

**DIREKTORAT RISET  
DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASAYRAKAT**

**2022** 2026

**DIREKTORAT  
RISET DAN ABDIMAS**

# **ROADMAP PENELITIAN**

# **NASKAH ROADMAP PENELITIAN**



**Disusun Oleh :**

- 1. Alshaf Pebrianggara, SE., MM**
- 2. Istian Kriya Almanfaluti, S.Kom., M.Kom**

**Program Studi Bisnis Digital  
Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Tahun 2022**

## A. Definisi Sustainable Development Goals (SDGs)

*Sustainable Development Goals* (SDGs) adalah sebuah program pembangunan berkelanjutan dimana didalamnya terdapat 17 tujuan dengan 169 target yang terukur dengan tenggat waktu yang ditentukan. SDGs adalah agenda pembangunan dunia yang bertujuan untuk kesejahteraan manusia dan planet bumi. SDGs merupakan hasil dari proses yang bersifat partisipatif, transparan, dan inklusif terhadap semua suara pemangku kepentingan dan masyarakat selama 3 tahun lamanya. SDGs akan mewakili sebuah kesepakatan yang belum pernah ada sebelumnya yang terkait dengan prioritas-prioritas pembangunan berkelanjutan di antara 195 Negara Anggota.

## B. Tujuan Sustainable Development Goals (SDGs)

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/*Sustainable Development Goals* (TPB/SDGs) adalah agenda 2030 yang merupakan kesepakatan pembangunan berkelanjutan berdasarkan hak asasi manusia dan kesetaraan. TPB/SDGs berprinsip Universal, Integritas dan Inklusif, untuk meyakinkan bahwa tidak ada satu pun yang tertinggal atau disebut *NO ONE LEFT BEHIND*. SDGs mempunyai 17 tujuan dengan 169 target, dimana tujuan dan target-target dari SDGs ini bersifat global serta dapat diaplikasikan secara universal yang dipertimbangkan dengan berbagai realitas nasional, kapasitas serta tingkat pembangunan yang berbeda dan menghormati kebijakan serta prioritas nasional.

Tujuan dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang dikutip dari Bappenas antara lain sebagai berikut:

1. Menghapus Segala Bentuk Kemiskinan.
2. Mengakhiri Kelaparan, Mencapai Ketahanan Pangan dan Peningkatan Gizi, dan Mencanangkan Pertanian Berkelanjutan.
3. Menjamin Kehidupan yang Sehat dan Meningkatkan Kesejahteraan Penduduk di Segala Usia.
4. Menjamin Kualitas Pendidikan yang Adil dan Inklusif serta Meningkatkan Kesempatan Belajar Seumur Hidup untuk Semua.
5. Mencapai Kesetaraan Gender dan Memberdayakan Semua Perempuan dan Anak Perempuan.
6. Menjamin Ketersediaan dan Manajemen Air dan Sanitasi secara Berkelanjutan.
7. Menjamin Akses Terhadap Energi yang Terjangkau, Dapat Diandalkan, Berkelanjutan, dan Modern.
8. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang merata dan berkelanjutan, tenaga kerja yang optimal dan produktif, serta pekerjaan yang layak untuk semua.
9. Membangun Infrastruktur Tangguh, Mempromosikan Industrialisasi Inklusif dan Berkelanjutan dan Mendorong Inovasi.
10. Mengurangi Ketimpangan Dalam dan Antar Negara.
11. Membuat Kota dan Pemukiman Penduduk yang Inklusif, Aman, Tangguh, dan Berkelanjutan.
12. Menjamin Pola Produksi dan Konsumsi yang Berkelanjutan.
13. Mengambil Tindakan Segera untuk Memerangi Perubahan Iklim dan Dampaknya.
14. Melestarikan Samudera, Laut, dan Sumber Daya Kelautan secara Berkelanjutan untuk Pembangunan Berkelanjutan.
15. Melindungi, Memulihkan, dan Meningkatkan Pemanfaatan secara Berkelanjutan terhadap Ekosistem Darat, Mengelola Hutan secara Berkelanjutan, Memerangi Desertifikasi, dan Menghentikan Degradasi Lahan dan Menghentikan Hilangnya Keanekaragaman Hayati.

16. Meningkatkan Masyarakat yang Inklusif dan Damai untuk Pembangunan Berkelanjutan, Menyediakan Akses terhadap Keadilan bagi Semua, dan Membangun Insstitusi yang Efektif, Akuntabel dan Inklusif di Semua Tingkat.
17. Memperkuat Sarana Pelaksanaan dan Merevitalisasi Kemitraan Global untuk Pembangunan Berkelanjutan.



Gambar 1. Sustainable Development Goals (SDGs) Tahun 2030

**Bidang Unggulan Roadmap Penelitian Prodi Bisnis Digital : Bisnis, Sosial, dan Humaniora.**  
 Penguatan Struktur, Kultur Sosial, SDM, Pembaruan Hukum, Inovasi Pendidikan dan Tata Kelola Pemerintahan Kelembagaan Yang Produktif, Berkinerja Tinggi dan Berdaya Saing.

**Tema Unggulan :**

1. Penguatan Hukum Perdata dan Hukum Pidana dalam Upaya Pembaruan Hukum Indonesia.
2. Pemerintahan, Organisasi Sektor Publik, dan UMKM yang efektif dan efisien.
3. **Pengembangan Ekonomi Berbasis Inovasi dan Kebijakan.**
4. Inovasi dan Implementasi Model, Media, dan Teknologi Pembelajaran.
5. Pengembangan Produktivitas, Kinerja, Daya Saing, dan Kesejahteraan Manusia.
6. Pengembangan Kelembagaan dan Kebijakan Publik.
7. Pengembangan Asesmen dan Intervensi untuk Kebahagiaan Manusia.
8. Bisnis, Sosial, dan Humaniora Berbasis AIK.

**Contoh : Pengembangan Ekonomi Berbasis Inovasi dan Kebijakan.**

Isu-Isu Strategis	Pemecahan Masalah	Topik Riset yang Diperkuat	Detail Kelimuan	Topik	Kajian	Kinerja Performance Indikator
<b>Rendahnya Inovasi Bisnis Berbasis Digital</b>	Transformasi Digital pada Dunia	Perubahan Bisnis Konvensional ke Digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Design Digital System and Analysis</li> <li>2. AI &amp; Intelligent Product Development</li> <li>3. Start Up &amp; Venture Capital</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction To Business</li> <li>2. Accounting For Business</li> <li>3. Data Mining</li> <li>4. Digital System and Analysis</li> <li>5. Supply Management</li> <li>6. Digital Business Strategy</li> <li>7. Business Analytics and Big Data</li> <li>8. Business Intelligence</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Thinking Design</li> <li>2. Product</li> <li>3. Digital</li> <li>4. Design</li> <li>5. Chain</li> <li>6. Strategy</li> <li>7. and</li> <li>8. Intelligence</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prosiding Nasional &amp; Internasional</li> <li>2. Jurnal Nasional</li> <li>3. Terakreditasi</li> <li>4. Jurnal Nasional</li> <li>5. Berindeks Scopus</li> <li>6. Buku ajar</li> <li>7. BerSBN</li> <li>8. Prototipe</li> <li>9. HAKI</li> <li>10. Paten</li> <li>11. Produk-Kebijakan</li> <li>12. Kelulusan Mahasiswa S1</li> </ol>
	Model, Pendekatan, Strategi, dan Perancangan Bisnis berbasis Digital	Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif pada Proses Pembelajaran untuk K12 (TK Sampai Kelas 12) dan Perguruan Tinggi.				

<p>Pemanfaatan Perangkat Lunak untuk Pendukung Bisnis Berbasis Digital</p> <p>Pemanfaatan Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.</p>	<p>Pengembangan <i>Desain Experience (UX)</i> dan <i>User Interface (UI)</i>.</p> <p>Pemanfaatan Teknologi <i>Blockchain</i> dalam Dunia Pendidikan untuk Menyongsong Era Web 3.0.</p> <p>Analisis Kebutuhan Jaringan Komputer dalam Pemanfaatan <i>Metaverse</i> (Konsep Dunia Virtual) untuk Pengajaran Skala Massif (Utuh, Padat, dan Kuat).</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Web Design</li> <li>2. UX &amp; IX Design</li> <li>3. Mobile Development</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digital System Design and Analysis</li> <li>2. Web Design</li> <li>3. Financial Technology</li> <li>4. IoT, &amp; Business Apps</li> </ol>	
---	---	---	--

Sidoarjo, 18 September 2022

Mengetahui,  
 Dekan FBHIS  
  
 Alshah Pebrianggara, SE., MM  
 NIDN. 0701029103

Mengetahui,  
 Dekan FBHIS  
  
 Wastu Panggah Setiyono, Ph.D  
 NIDN. 0007121301

Menyetujui,  
 Direktur DRPM  
  
 Dr. Sigit Hermawan, M.Si, CIQaR  
 NIDN. 0003127501