftar atau mengajukan lamaran dan mengikuti seleksi magang berdasar ketentuan tempat magang.
2. Dengan memperoleh persetujuan Dosen PA dan dosen pembimbing magang.
3. Pelaksanaan kegiatan Magang sesuai arahan dari supervisor dan dosen pembimbing magang.
4. Pengisian logbook atau catatan harian sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan.
5. Penyusunan laporan kegiatan dan penyampaian laporan pada supervisor dan dosen pembimbing.

Mahasiswa Informatika dapat terlibat dalam setiap tahap pengembangan aplikasi yang terdiri dari planning, analisis, desain, implementasi, testing dan pelatihan. Dalam penelitian ini melibatkan 21 siswa yang dibagi menjadi 7 kelompok dengan tugas masing-masing. Manajer PT. Manajemen YoY memberikan materi ini dari sudut pandang praktisi pada mahasiswa dan dosen dalam sebuah forum yang disebut Session Sharing yang dilaksanakan paling sedikit 1 kali dalam seminggu. Focus Group Discussion juga



dilaksanakan untuk tiap kelompok dengan tim MF dan dosen pembimbing.



Gambar 1.4. Session Sharing dan Focus Group Discussion

D. Evaluasi

Kesesuaian capaian pembelajaran dievaluasi di tengah pelaksanaan kegiatan dan di akhir kegiatan, untuk mengetahui seberapa besar jumlah jam yang dihabiskan dalam kegiatan ini. Evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar kredit yang dapat direkognisi. Tes prestasi belajar MBKM dilaksanakan dengan menggunakan angket pada siswa dan menilai hasil yang telah dihasilkan. Beberapa instrumen yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah Logbook, Laporan Akhir dan Kuesioner.

Logbook digunakan untuk mencatat kegiatan harian dari mahasiswa peserta program ini yang berisi nomor, kegiatan, dan dokumen capaian beserta URLnya. Logbook ini dapat diakses dan diisi oleh mahasiswa peserta kegiatan melalui <http://bit.ly/mbkm-yoy>. Berikut contoh logbook yang telah diupload oleh mahasiswa.





**LEMBAR KONTROL BIMBINGAN
CATATAN HARIAN MBKM MATCHING FUND**

Judul MBKM

: Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi Sistem
Perhotelan Berbasis Svariah

Nama Mahasiswa : Josef Triady

Nomor ke	Tanggal	Kegiatan	Dokumen capaian+URL dokumen
1.	05 Oktober 2021	SHARING SESSION #1 PROGRAM MATCHING FUND PT YOY, tim Matching Fund dan Mahasiswa MBKM MF dan dosen FT UPI YAI (Smart Tourism)	https://us02web.zoom.us/j/3479746816?pwd=SVV4aDlXVnMmFNmVGNlksTjBsdFkxUT09

Gambar 1.5. Tampilan Logbook Lembar Kontrol Bimbingan

Sebagai hasil akhir dari kegiatan magang ini, mahasiswa diminta untuk membuat laporan akhir yang dibimbing oleh seorang dosen pembimbing. Kuesioner disusun untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini telah berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dari beberapa aspek. Kuesioner diisi oleh mahasiswa yang mengikuti program magang, dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1.2. Contoh Hasil Kuesioner tentang Peningkatan Kemampuan

	Sangat Besar	Besar	Kecil	Tidak Ada
Kemampuan teknis	5%	79%	17%	0%
Kemampuan teamwork	19%	69%	12%	0%
Kemampuan manajemen waktu	12%	74%	14%	0%
Perilaku dan etika	24%	71%	5%	0%
Kompetensi	7%	76%	17%	0%
Kemampuan analisis dan penyelesaian masalah	17%	79%	5%	0%
Kemampuan bekerja di bawah tekanan	17%	55%	26%	2%
Kemampuan beradaptasi	21%	71%	5%	2%
Kemampuan berkomunikasi secara lisan	17%	76%	7%	0%



Kemampuan berkomunikasi secara tulisan	17%	69%	14%	0%
Kemampuan untuk belajar dan mengembangkan diri	24%	71%	5%	0%
Kemampuan menggunakan bahasa asing	7%	50%	33%	10%
Rata-Rata	15%	70%	13%	1%

Secara umum dapat terlihat pada tabel sebesar rata-rata 85 %, bahwa kegiatan magang ini telah dirasakan oleh mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan dari berbagai aspek yaitu : teknis, teamwork, manajemen waktu, perilaku dan etika, kompetensi, analisis dan penyelesaian masalah, bekerja di bawah tekanan, beradaptasi, berkomunikasi secara lisan dan tulisan, belajar dan mengembangkan diri serta menggunakan bahasa asing. Aspek Perilaku dan etika serta analisis dan penyelesaian masalah adalah dua aspek yang mendapatkan peningkatan kemampuan tertinggi yaitu 95 %. Aspek menggunakan bahasa asing adalah aspek yang mendapat peningkatan kemampuan yang paling rendah yaitu 57 %. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan magang ini sangat berpengaruh pada peningkatan perilaku dan etika karena peserta dapat secara langsung berinteraksi dengan pihak-pihak seperti manajemen dari PT. YoY diantaranya komisaris, CEO dan CTO serta dengan Tim MF. Interaksi ini bukan hanya meningkatkan kepercayaan diri dari peserta tapi dapat memperbaiki cara berperilaku dan menerapkan etika dalam kehidupan nyata. Demikian juga untuk kemampuan analisis dan penyelesaian masalah, mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dari proyek dan kasus yang dirancang dan ditetapkan oleh tim MF bersama mitra. Namun, mahasiswa tidak mendapatkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam hal penggunaan bahasa asing, karena selama program berlangsung tidak ada bahasa asing yang digunakan kecuali dalam bentuk teks.



E. Penyetaraan

Bentuk penyetaraan SKS dengan kegiatan magang ini dapat berbentuk: Free Form dan Structured. Bentuk Free Form mengakui SKS kegiatan magang dengan mata kuliah berupa kompetensi yang didapatkan oleh mahasiswa selama mengikuti kegiatan tersebut, baik hard skills dan soft skills sesuai dengan capaian pembelajaran yang direncanakan sebelumnya. Dalam bentuk terstruktur kegiatan Magang dapat distrukturkan berdasar kurikulum yang telah ditempuh oleh mahasiswa dimana SKS kegiatan magang disetarakan dengan mata kuliah yang ditawarkan yang kompetensinya berdasar kegiatan magang.

Sesuai dengan kegiatan pengembangan software yang telah dirancang, maka diharapkan setelah program ini diikuti oleh mahasiswa dapat mendapatkan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum prodi. Dalam kegiatan ini mahasiswa akan dapat penyetaraan sebesar 12 SKS, dengan mata kuliah: kerja praktik 2 SKS, mata Kuliah Technopreneurship 2 SKS, Mata Kuliah manajemen kreatif & inovatif 2 SKS, Mata kuliah pemrograman framework 3 SKS dan mata kuliah pemrograman perangkat bergerak 3 SKS. Penyetaraan ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang dicapai pada kegiatan ini, lamanya kegiatan yang dihitung berdasarkan jam yang disetarakan dengan SKS, serta materi yang diberikan.

Tabel 1.3 Ekuivalensi Program Magang dengan Mata Kuliah

Kegiatan	CPL	Ekuivalensi Mata Kuliah	SKS
Magang :	Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap	Technopreneurship	2
		Manajemen Kreatif & Inovatif	2
		Pemrograman Framework	3



	sesuai dengan disiplin ilmu prodi informatika.	Pemrograman Perangkat Bergerak	3
		Kerja Praktek	2
			12



BAB II MITRA MATCHING FUND DAN STUDI KASUS

2.1 Mitra Program Matching Fund

Matching Fund merupakan wujud nyata dukungan dari Kemendikbud RI untuk menciptakan kolaborasi dan sinergi strategis antara Insan Dikti (lembaga perguruan tinggi) dengan pihak-pihak Industri.

Adapun alokasi dana tahun 2021 sebesar total Rp 250 miliar, menjadikan Matching Fund ini sebagai salah satu nilai tambah terbentuknya kolaborasi antara dua pihak dengan dukungan platform Kedaireka. Program Matching Fund ini diprioritaskan bagi kolaborasi yang berkontribusi terhadap pencapaian 8 Indikator Kinerja Utama/IKU Perguruan Tinggi* yang ditetapkan oleh Kemendikbud, dimana:

- a. Lulusan pendidikan tinggi mendapatkan pekerjaan yang layak
- b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman-pengalaman baru di luar lingkungan kampus
- c. Dosen menjadi berkegiatan di luar lingkungan perguruan tinggi
- d. Praktisi mengajar di dalam lingkungan perguruan tinggi
- e. Hasil kerja dosen dapat berguna bagi masyarakat dan diakui secara nasional maupun internasional
- f. Prodi dapat bekerja sama dengan mitra kelas dunia
- g. Kelas bersifat kolaboratif dan partisipatif
- h. Prodi dapat berstandar internasional

Salah satu peluang besar yang dapat dimanfaatkan oleh PT sekarang ini adalah pelaksanaan Program MBKM. Skema insentif MF ini mengakselerasi penerapan program MBKM yang melibatkan dan memberikan lebih banyak kesempatan untuk berperan aktif pada mahasiswa dan dosen untuk meningkatkan pengetahuan praktis dan keahlian mereka di DUDI. Dengan



program ini, pihak perguruan tinggi dipertemukan dengan pihak DUDI, yang sama-sama membutuhkan dimana satu sisi untuk menyelesaikan masalah DUDI dan masyarakat, sedangkan sisi lain masalah perguruan tinggi melalui kemitraan perguruan tinggi dengan DUDI.

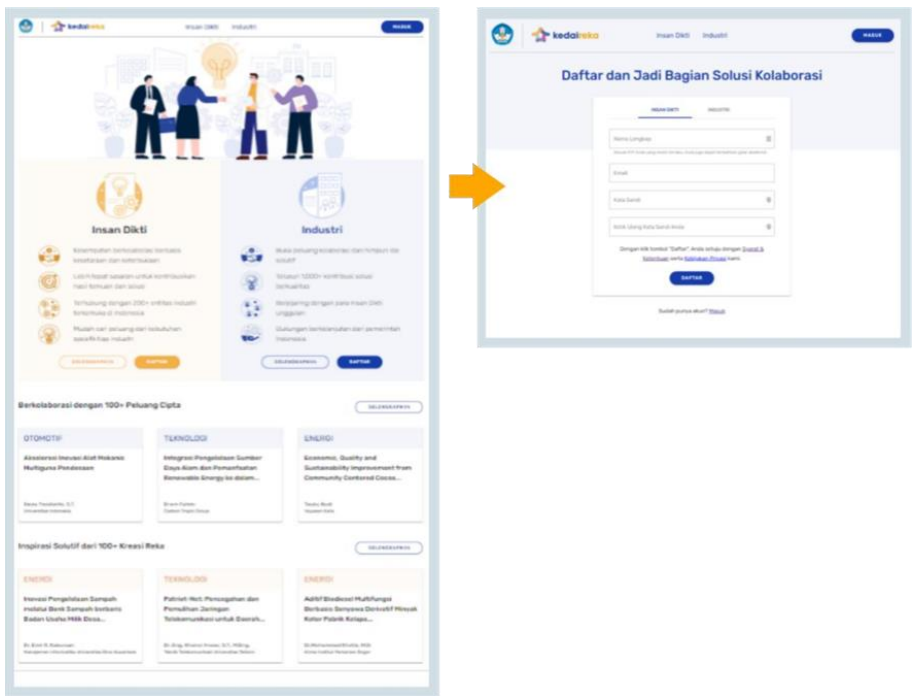
A. Pencarian dan Penentuan Kelayakan Mitra

Platform resmi Kemendikbud yang bertujuan untuk mewujudkan kemitraan antara Perguruan Tinggi dan DUDI sebelum mengajukan skema pendanaan matching fund bersama-sama dalam Program Kedaireka.

Hubungan di antara pelaku industri membutuhkan solusi dan perguruan tinggi yang menawarkan solusi dalam Industri yaitu bisa memberikan penawaran business case atau kasus bisnis untuk diselesaikan secara bersama-sama dengan aktivitas akademika yang melibatkan peran dari pimpinan perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa. Dengan demikian Perguruan Tinggi juga dapat menawarkan solusi penyelesaian masalah antara lain, seperti pada hasil riset, ide/gagasan, rencana, produk, dan lain sebagainya yang dapat dipergunakan oleh Industri.

Pada Kolaborasi antara Pelaku industri dan Perguruan Tinggi menjadi syarat yang wajib untuk memberikan dan mengajukan proposal kemitraan pada program Matching Fund. Cara mengakses Platform Kedaireka dengan membuka website <https://kedaireka.id>.





Gambar 2.1. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka

Pengguna Website Kedaireka diajukan bagi para pelaku usaha Industri, Dosen, dan Mahasiswa Perguruan Tinggi/Insan Dikti.



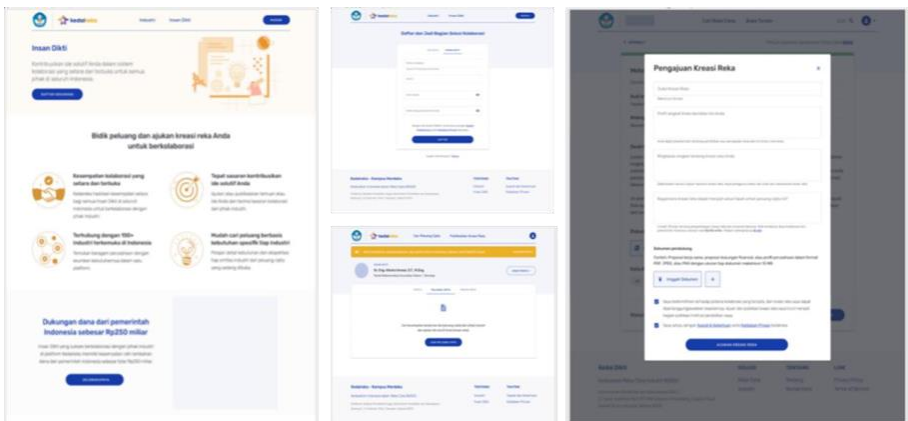
Gambar 2.2. Icon Pelaku Dunia Usaha/Industri





Gambar 2.3. Icon Dosen dan Mahasiswa Perguruan Tinggi/Insan Dikti

Di dalam Perguruan Tinggi untuk mencari mitra dalam industri dapat dilakukan dengan mencari peluang Kolaborasi dengan para pelaku Industri yang telah memberikan *business case*.



Gambar 2.4. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka

Langkah - Langkah untuk mencari Peluang Kolaborasi dengan pelaku industri yang sudah mengajukan masalah bisnis dalam website Kedaireka, yaitu:



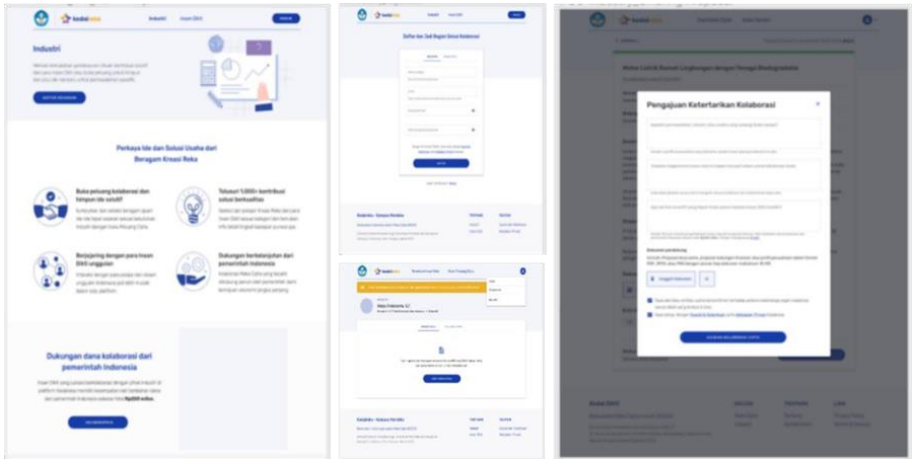
- Klik pada tulisan **Cari Peluang Cipta** kemudian temukan peluang kerjasama dari berbagai bidang dan tipe industri yang tersedia
- Pada menu untuk pilih peluang sesuaikan dengan kompetensi yang dimiliki
- Memahami latar belakang, objektif, dan jenis bantuan yang dibutuhkan oleh para pelaku industri
- Berikan solusi dengan mengisi formulir yang tersedia yang ingin diajukan dan selanjutnya menunggu jawaban dari pihak industri
- Notifikasi akan diberikan atas pengajuan solusi yang diterima oleh pihak industri

Selanjutnya Langkah-langkah dalam membuka ruang kolaborasi dalam mencari solusi yang sudah dimiliki perguruan tinggi dalam website Kedaireka, yaitu:

- Klik pada penulisan “Publikasikan Kreasi Reka” untuk menawarkan solusi pada para pelaku industri
- Isi form pada kolom latar belakang, kolom pengguna utama, dan kolom bentuk kolaborasi yang diharapkan
- Klik penulisan Publikasikan solusi jika sudah tunggu beberapa saat untuk mendapatkan notifikasi Pengajuan kerjasama dari para pelaku industri
- Selanjutnya Silahkan Pilih pengajuan kerjasama yang ingin diterima

Sedangkan dalam Pelaku Usaha/Industri untuk mencari solusi dari Perguruan Tinggi diperlukan untuk melakukan Registrasi dan kemudian baru melanjutkan dalam mencari peluang dalam ruang kolaborasi dengan perguruan tinggi yang memberikan solusi dan dalam memecahkan masalahnya.





Gambar 2.5. Tampilan Halaman Website Platform Kedaireka

Langkah-langkah Registrasi, yaitu:

- Membuka akses landing page untuk Menu Industri
- Selanjutnya melakukan registrasi dan melengkapi Biodata diri

Selanjutnya langkah-langkah dalam mencari peluang kolaborasi dengan pihak perguruan tinggi yang telah memberikan solusi, yaitu:

- Silahkan klik tulisan **Cari Kreasi Reka**
- Selanjutnya temukan pada publikasi solusi dari perguruan tinggi
- Pilihlah publikasi solusi yang sesuai dengan kebutuhan
- Kemudian pahami latar belakang dan manfaat dari solusi yang telah ditawarkan oleh pihak perguruan tinggi
- Lakukan ajuan ketertarikan kolaborasi dengan mengisi formulir
- Tahapan terakhir pada pengajuan kolaborasi jika diterima oleh perguruan tinggi berupa notifikasi



Jika telah selesai melakukan pencarian peluang kolaborasi. Selanjutnya langkah-langkah dalam mencari peluang kolaborasi dengan perguruan tinggi untuk memecahkan masalah bisnis, yaitu:

- Klik pada penulisan Buka Peluang Cipta untuk menawarkan permasalahan
- Selanjutnya pengajuan solusi dari perguruan tinggi telah diterima
- Isi form yang berisi kolom latar belakang masalah, kolom objektif, dan kolom untuk syarat minimum solusi yang dibutuhkan
- Setelah itu Publikasikan untuk menunggu pengajuan solusi dari perguruan tinggi
- Jika telah selesai klik pengajuan kerjasama yang ingin diterima

Dalam proses kemitraan terjadi, IDUKA dan Perguruan Tinggi mengajukan proposal secara bersama-sama dalam mendapatkan pendanaan program matching fund dari Kemendikbud dengan cara, sebagai berikut:

- a. IDUKA dan Perguruan Tinggi membuat rencana untuk kerjasama yang mendeskripsikan manfaat kerjasama untuk 8 Indikator Kinerja Utama dalam Perguruan Tinggi dan peran keterlibatan mahasiswa.
- b. Selanjutnya Rencana kerjasama dan dokumen-dokumen pendukung yang disertakan sebagai persyaratan platform Kedaireka.
- c. Rencana kerjasama yang diberikan oleh Perguruan Tinggi dan Mitra akan dilakukan penelitian kembali dan diberikan feedback oleh KEMENDIKBUD.

Penentuan Metode Evaluasi Proposal akan dilaksanakan oleh Kemendikbud. Adapun Total alokasi Matching Fund untuk tahun anggaran 2021 sebesar Rp 250 miliar. Alokasi anggaran yang



dilaksanakan dengan prinsip first-come, dan prinsip first-serve yang telah ditetapkan yakni:

- a. Proposal akan dinilai berdasar potensi dampak untuk 8 IKU Perguruan Tinggi dan tingkat peran keterlibatan mahasiswa. Proposal yang memiliki dampak besar atas 8 IKU dan mempunyai tingkat keterlibatan mahasiswa yang tinggi akan diberikan pendanaan 1:1 matching.
- b. Proposal yang memiliki potensi dapat memberikan penyelesaian masalah-masalah masyarakat khusus bisa diberikan pendanaan hingga 1:3 matching.
- c. Kemendikbud akan meninjau ulang proposal yang masuk dan dapat memberi umpan balik dan syarat-syarat tambahan.
- d. Kemendikbud dapat menetapkan kuota jumlah proposal yang dapat diterima untuk setiap Perguruan Tinggi.

Untuk Kontribusi IDUKA yang dibandingkan harus dalam wujud Finansial atau berwujud Non-Finansial. Kemendikbud akan membandingkan dana dari IDUKA baik cash maupun in-kind. Namun metodologi valuasi kontribusi in-kind tetap memiliki basis penghitungan yang valid. Aturan lebih lanjut mengenai metodologi valuasi kontribusi in-kind ditetapkan dalam pedoman terpisah.

Bagi IDUKA dan Perguruan Tinggi yang lolos evaluasi dan didanai maka dana yang diperoleh hanya bisa dimanfaatkan untuk program kerjasama yang proposalnya telah di-approval oleh Kemendikbud.

Tanggung jawab IDUKA dan Perguruan Tinggi, setelah menerima Matching Fund wajib berkomitmen melaksanakan pemantauan dan pelaporan/monev dari hasil kerjasama. Perguruan Tinggi dan IDUKA harus melaksanakan penilaian diri dalam bentuk laporan berkala yang meliputi evaluasi terkait dampak atas delapan IKU Perguruan Tinggi, peran atau tingkat keterlibatan mahasiswa selama kegiatan kerjasama serta dampak atas penyelesaian masalah bisnis/masalah masyarakat yang difokuskan oleh pihak Mitra.



B. Profil Mitra PT YOY Management dalam Program Matching Fund

Mitra dalam Program MF ini adalah PT. YoY Manajemen Internasional yang bergerak di sektor jasa pariwisata. Perusahaan ini adalah salah satu manajemen hotel yang baru dibentuk pada bulan Oktober 2020. Perusahaan ini adalah perusahaan pengembangan dan manajemen hotel berbasis syariah dengan fokus memberikan konsultasi dan solusi pada para pemilik hotel dan investor dalam pengelolaan unit hotel, dengan pencapaian hasil yang maksimal dengan mengoptimalkan nilai finansial dan bisnis secara keseluruhan berbasis syariah. YoY menawarkan jasa arahan strategis dan layanan pengembangan usaha bisnis yang berasal dari keahlian dan pengalaman yang dimiliki oleh manajemennya. YoY mendesain solusi manajemen hotel yang bertujuan memaksimalkan keuntungan dengan meningkatkan pendapatan, mengurangi biaya operasional, dan meningkatkan efisiensi. Merek ini lahir pada masa pandemi Covid-19 yang berdampak pada hampir semua sektor bisnis, begitu pula pada sektor industri pariwisata perhotelan. Melihat kondisi tersebut YoY hadir untuk mengambil peran dalam masa pemulihan dan memungkinkan sektor industri perhotelan dengan mengusung konsep syariah (trust, transparansi, dan akuntabilitas) dalam pengelolaannya. YoY adalah merek yang terafiliasi dengan PT Yoy Manajemen Internasional. Dari sisi dukungan ke sektor pariwisata, YoY akan memberikan inovasi untuk Hotel Operator dan pengelolaan hotel berbasis syariah yang tentu saja mendukung Tren Halal Tourisme.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah perusahaan belum memiliki sistem yang terintegrasi untuk menerapkan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant). YoY sebagai perusahaan yang baru, memang belum memiliki sistem informasi pariwisata yang menghubungkan 3 pihak sekaligus yaitu: pengelola hotel/mitra



YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Diharapkan adanya sistem informasi pariwisata yang menghubungkan ketiga pihak tersebut, proses bisnis dibidang pariwisata dapat dipantau, dan dikendalikan. Jadi dengan kata lain, problem utama dari mitra adalah belum adanya Sistem Informasi Pariwisata yang mengintegrasikan penerapan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant).

Manfaat dan Tujuan

Program MF ini memberikan manfaat besar, baik bagi Mitra, insan akademik juga bagi masyarakat industri pendukung pariwisata (UMKM). Manfaat tersebut terdiri dari:

- a. Menyediakan fasilitas dan keterampilan sistem informasi pada Mitra dalam mengintegrasikan semua pihak pendukung wisata
- b. Membantu promosi pada masyarakat industri (UMKM) pendukung pariwisata, seperti jasa transportasi, tour guide, kuliner dan usaha lainnya
- c. Memberikan kemudahan berkomunikasi antara masyarakat industri (UMKM) dengan pengelola hotel dan pelaku wisata
- d. Menyediakan peluang lapangan kerja di bidang pariwisata bagi masyarakat sekitar
- e. Mendukung kegiatan pengembangan dan penerapan keilmuan bagi insan akademik yang terdiri dari dosen dan mahasiswa

Sedangkan tujuan program MF adalah mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata khusus pada industri perhotelan berbasis syariah yang mengintegrasikan para pengelola hotel/mitra YoY, pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, wisatawan, dengan pihak YoY Manajemen Internasional selaku Hotel Operator.

Selain itu, tujuan Program MF ini juga adalah untuk mendukung tercapainya IKU Perguruan Tinggi dengan jenis luaran yang terdiri dari Program Pembelajaran dengan Metode Project Based Learning, Program kegiatan belajar di luar kampus dalam



bentuk Studi/Proyek Independen, Kerjasama antara Porgram Studi di UPI YAI dengan Poltek PalComTech serta mitra industri, Produk Inovasi dan Paten dan HKI bersama. Adapun rincian dari Jenis Luaran dan Target Pencapaian Luarannya Tabel 2.1.:

Tabel 2.1. Jenis Luaran dan Target Pencapaian Luaran

No	Jenis Luaran	Target Pencapaian Luaran
1	Program Pembelajaran dengan Metode Project Based Learning.	Terlaksananya program pembelajaran dengan metode Project Based Learning untuk Mata Kuliah (Rekayasa Perangkat Lunak, Proyek Sistem Informasi, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Manajemen Proyek, Pemrograman Mobile dan Pemrograman Web) pada prodi Sistem Informasi dan Informatika.



3	Program Kegiatan diluar kampus dalam bentuk Studi/Proyek Independen	Terlaksananya program kegiatan belajar di luar kampus dalam bentuk Studi/Proyek Independen bagi 20 orang mahasiswa dari 2 Proqram Studi: Sistem Informasi dan Informatika dengan banyaknya dosen 5 orang sebagai pembimbing yang dapat disetarakan dengan 20 SKS.
4	Artikel Ilmiah	Terpublikasikannya hasil kegiatan Inovatif dosen dan mahasiswa dalam sebuah artikel ilmiah yang didiseminasikan dalam seminar nasional dan publikasi di Jurnal Internasional dengan 5 orang dosen berkontribusi sebagai penulis.
5	Kerjasama antara Porgram Studi di UPI YAI dengan Poltek PalComTech serta mitra industri (YoY Management)	Terlaksananya Kerjasama antara Prodi Sistem Informasi dan Prodi Informatika dengan Politeknik PalComTech serta mitra industri (YoY Mangement) dalam kegiatan



		pengembangan produk inovatif.
6	Produk Inovasi	Terwujudnya produk inovasi untuk mitra industri yang telah teruji dan tersertifikasi yang selanjutnya dikomersilkan dan akan mendatangkan keuntungan bagi Universitas Indonesia Persada YAI yaitu mendatangkan salah satu sumber income generating menyongsong upaya mewujudkan kemandirian PTS dan dalam pembuatan produk inovasi ini melibatkan penelitian akurat dosen, mahasiswa dan industri.
7	Paten dan HKI bersama	Paten (terdaftar) dan HKI Bidang Komputer (Granted) atas produk inovasi dengan kepemilikan bersama.

Oleh karena itu, melalui Program Kedaireka-MF, pihak mitra dan Tim Pengusul dengan masing-masing kepakaran dan rekam jejak pengalaman riset-nya dari Universitas Persada Indonesia (YAI) yang dalam klaster Madya dipertemukan untuk bersama-sama menyelesaikan masalah mitra dan masyarakat, serta masalah



perguruan tinggi melalui kemitraan perguruan tinggi dengan mitra YoY Manajemen Internasional. Tim pengusul dengan melibatkan mahasiswa dengan luaran dan kontribusi program yang merujuk pada delapan Indikator Kinerja Utama berdasar Keputusan Mendikbud Nomor 754/P/2020.

2.2 Studi Kasus Program Kedaireka-MF

Sektor Pariwisata adalah salah satu sumber pendapatan asli suatu daerah atau penghasil devisa negara yang harus dikelola dengan baik. Pariwisata juga merupakan salah satu penggerak perekonomian masyarakat. Pariwisata menimbulkan multiflyer effect bagi seluruh aktivitas ekonomi di masyarakat, contohnya, dengan adanya sebuah hotel, maka akan diperlukan akomodasi, transportasi, restoran, bar, tenaga kerja, dan supplier untuk memasok kebutuhan hotel tersebut.

Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang dimanfaatkan dalam mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yakni: informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk Pariwisata modern untuk pemasaran, dokumentasi maupun pendataan pendukung perkembangan pariwisata.

Perkembangan industri perhotelan (hospitality) saat ini sedang booming, termasuk juga perubahan manajemen hotel yang juga tidak terelakkan. Beberapa properti hotel mengalami perpindahan brand setelah hanya sekian tahun berada dalam manajemen brand tertentu. Namun belum semua manajemen hotel, terutama untuk perusahaan manajemen hotel yang baru, memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan manajemen hotelnya.

PT. YoY Manajemen Internasional (YMI) merupakan perusahaan pengembangan dan manajemen hotel berbasis syariah dengan fokus memberikan konsultasi dan solusi pada



pemilik/pengelola hotel dan para investor dalam pengelolaan unit hotel, dengan pencapaian hasil yang maksimal melalui pengoptimalan nilai finansial dan bisnis secara komprehensif. YoY menawarkan arahan strategis dan layanan pengembangan bisnis yang bersumber pada keahlian dan pengalaman manajemen di sektor industri perhotelan. YoY mendesain solusi manajemen hotel dengan tujuan untuk memaksimalkan keuntungan melalui peningkatan pendapatan, minimalisasi biaya operasional, dan meningkatkan efisiensi.

Visi perusahaan ini adalah “To be sharia-based hotel management consistent with optimal results and trust”. sedangkan misinya adalah :

- Develop culture, economic, human resources and environment
- Provide optimal investment value for investors
- Reference of trustworthy corporate governance, Transparency, accountable and professional.

Bisnis utama perusahaan ini adalah: YoY Hospitality Management, YoY Business Management, YoY Asset Management, dan YoY Foundation. Tujuan perusahaan adalah memberikan solusi untuk memberikan manfaat bisnis dan keuangan bagi pemilik hotel.

Layanan yang disediakan oleh perusahaan ke mitra-mitra para pengelola hotel dan dukungan atas pengembangan sektor pariwisata adalah:

a. Tanpa Biaya Bergabung

PT. Yoy Manajemen Internasional tidak menerapkan Sistem Biaya Bergabung. Seperti yang biasa diterapkan oleh operator hotel pada umumnya, yaitu arus kas yang sangat memberatkan pemilik hotel pada awal operasional hotelnya.

1. Manajemen Perhotelan Syariah pertama di Indonesia
2. Laporan Transparansi pada pemilik/pengelola hotel



3. Penawaran Paket Kemitraan terbaik untuk pemilik/pengelola hotel
4. Sistem Pendukung Terbaik

PT Yoy Manajemen Internasional mampu mengoptimalkan Support System terbaiknya dalam meraih keuntungan dan menekan biaya operasional, sehingga optimalisasi keuntungan dapat terencana dan terkendali.



Gambar 2.6. Logo PT. YoY Manajemen Internasional (YMI)

PT. YoY Manajemen Internasional, merupakan salah satu mitra dalam program Kedaireka - Matching Fund. Perusahaan ini merupakan salah satu manajemen hotel yang baru dibentuk pada bulan Oktober 2020. YoY adalah merek yang terafiliasi dengan PT YoY Manajemen Internasional. Merek ini lahir pada masa pandemi Covid-19 yang berdampak pada hampir semua sektor bisnis, terutama sektor industri pariwisata perhotelan. Melihat kondisi tersebut YoY hadir untuk mengambil peran dalam masa pemulihan dan memungkinkan sektor industri perhotelan dengan mengusung konsep syariah (trust, transparansi, dan akuntabilitas) dalam pengelolaannya. Dari sisi dukungan ke sektor pariwisata, YoY akan memberikan inovasi untuk Hotel Operator dan pengelolaan hotel berbasis syariah yang tentu saja mendukung trend Halal Tourisme.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah perusahaan belum memiliki sistem yang terintegrasi untuk menerapkan PMS



(Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant). YoY sebagai perusahaan yang baru, memang belum memiliki sistem informasi pariwisata yang menghubungkan 3 pihak sekaligus yaitu: pengelola hotel/mitra YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Diharapkan adanya sistem informasi pariwisata yang menghubungkan ketiga pihak tersebut, proses bisnis di bidang pariwisata dapat dipantau, dan dikendalikan. Jadi dengan kata lain, problem utama dari mitra adalah belum adanya Sistem Informasi Pariwisata yang mengintegrasikan penerapan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant), sehingga perlu mengembangkan Sistem Informasi Pariwisata khusus pada industri perhotelan berbasis syariah yang mengintegrasikan para pengelola hotel/mitra YoY, pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, wisatawan, dengan pihak YoY Manajemen Internasional selaku Hotel Operator.

Sistem informasi pariwisata yang dibangun diharapkan menyediakan juga multimedia interaktif yang akan berbasis website dan android, yang menghubungkan 3 kelompok sekaligus yaitu: pengelola hotel/mitra YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Sistem Informasi Manajemen Pariwisata ini akan menyediakan sarana promosi bagi para pengusaha sektor jasa pariwisata, yakni: para pengelola hotel, pengelola villa, agen jasa transportasi, pemilik restoran, agen perjalanan, pengusaha/pelaku UMKM penjual oleh-oleh, dan lainnya. Fasilitas lainnya bagi pengguna iklan yakni tersedianya fasilitas yang bisa mengedit bentuk-bentuk iklan promosinya sendiri dan menginput data usahanya secara "real time". Disamping itu, diharapkan masih banyak fasilitas lainnya yang dapat meningkatkan dan bahkan mengoptimalkan keuntungan banyak pihak stakeholder terkait sektor pariwisata.

Bagi pengusaha dapat dimanfaatkan sebagai media promosi usahanya secara gratis, bagi konsumen bermanfaat sekali dengan



tersedianya informasi pariwisata yang lengkap mulai dari tujuan wisata, oleh-oleh, restoran, agen perjalanan wisata, hotel, dan lain lainnya. Sedangkan bagi pemerintah daerah/provinsi akan mendapatkan data yang akurat yang sangat penting sebagai bahan dalam pengambilan kebijakan dalam rangka pengembangan pariwisata daerah/provinsi. Sistem informasi ini dapat menyajikan data dalam bentuk visualisasi grafis. Grafik data pariwisata ini sangat membantu memberikan gambaran perbandingan secara kuantitatif dari berbagai layanan jasa pariwisata yang tersedia di sistem informasi pariwisata. Hasil summary dan rekapitulasi tersebut akan membantu pengambilan keputusan bagi banyak pihak yang berkepentingan. Sistem juga akan dilengkapi dengan peta dalam bentuk dashboard berbasis website. Dashboard ini akan menyajikan pemetaan destinasi pariwisata serta pendukungnya seperti: hotel, lokasi penjualan aneka kuliner, penjual cinderamata/oleh-oleh khas sampai dengan lokasi lainnya yang ingin dituju.

Sistem informasi ini, diharapkan juga memberikan manfaat pada Pengusaha Pariwisata, antara lain :

- a. Gratis memasarkan jasa dan produk-produknya dengan website direktori pariwisata.
- b. Mudah mengedit sendiri setiap saat tampilan jasa dan produk-produknya
- c. Mendapatkan catatan data kunjungan ke tempat usahanya

Sistem informasi juga diharapkan memberikan manfaat pada Calon Wisatawan/Konsumen, antara lain :

- a. Mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai kepariwisataan di destinasi yang dituju
- b. Calon Wisatawan/Konsumen dimudahkan dalam merencanakan kunjungan secara efektif
- c. Calon Wisatawan/Konsumen dimudahkan dalam merencanakan waktu dan budget yang akan dialokasikan



- d. Calon Wisatawan/Konsumen dimudahkan dalam melakukan pemilihan tempat wisata yang diinginkan
- e. Calon Wisatawan/Konsumen dimudahkan untuk mendapatkan gambaran harga-harga yang ada di tempat wisata.



BAB III RPS MBKM DI MASA PANDEMI

3.1 Model pembelajaran dan RPS MBKM

Rencana Dalam Pembelajaran Semester (RPS) adalah Dokumen perencanaan dalam pembelajaran mata kuliah yang disusun dengan panduan untuk para mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama 1 semester guna mencapai lulusan dalam pembelajaran yang dibebankan melalui mata kuliah.

Model pembelajaran dalam program Matching Fund ini merupakan bentuk Pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan tim pelaksana Matching Fund. Tim pelaksana Matching Fund adalah tim memenangkan program Matching Fund dan diikat dalam kontrak kerja Matching Fund untuk menjalankan pemecahan masalah mitra yang berkolaborasi dengan tim pelaksana Matching Fund. Mahasiswa belajar dan bekerja dalam pemecahan masalah dari mitra bersama tim pelaksana Matching Fund (MF) yang memberikan arahan dan bimbingan pada mahasiswa.

Kegiatan MBKM dalam program MF ini diberi judul *Technopreneurship* Bidang Pariwisata. *Techopreneurship* dibuat untuk menghadapi tantangan mahasiswa dalam memecahkan masalah secara nyata untuk masa depan dan untuk mendorong minat mahasiswa. Menjadi wirausaha adalah suatu kombinasi pengetahuan, sikap, keterampilan yang diperoleh baik dari dalam kampus atau pun dari luar kampus. Berbagai latihan yang telah diberikan supaya mahasiswa dapat mulai merintis usaha yang bermula dari usaha kecil-kecilan sampai akhirnya memiliki usaha yang besar, maju dan lebih kompleks. Dengan dukungan IT dengan cara bersinergi dengan mahasiswa prodi lain yang relevan. Kegiatan Magang *Technopreneurship* ini berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan cara terlibat dalam Riset Keilmuan dosen untuk melihat permasalahan mitra kemudian mencari rumusan



masalah (*research question*) dan kemudian melakukan pemecahan masalah berdasar pengetahuan dan teknologi yang diperlukan.

A. Capaian Pembelajaran Lulusan

Dalam Capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang terkait akan dibangun melalui Technopreneurship yang terdiri atas 4 capaian, yaitu:

1. Capaian Pengetahuan yang terdiri atas :

- a. Pengetahuan konsep dan praktik kewirausahaan serta mengimplementasikan prinsip-prinsip kewirausahaan
- b. Membuat kreasi bisnis dengan membangun ide
- c. Mendesain model bisnis yang kompetitif
- d. Membuat rencana strategis yang efektif
- e. Melakukan kelayakan dalam penyusunan rencana bisnis yang efektif dan unggul.

2. Capaian untuk Keterampilan Umum :

- a. Dapat mengimplementasikan pemikiran yang logis, kritis, dan sistematis dalam konteks pengembangan dalam pemasaran.
- b. Kemampuan memahami dalam kerjasama yang saling menguntungkan untuk pengembangan usaha bisnis dengan pihak ketiga.
- c. Dapat memberikan argumen serta saran secara rasional, ilmiah, logis, bijaksana, beretika, dan bertanggungjawab.

3. Capaian untuk Keterampilan Khusus :

- a. Dapat melakukan pertimbangan keuangan dan rencana untuk pemasaran dengan menentukan sasaran pasar yang kuat dalam membuat Format Rencana Bisnis
- b. Melakukan riset terkait dengan keunggulan dalam bersaing bisnis
- c. Menyesuaikan dan menentukan lokasi yang strategis dan tepat dalam menjalankan usaha bisnis.

4. Capaian dalam bentuk Sikap, yaitu terdiri atas:

- a. Memiliki pola pikir terbuka pada keberagaman dalam bentuk apapun.



- b. Memiliki toleransi dan menghormati perbedaan pendapat orang lain.
- c. Menghargai dan menjunjung tinggi nilai budaya menurut moral dan etika kemanusiaan.
- d. Dapat menginternalisasi Etika Akademik, Nilai, dan Norma.
- e. Menghasilkan sikap yang bertanggungjawab atas argumentasi yang akan disampaikan.

B. Metode Pembelajaran

Metode Pendekatan dalam Pembelajaran akan dilaksanakan dengan pendekatan *student active learning*, atau *student center learning* yakni para mahasiswa yang terlibat akan difasilitasi untuk secara aktif mencari atau menemukan dan memperoleh berbagai konsep penelitian keilmuan, teori untuk riset keilmuan serta fakta-fakta terkait dengan topik riset keilmuan. Dalam Program MBKM terdiri dari kegiatan-kegiatan utama yang akan dilaksanakan, yakni :

1. Presentasi/penyajian materi yang telah dibuat oleh dosen melalui platform online.
2. Penugasan untuk mahasiswa, diantaranya tugas eksplorasi materi, tugas presentasi, tugas studi kasus, dan lainnya yang berhubungan dengan MBKM
3. Kegiatan Seminar. Hal tersebut karena mahasiswa akan menggelar praktik pembuatan event online di Masa akhir MBKM.
4. Narasumber dari tenaga ahli. Kegiatan MBKM akan menghadirkan narasumber ke dalam kelas untuk menyampaikan topik tertentu akan diberikan oleh pihak MBKM
5. Mahasiswa melaksanakan diskusi dan mengadakan presentasi hasil. Mahasiswa berdiskusi untuk mempresentasikan hasil eksplorasi dan menelaah materi yang telah ditugaskan.



Selanjutnya pada Kegiatan *teleconferences* yaitu melalui pembelajaran jarak jauh atau secara Daring (*online*), karena sedang masa pandemi sehingga proses MBKM tidak dapat dilaksanakan dengan tatap muka sehingga dapat memanfaatkan aplikasi google meet, zoom meeting, atau aplikasi lainnya yang bisa membuat forum meeting.

C. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Selama mengikuti perkuliahan ada beberapa Tugas yang harus dikerjakan dan diserahkan oleh mahasiswa pada dosen, yaitu:

1. **Tugas eksplorasi** merupakan tugas mahasiswa mencari bahan dan materi terkait dengan penugasan. Setiap minggunya Mahasiswa diminta untuk mencari dan memberi pendapat untuk menganalisis materi-materi yang telah ditentukan.
2. **Tugas studi kasus** beserta laporan studi kasus. Mahasiswa juga diminta untuk membuat laporan studi kasus dan dapat menyerahkan laporan hasil studi kasus.
3. **Tugas membuat produk atau tampilan visual** yang relevan dengan konsep penting dalam penugasan riset.
4. **Praktik Pemecahan Kasus.** Mahasiswa melaksanakan seminar sekaligus menyajikan laporan hasil studi kasus pada akhir perkuliahan.
5. **Membuat penjelasan dalam bentuk istilah** serta mencari yang terkait dengan riset.

D. Penyetaraan SKS

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan Magang Technopreneurship akan mendapatkan pengakuan 20 SKS dengan syarat :

1. Mahasiswa aktif mengikuti kegiatan MBKM Technopreneurship dosen sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
2. Menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi kewajibannya dalam tim pelaksana riset.



3. Membantu kegiatan dalam diagram alir penelitian dosen, membuat laporan, melakukan analisis data dan mempersiapkan bahan dan tulisan untuk laporan penelitian, publikasi jurnal dan luaran tambahan lainnya berupa penyusunan buku kegiatan Magang Technopreneurship.

3.2 Rekognisi Mata Kuliah

Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*) merupakan fokus dari program MBKM. Kurikulum Pendidikan Tinggi adalah rancangan serangkaian proses Pendidikan dalam pembelajaran untuk mewujudkan capaian pada *learning outcomes*. *A curriculum is broadly defined as the totality of student experiences that occur in the educational process*, (Kelly 2009). Pengakuan terhadap kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus untuk menyetakannya dengan SKS mata kuliah pilihan dalam kurikulum prodi ialah Rekognisi. Karena mata kuliah dalam pembelajaran MBKM dalam program Matching Fund diperoleh oleh mahasiswa di luar kelas belajar, maka diperlukan rekognisi dalam implementasi MBKM dengan pencapaian SKS yang diperoleh mahasiswa tersebut. Istilah yang mudah untuk rekognisi adalah penyetaraan capaian pembelajaran dalam bentuk SKS.

Adapun mata kuliah yang bisa untuk direkognisi sebagai pengakuan mata kuliah yaitu sebanyak 20 SKS (maksimal) mengingat dalam pembagian tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa sudah menerapkan substansi pada mata kuliah yang akan disetarakan. Penyetaraan MBKM Technopreneurship ke mata kuliah adalah:

1. Penyetaraan ke Mata Kuliah Manajemen Proyek (3 SKS)
2. Penyetaraan ke Mata Kuliah Metode Penelitian (3 SKS)
3. Penyetaraan ke Mata Kuliah Teknologi dan Manajemen Bisnis (3 SKS)
4. Penyetaraan ke Mata Kuliah Pemasaran Digital (3 SKS)



5. Penyetaraan ke Mata Kuliah Analisa dan Perancangan Sistem (3 SKS)
6. Penyetaraan ke Mata Kuliah Basis Data (3 SKS)
7. Penyetaraan ke Mata Kuliah Kerja Praktek (2 SKS)

Ini hanya sekedar ilustrasi rekognisi pembelajaran dalam MBKM dengan penyetaraan dalam bentuk matakuliah yang direkognisi dan SKS capaiannya. Pihak yang berkepentingan dengan rekognisi adalah prodi.. Oleh karena itu kerjasama antara tim pelaksanaan program Matching Fund dengan pihak prodi dan fakultas menjadi sangat penting. Hal ini untuk menjamin supaya setelah mengikuti program MBKM, mahasiswa tidak mengeluh terhadap rekognisi mata kuliah yang disetarakan. Dengan adanya pelibatan institusi dari tingkat prodi, fakultas dan pihak Perguruan Tinggi, maka diharapkan proses rekognisi akan berjalan dengan lancar.



BAB IV PENGEMBANGAN APLIKASI

4.1 Pengembangan dan Prospek Aplikasi-aplikasi di Bidang Pariwisata dan Pariwisata Syariah

Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menyelenggarakan jasa pariwisata, juga tersedia obyek serta daya tarik dan mengusahakan usaha sarana-prasarana pariwisata dengan usaha lain yang berhubungan dengan bidang tersebut disebut Pariwisata usaha (LP, 2018). Selanjutnya pada kegiatan pariwisata yang didukung oleh bermacam fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah kota, dan pemerintah daerah/provinsi yang memenuhi ketentuan syariah merupakan Pariwisata Syariah (Kemenpar, 2012). Sektor pariwisata terdiri dari industri usaha meliputi bidang usaha Pariwisata Syariah yaitu, sebagai berikut:

1. Usaha Jasa Pariwisata, seperti biro untuk perjalanan wisata, jasa konvensi, jasa pameran pariwisata, perjalanan khusus atau insentif, konsultasi pariwisata, dan jasa informasi pariwisata.
2. Usaha Sarana Pariwisata contohnya seperti Hotel, hotel berbasis syariah, tempat penginapan, angkutan wisata, restoran atau cafe, dan tempat rekreasi
3. Usaha Jasa untuk objek wisata contohnya pada wisata budaya, wisata alam, wisata religi dan wisata minat khusus.

Suatu proses yang dinamis dan berkesinambungan menuju ketataran Perencanaan dan pengembangan pariwisata dengan cara melakukan penyesuaian dan koreksi berdasar hasil monev serta nilai yang lebih tinggi dari umpan balik implementasi rencana sebelumnya pada dasar kebijaksanaan dan merupakan misi yang harus dikembangkan. Pengembangan pariwisata dilaksanakan dengan tujuan untuk mewujudkan pariwisata yang maju dan berkembang lebih baik dari sisi kualitas sarana-prasarana maupun memudahkan aksesibilitas, menjadikan destinasi yang diinginkan, dan memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat sekitar.



Perencanaan dan pengembangan pariwisata tidak bisa secara parsial atau berdiri sendiri tanpa keterkaitan yang erat dengan sistem perencanaan pembangunan secara intern sektoral dan intern regional (UIN SATU Tulungagung, 2018).

Pengembangan pariwisata ditujukan untuk memberikan keuntungan baik bagi wisatawan maupun masyarakat sekitar. Potensi sumber daya, keberagaman budaya, seni dan alam (potensi alam) Indonesia merupakan Basis Pengembangan Pariwisata. Perkembangan pariwisata yang pesat ini didorong dari terwujudnya peningkatan sosial ekonomi masyarakat yang didukung kemajuan teknologi. Pada kemajuannya, teknologi transportasi membuat perjalanan menjadi semakin cepat dan murah (low cost carrier) sehingga informasi untuk perjalanan pariwisata mudah ditemukan melalui internet dengan pemesanan transportasi dan akomodasi secara online (Hermanto, 2011).

Kehadiran teknologi informasi internet menjadi berperan penting dalam semua sektor kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Perubahan perilaku wisatawan terlihat ketika sudah melakukan *search and share* informasi sebanyak 70% melalui internet atau perangkat digital. Dan terbukti jika teknologi bisa mempengaruhi dan membentuk cara seseorang dalam melakukan kegiatan wisata, yakni mulai dari membuat perencanaan perjalanan, saat dalam perjalanan, sampai dengan saat kembali dari perjalanannya. Teknologi menjadi salah satu variabel penguatan manajemen strategi pariwisata (Kominfo, 2018).

Sektor pariwisata adalah salah satu sektor penghasil devisa yang memiliki potensi sangat besar untuk terus dikembangkan. Sektor pariwisata semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan berwisata, sehingga pariwisata sangat berhubungan dengan life style masyarakat modern. Pepatah mengatakan “Semakin tinggi tingkat ekonomi dan tingkat pendidikan seseorang maka kebutuhan dirinya untuk berwisata akan semakin besar”. Sektor pariwisata sudah menjadi sektor ekonomi yang akan ikut berkembang seiring dengan



kemajuan dan dinamika masyarakat sehingga Pariwisata dapat menjadi tumpuan sumber penggerak ekonomi. Kualitas SDM yang berperan penting dalam manajemen pengelolaan dan informasi pariwisata yang dikelola dengan dukungan teknologi informasi yang sesuai akan menunjang keberhasilan pengembangan sektor pariwisata. Tidak hanya bertumpu pada seberapa banyak destinasi yang dimiliki, keindahan alam dan kealamiannya, atau pada keunikan tradisi/budaya saja (Universitas Brawijaya, 2017).

Suatu metode/alat untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun dan menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara dan metode untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu: informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu juga sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan merupakan fungsi dari Teknologi Informasi. Disamping itu, dapat mengurangi human error. Perkembangan TIK juga memberi dampak yang positif pada industri pariwisata. Inisiatif dan inovatif berbasis teknologi informasi dikembangkan untuk menunjang industri pariwisata dalam mempermudah khususnya entitas bidang pariwisata baik para pengusaha bidang industri pariwisata itu sendiri, pemilik hotel, pelaku UMKM, dan juga para wisatawan. Berikut di bawah ini beberapa pengembangan platform dan aplikasi Teknologi Informasi dalam mendukung kemajuan Industri pariwisata diantaranya :

1. Aplikasi perjalanan yang terintegrasi E-commerce

Aplikasi perjalanan yang terintegrasi E-commerce merupakan program piranti lunak Transport Accommodation-Information System. Aplikasi ini mempunyai fungsi untuk menyediakan informasi mengenai semua fasilitas yang diinginkan seperti harga kamar hotel/penginapan, harga tiket, ketersediaan transportasi, kepastian dalam pemesanan, informasi wisatawan yang akan datang, dan kemudahan pemesanan hotel maupun tiket transportasi disituasi kapanpun dan dimanapun dapat dipenuhi.



2. E-Tourism

E-Tourism merupakan Aplikasi Web Pariwisata yang dipergunakan untuk informasi dan promosi memperkenalkan objek wisata, dan segala sesuatu yang hubungan dengan wisata seperti informasi lokasi, layanan yang diberikan, testimoni, pengalaman para wisatawan dan lain-lain.

3. E-marketplace trip package

E-marketplace trip package adalah Aplikasi yang mempunyai fungsi mencari paket wisata ke berbagai daerah tempat wisata dan menyediakan tawaran dari berbagai operator penyelenggara perjalanan bagi pengguna aplikasi. Menyediakan fitur pemilihan jadwal, tanggal dan harganya paket wisata sesuai dengan keinginan para pengguna aplikasi.

4. Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Location Based Service (LBS)

Aplikasi Berbasis Android menggunakan LBS Adalah Aplikasi yang berjalan di platform Android yang memiliki fitur untuk menentukan arah dan navigasi tujuan wisata dengan memanfaatkan GPS (Global Positioning System) dan juga memanfaatkan Google Map dan Google Earth.

5. Sistem Informasi Pariwisata berbasis Android.

Sistem Informasi Pariwisata yang berbasis android merupakan Aplikasi yang menyediakan informasi secara lengkap mengenai Pariwisata. Seperti destinasi wisata yang ingin kita kunjungi, wisata kuliner, event/acara, serta foto objek pariwisata.

6. Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Mobile

Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Mobile merupakan Aplikasi yang digunakan melalui Mobilephone berbasis android yang memiliki fitur untuk memesan semua layanan yang ada di hotel secara online dan realtime.



7. Aplikasi Smart Tourism

Aplikasi Smart Tourism merupakan Aplikasi berbasis digital yang dijalankan melalui web dan aplikasi mobile yang berfungsi sebagai pedoman secara digital untuk rekomendasi perjalanan pariwisata bagi wisatawan dan pengelolaan data secara terpadu bagi Pemilik usaha pariwisata.

8. Sistem Informasi Manajemen Properti

Sistem Informasi Manajemen Properti merupakan Aplikasi yang memiliki fitur dalam mengelola semua data dan informasi yang terlibat dalam proses bisnis properti pariwisata.

9. Aplikasi Personal Assistant Pariwisata

Aplikasi Personal Assistant Pariwisata merupakan Aplikasi berbasis mobile yang berfungsi sebagai pengganti dalam peran pengguna, memberikan gambaran tentang apa yang diinginkan pengguna dan memberi layanan pada pengguna ketika dibutuhkan mengenai informasi pariwisata (Sri Mulyana, 2016).

4.2 Penugasan dan Implementasi MBKM

Pembelajaran MBKM menuntut mahasiswa untuk mempelajari segala aspek ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang ada. Mahasiswa diberi tugas untuk memunculkan ide kreasi dan inovasi dalam mendapatkan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Dengan solusi tersebut mahasiswa saling bekerjasama melakukan kegiatan implementasi untuk memberikan manfaat yang cukup berarti bagi masyarakat dalam hal ini pihak Mitra. Pada kegiatan Program Matching Fund, PT. Yoy Manajemen Internasional yang bertindak sebagai pihak mitra yang bergerak di bergerak di sektor jasa pariwisata khususnya di perhotelan. Berdiri pada saat pandemi tahun 2020 menjadi tantangan tersendiri buat PT Yoy Manajemen Internasional. Penerapan Teknologi Informasi menjadi satu keharusan dalam mengembangkan dan memperluas bisnis. PT Yoy Manajemen Internasional dalam menjalankan roda bisnis dan



operasional melibatkan tiga entitas diantaranya yaitu pengelola hotel/mitra YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Saat ini masalah yang muncul adalah belum adanya sistem yang terintegrasi yang menghubungkan tiga entitas tersebut. Pengembangan sistem informasi pariwisata dengan membangun Aplikasi PMS (Property Management System) dan YPA (YoY Personal Assistant) menjadi solusi dalam menghubungkan ketiga pihak tersebut, sehingga proses bisnis dapat dipantau, dan dikendalikan secara mudah dan cepat. Permasalahan yang ada di PT. Yoy Manajemen Internasional dijadikan sebuah kasus dalam pembelajaran MBKM.

Dalam penyelesaian kasus tersebut di atas, implementasi MBKM mengikuti metodologi pengembangan sistem yaitu Metodologi SDLC (Software Development Life Cycle) yang terdiri beberapa tahap dan metode berikut ini diantaranya (Raymond McLeod, 2010) : perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Setiap mahasiswa terlibat dan saling bekerjasama pada setiap tahapannya, dimana diarahkan oleh Tim pelaksana program Matching Fund dalam setiap kegiatannya. Berikut di bawah ini Penugasan dan Implementasi MBKM dalam mengembangkan Sistem informasi pariwisata dengan membangun Aplikasi PMS (Property Management System) dan YPA (YoY Personal Assistant).

Tabel 4.1. Daftar Tahapan dan Kegiatan MBKM

No	Tahapan	Tujuan Penerapan	Dokumen Yang disampaikan	Kegiatan/Tugas yang dilakukan
1.	Perencanaan	Belajar Berperan sebagai <i>Project Manager</i>	Dokumen WBS (Work Breakdown Structure), dan Dokumen	1. Mendefinisikan dan menyusun Scope/ruang lingkup pengerjaan Proyek



			Perencanaan Proyek.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyusun Jadwal pengerjaan Proyek 3. Menyusun Tenaga / SDM yang terlibat dalam Pengerjaan Proyek 4. Menyusun Biaya dan Estimasi biaya yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek
2.	Analisa	Belajar berperan sebagai <i>Bussiness Analyst</i>	BRD (Bussiness Requirment Document), NFR(Non-Functional Requirment).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan kebutuhan sistem 2. menentukan prioritas kebutuhan sistem 3. Mereview rekomendasi kebutuhan terhadap pihak mitra 4. Menganalisa permasalahan



				5. Menyusun kebutuhan sistem
3.	Perancang an	Belajar berperan sebagai <i>System Analyst</i>	FSD(Functional Specification Document), TSD (Technical Specification Document), SAD (Software Architecture Document), Database Architecture, GUI/UI/UX Architecture, Test Plan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Architecture Design 2. Mendesain User Interface 3. Mendesain Alur Data (Diagram Alur Data) 4. Membuat Diagram Proses (Diagram Proses) 5. Merancang Basis Data 6. Merencanakan Skenario Pengujian fungsi Sistem
4.	Pengembangan	Belajar berperan sebagai <i>Programmer</i>	<i>Sourco Code, Database</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun komponen-komponen dan <i>logic</i> perangkat lunak berdasarkan requirment yang telah didefinisikan dalam tahap



				sebelumnya ke dalam code pemrograman 2. Membangun database ke dalam DBMS 3. Membangun <i>Back End System (API)</i>
5.	Pengujian	Belajar berperan sebagai <i>Software Tester/Software Quality Assurance</i>	<i>Test Code, Script Test, Test Scenario, dan Test Result</i>	1. Membuat skenario pengujian dengan menggunakan Metode Black Box 2. Melakukan ujicoba berdasarkan scenario yang dibuat 3. Menjamin kualitas sistem 4. Mendokumentasikan hasil pengujian 5. Melaporkan temuan kesalahan (<i>bugs</i>) pada program
6.	Implementasi	Belajar berperan sebagai	<i>Deployment Guide, User Manual, dan</i>	1. Deployment dan Instalasi sistem



		System Administrator, Database Administrator, Network Administrator, Trainer	<i>Frequently Answer Question (FAQ)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menjamin sistem dapat berjalan dengan optimal 3. Melakukan pelatihan kepada pengguna
7.	Pemeliharaan	Belajar berperan sebagai <i>Helpdesk Support</i>	<i>Dokumen Helpdesk</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. memelihara sistem 2. memperbaiki sistem 3. mendukung pengguna dalam mengoperasikan perangkat lunak.



BAB V PEMBERDAYAAN DALAM *MATCHING FUND*

5.1 Pemberdayaan mahasiswa

Kebijakan yang diberikan oleh Mendikbud, yang memiliki tujuan untuk memotivasi mahasiswa untuk penguasaan berbagai keilmuan dalam rangka persiapan memasuki dunia kerja. MBKM memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang ingin mereka ambil. Kebijakan MBKM ini berdasar Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 dinyatakan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan dalam :

- a. Mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam prodi pada perguruan tinggi sesuai masa belajar dan beban belajar.
- b. Kemudian mengikuti proses pembelajaran di dalam prodi untuk memenuhi sebagian masa belajar dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar prodi.

Wujud pembelajaran dengan berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang sangat esensial dalam Proses perkembangan Pembelajaran MBKM. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka dapat memberi tantangan dan kesempatan dalam pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan, serta mengembangkan kemandirian mahasiswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dalam kerja. Misalnya pada persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Dengan demikian, melalui program MBKM yang dirancang dan diimplementasikan dengan sangat baik, maka *Hard Skills* dan *Soft Skills* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat.

Penerapan selama ini mahasiswa kurang mendapat pengalaman kerja di industri/dunia profesi nyata sehingga wajar jika dinilai kurang siap untuk bekerja. Sementara magang yang



berjangka pendek (< 6 bulan) sangat tidak memadai untuk memberi pengalaman baru dan kompetensi industri bagi mahasiswa. Perusahaan yang menerima magang juga menyatakan magang dalam waktu sangat pendek tidak bermanfaat bahkan mengganggu aktivitas di Industri.

Pemberdayaan mahasiswa dalam program MBKM supaya mahasiswa mengetahui masalah yang sebenarnya yang terjadi di luar kampus. Diharapkan dengan masalah real yang dipelajari dan dihadapi, mahasiswa mampu terlibat dalam pemecahan masalah. Pemberdayaan mahasiswa dilaksanakan dengan cara:

- a. Merencanakan bersama Dosen Pembimbing Akademik untuk program mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi.
- b. Mendaftar pada program kegiatan luar prodi.
- c. Melengkapi persyaratan kegiatan luar prodi, termasuk mengikuti seleksi bila ada.
- d. Mengikuti program kegiatan luar prodi berdasar ketentuan pedoman akademik.
- e. Membuat laporan kegiatan proses pembelajaran di luar kelas dengan mengisi catatan harian atau logbook kegiatan secara pribadi ataupun kelompok.
- f. Melakukan presentasi pemaparan ide dan tugas-tugas kelompok dan menjawab pertanyaan dari peserta diskusi.

Jadi melalui kegiatan MBKM, diharapkan mahasiswa mempunyai peningkatan *soft skill* dan *hard skill* yang nantinya diperlukan dalam kehidupan setelah lulus dari Perguruan Tinggi. Penguasaan ketrampilan ini tidak mudah diperoleh dari tempat kuliah karena ketrampilan ini hanya akan diperoleh ketika mahasiswa menghadapi problem yang nyata yang diberikan melalui pembelajaran MBKM. Pembelajaran MBKM menuntut mahasiswa untuk mempelajari segala aspek ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang diberikan dalam MBKM.



Tim pelaksana program Matching Fund dan mahasiswa yang dilibatkan akan membangun sebuah Sistem informasi pariwisata sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh mitra dengan rentang waktu dua tahun. Sistem informasi pariwisata yang menyediakan juga multimedia interaktif yang akan berbasis website dan android, yang menghubungkan 3 kelompok sekaligus yaitu: pengelola hotel/mitra YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Sistem Informasi Manajemen Pariwisata ini Juga menyediakan sarana promosi bagi para pengusaha dalam sektor jasa pariwisata seperti: pengelola hotel, pengelola villa, jasa transportasi, pemilik restoran, agen perjalanan, pengusaha/UMKM penjual oleh-oleh souvenir, dan lain sebagainya. Fasilitas lainnya bagi pengguna iklan yaitu tersedia fasilitas untuk dapat mengedit bentuk iklan promosinya sendiri dan meng-input data usahanya secara "real time".

Disamping itu masih banyak fasilitas lainnya yang dapat meningkatkan dan bahkan mengoptimalkan keuntungan banyak pihak *stakeholder* terkait sektor pariwisata. Media promosi bagi Pengusaha merupakan usaha secara gratis yang memberikan manfaat sekali bagi konsumen dengan tersedianya informasi pariwisata yang lengkap, antara lain: tujuan wisata, oleh-oleh souvenir, restoran/cafe, agen wisata, hotel, dan lain sebagainya. Begitupun sebaliknya pada pemerintah daerah akan mendapatkan data yang akurat yang sangat penting sebagai bahan dalam pengambilan kebijakan dalam rangka pengembangan pariwisata daerah/provinsi. Bahkan sistem informasi ini juga menyediakan penyajian data dalam bentuk grafik yang terbentuk secara otomatis. Grafik data pariwisata ini akan sangat membantu memberikan gambaran komparasi secara kuantitatif dari berbagai layanan jasa pariwisata yang tersedia di sistem informasi pariwisata. Sistem juga akan dilengkapi dengan peta dalam bentuk *dashboard* berbasis website. *Dashboard* ini akan menyajikan pemetaan/mapping destinasi atau lokasi



pariwisata serta pendukungnya, seperti: hotel, lokasi penjualan aneka kuliner, penjual Souvenir atau oleh-oleh khas sampai dengan lokasi lainnya yang ingin dituju.

5.2 Pemberdayaan Mitra dan UMKM Program Matching Fund

Perguruan Tinggi dan industri di Indonesia masih berjalan pada tujuan masing-masing belum ada program kolaborasi yang nyata. Berdasarkan informasi, saat ini perguruan tinggi dan industri di Indonesia dinilai belum dapat berjalan secara sinergi. Dimana, masih belum berorientasi pada pemenuhan kebutuhan atau solusi permasalahan DUDI dalam masyarakat untuk Pengembangan IPTEK di perguruan tinggi. *Link and Match* antara DUDI dan perguruan tinggi (dunia industri atau mitra) masih terbatas. Oleh karena itu dikembangkan program MBKM dalam rangka memadukan kolaborasi Perguruan Tinggi (pimpinan, dosen dan mahasiswa) dengan DUDI (mitra).

Kontribusi Perguruan Tinggi dalam rangka pemberdayaan mitra (DUDI) melalui upaya untuk pemecahan masalah yang dihadapi mitra. Hal ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan bahwa Perguruan Tinggi mempunyai sumber daya manusia (dosen dan mahasiswa) yang mumpuni untuk memecahkan masalah mitra.

Pemberdayaan mitra melalui program Matching Fund adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi sebagian beban pembiayaan yang ditanggung oleh mitra dalam kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan bersama perguruan tinggi.
2. Meningkatkan dan memperluas dampak positif pada kegiatan perguruan tinggi bersama DUDI (Mitra) karena pada kapasitas pembiayaan bagi kegiatan kerjasama tersebut akan meningkatkan skema pendanaan *matching fund* dari pemerintahan.



3. Mendorong munculnya jasa yang inovatif dan penciptaan produk baru untuk diproduksi secara massal oleh industri. Dimana kemudian akan dimanfaatkan masyarakat melalui pemberian dana dari pemerintah (*matching fund*) supaya dapat mengaplikasikan hasil-hasil penelitian perguruan tinggi melalui kegiatan kerjasama dengan DUDI (Mitra).

Mitra program Matching Fund mempunyai andil yang positif dalam menghubungkan mahasiswa dan dosen dalam dunia nyata permasalahan yang dihadapi oleh Industri. Mahasiswa dan dosen menjadi paham problem sebenarnya yang dihadapi oleh Mitra program Matching Fund dan ikut berupaya untuk memecahkan masalah tersebut. Problem yang dihadapi oleh mitra merupakan kasus real yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Dengan menghadapi kasus real, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh di tempat kuliah untuk lebih membunmi dan membuat solusi yang penuh dengan pertimbangan. Pertimbangan tersebut dapat berupa biaya, kemudahan teknologi untuk digunakan oleh mitra ataupun masyarakat, kerumitan dan jangka waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mitra. Dengan rentang waktu yang terbatas dalam implementasi program Matching Fund, mahasiswa harus menggunakan skala prioritas, tingkat kepentingan, biaya dan kebermanfaatan solusi yang ditawarkan pada mitra.

Tidak semua mitra dalam program Matching Fund merupakan perusahaan besar karena banyak mitra masih dalam bentuk Industri Kecil Menengah atau kebanyakan juga UMKM. Pemberdayaan mitra ini tentu saja tetap mengutamakan kontribusi dana dari mitra disamping sarana prasarana dan fasilitas lain yang diberikan oleh mitra dalam bentuk *in-kind*. Namun pemilihan mitra oleh tim pelaksana Matching Fund tentu saja sudah melalui proses yang panjang sejak mitra membuat akun di situs kedaireka.id dan menyamapaikan permasalahan di situs tersebut. Tim pelaksana Matching Fund juga menjalani proses yang panjang sebelum



berkolaborasi dengan mitra. Proses yang panjang tersebut diantaranya adalah merespon peluang mitra, berdiskusi dengan mitra, menyamakan persepsi solusi yang ditawarkan pada mitra, membuat perjanjian kerja sama dan mengirim proposal program Matching Fund melalui situs kedaireka.id. Perjalanan kolaborasi antara tim pelaksana Matching Fund bersama mitra tentu saja akan mematahkan bentuk kerjasama tim pelaksana Matching Fund dengan mitra.

Sebagai contoh mitra dalam program Matching Fund adalah PT. Yoy Manajemen Internasional. PT. YoY Manajemen Internasional bergerak di sektor jasa pariwisata khususnya di perhotelan. Perusahaan ini merupakan salah satu manajemen hotel yang baru dibentuk pada bulan Oktober 2020. PT. YoY adalah perusahaan pengembangan dan manajemen hotel berbasis syariah dengan fokus memberikan konsultan dan solusi pada pemilik hotel dan investor dalam pengelolaan unit hotel, dengan pencapaian hasil yang maksimal dengan mengoptimalkan nilai finansial dan bisnis secara keseluruhan. YoY menawarkan jasa arahan/konsultasi strategis dan layanan pengembangan bisnis yang berasal dari keahlian dan pengalaman yang dimiliki oleh manajemen YoY. YoY merancang solusi manajemen hotel yang bertujuan untuk memaksimalkan keuntungan dengan meningkatkan pendapatan, minimalisasi operational cost, dan meningkatkan efisiensi usaha. Merek ini lahir pada masa pandemi Covid-19 yang melanda hampir semua sektor bisnis, terutama sektor industri pariwisata perhotelan. Melihat kondisi tersebut YoY hadir untuk mengambil peran dalam masa pemulihan dan memungkinkan sektor industri perhotelan dengan mengusung konsep syariah (trust, transparansi, dan akuntabilitas) dalam pengelolaannya. YoY adalah merek yang terafiliasi dengan PT YoY Manajemen Internasional. Dari sisi dukungan ke sektor pariwisata, YoY akan memberikan inovasi untuk *Hotel Operator* dan pengelolaan hotel berbasis syariah yang tentu saja mendukung Trend Halal Tourism.



Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah perusahaan belum memiliki sistem yang terintegrasi untuk menerapkan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant). YoY sebagai perusahaan yang baru, memang belum memiliki sistem informasi pariwisata yang menghubungkan 3 pihak sekaligus yaitu: pengelola hotel/mitra YoY, para pengelola usaha pendukung sektor pariwisata lainnya, dan wisatawan. Diharapkan adanya sistem informasi pariwisata yang menghubungkan ketiga pihak tersebut, proses bisnis dibidang pariwisata dapat dipantau, dan dikendalikan. Jadi dengan kata lain, problem utama dari mitra adalah belum adanya Sistem Informasi Pariwisata yang mengintegrasikan penerapan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant).



BAB VI PELAPORAN KEGIATAN MBKM

6.1 MOU Kegiatan MBKM

Kegiatan Mathing Fund ini merupakan salah satu bentuk penguatan ekosistem Kampus Merdeka di tengah program yang disediakan untuk menciptakan sinergi antara Perguruan Tinggi dengan DUDI. Program Matching Fund yang merupakan kerjasama antara UPI YAI dan PT YoY Manajemen Internasional ini diharapkan menjadi model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa sebagai bagian dari MBKM. Dalam kegiatan ini mahasiswa belajar dan bekerja dalam pemecahan masalah dari mitra bersama tim pelaksana Matching Fund (MF) yang memberikan arahan dan bimbingan pada mahasiswa.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Gambar V.1. Program Matching Fund

Sebagaimana tujuan dari MBKM dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020, melalui kegiatan ini diharapkan dapat membuat sikap mahasiswa untuk menghargai keanekaragaman budaya, agama, pandangan dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain dalam bekerja sama untuk memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Namun, sebagai program yang terbilang baru, maka



selain kekuatan dan manfaat yang telah didapatkan, tentunya dalam pelaksanaannya masih menemukan banyak hambatan dan tantangan. Oleh karena itu di bawah ini adalah evaluasi dari Kegiatan Mathing Fund ini:

A. Kekuatan

Kegiatan Matching Fund ini sebagai bentuk MBKM yang memfasilitasi suasana dan pengalaman yang berbeda bagi mahasiswa dan dosen, yaitu:

1. Memperkaya proses interaksi dan adaptasi dengan budaya, lingkungan, metode, organisasi baru. Hal tersebut menjadi proses pengalaman yang tidak dapat diperoleh mahasiswa dalam proses belajar mengajar di kampus asal yang hanya mendapatkan pembelajaran dari para dosen. Jika di kampus hanya mendapatkan materi terkait pembuatan Sistem Informasi Pariwisata yang mengintegrasikan penerapan PMS (Property Management System) untuk usaha pendukung wisata dan YPA (YoY Personal Assistant). Pada kesempatan tersebut, mahasiswa langsung dihadapkan pada permintaan dan kebutuhan klien, yaitu PT. YoY Managemen Internasional untuk memenuhi kebutuhan Sistem TerinteAplikasi Wisata di Makasar.
2. Dosen dan mahasiswa serta industri (Yoy Managemen Internasional) mendapatkan ruang untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi dosen, program ini membantu dalam mengaplikasikan keilmuan yang dimiliki, bukan saja memberikan materi-materi perkuliahan sebagaimana biasanya, tetapi juga membimbing mahasiswa dalam berinteraksi ke dunia industri.
3. Bagi mahasiswa, program ini mampu membangun kerangka berfikir mahasiswa melalui pengalaman-pengalaman belajar yang diperolehnya dari dunia industri. Melalui sharing session yang diberikan oleh pihak industri, memberikan tentang Entrepreneurship dan Technopreneurship, Smart Tourism, Hospitality



Management, Hotel Revenue Management dan Penerapan Aplikasi pada Wisata berbasis UMKM memberikan pengetahuan baru bagi mahasiswa. Presentasi rancangan aplikasi yang dibuat mahasiswa dapat dikritisi oleh pihak praktisi yang nantinya menimbulkan rasa percaya diri mahasiswa untuk lebih bisa berkeaktivitas.

4. Pada program ini memfasilitasi mahasiswa langsung berpraktek untuk membuat Aplikasi Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi dengan Sistem Perhotelan berbasis Syariah di bawah pengelolaan YoY Management International. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk merancang sampai dengan melakukan pengujian pada calon user aplikasi. Kegiatan ini juga sekaligus dapat memberikan nspirasi dalam penyusunan tugas akhir/skripsinya. Bagi industri, program ini memberikan manfaat terciptanya sebuah aplikasi wisata terintegrasi yang dibutuhkan dalam menjalankan usaha mereka.
5. Kegiatan ini dapat meningkatkan kualitas kinerja dosen dan memberikan inspirasi bagi mahasiwa untuk Tugas Akhir/skripsinya.
6. Bagi industri, aplikasi yang diciptakan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan usaha perhotelan di bawah YoY Management Internasional dan akhirnya memberikan manfaat bagi masyarakat lebih luas khususnya para pelaku UMKM di Makasar.

B. Hambatan

Selain banyak kekuatan yang didapatkan dari kegiatan ini, terdapat banyak hambatan selama proses kegiatan Matching Fund ini, yaitu:

1. Belum samanya persepsi antara para dosen ataupun prodi tentang penyelenggaraan dan tujuan penyelenggaraan kurikulum MBKM ini.
2. Belum tersedianya variasi mata kuliah pilihan yang ada pada kurikulum mitra dan penempatan sebaran mata



- kuliah yang tersedia di Prodi yang berpengaruh pada proses konversi nilai pada mata kuliah pilihan.
3. Kondisi Pandemi Covid-19 menghasilkan keterbatasan dalam gerak kegiatan ini sehingga tidak memaksimalkan ketercapaian ideal.
 4. Jarak yang jauh menimbulkan miskomunikasi antara pihak Perguruan Tinggi dan industri/mitra.
- C. Rencana Tindak Lanjut
- Rencana tindak lanjut dari pelaksanaan Program Matching Fund - MBKM ini adalah sebagai berikut:
1. Penyamaan persepsi antara dosen, manajemen prodi, dan seluruh elemen Perguruan Tinggi UPI YAI.
 2. Sosialisasi Program Matching Fund pada para dosen dan mahasiswa secara masif.
 3. Melengkapi instrumen-instrumen pendukung MBKM sehingga seluruh capaian program dapat terukur dengan baik dan jelas.
 4. Melakukan pengembangan jumlah dan variasi mitra kerjasama program ke depannya, untuk memperkaya kegiatan MBKM dan dapat mencapai CPL prodi yang telah ditetapkan sebelumnya.
 5. Melakukan pengembangan jumlah dan variasi program yang akan ditawarkan pada mahasiswa.

6.2 Pelaporan Kegiatan MBKM

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kemendikbudristek RI yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/mahasiswi seluas-luasnya untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja untuk persiapan karier masa depan. Tujuannya adalah melakukan pengukuran dan pemetaan kualitas Perguruan Tinggi di lingkungan Kemendikbud pada tahun 2020, diperlukan pelaporan kegiatan Kerjasama dan MBKM yang telah disediakan oleh Kemendikbud. Aplikasi Lakerma dan Aplikasi PDDikti Feeder



disediakan dalam rangka mendata dan melaporkandata tentang kegiatan MBKM di sebuah perguruan tinggi. Fasilitas yang ada pada PDDikti Feeder 4.1 telah disesuaikan dengan program Kampus Merdeka Merdeka Belajar (MBKM). Lebih jelasnya pelaporan kegiatan ini dibahas sebagai berikut:

A. Pelaporan di Aplikasi Laporkerma

Kerja Sama adalah bagian dalam peningkatan akreditasi Universitas sebagai salah satu implementasi program pengembangan Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan Matching Fund UPI YAI-PT. YoY Manajemen Internasional merupakan bentuk kerjasama tersebut. Semua bukti-bukti kegiatan harus dilaporkan melalui aplikasi yang berada di link. Semua dokumen yang dipersyaratkan harus diupload ke dalam web tersebut. Berikut langkah-langkah dalam pengisian, sebagai berikut:

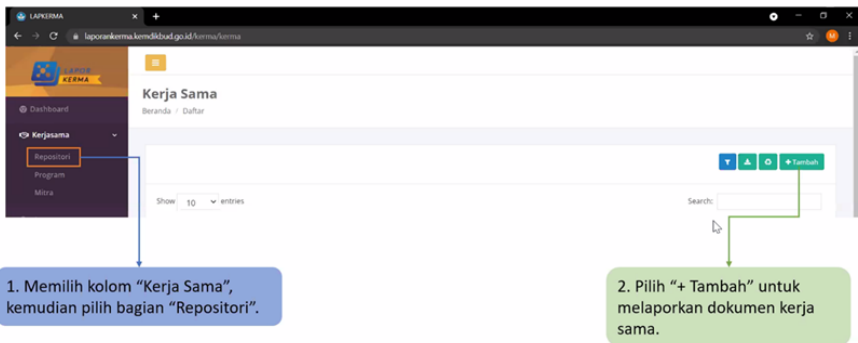
1. Memilih kolom kerjasama
2. Pilih jenis dokumen kerjasama yang akan dilaporkan, apakah itu berupa Memorandum of Understanding (MoU), Memorandum of Agreement (MoA) atau berbentuk Implementation Arrangement (IA)
3. Mengisi nomor dokumen yang akan dilaporkan.
4. Isi dengan judul kerjasama yang akan dilaporkan.
5. Isilah kolom dengan deskripsi, tujuan dan ruang lingkup kerjasama





Gambar V.2. Tampilan Halaman untuk Mengisi Dokumen pada Website Laporankerma

6. Tuliskan identitas dari kedua pihak (pihak PT dan DUDI).
7. Pilih bentuk kegiatan
8. Pilih masa berlaku
9. Unggah dokumen



Gambar V.3. Tampilan Halaman Kerjasama pada Website Laporankerma

B. Pelaporan Kegiatan MBKM di Aplikasi PDDIKTI Feeder
 Semua kegiatan MBKM harus dilaporkan di Aplikasi PDDikti Feeder. Di aplikasi PDDikti Feeder sudah tersedia berbagai menu



pelaporan yang disesuaikan dengan berbagai aturan yang ada, jika ada perubahan kebijakan dan aturan terkait pelaporan data, tentu saja aplikasi ini yang merupakan representasi kebijakan pelaporan data tridarma perguruan tinggi akan menyesuaikan dengan aturan terbaru yang keluar. Pelaksanaan kegiatan program MBKM di prodi Institusi, Bentuk Kegiatan Pembelajaran, Jumlah Mahasiswa yang Mengikuti Kegiatan, Jumlah SKS, Durasi Waktu, dan Mitra Penyelenggara Kegiatan) dengan periode pelaporan kegiatan program MBKM melalui alur yang sudah ditentukan.

Pada alur pendataan kampus merdeka, akan dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori pertama pertukaran pelajar dan kategori kedua yaitu non pertukaran pelajar. Kegiatan ini merupakan kategori non pertukaran pelajar, maka dapat dilihat prosesnya sebagai berikut (<https://sevima.com/alur-pendataan-kampus-merdeka-di-pddikti-feeder/>). Proses pendataan pada aplikasi PDDikti Feeder untuk Non Pertukaran, berikut langkah-langkahnya:

Buat Mata Kuliah untuk Konversi/Penyetaraan sks

Menu Perkuliahan → Mata Kuliah → klik tombol Tambah

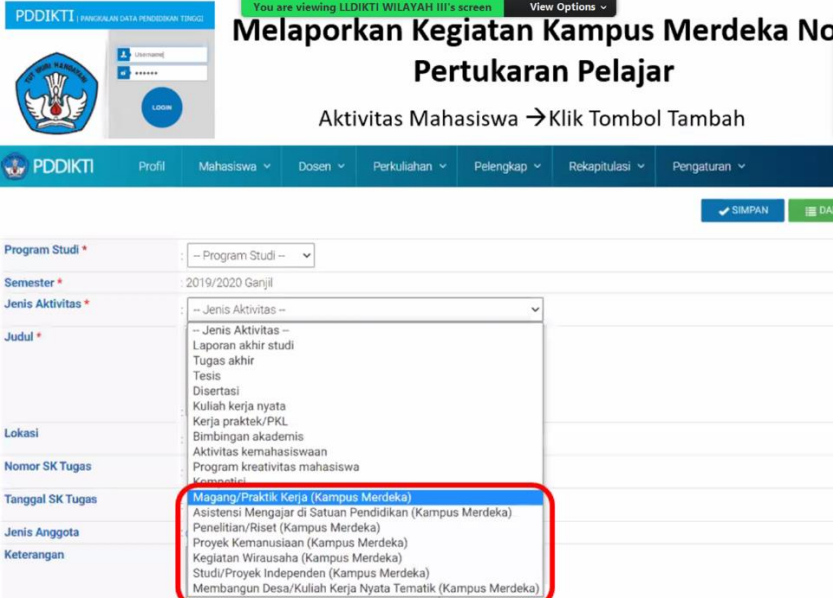
Kode Mata Kuliah *	MBKM001
Nama Mata Kuliah *	Computer Vision
Program Studi Pengampu *	SI Sistem Informasi
Jenis Mata Kuliah	<input type="radio"/> Wajib Nasional <input type="radio"/> Wajib Program Studi <input type="radio"/> Pilihan <input type="radio"/> Peminatan <input checked="" type="radio"/> Tugas akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi
Bobot Mata Kuliah	0 (sks Tatap Muka + sks Praktikum + sks Praktek Lapangan + sks Simulasi)
Bobot Tatap Muka	0 sks
Bobot Praktikum	0 sks
Bobot Praktek Lapangan	4 sks
Bobot Simulasi	0 sks
Metode Pembelajaran	Magang

Gambar V.4. Tampilan Halaman Menu Perkuliahan pada Web PDDIKTI



1. Memilih Aktivitas Siswa

Dimulai dari membuka halaman Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa pada menu halaman Perkuliahan. Dengan mengisi nama prodi, Semester, Jenis aktivitas yaitu Magang/Praktik Kerja (Kampus Merdeka) Lokasi dan lain sebagainya.



The screenshot shows the PDDIKTI (PANGKALAN DATA PENDIDIKAN TRIGSI) web interface. The main heading is "Melaporkan Kegiatan Kampus Merdeka No Pertukaran Pelajar". Below the heading, there is a navigation bar with options: Profil, Mahasiswa, Dosen, Perkuliahan, Pelengkap, Rekapitulasi, and Pengaturan. A "SIMPAN" button is visible on the right. The form contains several fields: Program Studi, Semester (2019/2020 Ganjil), Jenis Aktivitas (dropdown menu), Judul, Lokasi, Nomor SK Tugas, Tanggal SK Tugas, Jenis Anggota, and Keterangan. The "Jenis Aktivitas" dropdown menu is open, showing a list of options. The option "Magang/Praktik Kerja (Kampus Merdeka)" is highlighted with a red rectangular box.

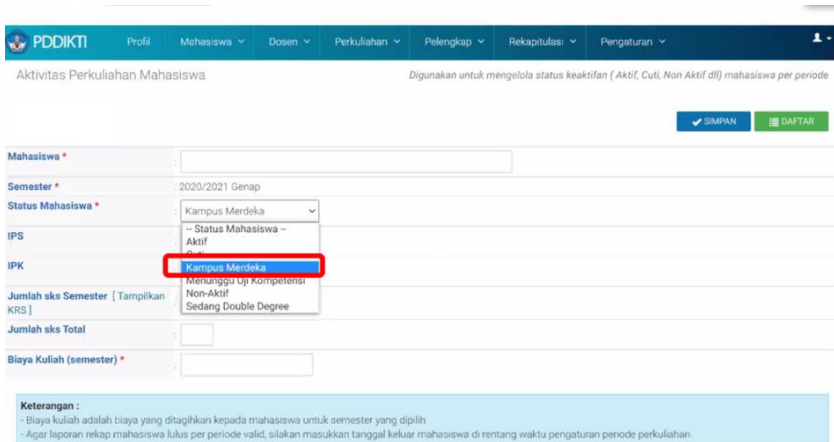
Field	Value
Program Studi	-- Program Studi --
Semester	2019/2020 Ganjil
Jenis Aktivitas	-- Jenis Aktivitas --
Judul	-- Jenis Aktivitas -- Laporan akhir studi Tugas akhir Tesis Disertasi Kuliah kerja nyata Kerja praktek/PKL Bimbingan akademis Aktivitas kemahasiswaan Program kreativitas mahasiswa Kompetensi
Lokasi	
Nomor SK Tugas	
Tanggal SK Tugas	
Jenis Anggota	
Keterangan	

Gambar V.5. Tampilan Halaman Menu Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI

2. Memilih Label Kampus Merdeka

Setelah itu, selanjutnya pada menu halaman Aktivitas siswa isi Status Mahasiswa menjadi Kampus Merdeka untuk mahasiswa yang mengikuti program itu.

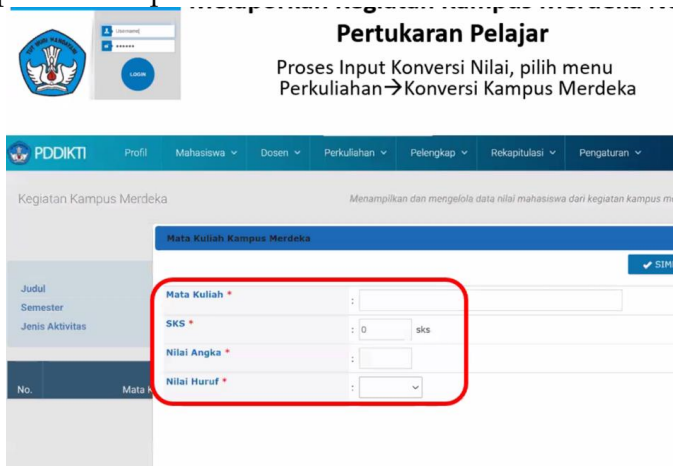




Gambar V.6. Tampilan Halaman Menu Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI

3. Lakukan Proses Input Konversi

Setelah diubah, Kampus Merdeka Non Pertukaran pelajar kegiatan tersebut bisa didaftarkan sebagai Aktivitas Mahasiswa yang tertera pada menu perkuliahan.



Gambar V.7. Tampilan Halaman Proses Input Konversi pada Web PDDIKTI



4. Input Aktivitas Mahasiswa

Pada halaman selanjutnya jika data telah berhasil ditambahkan pastikan bahwa telah memilih label Kampus Merdeka. Dan Mengisi Menu Perkuliahan dan Mata Kuliah yang benar.

Program Studi *	: S1 Sistem Informasi
Semester *	: 2019/2020 Ganjil
Jenis Aktivitas *	: Magang/Praktik Kerja (Kampus Merdeka)
Judul *	: Merumuskan permasalahan grafik komputer
Lokasi	: Bekasi
Nomor SK Tugas	: 123/45/67/2021
Tanggal SK Tugas	: 13-09-2021
Jenis Anggota	: Personal
Keterangan	: Melaksanakan magang di PT Computer Vision

No	NIM	Nama Peserta	Jenis
----	-----	--------------	-------

Gambar V.8. Tampilan Halaman Aktivitas Siswa pada Web PDDIKTI

5. Input Nilai Transfer Konversi

Jika telah selesai dan data telah memasukan seluruh aktivitas mahasiswa, seluruh nilai dapat dikonversikan pada halaman menu Perkuliahan kemudian bisa membuka hasil Konversi Kampus Merdeka pada mata kuliah yang relevan.



PDDIKTI | PROSEKURSI DATA PENDIDIKAN TINGGI

You are viewing Noviyanto LLDikti III's screen View Options

Melaporkan Kegiatan Kampus Merdeka Kegiatan Pertukaran Pelajar

Mahasiswa → Nilai Transfer

PDDIKTI Profil Mahasiswa Dosen Perkuliahan Pelengkap Rekapitulasi Pengaturan

Aksi Cepat
Detail Mahasiswa
Histori Pendidikan
Nilai Transfer
KRS Mahasiswa
Histori Nilai
Aktivitas Perkuliahan
Prestasi
Transkrip

NIM : 1 2 Nama : ALM 0
Program Studi : S1 Sistem Informasi Angkatan : 2017

Nilai Transfer Konversi

✓ SIMPAN NILAI KONVERSI

No	Perguruan Tinggi Asal	Kode MK Asal*	Mata Kuliah Asal*	SKS Asal*	Nilai Huruf Asal*	Mata Kuliah Diakui*	Nilai Huruf Diakui*
1							
2							
3							
4							
5							

Gambar V.9. Tampilan Halaman Input Nilai Transfer Konversi pada Web PDDIKTI



DAFTAR PUSTAKA

- Dinar, D. D. (2020). Analisis Intership Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* Vol. 8 No. 3, 199-204.
- Dirjen Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Dirjen Pendidikan Tinggi. (2021). *Buku Panduan Program Matching Fund 2021*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Dirjen Pendidikan Tinggi, (2021). *Panduan Program Matching Fund 2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Lucas, G. (2003). The George Lucas Educational Foundation. Retrieved from Instructional Module Project Based Learning: <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. (2020). Kemendikbud.
- Sularso Budilaksono, L. L. (2021). Research and Development of STEAM (Science, Technology, Engineering, Animation, and Mathematics) the Problem-Based Learning for SMA XI Class Multimedia-Based. *Proceedings of the 1st International Conference on Education, Humanities, Health and Agriculture, ICEHHA 2021, 3-4 June 2021*. Ruteng, Flores, Indonesia: EAI.
- Suprayogi, N. e. (2021). *Panduan Pelaksanaan Magang/Praktik Kerja Di Sektor Ekonomi dan Keuangan Syariah Dalam Mendukung Merdeka Belajar: Kampus Merdeka*. Optimalisasi Potensi Diri Mahasiswa Menuju SDM Unggul Ekonomi



Syariah. Jakarta: Komite Nasional Ekonomi dan Keuangan
Syariah.



GLOSARIUM

Aplikasi	: Perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna
Efisiensi	: Merupakan penggunaan sumber daya seperti biaya, waktu, dan usaha atau tenaga, untuk mencapai tujuan dalam melakukan kegiatan
Eksplorasi	: Penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu
<i>First- Come</i>	: Metode penjadwalan produksi dengan menyelesaikan tugas yang datang lebih dahulu. Metode FCFS sebenarnya sesuai digunakan untuk pada waktu kerja yang mempunyai competing orders yang sama
<i>Framework</i>	: Sebuah perangkat lunak kerangka kerja yang membantu membuat dalam pengembangan situs web secara mudah dan cepat. Di dalamnya tersedia fungsi-fungsi siap pakai untuk mengelola akses ke pangkalan data, pengelolaan templat, dan pengelolaan sesi
<i>FreeForm</i>	: (Bentuk Bebas) adalah objek yang tidak termasuk kubistis dan tidak termasuk silindris.



Grafik PIE	: Sebuah grafik statistik berbentuk lingkaran yang dibagi menjadi irisan-irisan untuk menggambarkan proporsi numerik.
<i>Hard Skill</i>	: Merupakan kemampuan spesifik yang harus dimiliki untuk suatu pekerjaan tertentu
Icon	: Antarmuka grafik di sebuah data yang digambarkan sebagai program komputer atau berkas komputer dalam pengelola sebuah sistem operasi.
Implementasi	: Tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu Ikon oleh gambar kecil yang Implementasi pejabat-pejabat, kelompok-kelompok atau pemerintah atau swasta yang diarahkan pada terciptanya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.
Kolaborasi	: Bentuk kerjasama, interaksi, kompromi beberapa elemen yang terkait baik individu, lembaga dan atau pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat.
Kontribusi	: Salah satu bentuk partisipas dalam kehidupan sehari-harimanusia yang saling bekerja sama untuk memenuhi kebutuhannya.
Link	: Sebuah acuan dalam dokumen hiperteks ke dokumen yang lain atau sumber lain.



<i>Logbook</i>	: Buku pencatat kejadian
<i>Multi Flyer Effect</i>	: (Efek Berganda) merupakan pengaruh yang meluas yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan ekonomi dimana peningkatan pengeluaran nasional mempengaruhi peningkatan pendapatan dan konsumsi.
<i>Match</i>	:(Cocok) kata sifat yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu atau seseorang yang sangat atau berlebihan warna terkoordinasi
<i>Microcredential</i>	: Kualifikasi bergaya sertifikasi yang dipilih individu untuk dipelajari guna meningkatkan keterampilan yang ditemukan di bidang industri tertentu
Magang/Parktik Kerja	: Bentuk kegiatan pembelajaran yang memberikan wawasan dan pengalaman praktis kepada mahasiswa mengenai kegiatan riil di dunia industri, dunia usaha, dan dunia kerja (IDUKA) (bukan di satuan pendidikan) yang dilaksanakan selama 1-2 semester (setara 20-40 SKS).
Pendanaan	: Cara memperoleh dana yang diperlukan baik sebagai modal utama maupun dana tambahan untuk pengerjaan proyek, program, atau portofolio yang dialokasikan demi berjalannya sebuah perusahaan, organisasi, ataupun proyek.



- Platform* : Unsur yang penting dalam pengembangan perangkat lunak
- Prioritas* : Sebuah istilah dimana seseorang atau sesuatu dianggap dan diperlakukan penting dibandingkan lainnya. Dilansir pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, prioritas juga diartikan sebagai pekerjaan yang dapat kita selesaikan dengan cepat
- Project Based Learning* : Pembelajaran berbasis proyek adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
- Reserach Question* : Sebuah pertanyaan yang jelas, terfokus, singkat, kompleks dan diperdebatkan yang ada di sekitarmu dan menjadi pertanyaan utama dari riset. Research question sebaiknya menanyakan sebuah pertanyaan tentang sebuah isuyang kamu benar-benar tertarik tentang itu
- SDLC* : Proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya



	merujuk pada sistem komputer atau informasi
<i>Soft Skill</i>	: Sebagai keterampilan umum atau keterampilan inti, adalah keterampilan yang diinginkan di semua profesi.
<i>Software</i>	: Perangkat lunak atau peranti lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud
<i>Technopreneurship</i>	: Perpaduan dari dua kata technology dan entrepreneur yang dapat diartikan adalah bisnis berbasis teknologi. Technopreneur tentang bagaimana memanfaatkan perkembangan teknologi sedang berkembang pesat menjadi sebuah peluang bisnis
<i>Teleconferences</i>	: Merupakan pertemuan berbasis elektronik secara langsung di antara dua atau lebih partisipan manusia atau mesin yang dihubungkan dengan suatu sistem telekomunikasi yang biasanya berupa saluran telepon. Penggunaan telekonferensi memiliki kelebihan efektivitas biaya dan waktu



Website : Sekumpulan halaman. web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi



PROFIL PENULIS



Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom. Lahir di Semarang, 29 Mei 1966. Menyelesaikan pendidikan di S1 Ilmu Komputer UGM pada tahun 1990, S2 di Magister Komputer Universitas Indonesia pada tahun 1999, dan S3 di Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2008. Saat ini menjadi dosen di Program Studi Sistem Informasi/Teknik Informatika Universitas Persada Indonesia YAI. Banyak lulusan yang telah dibimbing dan banyak karya ilmiah yang telah dihasilkan. Pada rentang 2014-2021 beberapa kali menang hibah kompetisi penelitian dan pengabdian masyarakat. Saat ini menjabat sebagai Direktur LPPM Universitas Persada Indonesia YAI dan aktif mengadakan workshop/webinar selama masa pandemi.





Dr. Febrianty, S.E., M.Si. merupakan Dosen PNSD pada Politeknik PalComTech pada Program Studi Akuntansi. Penulis kelahiran Palembang tanggal 13 Februari 1980. Penulis tamatan tahun 2001 dari S1 Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen Keuangan Universitas Sriwijaya. Selanjutnya tamatan tahun 2004 dari S2 Pascasarjana Ilmu Ekonomi Universitas Sriwijaya dan tamatan tahun 2016 dari program Doktor Ilmu Ekonomi Universitas Sriwijaya. Dunia mengajar telah digeluti oleh penulis selama hampir 18 tahun. Penulis telah menghasilkan banyak karya buku dan publikasi dengan fokus perhatian pada Bidang Kewirausahaan, Pariwisata, dan Penerapan Teknologi Informasi di bisnis dan UKM. Penulis juga aktif dalam riset-riset tingkat regional dan nasional.





Drs. Ahmad Rosadi, M.Kom., lahir di Bandung, 12 Februari 1968.

Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Matematika FMIPA Unpad Bandung pada tahun 1992, S2 di Magister Ilmu Komputer Universitas Indonesia pada tahun 2000. Mempunyai pengalaman bekerja 12 tahun pada Litbang Sistem Informasi dan Otomasi Administrasi Negara LANRI. Konsultan pengembangan dan perencanaan SI/TI pada beberapa Pemerintah Daerah. Sejak tahun 2006 sampai saat ini menjadi Dosen pada Prodi Sistem Informasi dan Informatika Fakultas Teknik UPI YAI. Mengajar dan pengampu mata kuliah Pemrograman dan Multimedia. Saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia YAI.



Dr. Euis Puspita Dewi, S.T., M.Si.,

Lahir di Jakarta, 25 Oktober 1975. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia tahun 1998, S2 pada Magister Arsitektur Lanskap Institut Pertanian Bogor (kini IPB University) tahun 2009, S3 pada



jurusan Arsitektur Universitas Indonesia tahun 2017. Sejak tahun 2005 sampai saat ini menjadi Dosen pada Prodi Arsitektur Fakultas Teknik UPI YAI. Mengajar dan pengampu mata kuliah Perancangan Arsitektur. Sejak tahun 2019 sampai sekarang menjabat sebagai Asisten Wakil Direktur LPPM Universitas Persada Indonesia YAI di bidang Penelitian. Pengalaman penelitian di bidang Arsitektur dan Kawasan Wisata Budaya dan Sejarah di Indonesia.



Fahrul Nurzaman, S.T., M.TI., lahir di Bogor, 15 Agustus 1980. Menyelesaikan pendidikan di S1 Teknik Informatika di STT Telkom Bandung pada tahun 2004, S2 di Magister Komputer Universitas Indonesia pada tahun 2009. Mempunyai pengalaman 15 tahun di Praktisi IT menjadi programmer, Bisnis Analisis, Sistem Analisis, Database Administrator, Database Engineering dan Senior IT Officer. Saat ini menjadi Dosen Homepage di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik UPI YAI. Mengajar dan pengampu mata kuliah basis data, datawarehouse, pemrograman



berorientasi objek, data mining. Membimbinga Mahasiswa Kerja Praktek dan Tugas Akhir. Pernah mendapatkan Hibah Penelitian Dosen Pemula dari DIKTI



I Gede Agus Suwartane, S.T., M.Kom. lahir di Jakarta, 6 Agustus 1969. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 di Teknik Informatika FTI UPI Y.A.I pada tahun 1999, dan S2 di Magister Ilmu Komputer Universitas Budi Luhur pada tahun 2018. Penulis merupakan dosen di Program Studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia Y.A.I. Saat ini penulis menjabat sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia Y.A.I.



Buku ini terdiri atas lima bab, dengan bab pertama, Matching Fund dan MBKM. Bab Kedua membahas tentang Mitra Matching Fund dan Studi Kasus. Selain itu dalam bab tiga dibahas RPS MBKM di masa Pandemi. Pada bab empat membahas tentang Pengembangan Aplikasi. Selanjutnya bab lima Pemberdayaan dalam Matching Fund. Sedangkan bab Enam membahas Pelaporan Kegiatan MBKM.

Buku ini dapat menjadi pegangan bagi pelaksana riset Program Matching Fund dan bagi manajemen perguruan tinggi yang saat ini sedang melaksanakan kegiatan MBKM sehingga dapat memahami alur riset bersama mitra dan keterlibatan mahasiswa melalui MBKM.



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



9 796235 047429



9 796235 047429

