

RESEARCH ROADMAP

School of Information Systems, BINUS Graduate Program, School of Computing and Creative Arts, BINUS Online Learning

Department Of Information System, ISAA, BIT, Business Analytics, Master of Information Systems Management, Business Information System, Information System PJJ

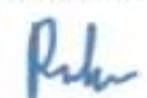
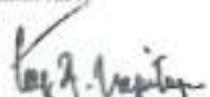
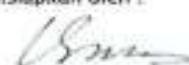
TOPIK	KELUARAN TAHUN		
	2023	2024	2025
05.1 The Industrial Internet of Things (IoT), Cybersecurity, and Additive Manufacturing	Implementasi IoT, dan kesiapan teknologi (readiness) di bidang manufaktur, pendidikan, kesehatan, dan lainnya		
	-Penelitian Tingkat Penerapan Teknologi (Readiness) di bidang Manufaktur, Pendidikan, dan Kesehatan. Meliputi, pemodelan pada skala data terbatas, dengan menggunakan alat simulasi, serta uji coba implementasinya pada kasus nyata secara terbatas.	Evaluasi ketercapaian penerapan hasil penelitian teknologi (readiness) di bidang Manufaktur, Pendidikan, dan Kesehatan, selanjutnya menemu-kenali hasil praktik, unsur kebaruannya, dan survai kepuasan pengguna hasilnya	Optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi, penelitian teknologi (readiness) di bidang Manufaktur, Pendidikan, dan Kesehatan sesuai bidang keilmuan prodi Sistem Informasi di masyarakat dan industri
	Computer Vision and Robotic Process Automation		
	●Computer Vision for Plate and Vehicle Recognition ●Robotic Process Automation for Education System and Auditing		
	Explore and analyze several educational system, processes and auditing that can be automated Design and develop bots to automate the educational processes and auditing	Test &evaluate algorithms for plate & vehicle recognition Revise and implement the algorithms in real application of plate and vehicle recognition as a product	Test and check the compliance of the robotic process automation for educational processes and auditing
	Implementasi IoT: Penerapan Smart Farming, IoT based Farming		
	IoT Set for Smart Farming	Experiment cycling for Lab Scale	Experiment on different crops
	Network security, mobile apps security, system security dan crypthography		
	- Penelitian tentang pengamanan dan pertahanan di lingkungan ICT. Meliputi pembuatan pemodelan, uji coba mekanisme dan implementasi pada kasus nyata skala terbatas	Evaluasi ketercapaian implementasi mekanisme pengamanan dan pertahanan, dan survai kepuasan pengguna hasilnya	Optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi implementasi mekanisme skala Terbatas pada pengamanan dan pertahanan
	Kecerdasan Buatan dalam peningkatan efisiensi (Computer Vision and Robotic Process Automation for for Education System and Auditing)		
Mengeksplorasi dan menganalisa proses dalam sistem edukasi dan audit yang dapat diotomatisasi	Merancang dan membangun otomasi proses robotik dalam proses sistem edukasi dan audit	Menguji dan mengevaluasi sistem otomasi proses robotik dalam proses sistem edukasi dan audit	
05.2 Artificial Intelligent & Autonomous Robot	Multimedia, Games Teknologi (Gamification) untuk peningkatan kualitas Learning in IS Subject , Pemodelan dan Analisisnya		
	Desain dan Implementasinya Perangkat Aplikasi Gamification Learning in IS Subject, disesuaikan perkembangan teknik pembelajaran yang terbaru	Melakukan evaluasi hasil implementasi dengan Learning analytics including gamification in learning, untuk menemukan praktik terbaik, dan unsur kebaruannya	optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi, terhadap standar teknik pembelajaran menggunakan teknik dan metoda yang baru
	Gamification penanggulangan adiksi pada internet dan smartphone dan peningkatan produktivitas		
Pembuatan dan Penyempurnaan produk dan tersosialisasi pada level provinsi serta satu proseding konfrensi ilmiah	Uji coba dan evaluasi hasil pembuatan produk di tingkat wilayah (propinsi) untuk menemukan praktik baru, atau unsur kebaruannya, mendiseminasikan dalam forum ilmiah internasional	Mengusulkan kebijakan yang berkaitan dengan penanggulangan adiksi pada internet yang dapat didisiminasikan di tingkat lebih luas (nasional)	

TOPIK	KELUARAN TAHUN		
	2023	2024	2025
05.2 Artificial Intelligent & Autonomous Robot	Sistem Peramalan Cerdas		
	Mengidentifikasi dan menganalisa data berbagai sektor (financial) secara fundamental dan teknikal	Mengembangkan sistem peramalan cerdas dan akurat dengan mengenali berbagai fitur-fitur penting dalam analisa data runtun waktu dan analisa sentimen berbasis komputasi cerdas	Menguji dan mengevaluasi sistem peramalan cerdas dan akurat dengan mengenali berbagai fitur-fitur penting dalam analisa data runtun waktu dan analisa sentimen berbasis komputasi cerdas
05.3 Horizontal and Vertical System Integration:	Research terintegrasi antara aplikasi, database, infrastruktur pada platform desktop maupun mobile untuk meningkatkan kualitas pemerintahan, bisnis, dan layanan umum. Pengembangannya pada tingkat Enterprise Solution, Human Computer Interaction, diutamakan pada pengembangan Enterprise Architecture untuk lingkungan Pemerintahan, serta Pemodelan CRM di Pemerintahan.		
	Desain dan Uji Model Aplikasi terintegrasi database, dan infrastruktur pada platform desktop maupun mobile untuk meningkatkan kualitas pemerintahan, bisnis, dan layanan umum	Penerapan model yang diimplementasikan pada kasus nyata secara terbatas, pada lingkungan pemerintahan, industri, maupun layanan umum, selanjutnya menemukan hal baik, ataupun yang terbaru untuk pengembangan lebih lanjut	Melakukan optimalisasi aplikasi yang telah diujicoba dan diimplementasikan secara terbatas, agar dapat mendukung kinerja organisasi atau penggunaannya
	Pengembangan dan penerapan aplikasi E-Commerce & E-business termasuk e-CRM, e-SCM, e-Gov, All about e-Learning/Distance Learning; Cloud Computing Adoption model for UMKM/SME, Integrasi Aplikasi pada UMKM, serta Emerging Technologies to Support Aging Population		
	- Desain Aplikasi E-Commerce & E-business, MIS pada umumnya, Business intelligence, All about e-learning/distance Learning; Integrasi Aplikasi pada UMKM, IS Strategy - Model Adopsi Cloud computing for UMKM/SME, Integrasi Aplikasi pada UMKM, Emerging Technologies to Support Aging population	Uji coba dan Evaluasi Penerapan Aplikasi E-Commerce & E-business, MIS pd umumnya, Business intelligence, e-learning/ distance Learning; IS Strategy dan Integrasi Aplikasi pada UMKM khususnya terkait analisis investasi SI/TI.	optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi, terhadap standar kinerja organisasi maupun individu pengguna aplikasinya
	Penelitian tentang Penerimaan Teknologi(TAM) / IS Adoption, Blockchain, Cloud Technology Adoption for SME, serta Technology Risk		
	Penelitian pada Bidang Usaha dengan skala terbatas dan Pemodelan yang telah terintegrasi dengan alat simulasi	Evaluasi hasil penelitian pemodelan yang telah terintegrasi dengan alat simulasi, untuk menemukan praktik terbaik dalam adopsi teknik-teknik TAM, Blockchain, Technology Risk, Fintech, dan Social Media	Mengembangkan prototip yang terotomasi berdasarkan pemodelan yang telah diujicoba dan berbasis alat simulasi pada adopsi teknik-teknik TAM, Blockchain, Technology Risk, Fintech dan Social Media
	Rancangan tata kelola industri & pemerintahan: Pengembangan Aplikasi SI/TI pendukung good governance, e-business, dan e-commerce di sektor industri & pemerintahan		
	Pemodelan Aplikasi SI/TI pendukung good governance, reformasi birokrasi, e-health, dan layanan publik di sektor pemerintahan yang ramah lingkungan	Uji coba penerapan Model dan perubahan proses bisnis dan layanan publik sektor industri dan pemerintahan melalui proses Business Process Reengineering (BPR)	optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi penerapan model, terhadap standar kinerja reformasi birokrasi, e-health, dan layanan publik di sektor pemerintahan
	BPR/BPM administrasi pemerintah dan proses bisnis perusahaan, dampak implementasi SI/TI (IT valuation) dan organization culture		
	- BPR/BPM administrasi pemerintah dan proses bisnis perusahaan. - Model dan perubahan proses bisnis dan layanan publik sektor industri dan pemerintahan	Implementasi dan evaluasi penerapan Model dan perubahan proses bisnis dan layanan publik sektor industri dan pemerintahan melalui proses Business Process Reengineering (BPR/BPM)	optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi penerapan model optimalisasi terhadap standar kinerja layanan publik sektor industri dan pemerintahan
	Pengembangan dan penerapan aplikasi otomasi perkantoran, kegiatan operasional, management document, dan layanan publik		
	Penyempurnaan hasil pengembangan aplikasi otomasi perkantoran, kegiatan operasional, management document, dan layanan publik	Menemukan praktik baik, atau yang terbaru dari hasil implementasi aplikasi otomasi perkantoran, kegiatan operasional, management document, dan layanan publik	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) pada kasus nyata secara terbatas dari hasil implementasi aplikasi otomasi perkantoran, kegiatan operasional, management document, dan layanan publik

TOPIK	KELUARAN TAHUN		
	2023	2024	2025
05.3 Horizontal and Vertical System Integration:	Penelitian Terapan Dasar dalam UX in Digital Business, User experience in digital business, Social Learning, Human Computer Interaction, FinTech		
	- Desain aplikasi berbasis User Experiences, Social Learning, dan Human Computer Interaction - Penerapan dan evaluasi aplikasi berbasis User Experiences, Social Learning, dan Human Computer Interaction	Melakukan pengendalian hasil Evaluasi aplikasi yang telah diujicoba/diterapkan, untuk menemukan praktik baik, juga hal-hal terbaru untuk kebutuhan pengembangan aplikasi lebih lanjut	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyesuaian) berdasarkan hasil evaluasi penerapan aplikasi berbasis User Experiences, Social Learning, dan Human Computer Interaction
	Penelitian Terapan Dasar: Pengembangan SI/TI dalam e-Learning untuk Peningkatan daya saing SDM		
	Model penelitian e-learning	Publikasi paper pada Journal Internasional bereputasi	Perancangan dan implementasi aplikasi sistem E-learning
05.4 Big Data Analytics and Cloud Computing	Proses data mining, big data analysis, spatial data dan GIS dalam peningkatan kinerja dalam bidang ekonomi, pertanian, transportasi, humaniora dan pertahanan; Pengolahan dan Analisa Bahasa dan text; Statistical data analysisnya		
	Process Mining		
	Menganalisa data berbasis kejadian untuk kasus nyata yang terbatas dan memodelkan dengan menggunakan algoritma <i>process mining</i> yang fundamental	Mengevaluasi hasil model-model proses yang dihasilkan untuk menemukan dan mendapatkan model proses yang terbaik, yang merepresentasikan kondisi nyata yang lebih detail	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyesuaian) model proses terbaik yang sesuai dengan kondisi nyata dan mempersiapkan implementasi dalam lingkungan nyata
	Big data dan data mining, perancangan database tabular, spatial, Knowledge mendukung aplikasi SIG, KMS, dan Business Intelligence		
	Computational Intelligence for Tsunami Early Warning System		
	Menganalisa data-data yang diperlukan dan memodelkan kejadian tsunami dengan menggunakan pemodelan 3D numerik berbasis fisik	Membangun model berbasis data dengan menggunakan komputasi cerdas yang terintegrasi dengan model 3D numerik berbasis fisik	Mengevaluasi hasil pemodelan 3D numerik berbasis fisik dan pemodelan berbasis data dengan menggunakan komputasi cerdas yang menghasilkan sistem peringatan dini tsunami yang handal dan akurat
	Penelitian pengembangan metode dalam menjaga keaslian data dengan menggunakan pendekatan blockchain yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang		
	Pemodelan dan implementasi blockchain pada kasus nyata secara terbatas	Model yang telah terintegrasi dengan alat simulasi Evaluasi penggunaan model dari hasil implementasi blockchain menemukan praktik terbaik, dan yang terbaru pada kasus nyata secara terbatas	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyesuaian) berdasarkan hasil evaluasi model yang akan diimplementasikan pada kasus nyata secara terbatas
	Data Analytics and Business Intelligence		
	Mengeksplorasi aplikasi data analytics and business intelligence di berbagai bidang (edukasi, pandemik, kebencanaan, bisnis) dan menganalisa data yang diperlukan untuk proses data preparation, ETL and warehousing	Mengembangkan data analytics dan business intelligence untuk pengambilan keputusan yang akurat dan cepat untuk berbagai bidang (edukasi, pandemik, kebencanaan, bisnis)	Menguji dan mengevaluasi data analytics and business intelligence untuk siap beroperasi dengan berbagai dukungan infrastruktur, seperti cloud computing dan parallel computing
Advanced Time Series Forecasting Using Chaos Theory			
Identify and analyze a number of chaotic phenomena using various methods	Develop algorithms and build chaotic models for advanced time series forecasting	Test and evaluate algorithms and chaotic models for advanced time series forecasting	

TOPIK	KELUARAN TAHUN		
	2023	2024	2025
05.4 Big Data Analytics and Cloud Computing	Big data dan data mining, perancangan database tabular, spatial, Knowledge mendukung aplikasi SIG, KMS, dan Business Intelligence		
	Business Intelligence and Analytics as a Decision Support System for Tsunami		
	Desain Business Intelligence and Analytics as a Decision Support System for Tsunami	Build BI for tsunami model and prediction & analytics	Implement DSS for tsunami in real application
05.7 Information Technology Strategic Planning for Responsible Consumption and Production	Perencanaan Strategi SI/TI dengan berbagai pendekatan metodologi (TOGAF, EA, ISO, DoDAF) dan pendekatan berbasis ramah lingkungan		
	Blue print rencana SI/TI dengan metodologi Enterprise Architecture Analisis pemanfaatan SI/TI dengan metodologi Enterprise Architecture	Evaluasi hasil pemanfaatannya, untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan pemanfaatan Blue print rencana SI/TI yg berbasis ramah lingkungan (green ICT)	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyelarasan) berdasarkan hasil evaluasi pemanfaatan Blue print rencana SI/TI yg berbasis ramah lingkungan (green ICT)
	Penerapan KMS untuk Business Startup dari sisi Teknologi Monitoring pada Business StartUp		
	Desain Aplikasi Knowledge Management Systems (KMS) untuk Bisnis pada umumnya dan untuk Business Startup	Melaksanakan evaluasi Dampak Penerapan Aplikasi KMS, untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan dengan implementasi hasil penelitian ke Bisnis / Business Startup, termasuk survei kepuasan pengguna	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyelarasan) berdasarkan hasil evaluasi Dampak Penerapan Aplikasi KMS pada Bisnis / Business Startup
	Penyusunan Blueprint SI/TI, dan Aktif dalam membantu proses implementasi Layanan Satu Data Nasional dan Sistem Pemerintahan Berbasis Digital.		
	Penyusunan Blueprint Layanan Satu Data Nasional dan Sistem Pemerintah Berbasis Digital	Eksekusi dan Riset Operasional Blueprint untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan dengan Layanan Satu Data Nasional dan Sistem Pemerintah Berbasis Digital	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyelarasan) berdasarkan hasil evaluasi Sistem Layanan Satu Data Nasional dan Sistem Pemerintah Berbasis Digital
07.1 Pengembangan Vessel Information System menggunakan Computer Vision Technology	Pengembangan Sistem Pemantau kapal nelayan terintegrasi		
	Pengembangan Prototype aplikasi (pengendalian, pengawasan maupun pelaksanaan teknologi informasi vessel)	Evaluasi hasil Implementasi prototype aplikasi (pengendalian, pengawasan maupun pelaksanaan teknologi informasi vessel)	Optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyelarasan) berdasarkan hasil evaluasi aplikasinya, terhadap standar kinerja organisasi maupun individu pengguna aplikasinya
07.2 Tata Kelola Teknologi Infrastruktur terintegrasi terhadap pantai maupun lepas pantai dalam rangka menjaga ekosistem laut	Pengembangan teknologi infrastruktur pantai & lepas pantai		
	Embedded system untuk membaca dan memonitoring: a. Data eksternal kelautan, yaitu temperatur, humidity (kelembapan), tekanan udara dan GPS b. Data internal mengenai sarana dan prasarana kelautan, yaitu: bahan bakar, air dan kondisi mesin kapal c. Data internal dan eksternal ekosistem kelautan, sebagai contohnya data jenis ikan, lokasi, panjang, dan berat berbagai ikan berbasis kamera	Evaluasi dan Uji Coba Embedded system untuk integrasi penyelenggaraan dan pelaksanaan kebijakan dan prosedur ekosistem kelautan (misalnya pembuatan "911" kelautan, storage control, SCM hulu dan hilir kelautan)	Optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyelarasan) berdasarkan hasil evaluasi Uji Coba Embedded system untuk integrasi penyelenggaraan dan pelaksanaan kebijakan dan prosedur ekosistem kelautan
08.2 Peningkatan kapasitas sumber daya manusia untuk mendukung pemerataan pendidikan yang berkualitas	Model Pembelajaran di Era Industri 4.0		
	Melakukan Analisis tentang Konsep, Model, Kebijakan, Prototype Optimalisasi PBM di era Industri 4.0 berbasis literasi digital	Mengembangkan Konsep, Model, Kebijakan sesuai perkembangan teknologi pembelajaran, Mendevlop Prototype Evaluasi Model Pembelajaran di Era Industry 4.0	Melakukan Evaluasi hasil pemanfaatannya untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan dengan PBM di era Industri 4.0 berbasis literasi digital
	Integrasi Literasi Baru (data, digital, dan human interaction) pada Model Pembelajaran di Era Industri 4.0		
Konsep dan Model pembelajaran Jarak Jauh, Kebijakan, Prototype, dan Optimalisasi Pendidikan Jarak Jauh di era Industri 4.0 berbasis literasi digital	Mengembangkan Konsep, Model, Kebijakan, Prototype, Optimalisasi Pendidikan Jarak Jauh dalam hubungan lintas budaya yang aplikatif di era Industri 4.0 berbasis literasi digital	Melakukan Evaluasi hasil pemanfaatannya untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan dengan Pendidikan Jarak Jauh di era Industri 4.0 berbasis literasi digital	

TOPIK	KELUARAN TAHUN		
	2023	2024	2025
08.3 Menciptakan perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang kuat yang berkontribusi pada demokrasi Indonesia kontemporer	Tata Kelola Keuangan, pemanfaatan teknologi keuangan, dan kepatuhan pajak UMKM berbasis teknologi		
	Model tata kelola akuntansi dan keuangan sederhana untuk UMKM Pemodelan dan Implementasi aplikasi teknologi tata kelola akuntansi dan keuangan untuk UKM berbasis cloud computing	Implementasi dan Evaluasi Model untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan dengan tata kelola akuntansi dan keuangan sederhana untuk UMKM berbasis cloud computing	Melakukan Evaluasi hasil pemanfaatan aplikasi teknologi tata kelola akuntansi dan keuangan untuk UKM berbasis cloud computing
08.5 Upaya perwujudan pekerjaan yang layak dalam rangka peningkatan dan pemerataan ekonom	Peran perusahaan start-up dalam mendorong Ekonomi Digital		
	Digital Business		
	Penelitian untuk mengembangkan Aplikasi Digital Marketing, Social Media & E-Commerce; Collaborative Consumption Mastering Mobile Payment	Evaluasi hasil penerapannya, untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan pemanfaatan Aplikasi Digital Marketing, Social Media & E-Commerce; Collaborative Consumption Mastering Mobile Payment	Melakukan optimalisasi (peningkatan, penyesuaian, dan penyeselarasan) berdasarkan hasil evaluasi Aplikasi Digital Marketing, Social Media & E-Commerce; Collaborative Consumption Mastering Mobile Payment
	Penelitian dan Pengembangan : The Blockchain Economy and Its Economic Policy Implications		
	Study literature perkembangan teknologi Block Chain serta penyesuaian kebijakan makro di berbagai negara di dunia dan di Indonesia.	Proposed kebijakan di bidang ekonomi mikro (tingkat bisnis, dan administrasi negara). Desain solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan teknologi Blockchain; Programming prototipe.	Evaluasi penerapannya, untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan pemanfaatan kebijakan di bidang ekonomi mikro (tingkat bisnis, dan administrasi negara).
	The Blockchain Economy: E-Voting: An Application of Blockchain Technology		
	Studi literatur; Studi permasalahan yang dihadapi dengan sistem Pemilihan Umum saat ini. Mempelajari kemungkinan penyelesaian dengan e-voting berbasis blockchain.	Perancangan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan teknologi Blockchain; Programming prototipe.	Scaling up dan uji coba pada tingkat nasional: dengan Komisi Pemilihan Umum
	Intelligent systems membantu kebijakan ekonomi makro mendukung bisnis yang agile dan kompetitif di era industri 4.0.		
	System Dynamics simulation Model of the Macroeconomy: Perumusan decision variabel utama serta tingkat agregasi sesuai dengan keperluan pengambil kebijakan makro. Meneksplorasi dan menganalisa berbagai data yang diperlukan untuk pengembangan sistem pengambilan keputusan untuk produktivitas air dan tanaman yang optimal dalam skala pertanian	Mengembangkan model tanaman dan algoritma machine learning untuk sistem pengambilan keputusan yang cerdas dalam produktivitas air dan tanaman.	Evaluasi penerapannya, untuk dapat menemu-kenali praktik baik, praktik buruk dan praktik yang baru yang berkaitan Menguji dan mengevaluasi sistem pengambilan keputusan yang cerdas untuk berbagai jenis tanaman dan berbagai kondisi klimatologi.
	Penelitian dan Pengembangan Blockchain for Financial Services, Smart Decision Support System for Optimal Water-Crop Productivity (Agriculture 4.0)		
Explore and analyze on the leverages of blockchain in the financial services Explore and analyze on various data required in developing decision support system for optimal water-crop productivity in the farm scale	Design develop blockchain distributed infrastructure, al-gorithms for financial services Develop crop models & ma-chine learning algorithms for smart DSSfor watercrop productivity	Revise and implement the algorithms in real application of plate and vehicle recognition as a product Test and evaluate the smart decision support system for different crops and different climatic conditions	

Disiapkan oleh :  Tri Pujadi, S.Sos,MM	Diperiksa oleh :  Natalia Limantara, S.Kom, MMSI., CDAP	Diperiksa oleh :  Dr. Sulisty Herigracoyo, S.I.P., M.M.	Diperiksa oleh :  Dr. Richard, S.Kom., M.M	Disetujui oleh :  Dr. Ir. Yohannes Kurniawan, S.Kom., S.E., MMSI,CSCA, CBDMP, CDAP	Disetujui oleh :  Prof. Tirta Nugraha Mursitama, S.Sos., M.M., Ph.D.
RC/PIC Riset Tgl. :	HOD/HOP of Information System Tgl. :	HOD/HOP of Business Information Technology Program Tgl. : 9 Desember 2022	HOD/HOP of Business Analytics Program Tgl. : 9 Desember 2022		
	Diperiksa oleh :  Sugiharto Hartono, S.Kom, MM	Diperiksa oleh :  Dr. Ir. Yohannes Kurniawan, S.Kom., S.E., MMSI,CSCA, CBDMP, CDAP			
	HOD/HOP of IS – Semarang Tgl. : 29 Desember 2022	HOD/HOP of AIS, ISA, ISAA, IS&A, IS&M Tgl. : 9 Desember 2022			
Disiapkan oleh :  Ir. Togar Alam Napitupuku, M.S., M.Sc., Ph.D	Diperiksa oleh :  Dr. Ir. Tanty Oktavia, S.Kom., M.M., CSCA, CDAP	Disetujui oleh :  Dr. Sani Muhamad Isa, S.Si., M.Kom.			
RC/PIC Riset Tgl. :	HoD/HoP of Master in Information Systems Management Tgl. :	BINUS Graduate Program Director Tgl. :			
Disiapkan oleh :  Dr. Michael Baskara Laksana Adi Siek, S.Si, S.Kom., M.Sc.	Diperiksa oleh :  Samuel Mahatmaputra T., S.Kom., M.Info.Tech,	Disetujui oleh :  Samuel Mahatmaputra Tedjojuwono, S.Kom., M.Info.Tech			
RC/PIC Riset Tgl. :	HOD/HOP of Business Information System Tgl. :	Dean School of Computing and Creative Arts Tgl. :			
Disiapkan oleh :  Dr. Dina Fitri Murad, S.Kom., M.Kom	Diperiksa oleh :  Dr. Rudy, S.Kom., M.M.	Disetujui oleh :  Dr. Agus Putranto, S.Kom., M.T., M.Sc.			
RC/PIC Riset Tgl. :	HOD/HOP of Information Systems PJJ Tgl. :	Director of BINUS Online Learning Tgl. :	Vice Rector- Research and Technology Transfer Tgl. :		

* topik harus merujuk pada rencana strategis penelitian Universitas Bina Nusantara tahun 2020-2024