PEDOMAN
TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI
BISNIS DIGITAL

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS KUNINGAN

TAHUN 2026



Go Digital | Inovatif | Kolaboratif | Berdaya Saing

PEDOMAN PENYUSUNAN

DOKUMEN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL

Berbasis Kurikulum Outcome-Based Education (OBE) 2024
Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
Nomor 39 Tahun 2025 Pasal 18 Ayat 9



FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS KUNINGAN
2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas tersusunnya Pedoman Penyusunan Dokumen Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kuningan. Dokumen ini disusun sebagai turunan operasional dari hasil Workshop Penyusunan Dokumen Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh Program Studi S1 Bisnis Digital bersama narasumber Bapak Refius Pradipta Setyanto, S.E., M.Sc., selaku Dosen dan Tim Gugus Penjaminan Mutu Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman, sekaligus Asesor LAMEMBA.

Tugas akhir merupakan muara dari seluruh proses pembelajaran mahasiswa dan menjadi instrumen utama pembuktian ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Program Studi Bisnis Digital, yang lahir di era disrupsi teknologi, memerlukan standar tugas akhir yang tidak sekadar mengikuti pola konvensional program studi manajemen, melainkan mencerminkan karakter keilmuan yang interdisipliner, aplikatif, berbasis data, dan berorientasi pada penciptaan solusi nyata bagi dunia usaha dan masyarakat.

Pedoman ini disusun secara sistematis agar dapat menjadi rujukan resmi dan siap diimplementasikan oleh mahasiswa, dosen pembimbing, dosen penguji, serta pengelola Program Studi dalam merencanakan, membimbing, menyusun, dan menilai Tugas Akhir. Pedoman ini juga dirancang untuk memperkuat daya saing Program Studi dalam proses akreditasi LAMEMBA melalui penerapan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) secara konsisten sampai pada tahap hilir, yaitu Tugas Akhir mahasiswa.

Sebagai bagian dari kesatuan sistem penjaminan mutu Fakultas Ekonomi dan Bisnis, pedoman ini disusun selaras dengan Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian dan Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan Tahun 2023 (Surat Keputusan Dekan Nomor 2399.1/FEB-UNIKU/KNG/PP). Ketentuan yang bersifat umum, administratif, akademik, etika, dan sanksi, mengikuti pedoman Fakultas tersebut, sedangkan ketentuan yang bersifat khusus, jalur, sistematika, metodologi, dan kriteria penilaian luaran digital, diatur secara operasional dalam pedoman ini.

Semoga pedoman ini bermanfaat dan dapat terus disempurnakan seiring perkembangan ilmu Bisnis Digital dan kebutuhan dunia usaha dan industri.

Kuningan, Agustus 2026

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 3
DAFTAR ISI 4
BAB I PENDAHULUAN 6
1.1 Latar Belakang 6
1.2 Landasan Yuridis Formal 6
1.3 Visi dan Profil Lulusan Program Studi 7
1.4 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Terkait Tugas Akhir 8
1.5 Tujuan Pedoman 8
1.6 Ruang Lingkup dan Pengguna Pedoman 8
1.7 Kedudukan Pedoman ini terhadap Pedoman Skripsi FEB Uniku 9
BAB II KEDUDUKAN TUGAS AKHIR DALAM KURIKULUM OBE 10
2.1 Tugas Akhir sebagai Instrumen Pembuktian CPL 10
2.2 Alur Keterkaitan Profil Lulusan – CPL – Roadmap – Tugas Akhir 10
2.3 Perbedaan Paradigma dengan Program Studi Manajemen 11
BAB III PRINSIP DASAR TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL 12
3.1 Prinsip 1: Selaras dengan Outcome-Based Education (OBE) 12
3.2 Prinsip 2: Berorientasi pada Penyelesaian Masalah Nyata 12
3.3 Prinsip 3: Berbasis Roadmap Penelitian Program Studi 12
3.4 Prinsip 4: Fleksibel dalam Bentuk Tugas Akhir 13
3.5 Tiga Pilar Rigoritas Akademik 13
BAB IV ROADMAP DAN KLASTER PENELITIAN 14
4.1 Pentahapan Roadmap Penelitian Program Studi 14
4.2 Lima Klaster Penelitian Unggulan 14
4.3 Integrasi Klaster terhadap Luaran Tugas Akhir 15
BAB V JALUR DAN BENTUK TUGAS AKHIR 16
5.1 Jalur 1: Proyek Analitik Bisnis (*Business Analytic Project*) 16
5.2 Jalur 2: Proyek Konsultansi Digital (*Digital Consulting Project*) 16
5.3 Jalur 3: Inovasi Digital / Proyek Bisnis (Digital Innovation / Startup) 16
5.4 Jalur 4: Riset Akademik 17
5.5 Matriks Pemilihan Jalur Tugas Akhir 17
BAB VI METODOLOGI PENELITIAN BISNIS DIGITAL 18
6.1 Prinsip “Metode Mengikuti Pertanyaan Penelitian” 18
6.2 Paradigma *What–Why–How* 18
6.3 Spektrum Metode Penelitian 18
6.4 Design Thinking sebagai Kerangka Ilmiah 19
6.5 Standar Instrumen dan Sumber Data 20

6.6 Kebaruan (*Novelty*) dan Kontribusi Ilmiah 20
BAB VII SISTEMATIKA PENULISAN DOKUMEN TUGAS AKHIR 21
7.1 Bagian Pembuka dan Penutup (Berlaku untuk Seluruh Jalur) 21
7.2 Sistematika Jalur Riset Akademik 21
7.3 Sistematika Jalur Proyek Analitik Bisnis (*Business Analytic Project*) 22
7.4 Sistematika Jalur Proyek Konsultansi Digital (*Digital Consulting Project*) 22
7.5 Sistematika Jalur Inovasi Digital / Proyek Bisnis (Startup) 23
7.6 Format Teknis Penulisan 23
BAB VIII STANDAR LUARAN DAN VALIDASI 25
8.1 Luaran Wajib per Jalur Tugas Akhir 25
8.2 Instrumen Validasi Artefak Digital 25
8.3 Standar Publikasi 25
8.4 Pemeriksaan Kemiripan Naskah (Plagiarisme) 26
BAB IX PROSEDUR PENGAJUAN, PEMBIMBINGAN, DAN UJIAN 27
9.1 Alur Pengajuan Topik dan Dosen Pembimbing 27
9.2 Proses Pembimbingan 28
9.3 Seminar Proposal 28
9.4 Seminar Kemajuan (*Milestone Test*) 29
9.5 Sidang/Ujian Tugas Akhir 30
9.6 Kriteria Penilaian 31
9.7 Monitoring Pembimbingan 31
9.8 Penyelesaian Administrasi 32
BAB X PERAN DOSEN PEMBIMBING DAN DOSEN PENGUJI 33
10.1 Peran Dosen Pembimbing 33
10.2 Peran Dosen Penguji dalam Menjaga Rigoritas 33
10.3 Menjawab Kritik Umum terhadap Standar Tugas Akhir Baru 34
10.4 Etika, Pelanggaran, dan Sanksi 35
BAB XI PENUTUP 36
11.1 Simpulan 36
11.2 Ketentuan Peninjauan 36
11.3 Ketentuan Penutup 36
LAMPIRAN 37
Lampiran 1. Ringkasan Alur Perencanaan Tugas Akhir 37
Lampiran 2. Contoh Topik Tugas Akhir per Klaster 37
Lampiran 3. Struktur Digital Business Model Canvas (Referensi Tahap *Ideate*) 38
Lampiran 4. Daftar Referensi Peraturan 38
Lampiran 5. Sumber Penyusunan Pedoman 39
Lampiran 6. Rujukan Formulir dan Berita Acara 39

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kuningan, memiliki visi untuk pada tahun 2035 menghasilkan lulusan bisnis digital yang unggul, kreatif, berdaya saing global, dan memiliki komitmen tinggi terhadap pemberdayaan masyarakat. Untuk mewujudkan visi tersebut, seluruh komponen kurikulum, termasuk Tugas Akhir, harus dirancang secara koheren mulai dari Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) 2024, hingga *Roadmap* Penelitian Program Studi.

Tugas Akhir merupakan titik temu (simpul) yang menghubungkan *roadmap* keilmuan Program Studi dengan capaian pembelajaran individual mahasiswa. Oleh karena itu, pedoman Tugas Akhir tidak dapat disusun secara administratif semata, melainkan harus menjadi standar yang secara eksplisit menerjemahkan CPL ke dalam mekanisme operasional penyusunan Tugas Akhir.

Selama ini, banyak pedoman Tugas Akhir program studi rumpun bisnis disusun dengan mengadopsi format skripsi konvensional program studi Manajemen, yang berorientasi pada pengujian pengaruh antarvariabel (*theory testing*). Padahal, Program Studi Bisnis Digital lahir di era disrupsi teknologi dengan karakter keilmuan interdisipliner yang memadukan ilmu bisnis, ilmu komputer dasar, dan ilmu analisis data. Oleh karena itu, diperlukan standar Tugas Akhir yang secara khusus mencerminkan karakter tersebut, sekaligus menjadi pembeda utama (*unique selling point*) Program Studi pada saat proses akreditasi LAMEMBA.

Pedoman ini disusun berdasarkan hasil Workshop Penyusunan Dokumen Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital dengan narasumber Refius Pradipta Setyanto, Dosen dan Tim Gugus Penjaminan Mutu FEB Universitas Jenderal Soedirman serta Asesor LAMEMBA, yang membahas empat materi inti: **(1) pembangunan standar Tugas Akhir di era transformasi digital; (2) tren penelitian bisnis digital; (3) metodologi penelitian bisnis digital; dan (4) Design Thinking sebagai kerangka ilmiah penelitian.**

1.2 Landasan Yuridis Formal

Penyusunan pedoman ini merujuk pada peraturan perundang-undangan dan kebijakan akademik sebagai berikut:

1. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Permendiktisaintek) Nomor 39 Tahun 2025 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, khususnya Pasal 18 Ayat 9, yang menyatakan bahwa tugas akhir dapat diberikan dalam bentuk skripsi, prototipe,

proyek, atau bentuk tugas akhir lain yang sejenis, baik dikerjakan secara individu maupun berkelompok.

2. Kebijakan Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) 2024 Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kuningan.
3. Pedoman dan Instrumen Akreditasi Lembaga Akreditasi Mandiri Manajemen, Bisnis, dan Akuntansi (LAMEMBA).
4. Statuta dan Pedoman Akademik Universitas Kuningan yang berlaku.
5. Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian dan Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan Tahun 2023 (Surat Keputusan Dekan Nomor 2399.1/FEB-UNIKU/KNG/PP), sebagai ketentuan umum tingkat Fakultas yang berlaku bagi seluruh program studi di lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, termasuk Program Studi S1 Bisnis Digital, sepanjang tidak diatur secara khusus berbeda dalam pedoman ini.

Catatan penting: Reposisi standar mutu kelulusan Program Studi bergeser dari standar berbasis hafalan/teori (*knowledge-based*) menuju pembuktian kompetensi nyata (*competency and outcome-based*), sejalan dengan semangat Permendiktisaintek No. 39 Tahun 2025 dan kurikulum OBE.

1.3 Visi dan Profil Lulusan Program Studi

Visi Program Studi S1 Bisnis Digital adalah:

> *"Pada tahun 2035 menghasilkan lulusan bisnis digital yang unggul, kreatif, berdaya saing global, dan memiliki komitmen tinggi terhadap pemberdayaan masyarakat."*

Visi tersebut diterjemahkan ke dalam tiga Profil Lulusan Program Studi, yaitu:

- **Technopreneur:** lulusan yang mampu merintis dan mengelola usaha berbasis teknologi digital.
- **Financial Technology Analyst:** lulusan yang mampu menganalisis dan mengembangkan solusi teknologi keuangan (fintech).
- **Digital Marketer:** lulusan yang mampu merancang dan menjalankan strategi pemasaran berbasis platform digital.

Ketiga profil lulusan tersebut menjadi acuan utama dalam menentukan arah topik, jalur, dan luaran Tugas Akhir mahasiswa.

1.4 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Terkait Tugas Akhir

Sekurang-kurangnya terdapat dua rumusan CPL yang secara langsung dibuktikan melalui Tugas Akhir, yaitu:

- Mahasiswa mampu menghasilkan solusi kreatif dalam menciptakan bisnis yang berdaya saing global.
- Mahasiswa mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian pada bidang bisnis digital dalam bentuk skripsi atau karya tulis ilmiah, serta publikasi yang diakui secara nasional/internasional.

Pertanyaan mendasar yang menjadi landasan penyusunan pedoman ini adalah: apakah pedoman Tugas Akhir yang berlaku telah menerjemahkan CPL tersebut ke dalam mekanisme operasional yang jelas, terukur, dan dapat diimplementasikan? Pedoman ini disusun untuk menjawab pertanyaan tersebut secara afirmatif.

1.5 Tujuan Pedoman

Pedoman ini disusun dengan tujuan:

1. Memberikan acuan resmi dan operasional bagi mahasiswa, dosen pembimbing, dan dosen penguji dalam merencanakan, menyusun, membimbing, dan menilai Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital.
2. Menjamin keterkaitan yang jelas dan terukur antara Profil Lulusan, CPL, Roadmap Penelitian Program Studi, dan Tugas Akhir mahasiswa.
3. Menstandarkan jalur, sistematika, metodologi, dan kriteria penilaian Tugas Akhir yang sesuai dengan karakter interdisipliner Bisnis Digital.
4. Memperkuat kesiapan Program Studi dalam proses akreditasi LAMEMBA melalui penerapan kurikulum OBE secara konsisten hingga tahap hilir (Tugas Akhir).

1.6 Ruang Lingkup dan Pengguna Pedoman

Pedoman ini berlaku bagi seluruh mahasiswa aktif Program Studi S1 Bisnis Digital yang akan menempuh mata kuliah Tugas Akhir/Skripsi, serta menjadi acuan bagi:

- Dosen Pembimbing Tugas Akhir;
- Dosen Penguji/Penelaah Tugas Akhir;
- Kepala Program Studi dan Gugus Kendali Mutu (GKM);
- Mitra eksternal (UMKM, industri, pemerintah desa) yang terlibat dalam proyek Tugas Akhir mahasiswa.

Ruang lingkup pedoman mencakup: prinsip dasar, roadmap dan klaster penelitian, jalur dan bentuk Tugas Akhir, metodologi penelitian, sistematika penulisan dokumen, standar luaran dan validasi, prosedur pembimbingan dan ujian, serta peran pembimbing dan penguji.

1.7 Kedudukan Pedoman ini terhadap Pedoman Skripsi FEB Uniku

Pedoman ini merupakan turunan operasional dan pelengkap (*lex specialis*) dari Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian dan Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan Tahun 2023, yang berlaku umum bagi Program Studi Manajemen, Program Studi Akuntansi, dan Program Studi Bisnis Digital di lingkungan Fakultas. Kedua pedoman ini digunakan secara berdampingan dan saling melengkapi, bukan saling menggantikan.

Ketentuan yang bersifat administratif, akademik umum, etika, dan sanksi mengikuti Pedoman Skripsi FEB, sedangkan ketentuan yang bersifat khusus bagi karakter keilmuan Bisnis Digital, jalur dan bentuk Tugas Akhir, sistematika penulisan per jalur, metodologi Design Thinking, serta kriteria penilaian luaran digital, diatur secara rinci dalam pedoman ini. Pembagian kewenangan pengaturan tersebut dijelaskan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Pembagian Kewenangan Pengaturan antara Pedoman Skripsi FEB dan Pedoman ini

Aspek Pengaturan	Mengacu pada Pedoman Skripsi FEB (2023)	Diatur Khusus dalam Pedoman ini
Persyaratan akademik & administratif (SKS, IPK, TAK, biaya bimbingan)	Ketentuan dasar (Bab B.3, C.2)	Penyesuaian pada struktur Kurikulum OBE 2024 Bisnis Digital (Bab IX)
Kualifikasi dan penetapan dosen pembimbing/penguji	Berlaku penuh (Bab B.7, C.9)	Pemetaan kompetensi terhadap klaster/jalur (Bab X)
Prosedur Seminar Proposal (SUP), Seminar Kemajuan (SHP), dan sidang	Kerangka umum berlaku penuh (Bab B.5–B.9, C.5–C.10)	Penyesuaian fokus penilaian pada tahapan Design Thinking (Bab IX)
Jalur dan bentuk Tugas Akhir	Tidak diatur	Diatur penuh (Bab V)
Sistematika naskah & luaran digital	Format teknis dasar (Bab B.10–11, C.11)	Sistematika per jalur & luaran non-dokumen (Bab VII)
Cek plagiarisme, publikasi, etika, dan sanksi	Berlaku penuh (Bab D, E)	Ketentuan tambahan untuk artefak digital (Bab VIII, X)

Apabila di kemudian hari ditemukan pertentangan antara kedua pedoman pada aspek administratif, akademik, atau etika, maka ketentuan Pedoman Skripsi FEB Uniku Tahun 2023 yang berlaku, kecuali diatur secara tegas berbeda dalam pedoman ini atas persetujuan pimpinan Fakultas.

BAB II KEDUDUKAN TUGAS AKHIR DALAM KURIKULUM OBE

2.1 Tugas Akhir sebagai Instrumen Pembuktian CPL

Dalam kerangka *Outcome-Based Education* (OBE), standar Tugas Akhir tidak diposisikan sebagai syarat administratif kelulusan semata, melainkan sebagai instrumen pembuktian ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Dengan demikian, setiap komponen dalam dokumen Tugas Akhir, mulai dari latar belakang masalah, metodologi, hingga luaran, harus dapat ditelusuri (*traceable*) kembali ke CPL yang hendak dibuktikan.

CPL menegaskan bahwa lulusan Program Studi Bisnis Digital harus mampu menerapkan konsep bisnis digital, menghasilkan solusi kreatif, menyusun karya ilmiah, dan menghasilkan publikasi. Tugas Akhir menjadi wahana pembuktian keempat kompetensi tersebut secara terintegrasi.

2.2 Alur Keterkaitan Profil Lulusan – CPL – Roadmap – Tugas Akhir

Setiap Tugas Akhir harus menunjukkan keterkaitan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan mengikuti alur logis sebagai berikut:

Tahap	Deskripsi
1. Profil Lulusan	Technopreneur, Financial Technology Analyst, Digital Marketer
2. CPL	Rumusan capaian pembelajaran lulusan yang diturunkan dari profil lulusan
3. Roadmap Penelitian	Peta jalan penelitian Program Studi (Fase I dan Fase II) yang menjabarkan arah keilmuan
4. Topik Skripsi/Tugas Akhir	Topik yang dipilih mahasiswa harus berada dalam salah satu klaster roadmap penelitian
5. Metodologi	Pendekatan ilmiah yang dipilih sesuai dengan sifat pertanyaan penelitian
6. Luaran	Produk konkret yang dihasilkan (dashboard, prototipe, model bisnis, dokumen strategi, dsb.)
7. Kontribusi bagi Industri/Masyarakat	Dampak nyata luaran Tugas Akhir bagi organisasi, UMKM, atau masyarakat

Tantangan utama Program Studi Bisnis Digital adalah menyusun pedoman Tugas Akhir yang mampu menghubungkan kurikulum OBE, roadmap penelitian, kebutuhan industri, dan profil lulusan secara utuh, bukan sekadar dokumen administratif yang terpisah dari arah keilmuan Program Studi. Keterkaitan inilah yang menjadi fondasi pembangunan identitas keilmuan Program Studi Bisnis Digital Universitas Kuningan.

2.3 Perbedaan Paradigma dengan Program Studi Manajemen

Perbedaan mendasar antara Program Studi S1 Manajemen dan Program Studi S1 Bisnis Digital tidak hanya terletak pada nama mata kuliah, melainkan pada rumpun keilmuan (*body of knowledge*), objek kajian, kompetensi lulusan, pendekatan pembelajaran, dan bentuk penelitian. Program Studi Manajemen dirancang untuk mengelola kepastian dan mengoptimalkan aset yang sudah ada, sedangkan Program Studi Bisnis Digital lahir di era disrupsi untuk mengelola ketidakpastian.

Aspek	S1 Manajemen	S1 Bisnis Digital
Fokus Utama & Filosofi Keilmuan	Menjaga stabilitas, efisiensi, dan optimalisasi fungsi bisnis konvensional	Mendorong transformasi, inovasi, dan penciptaan nilai baru berbasis teknologi
Anatomi Kurikulum	Ahli dalam fungsi organisasi yang spesifik	Interdisipliner: ilmu bisnis (manajemen & kewirausahaan), ilmu komputer dasar (pemrograman/web development), dan ilmu analisis (data science)
Kata Kunci	Planning, Organizing, Leading, Controlling	AI, Data, Platform, Digital Transformation, Innovation
Inti Perkuliahan	Fungsional bisnis (SDM, keuangan, pemasaran tradisional, operasional)	Integrasi tiga pilar: bisnis/manajemen, teknologi/coding, analisis data
Strategi Pemasaran	Pemasaran konvensional, manajemen merek, perilaku konsumen fisik	Growth hacking, SEO/SEM, social media analytics, omnichannel marketing
Pengambilan Keputusan	Riset pasar kualitatif/kuantitatif tradisional dan tren historis keuangan	Real-time big data, business intelligence, dan data analytics
Pertanyaan Utama	Bagaimana organisasi dikelola?	Bagaimana teknologi digital menciptakan nilai bisnis baru?
Output Standar Tugas Akhir	Analisis pengaruh variabel, evaluasi kinerja, atau rencana bisnis normatif	Prototipe produk digital, pengujian UI/UX, analisis algoritma bisnis, atau proyek transformasi digital

Pemetaan ini menjadi dasar bagi seluruh ketentuan sistematika, metodologi, dan kriteria penilaian yang diatur dalam pedoman ini, agar Tugas Akhir mahasiswa Bisnis Digital benar-benar mencerminkan identitas keilmuan yang berbeda dari Program Studi Manajemen, bukan sekadar duplikasi format dengan label “digital”.

BAB III PRINSIP DASAR TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL

Standar Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital dibangun di atas empat prinsip dasar yang saling berkaitan, ditambah satu kerangka penjaminan mutu berupa tiga pilar rigoritas akademik.

3.1 Prinsip 1: Selaras dengan Outcome-Based Education (OBE)

- Standar Tugas Akhir harus menjadi instrumen pembuktian ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), bukan sekadar syarat administratif kelulusan.
- CPL menegaskan bahwa lulusan harus mampu menerapkan konsep bisnis digital, menghasilkan solusi kreatif, menyusun karya ilmiah, dan menghasilkan publikasi.
- Tugas Akhir harus mampu membuktikan keempat kompetensi tersebut secara terintegrasi dan terukur.

3.2 Prinsip 2: Berorientasi pada Penyelesaian Masalah Nyata

Program Studi Bisnis Digital mendorong pergeseran orientasi penelitian dari penelitian fundamental yang berorientasi pada pengujian hipotesis (*theory testing*) menuju *problem-oriented research* dan *applied research*.

Orientasi	Karakteristik	Contoh Pertanyaan Penelitian
Penelitian Fundamental (Theory Testing)	Menguji hipotesis dari teori yang sudah ada	Pengaruh kualitas pelayanan terhadap loyalitas pelanggan
Problem-Oriented Research	Berangkat dari fenomena/masalah nyata di lapangan	Bagaimana AI Chatbot meningkatkan Customer Experience UMKM?
Applied Research	Menghasilkan solusi terapan berbasis data dan teknologi	Bagaimana Customer Analytics membantu meningkatkan penjualan UMKM?

3.3 Prinsip 3: Berbasis Roadmap Penelitian Program Studi

- Arah penelitian kolektif: Skripsi/Tugas Akhir mahasiswa bukan sekadar minat personal yang acak, melainkan bagian dari desain besar pencapaian visi keilmuan Program Studi hingga tahun 2035.
- Pentahapan riset yang logis, terbagi ke dalam dua fase (lihat Bab IV).
- Keuntungan bagi akreditasi dan Program Studi: mempermudah pemetaan kompetensi pembimbingan dosen dan mengamankan nilai tinggi pada borang akreditasi LAMEMBA.

3.4 Prinsip 4: Fleksibel dalam Bentuk Tugas Akhir

Karakter keilmuan Bisnis Digital sangat aplikatif, sehingga bentuk Tugas Akhir tidak harus selalu berupa skripsi konvensional. Luaran dapat lebih beragam sejalan dengan karakter disiplin ilmu Bisnis Digital, sebagaimana diamanatkan Permendiktisaintek No. 39 Tahun 2025 Pasal 18 Ayat 9. Apapun bentuk Tugas Akhirnya, yang terpenting adalah tetap menggunakan metode ilmiah yang ketat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

3.5 Tiga Pilar Rigoritas Akademik

Untuk menjaga keseimbangan antara kedalaman akademik dan kebermanfaatan praktis, setiap Tugas Akhir — apapun jalurnya — dinilai berdasarkan tiga pilar rigoritas berikut:

Pilar	Fokus Penilaian
Methodological Rigor	Ketepatan dan konsistensi metode ilmiah yang digunakan, mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, hingga analisis dan validasi
Technological Feasibility	Kelayakan teknis solusi/artefak digital yang dihasilkan, termasuk fungsionalitas, keandalan, dan kesesuaian teknologi dengan masalah yang diselesaikan
Business Viability	Kelayakan bisnis dari solusi yang ditawarkan, mencakup potensi nilai ekonomi, model bisnis, dan dampak terhadap organisasi/industri/masyarakat

Membangun standar Tugas Akhir yang terdiversifikasi dan berbasis tiga pilar ini menjadi salah satu poin pembeda utama Program Studi pada saat akreditasi LAMEMBA. Asesor penjaminan mutu saat ini sangat mengapresiasi program studi yang berani menerapkan kurikulum OBE secara murni sampai ke hilir Tugas Akhir.

BAB IV ROADMAP DAN KLASTER PENELITIAN

4.1 Pentahapan Roadmap Penelitian Program Studi

Roadmap penelitian Program Studi S1 Bisnis Digital disusun secara bertahap dan logis, sejalan dengan pencapaian visi Program Studi tahun 2035. Topik Tugas Akhir mahasiswa wajib berada pada salah satu fase roadmap berikut:

Fase	Periode	Fokus Riset
Fase I	2023–2024	Fondasi pada literasi keuangan digital, financial technology (fintech), adopsi e-wallet/paylater pada Generasi Z, dan data analytics dasar
Fase II	2024–2025	Hilirisasi nyata pada digitalisasi UMKM pedesaan, konsep Smart Village, serta teknologi hijau dan ekonomi sirkular

Komitmen utama klaster penelitian Program Studi berfokus pada empat kata kunci: unggul, kreatif, berdaya saing global, dan berorientasi pada pemberdayaan masyarakat, dengan pendekatan riset yang bergeser dari riset fundamental (*theory testing*) menuju *problem-oriented* dan *applied research*.

4.2 Lima Klaster Penelitian Unggulan

Roadmap penelitian Program Studi dijabarkan ke dalam lima klaster penelitian unggulan sebagai berikut:

4.2.1 Klaster Digital Marketing & E-Commerce

Klaster ini berfokus pada analisis perilaku konsumen di ekosistem digital, pemetaan konversi social commerce, strategi media sosial UMKM, keberlanjutan model bisnis digital, hingga perancangan ekosistem e-commerce yang berkelanjutan untuk sektor spesifik.

4.2.2 Klaster Digital Entrepreneurship

Klaster ini berfokus pada inovasi kewirausahaan digital dan inkubasi startup berbasis potensi lokal, seperti konsep desa digital. Kebaruan riset pada klaster ini diukur dari bagaimana inovasi kewirausahaan digital tersebut diaplikasikan secara grounded di lapangan.

4.2.3 Klaster Fintech dan Literasi Keuangan Digital

Klaster ini meneliti pengaruh inklusi keuangan, fenomena adopsi teknologi keuangan modern seperti perilaku Generasi Z dalam menggunakan e-wallet atau paylater, hingga pengembangan model fintech syariah untuk pemberdayaan ekonomi komunitas.

4.2.4 Klaster Business Data Analytics

Klaster ini mengeksplorasi data komputasional, baik data sekunder maupun data perilaku riil, untuk melakukan prediksi perilaku konsumen, mitigasi risiko keuangan menggunakan algoritma machine learning, serta membangun sistem pendukung keputusan bisnis berbasis big data.

4.2.5 Klaster Teknologi untuk Pemberdayaan Masyarakat (*Smart Village*)

Klaster ini mengunci komitmen sosial Program Studi. Mahasiswa turun langsung melakukan digitalisasi UMKM pedesaan, merancang transformasi ekonomi lokal, hingga mengintegrasikan teknologi hijau dan prinsip ekonomi sirkular ke dalam bisnis digital.

4.3 Integrasi Klaster terhadap Luaran Tugas Akhir

- Solusi nyata: setiap klaster wajib menghasilkan rekomendasi implementatif bagi industri, UMKM, atau startup, bukan sekadar simpulan akademik di atas kertas.
- Diversifikasi luaran: output klaster tidak berhenti pada skripsi konvensional, melainkan dapat berwujud *dashboard* analitik, prototipe aplikasi, model bisnis baru, atau dokumen strategi digital.

Kelima klaster ini memiliki satu benang merah, yaitu fokus pada inovasi digital dan dampaknya terhadap pemberdayaan. Program Studi menegaskan standar bahwa Tugas Akhir mahasiswa di klaster manapun harus berangkat dari masalah nyata (*real problems*), sehingga luaran penelitian mahasiswa kaya akan produk konkret yang memiliki dampak langsung bagi dunia usaha dan masyarakat luas.

BAB V JALUR DAN BENTUK TUGAS AKHIR

Sejalan dengan Prinsip 4 (fleksibilitas bentuk Tugas Akhir) dan amanat Permendiktisaintek No. 39 Tahun 2025 Pasal 18 Ayat 9, Program Studi S1 Bisnis Digital menetapkan empat jalur Tugas Akhir yang dapat dipilih mahasiswa sesuai minat, kompetensi, dan topik yang diambil dari klaster roadmap penelitian. Tugas Akhir dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok sesuai ketentuan yang berlaku.

5.1 Jalur 1: Proyek Analitik Bisnis (*Business Analytic Project*)

Pada jalur ini, mahasiswa bertindak sebagai seorang *Data Analyst* yang bertugas memecahkan masalah operasional atau strategi perusahaan/UMKM mitra.

- Peran mahasiswa: *Data Analyst*
- Luaran riil: *Dashboard Business Intelligence* interaktif (misalnya menggunakan Tableau atau Power BI) dan laporan analitik taktis
- Klaster yang relevan: *Business Data Analytics*; *Digital Marketing & E-Commerce*
- Profil lulusan yang dibuktikan: *Financial Technology Analyst*

5.2 Jalur 2: Proyek Konsultansi Digital (*Digital Consulting Project*)

Pada jalur ini, mahasiswa bertindak sebagai konsultan bisnis digital yang mendampingi proses transformasi digital mitra di lapangan, misalnya UMKM atau Desa Wisata.

- Peran mahasiswa: Konsultan Bisnis Digital
- Luaran riil: Dokumen Strategi Digital (*Digital Strategy Blueprint*) dan bukti implementasi adopsi teknologi oleh mitra (UMKM/Desa Wisata Kuningan)
- Klaster yang relevan: Teknologi untuk Pemberdayaan Masyarakat (*Smart Village*); *Digital Entrepreneurship*
- Profil lulusan yang dibuktikan: *Technopreneur*

5.3 Jalur 3: Inovasi Digital / Proyek Bisnis (Digital Innovation / Startup)

Pada jalur ini, mahasiswa merancang, membangun, dan memvalidasi sebuah ide bisnis baru berbasis produk digital, seperti aplikasi, situs web, atau platform.

- Peran mahasiswa: Founder/Innovator

- Luaran riil: Produk Minimum Teruji (*Minimum Viable Product*/MVP), hasil uji *User Experience* (Skor *System Usability Scale*/SUS), dan dokumen rencana bisnis (*Pitch Deck*)
- Klaster yang relevan: *Digital Entrepreneurship*; Fintech & Literasi Keuangan Digital
- Profil lulusan yang dibuktikan: *Technopreneur; Financial Technology Analyst*

5.4 Jalur 4: Riset Akademik

Jalur ini merupakan penelitian ilmiah mendalam untuk menguji teori atau menjelaskan fenomena bisnis digital secara saintifik, dengan tetap didorong ke arah *problem-oriented* atau *applied research*, bukan riset fundamental yang berjarak dari praktik.

- Peran mahasiswa: Peneliti
- Luaran riil: Artikel ilmiah/skripsi dengan potensi publikasi pada jurnal nasional terakreditasi atau prosiding internasional
- Klaster yang relevan: seluruh klaster, disesuaikan dengan topik dan pendekatan
- Profil lulusan yang dibuktikan: seluruh profil lulusan, sesuai fokus kajian

5.5 Matriks Pemilihan Jalur Tugas Akhir

Pemilihan jalur Tugas Akhir dilakukan mahasiswa bersama dosen pembimbing pada tahap pengajuan topik, dengan mempertimbangkan matriks berikut:

Jalur	Cocok Untuk Mahasiswa yang...	Luaran Utama
Business Analytic Project	Berminat pada pengolahan data dan visualisasi bisnis	Dashboard BI + laporan analitik
Digital Consulting Project	Berminat mendampingi UMKM/desa dalam transformasi digital	Digital Strategy Blueprint + bukti implementasi
Digital Innovation/Startup	Berminat merintis produk/aplikasi digital baru	MVP + skor SUS + Pitch Deck
Riset Akademik	Berminat pada penelitian ilmiah mendalam dan publikasi	Artikel ilmiah/skripsi

Catatan Penguji: Peran penguji sangat penting dalam menjaga rigoritas keempat jalur ini, khususnya menghindari “jebakan kulit luar”, yaitu memastikan mahasiswa tidak hanya membuat *mockup* visual tanpa analisis kelayakan bisnis atau validasi empiris (lihat Bab X).

BAB VI METODOLOGI PENELITIAN BISNIS DIGITAL

6.1 Prinsip "Metode Mengikuti Pertanyaan Penelitian"

Metodologi penelitian Bisnis Digital tidak sekadar memilih antara pendekatan kuantitatif atau kualitatif. Esensinya adalah memilih pendekatan ilmiah yang paling tepat untuk memahami fenomena digital, memanfaatkan data dan teknologi secara bertanggung jawab, serta menghasilkan solusi yang inovatif dan berdampak bagi organisasi, industri, dan masyarakat.

Pertanyaan kunci yang harus dijawab mahasiswa sebelum menentukan metode adalah: apakah pertanyaan penelitian cukup untuk menjelaskan fenomena semata (*explanatory*), atau pertanyaan yang nantinya menghasilkan solusi berbasis data dan teknologi (*solution-oriented*)? Jawaban atas pertanyaan inilah yang menentukan metode yang dipilih, bukan sebaliknya.

6.2 Paradigma *What–Why–How*

Tahap	Pertanyaan Kunci	Penjelasan
What	Apa yang harus diteliti?	Menentukan fenomena atau masalah bisnis digital yang nyata. Masalah bukan berangkat dari variabel, melainkan dari fenomena digital yang terjadi di lapangan
Why	Mengapa topik itu penting?	Menjelaskan urgensi dan nilai penelitian bagi industri, organisasi, atau masyarakat
How	Bagaimana cara menelitinya?	Memilih alat dan metode yang tepat untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan

Paradigma metodologi Bisnis Digital menggeser fokus dari sekadar uji hubungan antarvariabel (khas Manajemen klasik) ke arah pemecahan masalah berbasis teknologi, dengan pendekatan interdisipliner yang mensintesiskan metode ilmiah bisnis (sosial) dengan metode rekayasa sistem/desain (teknologi).

6.3 Spektrum Metode Penelitian

Mahasiswa Bisnis Digital dapat memilih salah satu atau kombinasi dari spektrum metode berikut, disesuaikan dengan jalur dan topik Tugas Akhir:

- *Design Science Research* (DSR): berorientasi pada penciptaan dan pengujian artefak digital, seperti aplikasi, model bisnis, atau algoritma.

- *Data-Driven & Computational Methods*: memanfaatkan data mining, analisis sentimen (*Natural Language Processing*/NLP), dan pemodelan prediktif sebagai basis analisis empiris.
- *Mixed-Methods* Modern: kombinasi riset perilaku digital kuantitatif dengan analisis kualitatif mendalam, misalnya UI/UX *Usability Testing*.

6.4 Design Thinking sebagai Kerangka Ilmiah

Design Thinking merupakan jembatan utama yang menghubungkan penelitian akademik dengan inovasi bisnis digital yang nyata. Prinsip dasarnya: "Penelitian di Bisnis Digital tidak cukup hanya menjelaskan mengapa masalah terjadi, tetapi harus mampu menyelesaikannya."

Fitur	Riset Konvensional	Riset Design Thinking
Tujuan	Menguji teori atau menjelaskan fenomena	Memecahkan masalah nyata
Fokus	Variabel, statistik, dan generalisasi	Kebutuhan pengguna (*user-centric*)
Hasil	Simpulan akademik dan saran	Inovasi dan solusi aplikatif
Output	Dokumen skripsi/artikel ilmiah	Produk, sistem, atau model bisnis

Jika metode kuantitatif konvensional berfokus pada "menguji apa yang sudah ada" (*theory testing*), maka *Design Thinking* berfokus pada "mendesain solusi baru untuk masalah yang belum terpecahkan" (*solution generation*). Prosesnya tetap ketat, terstruktur, empiris, dan sepenuhnya memenuhi kaidah ilmiah, karena setiap tahapan wajib didasarkan pada data lapangan, bukan asumsi subjektif mahasiswa.

Kelima tahapan *Design Thinking* dipetakan secara eksplisit terhadap struktur bab akademik konvensional sebagai berikut:

Tahap Design Thinking	Kesetaraan Akademik	Aktivitas dan Instrumen Ilmiah
1. *Empathize*	Setara Bab I dan Bab III (Pendahuluan & Metode)	Riset kualitatif: wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan/atau observasi partisipatif kepada pengguna/mitra. Mahasiswa tidak boleh mengarang masalah; data kualitatif menjadi fondasi riset
2. *Define*	Bagian sintesis latar belakang masalah	Mengolah data mentah hasil wawancara menggunakan instrumen ilmiah seperti *User Persona* atau *Customer Journey Map*, untuk merumuskan *Core Problem* yang presisi dan objektif
3. *Ideate*	Kerangka konseptual/rancangan solusi	Merancang solusi bisnis digital dan memetakannya ke dalam *Digital Business*

Tahap Design Thinking	Kesetaraan Akademik	Aktivitas dan Instrumen Ilmiah
		Model Canvas (BMC) untuk melihat alur nilai ekonomi dan teknologi
4. *Prototype*	Bab pengembangan/implementasi	Membangun *Minimum Viable Product* (MVP); untuk jalur pengembangan sistem, purwarupa dibangun menggunakan perangkat seperti Figma
5. *Test*	Setara Bab IV (Hasil dan Pembahasan)	Puncak pembuktian ilmiah: produk digital diuji kembali kepada pengguna asli menggunakan instrumen terstandar, misalnya *System Usability Scale* (SUS) atau pengujian konversi bisnis

6.5 Standar Instrumen dan Sumber Data

- Data sekunder digital: *Google Trends, Application Programming Interface* (API), data media sosial, atau *web scraping*.
- Instrumen validasi artefak: metrik digital seperti *conversion rate*, *System Usability Scale* (SUS), atau analisis retensi pengguna.
- Instrumen data primer kuantitatif (kuesioner/skala): bagi jalur yang menggunakan data primer melalui kuesioner, khususnya Jalur Riset Akademik dan *Business Analytic Project* berbasis survei, instrumen wajib diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan, mengikuti ketentuan uji instrumen pada Pedoman Skripsi FEB Bab B.10.a.3.6.

6.6 Kebaruan (*Novelty*) dan Kontribusi Ilmiah

- Artefak dan inovasi: kebaruan diukur dari efektivitas solusi digital yang ditawarkan terhadap problem industri/pasar, bukan semata kebaruan teoretis.
- Relevansi kontekstual: validasi teori manajemen/bisnis lama di dalam ekosistem digital yang dinamis, misalnya ekosistem *platform* atau *gig economy*.

BAB VII SISTEMATIKA PENULISAN DOKUMEN TUGAS AKHIR

Sistematika penulisan Tugas Akhir disesuaikan dengan jalur yang dipilih mahasiswa (lihat Bab V), namun tetap mengikuti kaidah ilmiah dan kerangka *Design Thinking* yang telah diuraikan pada Bab VI. Bagian pembuka (halaman sampul, lembar pengesahan, abstrak, daftar isi) dan bagian penutup (daftar pustaka, lampiran) berlaku sama untuk seluruh jalur.

7.1 Bagian Pembuka dan Penutup (Berlaku untuk Seluruh Jalur)

- Halaman Sampul dan Halaman Judul
- Lembar Pernyataan Orisinalitas/Otentisitas bermeterai cukup, mengikuti format pada Pedoman Skripsi FEB Lampiran 28
- Lembar Pengesahan Pembimbing dan Penguji
- Abstrak (Bahasa Indonesia) dan *Abstract* (Bahasa Inggris), memuat masalah, tujuan, metode, dan temuan/luaran utama
- Kata Pengantar
- Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran
- Daftar Pustaka (mengikuti gaya sitasi yang ditetapkan Program Studi, misalnya APA 7th Edition)
- Lampiran (instrumen penelitian, transkrip wawancara, source code/tautan repositori, dokumentasi pengujian, dan bukti implementasi ke mitra)
- Riwayat Hidup penulis (wajib untuk Jalur Riset Akademik; untuk jalur lain dapat disertakan sebagai bagian dari Lampiran Profil Tim), sejalan dengan Pedoman Skripsi FEB Bab C.11.b.2.c.

7.2 Sistematika Jalur Riset Akademik

Jalur Riset Akademik menggunakan sistematika lima bab yang telah disesuaikan dengan paradigma problem-oriented dan applied research Bisnis Digital, bukan sistematika uji pengaruh antarvariabel konvensional.

Bab	Judul	Muatan Utama
I	Pendahuluan	Latar belakang fenomena digital (bukan variabel), rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (akademik dan praktis), serta batasan penelitian

Bab	Judul	Muatan Utama
II	Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir	Kajian teori/konsep terkini terkait fenomena digital, kajian penelitian terdahulu (*state of the art*), kerangka berpikir, dan hipotesis (jika pendekatan kuantitatif eksplanatif digunakan)
III	Metode Penelitian	Jenis dan pendekatan penelitian, objek/subjek dan sumber data, teknik pengumpulan data (termasuk data sekunder digital, API, web scraping bila relevan), teknik analisis data, dan uji kualitas data/model
IV	Hasil dan Pembahasan	Hasil analisis data, pembahasan yang mengaitkan temuan dengan kajian pustaka dan konteks industri, serta implikasi manajerial/bisnis
V	Simpulan dan Saran	Simpulan yang menjawab rumusan masalah, kontribusi teoretis dan praktis, keterbatasan penelitian, serta saran bagi penelitian lanjutan dan praktisi

7.3 Sistematika Jalur Proyek Analitik Bisnis (*Business Analytic Project*)

Bab	Judul	Muatan Utama
I	Pendahuluan	Profil organisasi/UMKM mitra, identifikasi masalah operasional/strategis berbasis data, tujuan proyek, dan manfaat bagi mitra
II	Kajian Pustaka dan Kerangka Analitik	Konsep dan kajian terkini *business intelligence/data analytics* yang relevan, kerangka analitik yang digunakan
III	Metodologi Proyek Analitik	Sumber dan jenis data (data internal mitra, data sekunder digital), tahapan data preparation, teknik analisis (deskriptif, prediktif, atau preskriptif), serta perancangan dashboard
IV	Hasil Analisis dan Rancang Bangun Dashboard	Hasil eksplorasi dan analisis data, rancang bangun *dashboard Business Intelligence* (Tableau/Power BI), serta interpretasi bisnis dari setiap visualisasi
V	Rekomendasi Strategis dan Simpulan	Rekomendasi taktis-strategis bagi mitra berdasarkan hasil analitik, rencana implementasi, simpulan, dan keterbatasan proyek

Luaran wajib: tautan/berkas dashboard interaktif, laporan analitik taktis, dan bukti serah terima/umpan balik dari mitra.

7.4 Sistematika Jalur Proyek Konsultansi Digital (*Digital Consulting Project*)

Bab	Judul	Muatan Utama
I	Pendahuluan	Profil mitra (UMKM/Desa Wisata), permasalahan transformasi digital yang dihadapi, tujuan pendampingan, dan manfaat bagi mitra
II	Kajian Pustaka dan Kerangka Konsultansi	Kajian model transformasi digital dan kerangka konsultansi yang relevan (mis. *digital maturity model*)

Bab	Judul	Muatan Utama
III	Metodologi Pendampingan	Tahapan *Empathize–Define* (asesmen kebutuhan mitra), instrumen asesmen, dan rancangan intervensi/pendampingan
IV	Digital Strategy Blueprint dan Implementasi	Dokumen *Digital Strategy Blueprint* yang disusun bersama mitra, proses implementasi/pendampingan adopsi teknologi, dan bukti implementasi di lapangan
V	Evaluasi Dampak dan Simpulan	Evaluasi dampak pendampingan terhadap mitra, umpan balik mitra, simpulan, dan rekomendasi keberlanjutan

Luaran wajib: Dokumen *Digital Strategy Blueprint* dan bukti implementasi/adopsi teknologi oleh mitra (foto, tangkapan layar, surat keterangan, atau data penggunaan).

7.5 Sistematika Jalur Inovasi Digital / Proyek Bisnis (Startup)

Bab	Judul	Muatan Utama
I	Pendahuluan	Latar belakang masalah/peluang bisnis, tujuan pengembangan produk, dan manfaat inovasi yang diusulkan
II	Kajian Pustaka dan Analisis Peluang	Kajian teori kewirausahaan digital dan inovasi produk, analisis kompetitor dan peluang pasar
III	Metodologi *Design Thinking*	*Empathize* (riset pengguna), *Define* (*User Persona, Customer Journey Map, Core Problem*), dan *Ideate* (*Digital Business Model Canvas*)
IV	*Prototype* dan Pengujian (*Test*)	Proses pengembangan MVP, hasil pengujian usability (Skor SUS) atau pengujian konversi, serta iterasi perbaikan produk
V	Rencana Bisnis dan Simpulan	Dokumen rencana bisnis (*Pitch Deck*): model bisnis, proyeksi kelayakan, strategi *go-to-market*, simpulan, dan rencana keberlanjutan

Luaran wajib: tautan/berkas prototipe MVP (Figma atau aplikasi fungsional), laporan hasil uji SUS, dan dokumen *Pitch Deck*.

7.6 Format Teknis Penulisan

Ketentuan format teknis naskah Tugas Akhir mengikuti standar Pedoman Skripsi FEB Uniku Tahun 2023 agar konsisten dengan program studi lain di lingkungan Fakultas, dengan penyesuaian khusus untuk luaran non-dokumen sebagaimana karakter Program Studi Bisnis Digital:

- Kertas dan margin: kertas putih ukuran A4 80 gram, margin atas dan kiri 4 cm, margin bawah dan kanan 3 cm, setara dengan ketentuan margin Pedoman Skripsi FEB; ukuran kertas kuarto (21,5 cm × 28 cm) sebagaimana Pedoman FEB tetap dapat digunakan apabila dipersyaratkan lain oleh Program Studi.

- Huruf dan spasi: Times New Roman 12pt, spasi ganda untuk naskah utama sesuai Pedoman Skripsi FEB; abstrak, kutipan langsung empat baris atau lebih, judul tabel/gambar lebih dari satu baris, dan daftar pustaka diketik satu spasi.
- Penomoran halaman: angka Romawi kecil untuk bagian pembuka, angka Arab untuk bagian isi dan lampiran, diletakkan di bagian bawah tengah halaman.
- Sitasi dan daftar pustaka: gaya APA 7th Edition, disarankan menggunakan aplikasi manajemen referensi (Mendeley/Zotero); kaidah penulisan kutipan langsung, kutipan tidak langsung, dan nama pengarang mengikuti Pedoman Skripsi FEB Bab B.11.
- Tabel dan gambar diberi nomor urut per bab beserta sumber dan dirujuk secara eksplisit dalam teks; judul tabel diletakkan di atas tabel, judul gambar di bawah gambar.
- Ketentuan tambahan luaran non-dokumen: *dashboard*, *prototipe*, atau sistem wajib disertai tautan repositori/demo yang dapat diakses tim penguji, dokumentasi visual (tangkapan layar) pada lampiran, serta pencantuman lisensi/atribusi pustaka (*library*) dan kerangka kerja (*framework*) pihak ketiga yang digunakan.

BAB VIII STANDAR LUARAN DAN VALIDASI

8.1 Luaran Wajib per Jalur Tugas Akhir

Jalur	Luaran Wajib	Instrumen Validasi
Business Analytic Project	*Dashboard Business Intelligence* interaktif + laporan analitik taktis	Uji akurasi model/analisis, umpan balik mitra, konsistensi data
Digital Consulting Project	*Digital Strategy Blueprint* + bukti implementasi di mitra	*Digital maturity assessment*, umpan balik dan surat keterangan mitra
Digital Innovation/Startup	*Minimum Viable Product (MVP) + Pitch Deck*	*System Usability Scale* (SUS), tingkat konversi, uji fungsional
Riset Akademik	Artikel ilmiah/skripsi	Uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji kualitas data/model statistik

8.2 Instrumen Validasi Artefak Digital

- *System Usability Scale* (SUS): kuesioner 10 item terstandar untuk mengukur persepsi kebergunaan (usability) suatu produk digital; skor minimal kelulusan ditetapkan oleh Program Studi (rekomendasi umum: skor di atas 68 dikategorikan “di atas rata-rata”).
- *Conversion rate*: proporsi pengguna yang melakukan tindakan yang diinginkan (mis. transaksi, pendaftaran) dibandingkan total pengguna/pengunjung.
- Analisis retensi pengguna: tingkat keberlanjutan penggunaan produk digital dalam periode waktu tertentu.
- Uji fungsional dan uji kelayakan teknis: memastikan artefak digital (aplikasi/*dashboard*/prototipe) berjalan sebagaimana dirancang.

8.3 Standar Publikasi

Sejalan dengan CPL Program Studi, mahasiswa didorong untuk menghasilkan luaran publikasi ilmiah yang diakui secara nasional maupun internasional, antara lain dalam bentuk artikel pada jurnal nasional terakreditasi Sinta, prosiding seminar nasional/internasional, atau policy brief bagi mitra pemerintah desa/UMKM. Ketentuan lebih lanjut mengenai insentif dan mekanisme publikasi diatur dalam kebijakan tersendiri oleh Program Studi.

Publikasi ilmiah menjadi salah satu prasyarat pengambilan ijazah, konsisten dengan Pedoman Skripsi FEB Bab D.2. Mahasiswa berkedudukan sebagai penulis utama (*first author*) dan berhak mencantumkan dosen pembimbing sebagai penulis pendamping (*co-author*); penentuan penulis korespondensi (*corresponding author*) disepakati bersama antara mahasiswa dan pembimbing.

8.4 Pemeriksaan Kemiripan Naskah (Plagiarisme)

Naskah Tugas Akhir wajib bebas dari plagiarisme, baik disengaja maupun tidak disengaja, mengikuti definisi dan ketentuan pada Pedoman Skripsi FEB Bab D.1 serta Peraturan Rektor Universitas Kuningan Nomor 618/UNIKU/KNG/KM/2017 tentang Kode Etik Mahasiswa. Ketentuan pemeriksaan kemiripan naskah adalah sebagai berikut:

- Batas kemiripan (*similarity index*) maksimal 30% per bab, diperiksa menggunakan aplikasi cek plagiarisme yang ditunjuk Program Studi/riset center Fakultas.
- Hasil pemeriksaan diketahui dan disahkan oleh Dekanat sebelum mahasiswa diperkenankan mengikuti Sidang/Ujian Tugas Akhir.
- Untuk luaran non-dokumen (*source code*, purwarupa), keaslian karya turut mencakup kejelasan atribusi terhadap pustaka pihak ketiga sebagaimana diatur pada Bab X.4 pedoman ini.
- Pelanggaran plagiarisme dikenakan sanksi administratif dan akademik sebagaimana diatur pada Bab X.4 pedoman ini dan Bab E Pedoman Skripsi FEB.

BAB IX PROSEDUR PENGAJUAN, PEMBIMBINGAN, DAN UJIAN

Persyaratan Akademik dan Administratif. Sebelum mengajukan topik Tugas Akhir, mahasiswa wajib memenuhi persyaratan akademik dan administratif berikut, selaras dengan Pedoman Skripsi FEB Bab B.3 dan Bab C.2:

- Telah menempuh mata kuliah Metodologi Penelitian dan mata kuliah konsentrasi, serta memenuhi jumlah SKS minimal sebagaimana diatur dalam struktur Kurikulum OBE 2024 Program Studi.
- Memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,75, selaras dengan ketentuan umum Fakultas.
- Telah melunasi biaya bimbingan Tugas Akhir sebagai prasyarat penerbitan Surat Keputusan (SK) Bimbingan.
- Memenuhi skor Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) sesuai ketentuan Universitas Kuningan.
- Terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada semester berjalan, dibuktikan dengan Formulir Rencana Studi (FRS).

9.1 Alur Pengajuan Topik dan Dosen Pembimbing

1. Mahasiswa mengidentifikasi minat topik berdasarkan salah satu dari lima klaster penelitian Program Studi (Bab IV) dan menentukan jalur Tugas Akhir yang sesuai (Bab V).
2. Mahasiswa mengajukan judul dan sinopsis singkat (masalah, jalur, klaster, dan mitra jika ada) kepada Koordinator Tugas Akhir Program Studi.
3. Koordinator Tugas Akhir/Dewan Bimbingan Tugas Akhir menilai kelayakan topik berdasarkan kriteria relevansi terhadap klaster *roadmap*, urgensi, kelayakan untuk dikerjakan (kedalaman masalah, waktu, akses, dan biaya), keaslian, kemanfaatan bagi Program Studi/mitra, serta ketersediaan sumber daya, sejalan dengan kriteria kelayakan judul pada Pedoman Skripsi FEB Bab A.2.f, kemudian memetakan kesesuaian topik dengan peta kompetensi dosen dan menetapkan dosen pembimbing.
4. Mahasiswa dan dosen pembimbing menyepakati rencana kerja dan jadwal pembimbingan.

5. Program Studi mengusulkan penetapan dosen pembimbing kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis untuk diterbitkan Surat Keputusan (SK) Bimbingan, sejalan dengan Pedoman Skripsi FEB Bab A.2.g.

9.2 Proses Pembimbingan

- Pembimbingan dilakukan secara terjadwal dan terdokumentasi melalui kartu/log bimbingan (mencakup tanggal, materi bimbingan, dan catatan perbaikan).
- Minimal jumlah pertemuan bimbingan ditetapkan oleh Program Studi dan tercantum pada Buku Pedoman Akademik Fakultas.
- Dosen pembimbing memastikan keselarasan topik dengan roadmap penelitian dan tiga pilar rigoritas akademik (Bab III.5) sejak tahap awal.
- Tugas Akhir dibimbing oleh dua orang dosen pembimbing, yaitu Pembimbing I dan Pembimbing II, dengan kualifikasi akademik minimal S2 dan jabatan fungsional minimal Lektor untuk Pembimbing I serta Asisten Ahli untuk Pembimbing II, sesuai bidang keilmuan/klaster topik, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab B.7.
- Pembimbing I bertanggung jawab atas kebenaran substansi keilmuan, meliputi kesesuaian judul, rumusan masalah, ketepatan metode/tahapan Design Thinking, dan pemecahan masalah yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- Pembimbing II membantu ketepatan metodologi dan teknis pengembangan luaran digital (*dashboard*, prototipe, *blueprint*) serta memastikan kesesuaian sistematika penulisan naskah Tugas Akhir.
- Dosen pembimbing ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan.

9.3 Seminar Proposal

Seminar proposal dilaksanakan setelah mahasiswa menyelesaikan Bab I sampai dengan Bab III (atau bagian setara pada jalur non-riset akademik), dengan fokus penilaian pada kejelasan masalah (tahap *Empathize–Define*), kesesuaian metodologi, dan kelayakan rencana kerja/mitra.

- Seminar bersifat terbuka dan dihadiri satu orang dosen pembimbing serta dua orang dosen penelaah dengan kualifikasi minimal S2 dan jabatan fungsional minimal Lektor, relevan dengan klaster/jalur topik, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab B.7–B.8.

- Mahasiswa calon peserta seminar wajib menghadiri dan membuat rangkuman Seminar Proposal/Sidang Tugas Akhir mahasiswa lain minimal 10 kali, dibuktikan dengan kartu keikutsertaan seminar.
- Nilai kelulusan Seminar Proposal minimal B (skala 69, lihat Tabel 9.1), dengan komponen penilaian meliputi kemampuan pemaparan, kejelasan masalah hasil tahap *Empathize–Define*, kesesuaian metodologi/kerangka *Design Thinking*, dan kelayakan rencana kerja/mitra.
- Hasil Seminar Proposal terdiri atas tiga kategori: (1) diterima tanpa perbaikan; (2) diterima dengan perbaikan; atau (3) ditolak, sehingga mahasiswa wajib mengajukan topik baru.

Tabel 9.1 Skala Nilai Ujian Tugas Akhir
(Seminar Proposal, Seminar Kemajuan, dan Sidang)

Skala Nilai	Nilai Angka	Nilai Huruf
81 – 100	4,0	A
75 – 80	3,5	AB
69 – 74	3,0	B
63 – 68	2,5	BC
57 – 62	2,0	C
51 – 56	1,5	CD
45 – 50	1,0	D
0 – 44	0	E

Skala nilai ini digunakan secara konsisten pada Seminar Proposal, Seminar Kemajuan, dan Sidang/Ujian Tugas Akhir, mengacu pada Pedoman Skripsi FEB Tabel B.1 dan Tabel C.1.

9.4 Seminar Kemajuan (*Milestone Test*)

Bagi seluruh jalur, setelah tahap pengembangan solusi (*Ideate–Prototype*) selesai dan sebelum Sidang/Ujian Tugas Akhir, mahasiswa wajib melaksanakan Seminar Kemajuan untuk menilai kesiapan luaran/artefak (*dashboard*, MVP, *blueprint*, atau naskah hasil) sebelum diujikan pada sidang akhir, setara dengan Seminar Hasil Penelitian (SHP) pada Pedoman Skripsi FEB Bab C.5.

- Seminar Kemajuan dihadiri satu orang dosen pembimbing dan satu orang dosen penelaah, dengan tugas penelaah menilai kesesuaian antara masalah, kerangka Design Thinking, metodologi, hasil uji tahap Test, dan referensi.
- Nilai kelulusan Seminar Kemajuan minimal B (skala pada Tabel 9.1).
- Hasil akhir Seminar Kemajuan berupa status layak atau belum layak untuk diajukan ke Sidang/Ujian Tugas Akhir.

9.5 Sidang/Ujian Tugas Akhir

Sidang Tugas Akhir dilaksanakan setelah seluruh tahapan penelitian/proyek (termasuk tahap *Prototype* dan *Test*) selesai dan telah disetujui oleh dosen pembimbing. Mahasiswa wajib mempresentasikan dokumen Tugas Akhir beserta luaran/artefak yang dihasilkan (*dashboard*, prototipe, *blueprint*, atau naskah ilmiah) secara langsung di hadapan tim penguji.

- Persyaratan akademik dan administratif: telah lulus seluruh mata kuliah selain Tugas Akhir sesuai kurikulum yang berlaku; IPK minimal 2,75; memenuhi skor TAK; naskah/luaran telah disetujui tertulis oleh kedua pembimbing; telah dinyatakan layak pada Seminar Kemajuan; serta bebas plagiarisme (hasil cek kemiripan naskah maksimal 30% per bab, lihat Bab VIII.4), selaras dengan Pedoman Skripsi FEB Bab C.8.
- Tim penguji berjumlah tiga orang, terdiri atas satu orang pembimbing sebagai Ketua Penguji dan dua orang dosen lain sebagai anggota, dengan kualifikasi minimal S2 dan jabatan fungsional minimal Lektor, relevan dengan jalur/klaster topik, ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab C.9.
- Sidang dilaksanakan secara tertutup dengan durasi 60–120 menit per mahasiswa, dengan alokasi waktu indikatif sebagaimana Tabel 9.2.
- Hasil sidang dinyatakan dalam Yudisium dengan tiga kategori: (1) lulus tanpa revisi; (2) lulus dengan revisi; atau (3) tidak lulus. Batas waktu revisi paling lama satu bulan sejak pelaksanaan ujian; apabila melewati batas waktu tanpa persetujuan tertulis seluruh pembimbing, kelulusan dibatalkan dan mahasiswa wajib menempuh ujian ulang, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab C.8.d.8.

Tabel 9.2 Alokasi Waktu Ujian Sidang/Ujian Tugas Akhir

No	Kegiatan	Rentang Waktu
1	Pembukaan	3 – 5 menit
2	Pemaparan Luaran/Artefak Tugas Akhir	10 – 20 menit
3	Tanya Jawab Penguji I	15 – 30 menit

No	Kegiatan	Rentang Waktu
4	Tanya Jawab Penguji II	15 – 30 menit
5	Tanya Jawab Ketua Penguji/Pembimbing	15 – 30 menit
6	Penutup	2 – 5 menit

9.6 Kriteria Penilaian

Penilaian Tugas Akhir menggunakan rubrik berbasis tiga pilar rigoritas akademik yang berlaku untuk seluruh jalur, dengan pembobotan indikatif sebagai berikut (dapat disesuaikan oleh Program Studi):

Pilar Penilaian	Bobot Indikatif	Indikator Utama
Methodological Rigor	35%	Ketepatan rumusan masalah, kesesuaian metode dengan pertanyaan penelitian, kualitas data dan analisis, konsistensi antar-bab
Technological Feasibility	30%	Fungsionalitas dan keandalan artefak digital, kesesuaian teknologi dengan masalah, kualitas hasil uji teknis/usability
Business Viability	25%	Kejelasan nilai bisnis/dampak, kelayakan model bisnis atau rekomendasi strategis, potensi keberlanjutan dan skalabilitas
Komunikasi Ilmiah	10%	Kejelasan penulisan, kualitas presentasi, dan kemampuan menjawab pertanyaan penguji

Nilai akhir Sidang/Ujian Tugas Akhir dihitung dengan menggabungkan nilai pembimbing dan nilai tim penguji, mengikuti formula pada Pedoman Skripsi FEB Bab C.10.c:

$$q = \frac{3r + 2s}{5}$$

dengan r adalah nilai rata-rata tim penguji (dihitung dari rubrik empat komponen pada tabel di atas) dan s adalah nilai rata-rata Pembimbing I dan Pembimbing II. Nilai kelulusan Sidang/Ujian Tugas Akhir minimal B (skala pada Tabel 9.1). Peserta yang memperoleh nilai di bawah B dinyatakan tidak lulus dan diberikan kesempatan mengulang sidang sesuai ketentuan Program Studi.

9.7 Monitoring Pembimbingan

Program Studi melakukan monitoring pembimbingan secara periodik untuk menjamin ketepatan waktu dan kualitas Tugas Akhir, sekurang-kurangnya melalui: (1) pertemuan koordinasi antara Program Studi, dosen pembimbing, dan mahasiswa minimal dua kali dalam

satu semester; (2) pemantauan kartu/log bimbingan; dan (3) pemberian solusi bagi mahasiswa yang mengalami kendala penyelesaian Tugas Akhir, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab C.14.

9.8 Penyelesaian Administrasi

Setelah dinyatakan lulus dan menyelesaikan revisi, mahasiswa wajib: (1) menyerahkan naskah Tugas Akhir final beserta *soft file* kepada Program Studi, dosen pembimbing, dan Perpustakaan Universitas Kuningan, termasuk mengunggah ke repositori institusi (RAMA); dan (2) menyerahkan luaran/artefak digital berupa *source code*, tautan repositori, atau berkas prototipe/dashboard sesuai jalur yang ditempuh, mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab C.13.

BAB X PERAN DOSEN PEMBIMBING DAN DOSEN PENGUJI

10.1 Peran Dosen Pembimbing

- Memastikan topik yang diajukan mahasiswa selaras dengan roadmap dan klaster penelitian Program Studi.
- Membimbing mahasiswa menjaga keseimbangan antara aspek teknis dan strategis, agar Tugas Akhir tidak bergeser menjadi skripsi murni Teknik Informatika yang kehilangan substansi nilai bisnisnya, maupun sebaliknya menjadi kajian bisnis tanpa landasan teknologi yang memadai.
- Memantau proses pembimbingan agar setiap tahapan *Design Thinking* (*Empathize–Define–Ideate–Prototype–Test*) didasarkan pada data lapangan, bukan asumsi subjektif mahasiswa.
- Kualifikasi Dosen Pembimbing: minimal berpendidikan S2 dengan jabatan fungsional minimal Lektor untuk Pembimbing I dan Asisten Ahli untuk Pembimbing II, memiliki kompetensi relevan dengan klaster/jalur topik mahasiswa, dan ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan — mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab B.7.

10.2 Peran Dosen Penguji dalam Menjaga Rigoritas

- Menghindari “jebakan kulit luar” (*surface-level trap*): memastikan mahasiswa tidak hanya membuat mockup visual tanpa disertai analisis kelayakan bisnis atau validasi empiris yang memadai.
- Menjaga keseimbangan teknis dan strategis: memastikan skripsi/Tugas Akhir tidak kehilangan substansi nilai bisnisnya meskipun memuat komponen teknologi yang kuat.
- Menilai konsistensi antara tahapan *Empathize–Define* (data lapangan) dengan *Ideate–Prototype–Test* (solusi dan validasi), sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar berangkat dari masalah nyata.
- Kualifikasi Dosen Penguji: minimal berpendidikan S2 dengan jabatan fungsional minimal Lektor, relevan dengan tema/jalur Tugas Akhir mahasiswa, dan ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan — mengacu Pedoman Skripsi FEB Bab C.9.
- Susunan tim penguji terdiri atas Ketua Penguji (dijabat oleh Pembimbing) dan dua orang Anggota Penguji. Ketua Penguji bertugas memimpin dan mengarahkan pelaksanaan ujian, memberikan peringatan/sanksi akademik bila ditemukan indikasi plagiarisme, serta membuat laporan tertulis hasil ujian. Anggota Penguji bertugas mengajukan

pertanyaan yang terfokus pada substansi Tugas Akhir, memberikan koreksi tertulis, dan memberi penilaian atas presentasi, substansi, dan kualitas luaran.

10.3 Menjawab Kritik Umum terhadap Standar Tugas Akhir Baru

Dalam implementasinya, penerapan standar Tugas Akhir berbasis Design Thinking dan jalur yang terdiversifikasi ini kerap menghadapi sejumlah kritik. Berikut posisi resmi Program Studi dalam menjawab kritik tersebut:

Kritik 1: "Metode ini tidak objektif karena tidak ada populasi, sampel, dan uji hipotesis statistik."

Objektivitas dalam riset *problem-oriented* dan *Design Thinking* tidak diukur dari keberadaan uji hipotesis statistik semata, melainkan dari kedisiplinan metodologis pada setiap tahapan: data kualitatif yang dikumpulkan secara sistematis (*Empathize*), sintesis data yang terstruktur menggunakan instrumen baku seperti *User Persona* dan *Customer Journey Map* (*Define*), serta validasi empiris menggunakan instrumen terstandar seperti *System Usability Scale* (Test). Pendekatan kuantitatif eksplanatif (uji hipotesis) tetap terbuka dan relevan digunakan pada jalur Riset Akademik apabila sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Kritik 2: "Tahap *Empathize* dan *Define* hanya mengobrol biasa, di mana letak metodologi ilmiahnya?"

Tahap *Empathize* setara dengan Bab I dan Bab III (Pendahuluan dan Metode), yang mewajibkan mahasiswa melakukan riset kualitatif formal, yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*) atau observasi partisipatif, dan bukan sekadar percakapan informal. Tahap Define mewajibkan pengolahan data mentah tersebut menggunakan instrumen ilmiah baku (*User Persona*, *Customer Journey Map*) untuk merumuskan *Core Problem* secara objektif, sehingga latar belakang masalah didasarkan pada sintesis data, bukan opini subjektif mahasiswa.

Kritik 3: "Ini Program Studi Bisnis Digital, mengapa Tugas Akhirnya membuat desain aplikasi? Bukankah ini pekerjaan mahasiswa Teknik Informatika?"

Perbedaannya terletak pada penekanan penilaian. Pada Tugas Akhir Bisnis Digital, artefak digital (prototipe/aplikasi) bukan tujuan akhir, melainkan alat pembuktian solusi atas masalah bisnis. Bobot penilaian tetap menempatkan *Business Viability* dan *Methodological Rigor* secara setara dengan *Technological Feasibility* (lihat Bab IX.6), sehingga dosen penguji wajib menjaga agar Tugas Akhir tidak bergeser menjadi murni proyek rekayasa perangkat lunak tanpa substansi bisnis, sebagaimana ditegaskan pada Bab X.2.

10.4 Etika, Pelanggaran, dan Sanksi

Etika penyusunan, jenis pelanggaran, dan sanksi bagi mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital mengikuti sepenuhnya ketentuan Bab E Pedoman Skripsi FEB Uniku Tahun 2023 dan Peraturan Rektor Universitas Kuningan Nomor 618/UNIKU/KNG/KM/2017 tentang Kode Etik Mahasiswa, mencakup:

- Kejujuran akademik: karya merupakan hasil karya sendiri, referensi dicantumkan sesuai ketentuan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI), dan disusun sesuai ketentuan yang berlaku.
- Keterbukaan terhadap kritik dan masukan demi peningkatan kualitas Tugas Akhir.
- Tidak memaksa atau merugikan subjek penelitian/mitra, serta menjaga kerahasiaan data pengguna dan mitra kecuali atas izin yang bersangkutan.
- Sanksi pelanggaran administratif (teguran tertulis, penundaan ujian, penyusunan ulang) dan pelanggaran akademik (pembatalan Tugas Akhir, skorsing, hingga pemberhentian sebagai mahasiswa) mengikuti ketentuan Pedoman Skripsi FEB Bab E.2.

Program Studi Bisnis Digital menambahkan ketentuan etika khusus untuk luaran berbasis teknologi sebagai berikut:

- Keaslian *source code* dan artefak digital wajib dinyatakan, termasuk pencantuman lisensi/atribusi atas pustaka (*library*), templat, atau kerangka kerja (*framework*) pihak ketiga yang digunakan.
- Penggunaan data pihak ketiga (API, data mitra, hasil *web scraping*) wajib mencantumkan sumber dan izin akses, serta memenuhi ketentuan perlindungan data pribadi yang berlaku.
- Penggunaan alat bantu kecerdasan buatan generatif (*generative* AI) dalam penyusunan naskah maupun pengembangan artefak wajib dicantumkan secara transparan pada bagian metodologi atau lampiran, sesuai arahan dosen pembimbing.

BAB XI PENUTUP

11.1 Simpulan

- Mahasiswa Bisnis Digital harus menjadi *problem solver* yang mampu memahami kebutuhan pengguna dan memanfaatkan data serta teknologi dalam menyelesaikan masalah bisnis nyata.
- *Design Thinking* merupakan jembatan utama yang menghubungkan penelitian akademik dengan inovasi bisnis digital yang nyata, tanpa mengorbankan rigoritas ilmiah.
- Tujuan akhir Tugas Akhir Program Studi Bisnis Digital adalah menghasilkan solusi bernilai bagi organisasi, masyarakat, dan ekosistem digital global, sejalan dengan visi Program Studi tahun 2035.

“Inovasi dimulai dari empati, diwujudkan melalui teknologi.”

11.2 Ketentuan Peninjauan

Pedoman ini bersifat dinamis dan akan ditinjau ulang secara berkala, sekurang-kurangnya setiap dua tahun atau sewaktu-waktu apabila terdapat perubahan kebijakan nasional, perkembangan keilmuan Bisnis Digital, atau hasil evaluasi implementasi di lapangan, melalui rapat Program Studi bersama Gugus Penjaminan Mutu Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan.

11.3 Ketentuan Penutup

Hal-hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan ditetapkan kemudian melalui keputusan Ketua Program Studi S1 Bisnis Digital bersama pimpinan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan. Pedoman ini berlaku sejak tanggal ditetapkan bagi seluruh mahasiswa yang menempuh Tugas Akhir pada Program Studi S1 Bisnis Digital.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Ringkasan Alur Perencanaan Tugas Akhir

Langkah	Aktivitas	Rujukan Bab
1	Menetapkan Klaster Penelitian	Bab IV
2	Menetapkan Jalur Tugas Akhir	Bab V
3	Memenuhi Persyaratan Akademik & Administratif	Bab IX (awal)
4	Mengajukan Judul dan Dosen Pembimbing	Bab IX.1
5	Menyusun Proposal (*Empathize–Define*)	Bab VI.4, Bab VII
6	Seminar Proposal	Bab IX.3
7	Pengembangan Solusi (*Ideate–Prototype*)	Bab VI.4
8	Validasi/Pengujian (*Test*)	Bab VIII
9	Seminar Kemajuan (*Milestone Test*)	Bab IX.4
10	Sidang/Ujian Tugas Akhir	Bab IX.5–9.6
11	Monitoring dan Penyelesaian Administrasi	Bab IX.7–9.8

Lampiran 2. Contoh Topik Tugas Akhir per Klaster

Digital Marketing & E-Commerce

- Analisis Perilaku Konsumen dalam Konversi Social Commerce pada UMKM Kuliner di Kabupaten Kuningan
- Rancangan Ekosistem *E-Commerce* Berkelanjutan bagi Sentra Batik Kuningan

Digital Entrepreneurship

- Inkubasi Startup Digital Berbasis Potensi Wisata Desa di Kabupaten Kuningan

Fintech dan Literasi Keuangan Digital

- Analisis Perilaku Generasi Z dalam Penggunaan Layanan *Paylater* dan Implikasinya terhadap Literasi Keuangan
- Pengembangan Model Fintech Syariah untuk Pemberdayaan Ekonomi Komunitas

Business Data Analytics

- *Dashboard Business Intelligence* untuk Prediksi Perilaku Konsumen pada *Platform E-Commerce* UMKM

Teknologi untuk Pemberdayaan Masyarakat (*Smart Village*)

- *Digital Strategy Blueprint* untuk Digitalisasi UMKM Pedesaan Berbasis Konsep Smart *Village*

Lampiran 3. Struktur Digital Business Model Canvas (Referensi Tahap *Ideate*)

Komponen	Deskripsi Singkat
Customer Segments	Segmen pengguna/pelanggan yang dituju
Value Propositions	Nilai/solusi digital yang ditawarkan
Channels	Kanal digital untuk menjangkau pengguna
Customer Relationships	Cara membangun relasi dengan pengguna digital
Revenue Streams	Sumber pendapatan dari model bisnis digital
Key Resources	Sumber daya utama (data, teknologi, tim)
Key Activities	Aktivitas utama dalam menjalankan model bisnis
Key Partnerships	Mitra strategis (platform, penyedia teknologi, dsb.)
Cost Structure	Struktur biaya utama pengembangan dan operasional

Lampiran 4. Daftar Referensi Peraturan

- Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Pedoman dan Instrumen Akreditasi LAMEMBA.
- Dokumen Kurikulum OBE 2024 Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kuningan.
- Surat Keputusan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kuningan Nomor 2399.1/FEB-UNIKU/KNG/PP tentang Pedoman Penyusunan Usulan Penelitian dan Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Uniku Tahun 2023.
- Peraturan Rektor Universitas Kuningan Nomor 1645/Uniku-Kng/Pp/2023 tentang Pedoman Tugas Akhir di Universitas Kuningan.
- Peraturan Rektor Universitas Kuningan Nomor 618/UNIKU/KNG/KM/2017 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Kuningan.

Lampiran 5. Sumber Penyusunan Pedoman

Pedoman ini disusun berdasarkan Workshop Penyusunan Dokumen Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kuningan, dengan narasumber Refius Pradipta Setyanto (Dosen dan Tim Gugus Penjaminan Mutu FEB Universitas Jenderal Soedirman; Asesor LAMEMBA), yang membahas empat materi: (1) Membangun Standar Tugas Akhir Program Studi S1 Bisnis Digital di Era Transformasi Digital; (2) Tren Penelitian Bisnis Digital; (3) Metodologi Penelitian Bisnis Digital; dan (4) *Design Thinking* untuk Penelitian Bisnis Digital.

Lampiran 6. Rujukan Formulir dan Berita Acara

Untuk keperluan administratif (pengajuan judul, penilaian kelayakan judul, kartu/berita acara bimbingan, pendaftaran dan penilaian seminar/sidang, lembar pengesahan, hingga pernyataan otentisitas), mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital menggunakan formulir yang sama dengan yang tercantum pada Lampiran Pedoman Skripsi FEB Uniku Tahun 2023 (Formulir Ajuan Judul Skripsi, Formulir Penilaian Kelayakan Judul, Berita Acara Bimbingan Skripsi, Formulir Pendaftaran dan Format Penilaian Seminar Usulan Penelitian/Sidang Skripsi, Lembar Pengesahan Tim Penguji, dan Lembar Persetujuan Tim Pembimbing), dengan penyesuaian sebagai berikut:

- Kolom “Judul Skripsi” disesuaikan menjadi “Judul/Topik Tugas Akhir” dan dilengkapi keterangan Jalur Tugas Akhir (*Business Analytic Project/Digital Consulting Project/Digital Innovation-Startup*/Riset Akademik) serta Klaster Penelitian yang dipilih.
- Kolom penilaian pada formulir Seminar Usulan Penelitian dan Sidang Skripsi disesuaikan mengikuti rubrik tiga pilar rigoritas akademik (Methodological Rigor, Technological Feasibility, Business Viability) dan Komunikasi Ilmiah pada Bab IX.6 pedoman ini.
- Formulir Berita Acara Bimbingan ditambahkan kolom “Luaran/Artefak” untuk mendokumentasikan perkembangan *dashboard*, prototipe, *blueprint*, atau naskah yang dihasilkan pada setiap sesi bimbingan.