



USK
UNIVERSITAS
SYIAH KUALA

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



Buku Kurikulum

2024-2028

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor
Nomor : /UN11/KPT/2024

**Program Studi Diploma III
Manajemen Informatika**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SYIAH KUALA**

**DOKUMEN KURIKULUM
PROGRAM STUDI**

DIPLOMA III MANAJEMEN INFORMATIKA

**UNIVERSITAS SYIAH KUALA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DARUSSALAM
2024**

IDENTITAS PROGRAM STUDI
Identity of Program Study, 项目研究的身份

Spesifikasi Prodi

1	Nama Institusi <i>Name of Institution, 机构名称</i>	Universitas Syiah Kuala <i>University of Syiah Kuala</i>
2	Nama Program Studi <i>Name of Program Study, 项目研究名称</i>	Manajemen Informatika <i>Management of Informatics</i>
3	Jenjang Pendidikan <i>Academics level, 学术水平</i>	Diploma <i>Diploma degree</i>
4	Alamat <i>Address, 地址</i>	Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam <i>Faculty of Mathematic and Sciences</i>
5	Status Akreditasi <i>Accreditation Status and Accreditation Body, 认可状况及认可机构</i>	Unggul <i>(SK LAM INFOKOM No. 133/SK/LAM-INFOKOM/Ak/D3/VIII/2024)</i>
6	Gelar/Sebutan Lulusan <i>Academy degree, 学院学位</i>	A.Md
7	Lama Studi dan jumlah kredit yang diperoleh <i>Length of Study and number of credits obtained, 学习时间和获得的学分</i>	3 tahun dan 120 sks <i>3 years and 120 credits</i>
8	Lama Studi dan jumlah kredit yang diperoleh dalam ECTS <i>*For International Degree Only.</i>	-

PROFIL PROGRAM STUDI

Profile program study, 概况计划研究

Program Studi Diploma III Manajemen Informatika (PSDMI) dibuka pada tahun 1999 di bawah Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala. Izin pembukaan dan penyelenggaraan program studi ditetapkan pada tanggal 14 Mei 1999 melalui Surat Keputusan Rektor Universitas Syiah Kuala nomor 068 Tahun 1999.

Pembukaan program studi ini sebagai upaya untuk mengaktualkan relevansi Universitas Syiah Kuala dalam menyiapkan kebutuhan tenaga terampil bidang informatika dan komputer, juga sebagai upaya mewujudkan skenario besar meningkatkan daya saing bangsa, seperti yang diamanatkan dalam Basic Framework for Higher Education Development KPPTJP IV 2003-2010 (HELTS 2003-2010), Dirjen Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional. Hingga tahun 2024 ini, PSDMI memasuki tahun ke 25 sebagai salah satu program studi di Universitas Syiah Kuala.

PSDMI sampai akhir tahun 2023 telah menghasilkan lebih dari seribu lulusan. Mahasiswa aktif program Diploma III Manajemen Informatika FMIPA Universitas Syiah Kuala saat ini berjumlah sekitar 146 orang. Jumlah dosen pengajar di PSDMI saat ini sejumlah 22 dengan rincian 10 dosen tetap prodi (1 Lektor Kepala, 5 Lektor, 1 Asisten Ahli dan 3 Tenaga Pengajar), 0 dosen tetap Jurusan Informatika dan 3 dosen praktisi.

Tabel 1. Nama-nama dosen pengajar tetap PSDMI

No	Nama	NIP	Bidang Keahlian
1.	Rasudin, S.Si., M.InfoTech	197410011999031001	Pemrograman/Database
2.	Muslim, S.Si., M.InfoTech	197311181999031001	Pemrograman/Database
3.	Kikye Martiwi Sukiakhy, S.T., M.Kom	198605202019032009	Pemrograman/Database
4.	Juwita, S.T., M.Kom	198104182008122001	Multimedia
5.	Junidar, S.Si., M.Kom	197806102006042001	Multimedia
6.	Zulfan, S.Si., M.Sc	197311181999031001	Jaringan
7.	Mahyus Ihsan	197010051998021001	RPL
8.	Rinny Asasunnaja	-	RPL
9.	Afdhaluzzikri	-	Multimedia
10.	Dwipa Junika Putra	-	Jaringan Komputer

PSDMI telah meraih status akreditasi UNGGUL dari Lembaga Akreditasi Mandiri – Informatika dan Komputer (LAM INFOKOM) dengan nomor SK LAM INFOKOM No. 133/SK/LAM-INFOKOM/Ak/D3/VIII/2024. Keberhasilan ini mencerminkan dedikasi kami untuk menjaga standar kualitas tinggi dalam penyelenggaraan pendidikan. PSDMI bertekad meraih akreditasi yang lebih baik, melalui penerapan Kurikulum Baru OBE.

SK TIM PENYUSUN

Drafting team, 起草团队



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA**

Darussalam, Banda Aceh 23111

Telepon (0651) 7553205, 7553248, 7554394, 7554395, 7554396, 7554398

Faksimile (0651) 7554229, 7551241, 7552730, 7553408

Laman www.usk.ac.id, Surel info@usk.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA

NOMOR 81/UN11.1.8/KPT/2024

TENTANG

**PENUNJUKAN TIM PENYUSUN KURIKULUM OUTCOME BASED EDUCATION
(OBE) PADA PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN INFORMATIKA
DEPARTEMEN INFORMATIKA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA**

REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Penyusunan Kurikulum Outcome Based Education (OBE) pada Program Studi Diploma III Manajemen Informatika Departemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala, maka perlu ditunjuk Tim Penyusun yang bertugas untuk itu;
- b. bahwa untuk keperluan dimaksud, perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara;
2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2023 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Tahun Anggaran 2024;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2022 tentang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Universitas Syiah Kuala;
7. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 49 Tahun 2023 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2024;
8. Peraturan Rektor Nomor 5 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unsur Rektor Universitas Syiah Kuala;
9. Keputusan Rektor Universitas Syiah Kuala Nomor 6002/UN11/KPT/2023 tentang Pemberhentian/Pengangkatan Dekan Fakultas MIPA Universitas Syiah Kuala periode 2023-2026;
10. Keputusan Rektor Universitas Syiah Kuala Nomor 1470/UN11/KPT/2024 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Keputusan Rektor Kepada Wakil Rektor, Ketua Lembaga, Dekan, dan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Syiah Kuala;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR TENTANG PENUNJUKAN TIM PENYUSUN KURIKULUM OUTCOME BASED EDUCATION (OBE) PADA PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN INFORMATIKA DEPARTEMEN INFORMATIKA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA.
- KESATU : Menunjuk Saudara-saudara yang namanya tercantum pada daftar lampiran keputusan ini sebagai Tim Penyusun kegiatan Penyusunan Kurikulum Outcome Based Education (OBE) pada Program Studi Diploma III Manajemen Informatika Departemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala.
- KEDUA : Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024 sampai dengan bulan Juni 2024.
- KETIGA : Segala biaya yang diakibatkan oleh keluarnya keputusan ini dibebankan pada Anggaran PTNBH Universitas Syiah Kuala Tahun Anggaran 2024 SUKPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang sesuai dengan Peraturan Keuangan.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal 2 Januari 2024 dan apabila dalam penetapan ini kemudian ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banda Aceh
pada tanggal 22 April 2024

a.n. REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA,
DEKAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM



Prof. Dr. Taufik Fuadi Abidin, S.Si., M.Tech
NIP 197010081994031002

LAMPIRAN
 KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA
 NOMOR 81/UN11.1.8/KPT/2024, TANGGAL 22 APRIL 2024
 TENTANG
 PENUNJUKAN TIM PENYUSUN KURIKULUM OUTCOME BASED EDUCATION
 (OBE) PADA PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN INFORMATIKA
 DEPARTEMEN INFORMATIKA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU
 PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA

No	Nama/NIP/NIPK	Pangkat/Gol	Jabatan dalam Dinas	Jabatan dalam Panitia	Rincian Tugas	Tugas dan Fungsi
1	Dr. Nizamuddin, M.Info.Sc. 197108241996031001	Pembina (Gol. IV/a)	Ketua Departemen Informatika	Pengarah	Memberi arahan pada pelaksanaan kegiatan penyusunan kurikulum OBE Prodi DIII Manajemen Informatika	Ya
2	Mahyus Ihsan, S.Si, M.Si 197010051998021001	Penata (Gol. III/c)	Koordinator Program Studi D-3 Manajemen Informatika	Penanggung Jawab	Bertanggung jawab atas terselenggaranya kegiatan penyusunan kurikulum Prodi DIII Manajemen Informatika	Ya
3	Muslim, M.InfoTech 197311181999031001	Penata (Gol. III/c)	Lektor	Ketua	Mengkoordinir kegiatan review dan revisi kurikulum Outcome Based Education (OBE)	Tidak
4	Husaini, M.Sc 198806242022031006	Penata Muda Tk. I (Gol. III/b)	Asisten Ahli	Sekretaris	Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Tidak
5	Arie Budiansyah, ST., M.Eng. 197808152010121002	Penata (Gol. III/c)	Lektor	Anggota	Mengkoordinir penyiapan bahan ajar ke pada e-learning USK dan Memastikan penetapan profil lulusan	Tidak
6	Rasudin, S.Si., M.Info. Tech 197410011999031001	Pembina (Gol. IV/a)	Lektor Kepala	Anggota	Penyusunan struktur, bahan kajian dan kode mata kuliah	Tidak
7	Junidar, S.Si, M.Kom 197806102006042001	Penata (Gol. III/c)	Lektor	Anggota	Memastikan Penentuan prasyarat dan daftar ekuivalensi mata kuliah dan mengkoordinir penyusunan deskripsi dan RPS Mata kuliah	Tidak
8	Tazkirah, A.Md 1171026312810001	-	Pengadministrasi Akademik	Anggota	Menyiapkan Dokumen Kurikulum DIII Manajemen Informatika	Tidak

Disetujui di Banda Aceh
 pada tanggal 22 April 2024

a.n. REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA,
 DEKAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM



Prof. Dr. Taufik Fuadi Abidin, S.Si., M.Tech
 NIP 197010081994031002

KATA PENGANTAR

Foreword, 前言

Dengan penuh semangat dan rasa hormat, kami mempersembahkan kurikulum baru Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Syiah Kuala (USK) untuk tahun akademik 2024/2025. Kurikulum ini merupakan wujud komitmen kami dalam menyediakan pendidikan berkualitas yang menghasilkan lulusan yang siap bersaing di era global saat ini.

Seiring dengan dinamika zaman dan tuntutan pasar kerja yang terus berkembang, Fakultas MIPA USK terus berupaya mengupgrade kurikulumnya. Proses pengembangan kurikulum dilakukan dengan sungguh-sungguh, melalui telaah mendalam terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta masukan dari berbagai pihak stakeholders, termasuk asosiasi bidang keilmuan, pemerintah, industri, dan alumni.

Kurikulum 2024 Fakultas MIPA USK didesain dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti tuntutan standar internasional, serta relevansi dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Revolusi Industri 4.0. Dengan landasan konsep Outcome Based Education (OBE), kurikulum ini memberikan fokus yang kuat pada profil lulusan dan capaian pembelajaran yang mengacu pada kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja.

Penerapan kurikulum ini telah melalui proses yang teliti dan dinamis, dengan melibatkan seluruh elemen akademis dan administratif Fakultas MIPA USK. Persetujuan dari Senat Fakultas menjadi tonggak penting dalam mewujudkan kurikulum ini menjadi kenyataan.

Kami mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan kurikulum ini. Semoga segala upaya yang telah dilakukan mendapat ridha dan berkah dari Allah SWT.

Kami berharap kurikulum ini dapat menjadi pedoman yang bermanfaat bagi seluruh civitas akademika Fakultas MIPA USK. Semoga lulusan yang dihasilkan mampu menjadi agen perubahan yang mampu bersaing dan berkontribusi positif dalam pembangunan bangsa dan negara.

Darussalam, 25 Maret 2024

Ketua UPPS (Unit Pengelola Program Studi)
FMIPA Universitas Syiah Kuala

DAFTAR ISI

IDENTITAS PROGRAM STUDI	iii
PROFIL PROGRAM STUDI	iv
SK TIM PENYUSUN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Proses Penyusunan Dokumen Kurikulum.....	1
1.2 Evaluasi Kurikulum (Analisis Konsiderans dan <i>Tracer Study</i>)	2
1.3 Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum	5
BAB 2 VISI KEILMUAN, TUJUAN DAN STRATEGI PROGRAM STUDI	6
2.1 Visi Keilmuan dan Misi Program Studi	6
2.1.1 Visi Keilmuan	6
2.1.2 Misi Program Studi	6
2.2 Tujuan.....	7
2.3 Strategi	7
2.4 University Value	7
BAB 3 PROFIL DAN RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN	8
3.1 Profil Lulusan dan Deskripsi Profil	8
3.2 Unsur - Unsur Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	9
3.3 Penetapan Bahan Kajian.....	10
3.4 Perumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	11
3.5 Pembentukan Mata Kuliah	32
3.6 Struktur Kurikulum.....	72
3.7 Rangkuman Struktur Kurikulum	81
3.8 Daftar Ekuivalensi dan Rekognisi Kegiatan MBKM terhadap Pengakuan SKS	88
3.9 Contoh RPS Program Studi.....	100
3.10 Contoh Kontrak Kuliah Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika	102
BAB 4 RANCANGAN EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN	107
4.1 Hubungan Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) ...	107
4.2 Hubungan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	108
4.3 Monitoring Pelaksanaan Pembelajaran dan Evaluasi Pemenuhan CPMK..	119

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Proses Penyusunan Dokumen Kurikulum

Pengembangan kurikulum merupakan kewajiban perguruan tinggi yang didasarkan pada UUD 1945, UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Permendikbud Ristek No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, dan ketentuan lainnya. Kurikulum bertujuan membentuk budi pekerti luhur dan menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan serta keterampilan tertentu, sambil menjaga nilai-nilai kebangsaan dan kepedulian sosial.

Penyusunan kurikulum didasari oleh landasan filosofis, sosiologis, psikologis, historis, dan yuridis. Landasan Filosofis berfungsi membimbing perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan, sehingga mahasiswa memahami hakikat hidup dan meningkatkan kualitas hidupnya. Landasan Sosiologis fungsinya untuk menjamin pembelajaran yang relevan dengan perkembangan personal dan sosial mahasiswa. Landasan Psikologis berguna untuk merangsang keingintahuan, motivasi belajar seumur hidup, dan pengembangan potensi mahasiswa. Landasan Historis bermanfaat untuk memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan zaman, mewariskan nilai budaya dan sejarah, serta mempersiapkan mahasiswa untuk hidup di era modern. Sedangkan Landasan Yuridis berguna untuk menjamin pelaksanaan kurikulum berdasarkan landasan hukum yang ada.

Proses penyusunan kurikulum juga harus mengacu pada rangkaian landasan hukum, kebijakan nasional, dan institusional pengembangan kurikulum pendidikan tinggi. Semua ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap berkontribusi dalam masyarakat dan dunia kerja. Gambar 1.1 menunjukkan rangkaian Landasan Hukum, Kebijakan Nasional dan Institusional Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi, kebijakan nasional dan institusional pengembangan kurikulum Pendidikan tinggi.



Gambar 1.1 Landasan Hukum, Kebijakan Nasional dan Institusional Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Sumber Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi 2020.

1.2 Evaluasi Kurikulum (Analisis Konsiderans dan *Tracer Study*)

Dalam pengembangan kurikulum, analisis konsiderans dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna lulusan untuk memastikan kesesuaian kurikulum dengan konteks, kebutuhan, dan tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam siklus perencanaan kurikulum baru atau revitalisasi kurikulum, minimal empat konsiderans harus dianalisis secara komprehensif untuk menghasilkan rancangan PL (Profil Lulusan) dan CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan), yaitu: Siap Kerja atau Siap Usaha, Kajian Banding Kurikulum, IPTEKS Terkini, Level KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) seperti Gambar 1.2. Jika ada perbedaan atau ketidaksesuaian dengan standar (*sub bab 1.3*), maka rumusan CPL Prodi perlu diubah atau revisi, atau jika tidak sesuai sama sekali maka CPL Prodi tersebut dihilangkan.



Gambar 1.2 Konsiderans Utama dalam Merancang Capaian Pembelajaran Lulusan. Sumber: Panduan penyusunan kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi 2020.

Hasil analisis konsiderans dan evaluasi kurikulum perlu ditindaklanjuti dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: analisis kebutuhan, yang dapat diperoleh dari pemangku kepentingan dan hasil tracer study, perkembangan ilmu pengetahuan, perubahan kebijakan dan/atau regulasi pemerintah, kebutuhan pengguna lulusan, dan faktor-faktor lain yang relevan.

Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi (Kemendikbud 2020) memiliki enam tahapan evaluasi kurikulum seperti Gambar 1.3 yaitu: analisis kebutuhan, desain dan pengembangan kurikulum, sumber daya, proses pelaksanaan kurikulum, capaian pelaksanaan kurikulum, pembiayaan, pemahaman dan implementasi tahapan-tahapan ini akan membantu memastikan kelangsungan dan kualitas kurikulum pendidikan tinggi yang dihasilkan.

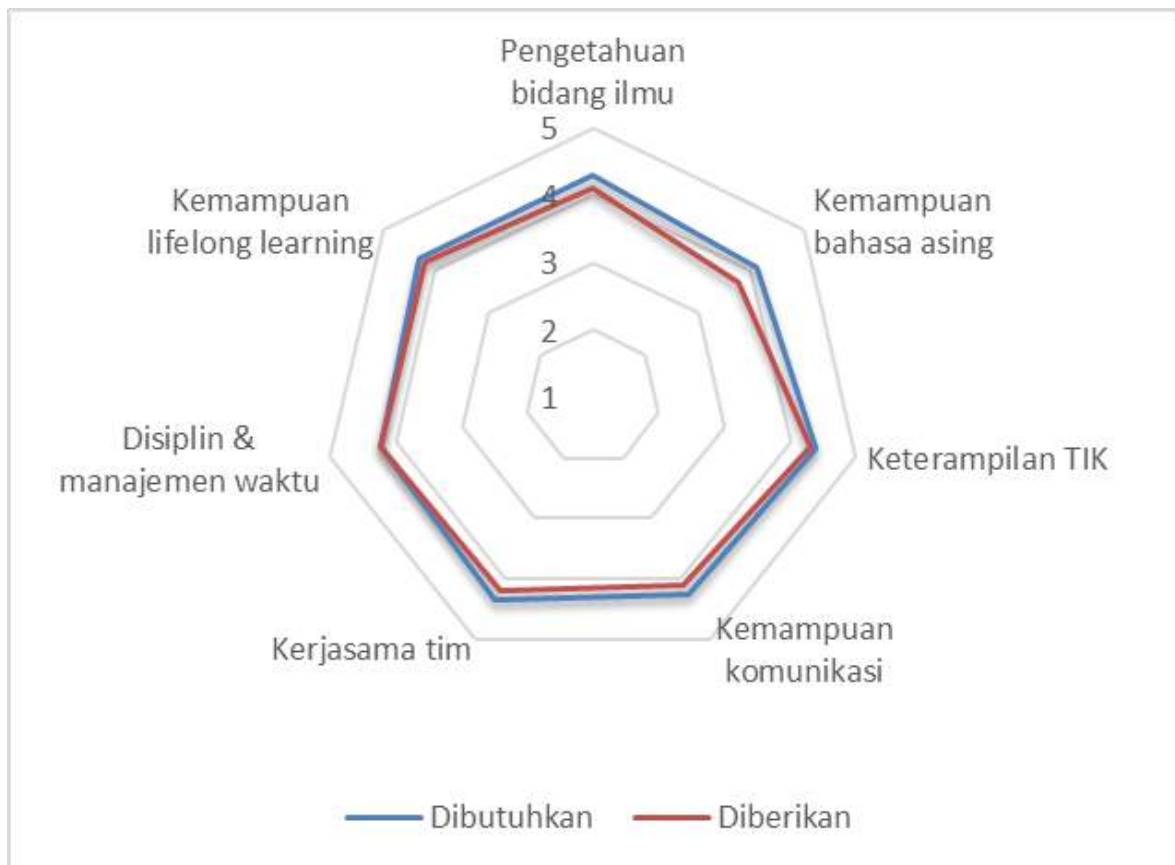


Gambar 1.3 Mekanisme evaluasi capaian pembelajaran program studi.
Sumber Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi 2020.

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) Universitas Syiah Kuala (USK) sampai akhir tahun 2023 telah memiliki lulusan hampir mencapai 6700 orang. Fakultas MIPA memiliki 7 Jurusan dengan mahasiswa aktif hampir mencapai 2600 orang yang tersebar di 7 prodi sarjana, 5 prodi magister, 2 prodi diploma, dan 1 prodi profesi. Program studi Manajemen Informatika merupakan salah satu program studi diploma di Fakultas MIPA yang pada tahun 2023 telah meluluskan 45 lulusan. Jumlah mahasiswa yang lulus diperkirakan akan terus meningkat di tahun-tahun mendatang seiring dengan meningkatnya minat calon mahasiswa terhadap bidang studi Informatika.

Berdasarkan laporan *Tracer Study* tahun 2023 terkait dengan kegiatan alumni dapat disimpulkan bahwa sekitar 40% alumni sudah bekerja, 12% melanjutkan studi, 10% berwirausaha, namun 38% masih mencari pekerjaan satu tahun setelah lulus. Sebagian besar alumni yaitu 96% berdomisili di Provinsi Aceh.

Dalam mendapatkan pekerjaan, penguasaan *soft skills* dipersepsi sebagai hal yang lebih penting dibandingkan *hard skills*, kecuali untuk *ketrampilan komputer (TIK)*. Yang tergolong *soft skill* adalah kemampuan kerjasama tim, disiplin dan manajemen waktu, komunikasi, serta belajar sepanjang hayat. Sementara itu, yang tergolong *hard skills* adalah penguasaan bidang ilmu, kemampuan bahasa asing (Inggris), dan keterampilan komputer (TIK). Seluruh atribut *soft skills* memiliki nilai rata-rata harmonik 4,25 - 4,35 (skala 1-5). Artinya penguasaan *soft skill* berperan besar dalam memenangkan persaingan di dunia kerja. Sementara itu, atribut *hard skills* untuk penguasaan bahasa Inggris (termasuk bahasa asing lainnya) hanya memiliki nilai rata-rata harmonik 4,1 (Gambar 1.4).



Gambar 1.4 Pemenuhan kebutuhan kompetensi dalam melaksanakan aktivitas saat ini. 1 = sangat rendah dan 5 = sangat tinggi

Analisis kebutuhan perubahan kurikulum program studi Diploma 3 Manajemen Informatika memerlukan pertimbangan beberapa faktor penting berdasarkan data terkini dan tren yang berlaku. Hasil Tracer Study mengindikasikan bahwa mayoritas lulusan telah bekerja dan sudah mencari pekerjaan dan mendapatkannya sebelum lulus. Informasi pekerjaan utama bersumber dari media online dan relasi, bukan dari

kampus, dan gaji mayoritas di bawah 2,5 juta Rupiah. Soft skills seperti kepribadian dan kemampuan TIK diutamakan dalam rekrutmen, dan ada kekurangan dalam kemampuan komunikasi serta bahasa asing. Sedangkan untuk studi lanjut, hanya sebagian kecil yang memilih untuk melanjutkan pendidikan, umumnya di PTN Indonesia, menandakan perlunya peningkatan kompetensi dan informasi yang lebih efektif.

1.3 Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

Dalam perancangan dan pengembangan kurikulum, beberapa peraturan dan perundang-undangan menjadi landasan hukum yang penting, diantaranya:

1. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi.
3. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi.
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
5. IS2020 A Competency Model for Undergraduate Programs in Information Systems, yang disusun oleh Association for Computing Machinery (ACM) dan Association for Information Systems (AIS).
6. Panduan Kurikulum Universitas Syiah Kuala tahun 2023.

BAB 2

VISI KEILMUAN, TUJUAN DAN STRATEGI PROGRAM STUDI

2.1 Visi Keilmuan dan Misi Program Studi

2.1.1 Visi Keilmuan

Visi keilmuan Prodi Manajemen Informatika dan Kaitannya dengan Visi Fakultas dan Universitas.

Tabel 2.1 Perbandingan visi Prodi, Fakultas dan Universitas Syiah Kuala

Visi Prodi Diploma III Manajemen Informatika	Visi Fakultas MIPA	Visi Universitas Syiah Kuala
Menjadi program studi vokasi sosio-technopreneur yang inovatif, mandiri, dan terkemuka di tataran global	Menjadi fakultas sosio-sainspreneur yang inovatif, mandiri, dan terkemuka di tataran global pada tahun 2035	Menjadi universitas sosio-technopreneur yang inovatif, mandiri, dan terkemuka di tingkat global

Tabel 2.2 Cek list keterkaitan visi USK/Fak dengan visi program studi

Kata Kunci Visi Prodi	Keterkaitan visi Program Studi dengan (berikan tanda √)		Keterangan Keselarasan
	Kata Kunci Visi Fakultas	Kata Kunci Visi USK	
Teknopreneur	Sosio-sainspreneur	Sosio-teknopreneur	√
Inovatif	Inovatif	Inovatif	√
Mandiri	Mandiri	Mandiri	√
Terkemuka	Terkemuka	Terkemuka	√
Global	Global	Global	√

2.1.2 Misi Program Studi

1. Menghasilkan lulusan vokasi yang berakhlak mulia, berintegritas, berkualitas, mandiri, kreatif dan berjiwa wirausaha dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan manajemen informatika.
2. Melaksanakan tridharma perguruan tinggi secara berkualitas, bermoral, kondusif, dan dinamis untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi kepada masyarakat luas dan industri.
3. Menjalinkan kolaborasi dengan berbagai pihak yang relevan dalam pengembangan sistem informasi, jaringan dan keamanan siber, multimedia.

2.2 Tujuan

Tujuan dibentuknya Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika adalah menciptakan atau menghasilkan lulusan yang memiliki akhlak mulia, bertakwa kepada Allah SWT, menjunjung kearifan lokal, berkarakter Pancasila, menguasai teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum, mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan mampu memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku berdasarkan analisis data sesuai Permendikbud No. 53 Tahun 2023.

2.3 Strategi

Strategi untuk mencapai tujuan melalui kegiatan terukur dan relevan adalah Pengembangan Kurikulum Responsif, Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Penelitian dan Kolaborasi dengan Stakeholders, dengan rincian:

1. Mengembangkan kurikulum responsif dan adaptif terhadap perkembangan zaman, dengan menyediakan pendidikan karakter, agama, dan *technopreneurship*. Program pengembangan diri ini dimasukkan dalam perkuliahan, ekstrakurikuler, workshop, dan pelatihan untuk meningkatkan keahlian profesional, kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan.
2. Meningkatkan fasilitas pembelajaran, praktikum, dan penelitian. Hal ini dilakukan melalui program pelatihan dan pengembangan berkelanjutan untuk dosen dan staf, termasuk studi lanjut, workshop, dan konferensi. Prodi mendorong partisipasi dosen dan mahasiswa dalam penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan isu-isu terkini, dengan dukungan dana dan fasilitas riset. Semua kegiatan ini dievaluasi berkala.
3. Mengembangkan program akademik yang relevan melalui kolaborasi dengan pemerintah, swasta, dan industri dalam pengembangan materi pembelajaran, praktikum, penelitian, dan kewirausahaan.

2.4 University Value

University value nilai ke-USK-an yang dianut USK mengacu pada nilai dasar USK, yaitu: Keikhlasan, Kejujuran, dan Kebersamaan.

BAB 3

PROFIL DAN RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

3.1 Profil Lulusan dan Deskripsi Profil

Profil lulusan Program Studi DIII Manajemen Informatika disusun berdasarkan melalui analisis konsiderans dan tracer study yang dikembangkan sesuai dengan konteks, kebutuhan, dan tujuan pendidikan yang diinginkan. Adapun pola analisis konsiderans berfokus pada menghasilkan rancangan PL dan CPL yaitu (1) sikap kerja atau siap usaha, (2) kajian banding kurikulum, (3) IPTEKS terkini dan (4) level 5 KKNI untuk program studi vokasi DIII Manajemen Informatika.

Hasil dari analisis konsiderans dirumuskan pada beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, perkembangan ilmu pengetahuan, perubahan kebijakan dan/atau regulasi pemerintah, kebutuhan pengguna lulusan dan lain-lainnya yang telah dilakukan beberapa kali kegiatan oleh Prodi seperti tracer study, diskusi bersama pemangku kebijakan dan pengguna lulusan untuk menganalisis kebutuhan, diskusi dengan mahasiswa untuk mendengar masukan, saran, kritik terhadap proses belajar, melakukan survei langsung maupun tidak langsung.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi yang telah dirumuskan dibandingkan dengan deskriptor KKNI, SN-DIKTI sesuai jenjang prodi dan Profil Lulusan yang telah ditetapkan bersama prodi. Kesesuaian rumusan CPL Prodi dengan deskriptor KKNI sesuai jenjang prodinya pada aspek Pengetahuan (P) dan aspek Keterampilan Khusus (KK), aspek Sikap (S), dan Keterampilan Umum (KU). CPL Prodi menggambarkan profil lulusan yang telah ditetapkan. Jika ada perbedaan atau ketidaksesuaian dengan standar, maka rumusan CPL Prodi perlu diubah atau revisi, atau jika tidak sesuai sama sekali maka CPL Prodi tersebut dihilangkan.

Proses evaluasi CPL Prodi dapat dilakukan pada setiap butir CPL Prodi. Setelah dilakukan perubahan, selanjutnya CPL Prodi ditetapkan, dan menjadi salah satu rujukan pada proses evaluasi selanjutnya. Evaluasi kurikulum pada setiap unsur kinerja mutu akan terjadi secara berantai dalam enam tahapan seperti yang tersaji pada Tabel B. Namun demikian, tahapan evaluasi kurikulum dapat didasarkan pada urutan sesuai SN-DIKTI [1]: (1) Standar Kompetensi Lulusan (SKL) atau Capaian

Pembelajaran Lulusan (CPL); (2) Standar isi pembelajaran; (3) Standar proses pembelajaran; (4) Standar penilaian pembelajaran, dan seterusnya.

Tabel 3.1 Deskripsi Profil Lulusan

Kode PL	Profil Lulusan	Kompetensi	Profesi
PL-01	Lulusan menguasai pengetahuan umum manajemen informatika dan pengembangan manajemen informatika untuk memberi solusi berbasis computing.	P <i>ref: aptikom</i>	▪ Network Engineer ▪ Data Analyst ▪ Data Management Officer ▪ Programmer ▪ Information System Officer ▪ IT Project Officer ▪ IT Service Officer ▪ ERP Implementator
PL-02	Lulusan memiliki kemampuan khusus menerapkan manajemen informatika dengan menggunakan metode dan teknik yang sesuai dengan proses bisnis lingkungan manajemen informatika secara umum.	KK <i>ref: aptikom</i>	
PL-03	Lulusan memiliki kemampuan umum menjadi socio-teknopreneur yang kreatif dan adaptif disertai kemampuan intelektual untuk berpikir secara mandiri dan kritis sebagai pembelajar sepanjang hayat.	KU <i>Ref: Visi USK + KU</i>	
PL-04	Lulusan memiliki sikap beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, bermanfaat bagi masyarakat, serta secara aktif mengembangkan potensinya.	S <i>Ref: permendikbud 53 tahun 2023</i>	

3.2 Unsur - Unsur Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi dirumuskan berdasarkan Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 Pasal 6 ayat 1 tentang Standar Kompetensi Lulusan. Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal mengenai kesatuan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian mahasiswa dari hasil pembelajarannya pada akhir program pendidikan tinggi.

Capaian pembelajaran lulusan untuk setiap program studi mencakup kompetensi yang meliputi hal-hal sebagai berikut.

- Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kecakapan/keterampilan spesifik dan aplikasinya untuk 1 (satu) atau sekumpulan bidang keilmuan tertentu;

- b. Kecakapan umum yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang kerja yang relevan;
- c. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dunia kerja dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi ataupun untuk mendapatkan sertifikat profesi; dan
- d. Kemampuan intelektual untuk berpikir secara mandiri dan kritis sebagai pembelajar sepanjang hayat.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dapat ditentukan dari berbagai sumber standar seperti SN-DIKTI, IS-2020, CC-2020, ASIIN dan IABEE. Contoh CPL Prodi mengandung aspek: Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan. Aspek Sikap dan Keterampilan Umum diadopsi dari SNDIKTI, dan beberapa sumber lain seperti IABEE/ASIIN.

Tabel 3.2 Kaitan antara Profil Lulusan (PL) dengan CPL

Kode PL	Kode CPL	Deskripsi CPL
PL-01	CPL01	Memiliki sikap yang menjunjung perilaku akhlak mulia dan nilai-nilai Pancasila dalam masyarakat maupun pengembangan potensi diri terhadap keilmuan manajemen informatika.
PL-02	CPL02	Memiliki pengetahuan umum untuk menjelaskan dan memahami lingkungan manajemen informatika.
PL-03	CPL03	Memiliki keterampilan umum manajemen informatika untuk menciptakan dan atau memanfaatkan peluang atau kesempatan berkarya melalui pilihan profesi seperti teknopreneur, pegawai, konsultan atau peneliti.
PL-04	CPL04	Memiliki keterampilan khusus dalam perancangan, pembuatan, penerapan, pemecahan masalah, pengevaluasian, pendokumentasian melalui metode dan teknik pada keilmuan manajemen informatika.

3.3 Penetapan Bahan Kajian

Penetapan bahan kajian untuk Program Studi bersumber dari KKNI, SN-DIKTI, IS-2020, CC2020, ASIIN, IABEE, dan sumber lainnya yang relevan. Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi

setiap CPL yang ditetapkan. Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL.

Tabel 3.3 Kaitan CPL dengan Bahan Kajian

Kode CPL	Kode	Bahan Kajian	Sumber
CPL02, CPL03, CPL 04	BK2	Kompetensi Dasar -Pondasi sistem informasi	IS2020
CPL02, CPL03, CPL 04	BK3	Kompetensi Informasi -Manajemen Informasi -Analisis Bisnis -Visualisasi Informasi	IS2020
CPL02, CPL03, CPL04	BK4	Kompetensi Teknologi -Infrastruktur TI -Komputasi yang aman -Teknologi yang Mulai Berkembang	IS2020
CPL02, CPL03, CPL 04	BK5	Kompetensi Pengembangan Sistem - Analisis dan Desain Sistem - Pengembangan dan Pemrograman Aplikasi - Paradigma Berorientasi Objek - Pengembangan Web - Pengembangan Perangkat Bergerak - Desain Antarmuka Pengguna	IS2020
CPL01, CPL02	BK6	Kompetensi Domain Organisasional - Etika, Keberlanjutan, Penggunaan, dan Implikasi IS bagi Masyarakat - Manajemen dan Strategi IS - Inovasi Digital - Manajemen Proses Bisnis	IS2020
CPL02, CPL03, CPL 04	BK7	Kompetensi Integrasi - Manajemen Proyek IS - Praktikum Sistem Informasi	IS2020

3.4 Perumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPL yang dibebankan pada MK masih bersifat umum terhadap mata kuliah, oleh karena itu CPL yang dibebankan pada mata kuliah perlu diturunkan menjadi capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) atau sering disebut *courses learning outcomes*. CPL

yang dibebankan pada MK masih bersifat umum, oleh karena itu CPL perlu diturunkan menjadi capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) atau sering disebut *courses learning outcomes*.

Saat menyusun CPMK yang perlu diperhatikan adalah penggunaan kata kerja tindakan (*action verb*), karena hal tersebut berkaitan dengan level kualifikasi lulusan, pengukuran dan pencapaian CPL. Rumusan CPMK dapat ditentukan dari aspek kata kerja pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Kata kerja tindakan dalam merumuskan CPMK dapat menggunakan kata kerja kemampuan (*capability verb*) yang disampaikan oleh Robert M. Gagne (1998) yakni terdiri dari keterampilan intelektual (*intellectual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategies*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan motorik (*motor skill*), dan sikap (*attitude*).

Berdasarkan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi tahun 2020, rumusan CPMK yang baik memiliki sifat SMART, yaitu:

1. *Specific* – rumusan harus jelas, menggunakan istilah yang spesifik menggambarkan kemampuan: sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diinginkan, menggunakan kata kerja tindakan nyata (*concrete verbs*);
2. *Measurable* – rumusan harus mempunyai target hasil belajar mahasiswa yang dapat diukur, sehingga dapat ditentukan kapan hal tersebut dapat dicapai oleh mahasiswa;
3. *Achievable* – rumusan menyatakan kemampuan yang dapat dicapai oleh mahasiswa;
4. *Realistic* – rumusan menyatakan kemampuan yang realistis untuk dapat dicapai oleh mahasiswa;
5. *Time-bound* – rumusan menyatakan kemampuan yang dapat dicapai oleh mahasiswa dalam waktu cukup dan wajar sesuai bobot sks nya.

Tabel 3.4 Kaitan antara CPMK dengan Matakuliah

Kode CPMK	Uraian CPMK	Kode MK	Nama MK
CPMK01	Mampu Menjelaskan Proses Lahirnya Ideologi Pancasila	MKW U1001	Pancasila
CPMK02	Mampu Menjelaskan Kedudukan Pancasila Sebagai Filsosofis dan Paradigma Bangsa		

CPMK0 3	Mampu Menjelaskan Pancasila Sebagai Dasar dan Ideologi Negara (anti radikalisme dan terorisme)		
CPMK0 4	Mampu Menjelaskan Pancasila Sebagai Filsafat, dan Etika dalam Pengembangan Ilmu		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan hakikat, kedudukan, fungsi, dan sikap berbahasa Indonesia	MKW U100 3	Bahasa Indonesia
CPMK0 2	Mampu menggunakan ejaan, diksi, afiksasi, reduplikasi, dan komposisi dalam penulisan bahasa Indonesia.		
CPMK0 3	Mampu menggunakan unsur-unsur kalimat secara baik dan benar.		
CPMK0 4	Mampu menuliskan paragraf dan mengembangkan paragraf dalam Bahasa Indonesia.		
CPMK0 5	Mampu menuliskan karya ilmiah dan laporan teknis, jenis-jenis laporan teknis dalam Bahasa Indonesia.		
CPMK0 6	Mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang benar dalam penulisan surat dinas.		
CPMK0 1			
CPMK0 1	Dapat menganalisis konsep TOEFL yang terkait dengan Keterampilan Listening	MKW U100 4	Bahasa Inggris
CPMK0 2	Dapat menjelaskan konsep TOEFL yang terkait dengan Keterampilan Reading		
CPMK0 3	Dapat menjelaskan konsep TOEFL yang terkait dengan Keterampilan komponen bahasa (Structure and written expression)		
CPMK0 4	Dapat mempraktikkan keahlian berbicara (Communication Skill) yang terintegrasi dalam pengajaran TOEFL		
CPMK0 1	Menunjukkan perilaku positif terkait pengurangan risiko bencana dan pelestarian lingkungan dalam konteks pembelajaran mata kuliah	MKW U100 5	Kebencanaan dan Lingkungan
CPMK0 2	Mengambil keputusan tepat berdasarkan analisis informasi dan data untuk menyelesaikan masalah di bidang keahliannya, terintegrasi dalam pembelajaran mata kuliah		
CPMK0 3	Merancang rencana kontingensi sederhana sebagai langkah krusial dalam menghadapi bencana, terapan dalam konteks mata kuliah		
CPMK0 4	Merancang proyek sederhana dengan dampak pencegahan kerusakan lingkungan dan peningkatan kelestarian		

	lingkungan, terintegrasi dalam materi pembelajaran mata kuliah		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep-konsep terkait Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	VDIK1 001	Pengantar TIK
CPMK0 2	Mampu menganalisis dampaknya terhadap berbagai aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan.		
CPMK0 3	Mampu mengembangkan keterampilan digital mahasiswa serta kemampuan untuk berinovasi dalam konteks TIK		
CPMK0 1	Mampu mengaplikasikan ilmu dan teknologi dan menyelesaikan masalah dalam bidang sains dan teknologi	VDIK1 003	Praktikum Pengantar TIK
CPMK0 2	Menguasai penggunaan TIK dalam bidang akademik		
CPMK0 3	Menguasai Teknologi Informasi untuk memperoleh sumber informasi yang tersedia di Internet		
CMK 1	Menguasai keterampilan teknis yang didukung oleh konsep, rumus, metode dan penalaran yang sesuai.	VDIK1 005	Matematika Dasar
CPMK0 2	Mampu berpikir kritis, logis dan sistematis, serta kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan teori yang telah dipelajari.		
CPMK0 3	Mampu mengkomunikasikan hasil pemikiran dan pekerjaannya baik secara lisan maupun tulisan.		
CPMK0 4	Memiliki kesiapan untuk mempelajari mata kuliah lanjutan lainnya.		
CPMK0 1	Menguasai konsep teoritis dan prinsip-prinsip pokok statistika dengan benar dan baik.	VDIK1 007	Statistika Komputasi
CPMK0 2	Mampu menggunakan prinsip statistika deskriptif yang tepat dalam menjelaskan data.		
CPMK0 3	Mampu menggunakan prinsip statistika inferensia dasar untuk pendugaan parameter statistika		
CPMK0 4	Mampu menggunakan teknik-teknik statistika yang tepat untuk pengujian hipotesis μ , δ , dan proporsi		
CPMK0 5	Mampu membuat pola hubungan antara dua peubah (korelasi dan regresi)		
CPMK0 1	Mampu menggunakan prinsip statistika deskriptif yang tepat dalam menjelaskan data.	VDIK1 009	Praktikum Statistika Komputasi
CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan prinsip statistika inferensia dasar untuk pendugaan parameter statistika		
CPMK0 3	Mampu mengimplementasikan teknik-teknik statistika yang tepat untuk pengujian hipotesis μ , δ , dan proporsi		

CPMK0 4	Mampu menggunakan perangkat lunak statistika Excel, SPSS, Minitab, dan R		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep dasar multimedia, termasuk sejarah, elemen-elemen	VDIK1 011	Pengantar Multimedia
CPMK0 2	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis elemen multimedia		
CPMK0 3	Mampu menggunakan software multimedia untuk menghasilkan produk multimedia yang kreatif dan informatif.		
CPMK0 4	Mampu menerapkan prinsip-prinsip desain multimedia untuk menghasilkan produk		
CPMK0 1	Mampu mengimplementasikan teknologi multimedia yang meliputi konsep dan elemen multimedia berupa teks, grafis, suara maupun video.	VDIK1 013	Praktikum Pengantar Multimedia
CPMK0 2	Mampu mengembangkan pemahaman dan apresiasi untuk teknologi multimedia, sehingga dapat berkreasi lebih lanjut.		
CPMK0 3	Mampu menggunakan software multimedia untuk menghasilkan produk multimedia yang kreatif dan informatif.		
CPMK0 1	Memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran berbantuan TIK untuk menelusuri data/informasi dalam rangka menemukan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kebangsaan dan Kewarganegaraan.	MKW U100 2	Kewarganegaraan
CPMK0 2	Mengenali konsep teoritis tentang Kewarganegaraan dalam konteks berbangsa dan bernegara		
CPMK0 3	Memiliki pola pikir, pola sikap dan pola tindak yang mencerminkan rasa percaya diri dan menumbuhkan kebanggaan sebagai Warga Negara Indonesia serta sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air Indonesia.		
CPMK0 4	Memiliki sikap dan perilaku yang bertanggungjawab yang mencerminkan sebagai Warga Negara yang baik (good citizen) dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.		
CPMK0 5	Mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara		
CPMK0 6	Membuat keputusan dengan berpedoman pada konsep teoritis Pendidikan Kewarganegaraan untuk menyelesaikan permasalahan yang relevan di masyarakat, bangsa dan negara.		
CPMK0 1	Mampu menguasai konsep dasar dan struktur sistem dalam Sistem Operasi	VDIK1 002	Pengenalan Sistem Operasi

CPMK0 2	Mampu menguasai konsep dasar Sistem Operasi Windows dan Unix		
CPMK0 3	Memahami konsep manajemen proses dan penjadwalan		
CPMK0 4	Memahami I/O System dan Distribusi.		
CPMK0 1	Mampu mengoperasikan Sistem Operasi Windows dan Unix	VDIK1 004	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi
CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan manajemen proses dan penjadwalan		
CPMK0 3	Mampu mensimulasikan atau mengimplementasikan I/O System dan Distribusi		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menggunakan ungkapan-ungkapan dasar dalam percakapan sehari-hari, termasuk pengenalan diri, memberikan informasi pribadi, menanyakan dan memberikan arah, serta berpartisipasi dalam dialog sederhana.	VDIK1 006	Percakapan Bahasa Inggris 1
CPMK0 2	Mampu mendengarkan dan memahami pertanyaan-pertanyaan dasar dalam bahasa Inggris, serta memberikan respon yang tepat dan relevan.		
CPMK0 3	Mampu menggunakan kosakata dasar dan tata bahasa sederhana dalam percakapan bahasa Inggris yang berkaitan dengan situasi sehari-hari dan lingkungan kerja.		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep dasar etika dan moral serta relevansinya dalam konteks teknologi informasi	VDIK1 008	Etika Profesi dan Interpersonal Skill
CPMK0 2	Mampu memahami berbagai teori etika dan moral yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi.		
CPMK0 3	Mampu mengaplikasikan berbagai teori etika dan moral dalam konteks praktis di dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).		
CPMK0 4	Mampu memahami dan menerapkan etika di dalam profesi TIK		
CPMK0 1	Mampu menerapkan konsep dasar pemrograman menggunakan bahasa C	VDIK1 010	Pemrograman 1
CPMK0 2	Mampu mengelola dan memanipulasi data menggunakan berbagai teknik menggunakan bahasa C		
CPMK0 3	Mampu menggabungkan berbagai teknik untuk menyelesaikan masalah kompleks dengan menggunakan bahasa C		
CPMK0 1	Mampu mengimplementasikan konsep dasar pemrograman menggunakan bahasa C	VDIK1 012	Praktikum Pemrograman 1

CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan data menggunakan berbagai teknik dalam bahasa C		
CPMK0 3	Mampu mengaplikasikan dan menyelesaikan masalah kompleks dengan menggunakan bahasa C		
CPMK0 1	Mampu menyebutkan dan menjelaskan arsitektur, model, protokol, dan elemen jaringan komputer serta layer Physical, Data Link, dan Network.	VDIK1 014	Jaringan Komputer
CPMK0 2	Mampu menghitung skema pengalamatan IP.		
CPMK0 3	Mampu melakukan konfigurasi dasar untuk end device, switch dan router serta mengecek konektivitas antar device.		
CPMK0 4	Mampu menyebutkan dan menjelaskan layer Transport dan Application.		
CPMK0 5	Mampu membuat jaringan area lokal (LAN) sesuai kondisi tertentu.		
CPMK0 1	Mampu menyebutkan dan menjelaskan arsitektur dan elemen jaringan komputer.	VDIK1 016	Praktikum Jaringan Komputer
CPMK0 2	Mampu menghitung skema pengalamatan IP.		
CPMK0 3	Mampu melakukan konfigurasi dasar untuk end device, switch dan router serta mengecek konektivitas antar device.		
CPMK0 4	Mampu membuat jaringan area lokal (LAN) sesuai kondisi tertentu.		
CPMK0 1	Mampu menguasai konsep-konsep dan metode membangun sistem logika matematika	VDIK1 018	Logika dan Algoritma
CPMK0 2	Mampu melakukan secara logis dan kritis		
CPMK0 1	Mampu memahami prinsip dasar desain grafis	VDIK1 020	Desain Grafis
CPMK0 2	Mampu menggunakan software desain grafis untuk membuat desain yang kreatif dan informatif		
CPMK0 3	Mampu berkomunikasi secara visual dengan efektif		
CPMK0 1	mampu memahami prinsip desain visual	VDIK1 022	Praktikum Desain Grafis
CPMK0 2	Mampu menggunakan perangkat lunak desain grafis		

CPMK0 3	Mampu mengembangkan ide-ide kreatif dan mengaplikasikan konsep-konsep desain yang inovatif dalam proyek-proyek praktikum		
CPMK0 1	Memahami konsep dasar kewirausahaan, termasuk proses identifikasi peluang bisnis, analisis pasar, serta pengembangan rencana bisnis yang komprehensif.	VMPA 2001	Kewirausahaan
CPMK0 2	Menguasai keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pemasaran dan penjualan, termasuk branding, promosi, dan distribusi produk atau jasa.		
CPMK0 3	Mampu mengembangkan sikap dan keterampilan kewirausahaan, seperti kreativitas, inovasi, ketangguhan, serta kemampuan dalam mengelola risiko dan mengambil keputusan bisnis yang tepat.		
CPMK0 1	Memahami konsep dasar kewirausahaan dengan mengidentifikasi peluang bisnis potensial, menganalisis pasar, serta merumuskan rencana bisnis yang praktis dan efektif.	VMPA 2003	Praktikum Kewirausahaan
CPMK0 2	Mengaplikasikan keterampilan dalam merancang strategi pemasaran dan penjualan melalui studi kasus dan simulasi industri, termasuk penggunaan teknik branding, promosi, dan distribusi yang sesuai dengan tujuan bisnis yang diinginkan.		
CPMK0 1	Mampu menggunakan konsep dasar basis data dan arsitektur sistemnya	VDIK2 015	Database
CPMK0 2	Mampu merancang basis data yang efisien		
CPMK0 3	Mampu mengimplementasikan basis data yang sudah dirancang		
CPMK0 1	Mampu membuat tabel dan mengakses serta memanipulasi data di dalam tabel	VDIK2 017	Praktikum Database
CPMK0 2	Menguasai Data Definition Language (DDL) dan Data Manipulation Language (DML)		
CPMK0 3	Mampu melakukan operasi-operasi data dengan menggunakan query SQL		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK2 019	Komunikasi Data
CPMK0 2	Menunjukan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk		

	keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi dan intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK2 021	Praktikum Komunikasi Data
CPMK0 2	Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukkan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi dan intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep dasar struktur data seperti array, linked list, stack, queue, tree, dan hash table serta mampu menerapkan struktur data tersebut dalam pemecahan masalah komputasi.	VDIK2 023	Struktur Data
CPMK0 2	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan menganalisis berbagai algoritma dasar seperti pencarian, pengurutan, traversal, dan manipulasi struktur data.		
CPMK0 3	Memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan strategi algoritma yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan komputasi dengan efisien dan efektif.		
CPMK0 4	Mampu menggunakan bahasa pemrograman yang relevan untuk mengimplementasikan algoritma dan struktur data serta memahami prinsip-prinsip pemrograman yang baik dan benar dalam konteks pengembangan perangkat lunak.		
CPMK0 5	Mampu menganalisis kompleksitas algoritma termasuk analisis waktu dan ruang serta memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja algoritma.		
CPMK0 1	Mampu mengimplementasikan konsep struktur data seperti linkedlist, stack, queue, sorting, tree dalam bahasa pemrograman	VDIK2 025	Praktikum Struktur Data
CPMK0 2	Mampu menghitung waktu eksekusi algoritma struktur data menggunakan bahasa pemrograman		

CPMK0 1	Memahami teknologi pengembangan aplikasi web	VDIK2 027	Pemrograman Berbasis Web
CPMK0 2	Mampu menentukan dan menggunakan algoritma yang tepat pada aplikasi web sesuai dengan analisis kebutuhan yang ditentukan		
CPMK0 3	Mengembangkan aplikasi berbasis web yang inovatif, interaktif dan profesional, deployed, dan dapat digunakan secara publik		
CPMK0 1	Mahasiswa dapat menguasai konsep-konsep penting dalam pengembangan web, dan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat halaman web interaktif.	VDIK2 029	Praktikum Pemrograman Berbasis Web
CPMK0 2	Mahasiswa dapat membuat desain responsif dan manajemen sumber daya dan menerapkan prinsip-prinsip keamanan web		
CPMK0 3	Mahasiswa melakukan demo proyek yang telah dikerjakan		
CPMK0 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep dasar dari SIG.	VDIK2 031	Sistem Informasi Geografis
CPMK0 2	Mahasiswa mampu membuat data geospasial		
CPMK0 3	Mahasiswa mampu melakukan analisis SIG sederhana		
CPMK0 4	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dengan aplikasi SIG		
CPMK0 1	Mahasiswa mampu membuat data geospasial	VDIK2 033	Praktikum Sistem Informasi Geografis
CPMK0 2	Mahasiswa mampu melakukan analisis SIG sederhana		
CPMK0 3	Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dengan aplikasi SIG		
CPMK0 1	Memahami dan mampu membuat perencanaan sistem yang terorganisir menggunakan berbagai diagram seperti Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, dan Process Description	VDIK2 035	Sistem Informasi
CPMK0 2	Memahami dan mampu membedakan jenis-jenis sistem informasi seperti Decision Support System, Expert System, Knowledge Management System, dan Enterprise Resource Planning		
CPMK0 1	Mampu membuat perencanaan sistem yang terorganisir menggunakan berbagai diagram seperti Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram, dan Process Description	VDIK2 037	Praktikum Sistem Informasi

CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan jenis-jenis sistem informasi seperti Decision Support System, Expert System, Knowledge Management System, dan Enterprise Resource Planning		
CPMK0 1	Menganalisis ruang lingkup dan mengidentifikasi penciptaan Manusia dan Alam Semesta menurut Islam dan sains.	MKW U200 1	Pendidikan Agama
CPMK0 2	Menjelaskan esensi relasi manusia dengan Allah, dengan sesama manusia dan dengan lingkungan alam dalam paradigma Qur'ani.		
CPMK0 3	Menyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter.		
CPMK0 4	Mampu bersikap secara konsistensi terhadap koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan Ihsan		
CPMK0 5	Mampu menginternalisasikan prinsip istiqamah dalam penerapan pengetahuan sehari-hari.		
CPMK0 1	Menyusun karya tulis ilmiah berupa draft proposal atau artikel ilmiah di dalam bidang informatika	VDIK2 024	Penulisan Karya Ilmiah
CPMK0 2	Mempresentasikan karya tulis ilmiah di kelas		
CPMK0 1	Memahami tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak, termasuk analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, serta mampu menerapkannya secara praktis dalam sebuah proyek perangkat lunak.	VDIK2 026	Proyek Perangkat Lunak
CPMK0 2	Mengembangkan keterampilan dalam berkolaborasi secara tim dalam lingkungan pengembangan perangkat lunak, termasuk komunikasi efektif, manajemen proyek, dan pembagian tugas yang efisien untuk mencapai tujuan proyek dengan baik.		
CPMK0 3	Mampu menghasilkan produk perangkat lunak yang berkualitas tinggi, termasuk desain yang memenuhi kebutuhan pengguna, fungsionalitas yang sesuai, serta kualitas kode yang baik, dan dapat mengelola perubahan serta perbaikan yang diperlukan selama siklus hidup produk perangkat lunak.		
CPMK0 1	Memperoleh pengalaman langsung dalam pengembangan perangkat lunak melalui praktikum proyek, yang melibatkan proses analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem perangkat lunak secara praktis.	VDIK2 028	Praktikum Proyek Perangkat Lunak
CPMK0 2	Mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan berbagai alat dan teknologi terkini yang relevan dalam pengembangan perangkat lunak, serta memahami praktik terbaik dalam manajemen kode, kontrol versi, dan integrasi kontinu.		

CPMK0 3	Menguasai keterampilan kolaborasi tim yang efektif, termasuk berkomunikasi secara efisien, berbagi tanggung jawab, serta mengatasi tantangan dan konflik yang mungkin muncul selama proses pengembangan proyek perangkat lunak.		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan konsep skripting PHP, koneksi MySQL, NodeJS dan database NoSQL menggunakan MongoDB.	VDIK2 030	Database Berbasis Web
CPMK0 2	Mampu merancang dan membangun database berbasis web sesuai dengan konsep teoritis dan memenuhi kebutuhan pengguna.		
CPMK0 1	Mampu menerapkan dalam koding konsep skripting PHP, koneksi MySQL, NodeJS dan database NoSQL menggunakan MongoDB.	VDIK2 032	Praktikum Database berbasis Web
CPMK0 2	Mampu merancang dan membangun database berbasis web sesuai dengan konsep teoritis dan memenuhi kebutuhan pengguna.		
CPMK0 1	Mampu menggunakan fitur dan perintah yang terdapat pada OS Windows dan Linux.	VDIK2 034	Sekuriti Komputer dan Jaringan
CPMK0 2	Mampu menyebutkan dan menjelaskan protokol dan servis dan infrastruktur jaringan.		
CPMK0 3	Mampu menyebutkan dan menjelaskan prinsip keamanan dan jenis penyerangan.		
CPMK0 4	Mampu menyebutkan dan menjelaskan perlindungan jaringan, keamanan endpoint, monitoring instruksi data.		
CPMK0 5	Mampu menyebutkan dan menjelaskan analisis instruksi data dan langkah-langkah respon terhadap kejadian keamanan jaringan.		
CPMK0 1	Mampu menggunakan fitur identifikasi proses berjalan dan eksplorasi proses, threads, handles, Windows registry, konfigurasi, dan monitoring OS Windows.	VDIK2 036	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan
CPMK0 2	Mampu menggunakan Linux Shell, administrasi server dasar, dan sistem file pada OS Linux		
CPMK0 3	Mampu menggunakan Wireshark untuk memeriksa frame, proses TCP 3-Way Handshake, UDP DNS, dan trafik HTTP and HTTPS.		
CPMK0 4	Mampu menggunakan Network Security Monitoring (NSM) Security Onion terdiri atas Sguil, Kibana, Wireshark, untuk memeriksa alert yang terjadi.		
CPMK0 5	Mampu menggunakan Security Onion untuk menginvestigasi data jaringan (alert) dan melakukan penanganan kejadian.		
CPMK0 1	Mampu memahami karakteristik video untuk iklan komersil dan layanan masyarakat	VDIK2 038	Videography

CPMK0 2	Mampu memahami dan memiliki wawasan tentang teknik menulis skenario		
CPMK0 3	Mampu memahami cara kerja kamera DSLR		
CPMK0 4	Mampu memahami komposisi dalam videografi dan konsep editing dasar		
CPMK0 5	Mampu memahami pola pencahayaan dalam video		
CPMK0 1	Mampu memahami karakteristik video untuk iklan komersial dan layanan masyarakat	VDIK2 040	Praktikum Videography
CPMK0 2	Mampu melakukan penulisan naskah mengikuti teknik menulis skenario		
CPMK0 3	Mampu menggunakan kamera DSLR		
CPMK0 4	Mampu melakukan komposisi dalam videografi dan melakukan editing dasar		
CPMK0 5	Mampu mengatur pola pencahayaan dalam video		
CPMK0 1	Mampu memahami dan mengaplikasikan mempromosikan merek	VDIK2 042	Digital Marketing
CPMK0 2	Mampu membangun preferensi dan melakukan penjualan melalui berbagai media/teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari untuk memulai membangun sikap entrepreneur dan berwirausaha sendiri.		
CPMK0 1	Mampu memahami dan mengaplikasikan mempromosikan merek	VDIK2 044	Praktikum Digital Marketing
CPMK0 2	Mampu membangun preferensi dan melakukan penjualan melalui berbagai media/teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari untuk memulai membangun sikap entrepreneur dan berwirausaha sendiri.		
CPMK0 1	Memperoleh pengalaman praktis yang mendalam dalam lingkungan kerja yang sesuai dengan bidang studi mahasiswa, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di kelas ke dalam konteks dunia nyata.	VMPA P001	Kuliah Kerja Praktik
CPMK0 2	Mengembangkan keterampilan praktis dan profesional yang relevan dengan industri atau lapangan kerja tertentu, seperti kemampuan komunikasi, manajemen proyek, pemecahan masalah, dan kolaborasi tim.		
CPMK0 3	Menyusun laporan Kuliah Kerja Praktik dan mempertanggung jawabkan hasilnya pada para dosen pembimbing		

CPMK0 1	Memahami langkah-langkah metodologis yang terlibat dalam merancang sebuah penelitian, termasuk merumuskan pertanyaan penelitian, mengidentifikasi kerangka teoritis, serta menentukan metode dan teknik pengumpulan data yang tepat.	VMPA P002	Proposal Proyek Akhir
CPMK0 2	Mampu menyusun proposal penelitian yang komprehensif dan sistematis, yang mencakup latar belakang penelitian, tujuan, metodologi, serta manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut.		
CPMK0 3	Melakukan seminar proposal dan mempertanggungjawabkan proposal yang disusun kepada para dosen pembahas		
CPMK0 1	Menunjukkan pemahaman mendalam tentang topik penelitian yang dipilih melalui pengumpulan dan analisis literatur yang relevan, serta merumuskan pertanyaan penelitian yang tepat dan berdampak.	VMPA PA01	Proyek Akhir
CPMK0 2	Mengembangkan keterampilan penelitian yang kuat, termasuk perancangan metodologi penelitian yang sesuai, pengumpulan data yang akurat, analisis data yang cermat, dan interpretasi hasil penelitian secara kritis.		
CPMK0 3	Mampu menyusun dan menyajikan laporan tugas akhir secara jelas, sistematis, dan persuasif, yang mencakup penjabaran metodologi, temuan penelitian, serta implikasi dan kontribusi penelitian terhadap bidang studi yang relevan.		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar pemrograman Python	VDIK6 001	Pemrograman 2
CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan struktur data dasar seperti list, tuple, dictionary, dan set dalam program Python		
CPMK0 3	Mampu mengintegrasikan berbagai perpustakaan Python untuk memanipulasi data, melakukan analisis, dan mengotomatisasi tugas-tugas terkait manajemen informatika.		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep dasar pemrograman Python	VDIK6 003	Praktikum Pemrograman 2
CPMK0 2	Mampu menerapkan algoritma dasar dan struktur data untuk menyelesaikan masalah sederhana menggunakan Python		
CPMK0 3	Mampu merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis Python yang relevan dengan bidang manajemen informatika		
CPMK0 1	Mampu memahami dasar Data Mining dan persiapan data (data preprocessing)	VDIK6 005	Data Mining
CPMK0 2	Mampu mengaplikasikan metode klasifikasi dan melakukan evaluasi model		

CPMK0 3	Mampu menerapkan Clustering dan Association Rules Mining (ARM)		
CPMK0 1	Mampu mengaplikasikan data preprocessing	VDIK6 007	Praktikum Data Mining
CPMK0 2	Mampu mengaplikasikan metode klasifikasi dan melakukan evaluasi model		
CPMK0 3	Mampu mengaplikasikan Clustering dan Association Rules Mining (ARM)		
CPMK0 1	Memahami konsep dasar pemrograman mobile, termasuk struktur aplikasi, penggunaan framework, dan interaksi antarmuka pengguna (UI).	VDIK6 009	Pemrograman Mobile
CPMK0 2	Menguasai bahasa pemrograman yang umum digunakan dalam pengembangan aplikasi mobile, seperti Java atau Kotlin untuk platform Android, atau Swift untuk platform iOS.		
CPMK0 3	Mampu merancang, mengembangkan, dan mendeploy aplikasi mobile yang responsif dan berkinerja tinggi, dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain dan pengalaman pengguna yang baik (UX).		
CPMK0 1	Memahami dan mengimplementasikan konsep dasar pemrograman mobile dalam praktikum, termasuk struktur dasar aplikasi, manajemen UI, dan interaksi antarmuka pengguna.	VDIK6 011	Praktikum Pemrograman Mobile
CPMK0 2	Mengembangkan keterampilan praktis dalam menggunakan bahasa pemrograman yang relevan untuk platform mobile tertentu, seperti Java atau Kotlin untuk Android, atau Swift untuk iOS.		
CPMK0 3	Mengimplementasikan aplikasi mobile sederhana hingga menengah dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik dan pengalaman pengguna yang memadai, serta menguji aplikasi tersebut secara efektif untuk memastikan kinerja dan fungsionalitas yang diharapkan.		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar metode numerik beserta penerapannya.	VDIK6 013	Komputasi Numerik
CPMK0 2	Mampu menerapkan metode numerik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan: biner, galat, persamaan non linier, permasalahan linier, regresi, interpolasi, integral, turunan, persamaan diferensial biasa dalam bentuk aplikasi		
CPMK0 3	Mampu membuat algoritma menggunakan Java atau bahasa pemrograman lainnya dalam penerapan metode-metode numerik untuk penyelesaian permasalahan-permasalahan numerik di berbagai bidang ilmu		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar metode numerik serta menerapkannya dalam penyelesaian permasalahan numerik menggunakan bahasa pemrograman	VDIK6 015	Praktikum Komputasi Numerik

CPMK0 2	Mampu mengaplikasikan metode numerik untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, mulai dari biner, galat, persamaan nonlinier, linier, regresi, interpolasi, integral, turunan, hingga persamaan diferensial biasa dalam bentuk aplikasi praktis.		
CPMK0 3	Mampu membuat algoritma dan mengimplementasikannya dalam bahasa pemrograman seperti Java, untuk mengaplikasikan berbagai metode numerik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan numerik yang bervariasi di berbagai bidang ilmu.		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep model single dan multiple CPU/Core/Processor, single dan paralel komputasi.	VDIK6 017	Sistem Paralel dan Terdistribusi
CPMK0 2	Mampu memahami dan menggunakan Thread dan metodenya.		
CPMK0 3	Mampu mengimplementasikan keilmuan komputasi paralel untuk membuat multiple task, priority dan pool.		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan konsep dasar dari sistem paralel dan terdistribusi	VDIK6 019	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi
CPMK0 2	Mampu mengembangkan dan mengimplementasikan program menggunakan teknik pemrograman paralel dan terdistribusi		
CPMK0 1	Mampu memahami konsep dasar dalam pengolahan data	VDIK6 021	Data Sains
CPMK0 2	Mampu melakukan analisis yang tepat untuk menentukan teknik yang sesuai dengan jenis informasi yang dibutuhkan		
CPMK0 3	Mampu menyampaikan hasil eksplorasi data baik dalam bentuk lisan maupun tulisan		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar dalam pengolahan data	VDIK6 023	Praktikum Data Sains
CPMK0 2	Mampu melakukan analisis yang tepat untuk menentukan teknik yang sesuai dengan jenis informasi yang dibutuhkan		
CPMK0 3	Mampu menyampaikan hasil eksplorasi data baik dalam bentuk lisan maupun tulisan		
CPMK0 1	Mampu melaksanakan aktivitas yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan kepemimpinan, serta pengawasan terhadap pengelolaan sumber daya yang dimiliki suatu organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.	VDIK6 025	Manajemen Proyek Komputer
CPMK0 2	Mampu menganalisis dan merancang anggaran biaya suatu proyek komputer berdasarkan kebutuhan secara efisien.		
CPMK0 3	Mampu menjalankan proyek komputer sesuai tahap-tahap yang harus dijalankan		

CPMK0 1	Mampu mengendalikan kegiatan yang dilakukan baik yang sementara atau yang berlangsung dalam waktu terbatas dengan alokasi sumber daya tertentu dan dimaksudkan untuk menghasilkan produk (deliverable) yang kriterianya telah digariskan dengan jelas.	VDIK6 027	Praktikum Manajemen Proyek Komputer
CPMK0 2	Mampu menganalisis dan merancang anggaran biaya suatu proyek komputer berdasarkan kebutuhan secara efisien.		
CPMK0 3	Mampu menjalankan proyek komputer sesuai tahap-tahap yang harus dijalankan		
CPMK0 1	Mampu mengerti dan memahami definisi , manfaat dan perkembangan E- Commerce dipandang dari perspektif bisnis	VDIK6 029	E-Commerce
CPMK0 2	Mampu memahami bisnis portal internet serta konsep-konsep pemasaran didalam e-commece		
CPMK0 3	Mampu membuat toko online di e-commerce marketplace dan mengoperasikannya		
CPMK0 1	Mampu mengerti dan memahami definisi , manfaat dan perkembangan E- Commerce dipandang dari perspektif bisnis.	VDIK6 031	Praktikum E- Commerce
CPMK0 2	Mampu memahami bisnis portal internet serta konsep-konsep pemasaran didalam e-commece		
CPMK0 3	Mampu membuat toko online di e-commerce marketplace dan mengoperasikannya		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan dan memahami prinsip dasar tipografi	VDIK6 033	Tipografi
CPMK0 2	Mampu menerapkan teknik-teknik tipografi dalam pembuatan desain visual yang efektif dan estetis		
CPMK0 3	Mampu mengembangkan karya desain tipografi yang kreatif dan inovatif		
CPMK0 1	Memahami prinsip dasar tipografi	VDIK6 035	Praktikum Tipografi
CPMK0 2	Mampu menerapkan teknik-teknik tipografi dalam pembuatan desain visual yang efektif dan estetis		
CPMK0 3	Mampu merancang proyek tipografi yang memenuhi kebutuhan komunikasi visual dalam berbagai media, baik cetak maupun digital, dengan memperhatikan aspek-aspek estetika dan fungsionalitas		
CPMK0 1	Mampu mempersiapkan dan merancang sistem survei pemetaan	VDIK6 037	Survei dan Pemetaan
CPMK0 2	Mampu menggunakan teknologi geospasial dalam pemrosesan data hasil survei		

CPMK0 3	Mampu mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang terkait dengan analisis data geografis		
CPMK0 1	Mampu mengoperasikan alat survei secara efektif dan mengumpulkan data lapangan dengan akurat dan konsisten.	VDIK6 039	Praktikum Survei dan Pemetaan
CPMK0 2	Mampu memproses dan mengelola data lapangan yang telah dikumpulkan menggunakan perangkat lunak khusus atau teknik pemrosesan lainnya.		
CPMK0 3	Mampu membuat peta berdasarkan data yang dikumpulkan dan diproses selama praktikum survei dan pemetaan.		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar pemrograman game	VDIK6 041	Pemrograman Game
CPMK0 2	Mampu mengembangkan game sederhana menggunakan Engine Game		
CPMK0 3	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti grafik 2D/3D, animasi, suara, dan musik, ke dalam game yang dikembangkan		
CPMK0 1	Mampu menggunakan aplikasi Unity untuk membuat sebuah game sederhana dengan menggunakan program game.	VDIK6 043	Praktikum Pemrograman Game
CPMK0 2	Mampu menggunakan aplikasi Scratch yang memungkinkan untuk membuat sebuah games dan simulasi pembelajaran tanpa harus menggunakan coding program dari Bahasa pemrograman		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 002	Jaringan Komputer Lanjut
CPMK0 2	Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukkan keterampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi dan intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan keterampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 004	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut
CPMK0 2	Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		

CPMK0 3	Menunjukkan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi dan intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan perbedaan animasi 2D dengan animasi 3D dengan benar	VDIK6 006	Teknik Animasi
CPMK0 2	Mampu membuat animasi objek 2-D		
CPMK0 3	Mampu membuat animasi objek 3-D		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan perbedaan animasi 2D dengan animasi 3D dengan benar	VDIK6 008	Praktikum Teknik Animasi
CPMK0 2	Mampu membuat animasi objek 2-D		
CPMK0 3	Mampu membuat animasi objek 3-D		
CPMK0 1	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar kecerdasan artifisial	VDIK6 010	Kecerdasan Buatan
CPMK0 2	Mampu memahami konsep agen cerdas, representasi pengetahuan, representasi antarmuka pengetahuan pada kecerdasan artifisial		
CPMK0 3	Mampu memahami dan mengimplementasikan konsep pencarian dan sistem pakar		
CPMK0 4	Mampu mengimplementasikan konsep kecerdasan artifisial seperti neural network dalam menyelesaikan masalah di dunia nyata		
CPMK0 1	Mampu mengoperasikan bahasa pemrograman Prolog untuk kecerdasan artifisial	VDIK6 012	Praktikum Kecerdasan Buatan
CPMK0 2	Mampu menggunakan library pada bahasa pemrograman Python untuk kasus kecerdasan artifisial		
CPMK0 3	Mampu mengimplementasikan framework pada bahasa pemrograman Python untuk kasus kecerdasan artifisial		
CPMK0 4	Mampu menggunakan teachable machine dalam penyelesaian masalah machine learning		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 014	Sistem Komunikasi Optik

CPMK0 2	Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukkan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi and intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 016	Praktikum Sistem Komunikasi Optik
CPMK0 2	Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukkan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi and intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukkan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukkan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Mampu menggunakan Blender Game Engine	VDIK6 018	Pemrograman Visual
CPMK0 2	Mampu membuat program game sederhana dengan Blender Game Engine		
CPMK0 1	Mampu menggunakan Blender Game Engine	VDIK6 020	Praktikum Pemrograman Visual
CPMK0 2	Mampu membuat program game sederhana dengan Blender Game Engine		
CPMK0 1	Memahami prinsip-prinsip dasar kriptografi, termasuk teknik enkripsi dan dekripsi, serta kegunaan dan aplikasi dalam mengamankan data digital.	VDIK6 022	Kriptografi
CPMK0 2	Mampu menerapkan algoritma kriptografi yang tepat untuk memproteksi data dalam berbagai konteks, seperti transmisi data melalui jaringan, penyimpanan data di perangkat, dan autentikasi pengguna.		

CPMK0 3	Mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ancaman keamanan data dan teknik-teknik pertahanan yang diperlukan, termasuk penggunaan tanda tangan digital, protokol otentikasi, dan manajemen kunci kriptografi.		
CPMK0 1	Memperoleh keterampilan praktis dalam mengimplementasikan teknik enkripsi dan dekripsi menggunakan algoritma kriptografi yang berbeda, melalui praktikum yang melibatkan pengkodean dan dekodean data untuk melindungi kerahasiaan dan integritas informasi.	VDIK6 024	Praktikum Kriptografi
CPMK0 2	Mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip kriptografi dan keamanan data dalam konteks aplikasi nyata, melalui penyelesaian tantangan dan proyek praktikum yang menekankan pada pemecahan masalah		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 026	Teknologi Nirkabel
CPMK0 2	Menunjukan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi and intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya.	VDIK6 028	Praktikum Teknologi Nirkabel
CPMK0 2	Menunjukan pengetahuan umum teoritis dan praktis yang melibatkan dasar teori, permasalahan, metode dan penyelesaian masalah dalam keilmuan komunikasi antar perangkat.		
CPMK0 3	Menunjukan ketrampilan umum dan softskill seperti kinerja mandiri, bekerjasama dalam kelompok yang terarah dan terukur, presentasi, promosi, sosialisasi produk-produk keilmuan komunikasi antar perangkat sesuai proses bisnis yang menghasilkan secara ekonomi and intelektualitas.		
CPMK0 4	Menunjukan ketrampilan khusus untuk menjelaskan, menunjukan, merancang, membuat, menerapkan, mengevaluasi, mendokumentasi dan memecahkan masalah melalui pembelajaran keilmuan-keilmuan spesifik komunikasi antar perangkat.		

CPMK0 1	Mampu menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek dalam menyelesaikan masalah	VDIK6 032	Pemrograman Berorientasi Objek
CPMK0 2	Mampu menggunakan konsep data collection, exception handling, nested class, annotation, generics, lambda expression dan method reference, GUI dan event handling		
CPMK0 3	Mampu menggunakan bahasa pemrograman Java dalam menyelesaikan masalah dengan berorientasi objek		
CPMK0 1	Mampu menjelaskan kode program bahasa Java dan hasil outputnya.	VDIK6 034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek
CPMK0 2	Mampu mengimplementasikan solusi berbasis objek untuk menyelesaikan permasalahan dengan bahasa Java		

3.5 Pembentukan Mata Kuliah

Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi. Program Studi rumpun Sistem Informasi (D3) memiliki 14 mata kuliah Kompetensi Utama bidang Manajemen Informatika yang akan dipetakan dengan CPL01 sampai dengan CPL05.

Program Studi harus memetakan seluruh MK dan CPL yang telah ditetapkan, termasuk CPL aspek Sikap (S) dan Keterampilan Umum (KU). Pada proses pemetaannya, 1 (satu) MK dapat memiliki lebih dari 1 (satu) CPL, begitu pula sebaliknya (many to many).

Tabel 3.5 Nama matakuliah dan kaitannya dengan CPL

Kode Matakuliah	Nama Matakuliah	Kode CPL			
Course Code	Course Name	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4
MKWU1001	Pendidikan Pancasila	v			
	<i>Pancasila</i>				
MKWU1003	Bahasa Indonesia	v			
	<i>Indonesian Language</i>				
MKWU1004	Bahasa Inggris	v			
	<i>English</i>				

MKWU1005	Kebencanaan dan Lingkungan		v		
	<i>Disaster Management and Environment</i>				
MKWU1006	Pembinaan Karakter 1	v			
	<i>Character Building I</i>				
VDIK1001	Pengantar TIK		v	v	
	<i>Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>				
VDIK1003	Praktikum Pengantar TIK		v	v	
	<i>Practicum of Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>				
VDIK1005	Matematika Dasar		v	v	
	<i>Fundamental of Mathematics</i>				
VDIK1007	Statistika Komputasi		v	v	
	<i>Computational Statistics</i>				
VDIK1009	Praktikum Statistika Komputasi		v	v	
	<i>Practicum of Computational Statistics</i>				
VDIK1011	Pengantar Multimedia		v	v	
	<i>Introduction to Multimedia</i>				
VDIK1013	Praktikum Pengantar Multimedia		v	v	
	<i>Practicum of Introduction to Multimedia</i>				
MKWU1002	Kewarganegaraan	v			
	<i>Civic Education</i>				
MKWU1007	Pembinaan Karakter 2	v			
	<i>Character Building II</i>				
VDIK1002	Pengenalan Sistem Operasi		v	v	
	<i>Introduction of Operating System</i>				

VDIK1004	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi		v	v	
	<i>Practicum of Operating System</i>				
VDIK1006	Percakapan Bahasa Inggris 1		v	v	
	<i>English Conversation 1</i>				
VDIK1008	Etika Profesi dan Interpersonal Skill		v	v	
	<i>Professional Ethics and Interpersonal Skills</i>				
VDIK1010	Pemrograman 1		v	v	v
	<i>Programming I</i>				
VDIK1012	Praktikum Pemrograman 1		v	v	v
	<i>Practicum of Programming I</i>				
VDIK1014	Jaringan Komputer		v	v	v
	<i>Computer Networks</i>				
VDIK1016	Praktikum Jaringan Komputer		v	v	v
	<i>Practicum of Computer Networks</i>				
VDIK1018	Logika dan Algoritma		v	v	
	<i>Logics and Algorithms</i>				
VDIK1020	Desain Grafis		v	v	v
	<i>Graphics Design</i>				
VDIK1022	Praktikum Desain Grafis		v	v	v
	<i>Practicum of Graphics Design</i>				
VMPA2001	Kewirausahaan		v	v	
	<i>Entrepreneurship</i>				
VMPA2003	Praktikum Kewirausahaan		v	v	
	<i>Practicum of Entrepreneurship</i>				
VDIK2015	Database			v	v

	<i>Database</i>				
VDIK2017	Praktikum Database			v	v
	<i>Practicum of Database</i>				
VDIK2019	Komunikasi Data			v	v
	<i>Data Communication</i>				
VDIK2021	Praktikum Komunikasi Data			v	v
	<i>Practicum of Data Communication</i>				
VDIK2023	Struktur Data			v	v
	<i>Data Structures</i>				
VDIK2025	Praktikum Struktur Data			v	v
	<i>Practicum of Data Structures</i>				
VDIK2027	Pemrograman Berbasis Web			v	v
	<i>Web-Based Programming</i>				
VDIK2029	Praktikum Pemrograman Berbasis Web			v	v
	<i>Practicum of Web-Based Programming</i>				
VDIK2031	Sistem Informasi Geografis			v	v
	<i>Geographic Information System</i>				
VDIK2033	Praktikum Sistem Informasi Geografis			v	v
	<i>Practicum of Geographic Information System</i>				
VDIK2035	Sistem Informasi			v	v
	<i>Information Systems</i>				
VDIK2037	Praktikum Sistem Informasi			v	v
	<i>Practicum of Information System</i>				
MKWU2001	Pendidikan Agama	v	v		
	<i>Religion</i>				

VDIK2024	Penulisan Karya Ilmiah			v	v
	<i>Scientific Writing</i>				
VDIK2026	Proyek Perangkat Lunak			v	v
	<i>Software Project</i>				
VDIK2028	Praktikum Proyek Perangkat Lunak			v	v
	<i>Practicum of Software Project</i>				
VDIK2030	Database Berbasis Web			v	v
	<i>Web-based Database</i>				
VDIK2032	Praktikum Database berbasis Web			v	v
	<i>Practicum of Web-based Database</i>				
VDIK2034	Sekuriti Komputer dan Jaringan			v	v
	<i>Computer and Network Security</i>				
VDIK2036	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan			v	v
	<i>Practicum of Computer and Network Security</i>				
VDIK2038	Videography			v	v
	<i>Videography</i>				
VDIK2040	Praktikum Videography			v	v
	<i>Practicum of Videography</i>				
VDIK2042	Digital Marketing			v	v
	<i>Digital Marketing</i>				
VDIK2044	Praktikum Digital Marketing			v	v
	<i>Practicum of Digital Marketing</i>				
-	Mata Kuliah Pilihan			v	v
	<i>Elective Courses</i>				
VMPAP001	Kuliah Kerja Praktik			v	v

	<i>Internship</i>				
VMPAP002	Proposal Proyek Akhir			v	v
	<i>Final Project Proposal</i>				
-	Mata Kuliah Pilihan			v	v
	<i>Elective Courses</i>				
VMPAPA01	Proyek Akhir			v	v
	<i>Final Project</i>				
-	Mata Kuliah Pilihan			v	v
	<i>Elective Courses</i>				
VMPAP003	Praktik Wirausaha* / MBKM			v	v
	<i>Entrepreneurship Practice</i>				
VMPAP004	Publikasi Ilmiah			v	v
	<i>Scientific Publication</i>				
VMPAP005	Magang Industri A*			v	v
	Industrial Internship A*				
VMPAP006	Magang Industri B*			v	v
	<i>Industrial Internship B*</i>				
VMPAP007	Proyek Desa A			v	v
	<i>Village Project A</i>				
VMPAP008	Proyek Desa B			v	v
	<i>Village Project B</i>				
VMPAP009	Praktik Pembelajaran Sains A			v	v
	<i>Science Learning Practice A</i>				
VMPAP010	Praktik Pembelajaran Sains B			v	v
	<i>Science Learning Practice B</i>				

VDIK6001	Pemrograman II			v	v
	<i>Programming II</i>				
VDIK6003	Paktikum Pemrograman II			v	v
	<i>Practicum of Programming II</i>				
VDIK6005	Data Mining			v	v
	<i>Data Mining</i>				
VDIK6007	Pratikum Data Mining			v	v
	<i>Practicum of Data Mining</i>				
VDIK6009	Pemrograman Mobile			v	v
	<i>Mobile Programming</i>				
VDIK6011	Praktikum Pemrograman Mobile			v	v
	<i>Practicum of Mobile Programming</i>				
VDIK6013	Komputasi Numerik			v	v
	<i>Numerical Computing</i>				
VDIK6015	Praktikum Komputasi Numerik			v	v
	<i>Practicum of Numerical Computing</i>				
VDIK6017	Sistem Paralel dan Terdistribusi			v	v
	<i>Parallel and Distributed Systems</i>				
VDIK6019	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi			v	v
	<i>Practicum of Parallel and Distributed Systems</i>				
VDIK6021	Data Sains			v	v
	<i>Data Science</i>				
VDIK6023	Praktikum Data Sains			v	v
	<i>Practicum of Data Science</i>				
VDIK6025	Manajemen Proyek Komputer			v	v
	<i>Computer Project Management</i>				

VDIK6027	Praktikum Manajemen Proyek Komputer			v	v
	<i>Practicum of Computer Project Management</i>				
VDIK6029	E-Commerce			v	v
	<i>E-Commerce</i>				
VDIK6031	Praktikum E-Commerce			v	v
	<i>Practicum of E-Commerce</i>				
VDIK6033	Tipografi			v	v
	<i>Typography</i>				
VDIK6035	Praktikum Tipografi			v	v
	<i>Practicum of Typography</i>				
VDIK6037	Survei dan Pemetaan			v	v
	<i>Surveying and Mapping</i>				
VDIK6039	Praktikum Survei dan Pemetaan			v	v
	<i>Practicum of Surveying and Mapping</i>				
VDIK6041	Pemrograman Game			v	v
	<i>Game Programming</i>				
VDIK6043	Praktikum Pemrograman Game			v	v
	<i>Practicum of Game Programming</i>				
VDIK6002	Jaringan Komputer Lanjut			v	v
	<i>Advanced Computer Network</i>				
VDIK6004	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut			v	v
	<i>Practicum of Advanced Computer Network</i>				
VDIK6006	Teknik Animasi			v	v
	<i>Animation Technique</i>				
VDIK6008	Praktikum Teknik Animasi			v	v

	<i>Practicum of Animation Technique</i>				
VDIK6010	Kecerdasan Buatan			v	v
	<i>Artificial Intelligence</i>				
VDIK6012	Praktikum Kecerdasan Buatan			v	v
	<i>Practicum of Artificial Intelligence</i>				
VDIK6014	Sistem Komunikasi Optik			v	v
	<i>Optical Communication System</i>				
VDIK6016	Praktikum Sistem Komunikasi Optik			v	v
	<i>Practicum of Optical Communication System</i>				
VDIK6018	Pemrograman Visual			v	v
	<i>Visual Programming</i>				
VDIK6020	Praktikum Pemrograman Visual			v	v
	<i>Practicum of Visual Programming</i>				
VDIK6022	Kriptografi			v	v
	<i>Cryptography</i>				
VDIK6024	Praktikum Kriptografi			v	v
	<i>Practicum of Cryptography</i>				
VDIK6026	Pengantar Teknologi Nirkabel			v	v
	<i>Introduction to Wireless Technology</i>				
VDIK6028	Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel			v	v
	<i>Practicum of Introduction to Wireless Technology</i>				
VDIK6030	Percakapan Bahasa Inggris 2			v	v
	<i>English Conversation 2</i>				
VDIK6032	Pemrograman Berorientasi Objek			v	v
	<i>Object-Oriented Programming</i>				
VDIK6034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek			v	v

	<i>Practicum of Object-Oriented Programming</i>				
--	---	--	--	--	--

Tabel 3.6 Matakuliah dan kaitannya dengan CPL

Kode Matakuliah	Nama Matakuliah	Estimasi Waktu Beban Belajar Mahasiswa		SKS
Course Code	Course Name	Theory	Practicum	
MKWU1001	<i>Pendidikan Pancasila</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Pancasila</i>			
MKWU1003	<i>Bahasa Indonesia</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Indonesian Language</i>			
MKWU1004	<i>Bahasa Inggris</i>	43,68 jam	0	1
	<i>English</i>			
MKWU1005	<i>Kebencanaan dan Lingkungan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Disaster Management and Environment</i>			
MKWU1006	<i>Pembinaan Karakter 1</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Character Building I</i>			
VDIK1001	<i>Pengantar TIK</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>			
VDIK1003	<i>Praktikum Pengantar TIK</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>			
VDIK1005	<i>Matematika Dasar</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Fundamental of Mathematics</i>			
VDIK1007	<i>Statistika Komputasi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Computational Statistics</i>			
VDIK1009	<i>Praktikum Statistika Komputasi</i>	0	90,56 jam	2

	<i>Practicum of Computational Statistics</i>			
VDIK1011	<i>Pengantar Multimedia</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Introduction to Multimedia</i>			
VDIK1013	<i>Praktikum Pengantar Multimedia</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Introduction to Multimedia</i>			
MKWU1002	<i>Kewarganegaraan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Civic Education</i>			
MKWU1007	<i>Pembinaan Karakter 2</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Character Building II</i>			
VDIK1002	<i>Pengenalan Sistem Operasi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Introduction of Operating System</i>			
VDIK1004	<i>Praktikum Pengenalan Sistem Operasi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Practicum of Operating System</i>			
VDIK1006	<i>Percakapan Bahasa Inggris 1</i>	43,68 jam	0	1
	<i>English Conversation 1</i>			
VDIK1008	<i>Etika Profesi dan Interpersonal Skill</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Professional Ethics and Interpersonal Skills</i>			
VDIK1010	<i>Pemrograman 1</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Programming I</i>			
VDIK1012	<i>Praktikum Pemrograman 1</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Programming I</i>			
VDIK1014	<i>Jaringan Komputer</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Computer Networks</i>			
VDIK1016	<i>Praktikum Jaringan Komputer</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Computer Networks</i>			
VDIK1018	<i>Logika dan Algoritma</i>	43,68 jam	0	1

	<i>Logics and Algorithms</i>			
VDIK1020	<i>Desain Grafis</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Graphics Design</i>			
VDIK1022	<i>Praktikum Desain Grafis</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Graphics Design</i>			
VMPA2001	<i>Kewirausahaan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Entrepreneurship</i>			
VMPA2003	<i>Praktikum Kewirausahaan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Practicum of Entrepreneurship</i>			
VDIK2015	<i>Database</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Database</i>			
VDIK2017	<i>Praktikum Database</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Database</i>			
VDIK2019	<i>Komunikasi Data</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Data Communication</i>			
VDIK2021	<i>Praktikum Komunikasi Data</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Data Communication</i>			
VDIK2023	<i>Struktur Data</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Data Structures</i>			
VDIK2025	<i>Praktikum Struktur Data</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Data Structures</i>			
VDIK2027	<i>Pemrograman Berbasis Web</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Web-Based Programming</i>			
VDIK2029	<i>Praktikum Pemrograman Berbasis Web</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Web-Based Programming</i>			
VDIK2031	<i>Sistem Informasi Geografis</i>	43,68 jam	0	1

	<i>Geographic Information System</i>			
VDIK2033	<i>Praktikum Sistem Informasi Geografis</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Geographic Information System</i>			
VDIK2035	<i>Sistem Informasi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Information Systems</i>			
VDIK2037	<i>Praktikum Sistem Informasi</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Information System</i>			
MKWU2001	<i>Pendidikan Agama</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Religion</i>			
VDIK2024	<i>Penulisan Karya Ilmiah</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Scientific Writing</i>			
VDIK2026	<i>Proyek Perangkat Lunak</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Software Project</i>			
VDIK2028	<i>Praktikum Proyek Perangkat Lunak</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Practicum of Software Project</i>			
VDIK2030	<i>Database Berbasis Web</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Web-based Database</i>			
VDIK2032	<i>Praktikum Database berbasis Web</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Web-based Database</i>			
VDIK2034	<i>Sekuriti Komputer dan Jaringan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Computer and Network Security</i>			
VDIK2036	<i>Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Computer and Network Security</i>			
VDIK2038	<i>Videography</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Videography</i>			
VDIK2040	<i>Praktikum Videography</i>	0	90,56 jam	2

	<i>Practicum of Videography</i>			
VDIK2042	<i>Digital Marketing</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Digital Marketing</i>			
VDIK2044	<i>Praktikum Digital Marketing</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Digital Marketing</i>			
-	<i>Mata Kuliah Pilihan</i>			
	<i>Elective Courses</i>			
VMPAP001	<i>Kuliah Kerja Praktik</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Internship</i>			
VMPAP002	<i>Proposal Proyek Akhir</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Final Project Proposal</i>			
-	<i>Mata Kuliah Pilihan</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Elective Courses</i>			
VMPAPA01	<i>Proyek Akhir</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Final Project</i>			
-	<i>Mata Kuliah Pilihan</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Elective Courses</i>			
VMPAP003	<i>Praktik Wirausaha* / MBKM</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Entrepreneurship Practice</i>			
VMPAP004	<i>Publikasi Ilmiah</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Scientific Publication</i>			
VMPAP005	<i>Magang Industri A*</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Industrial Internship A*</i>			
VMPAP006	<i>Magang Industri B*</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Industrial Internship B*</i>			
VMPAP007	<i>Proyek Desa A</i>	43,68 jam	0	1

	<i>Village Project A</i>			
VMPAP008	<i>Proyek Desa B</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Village Project B</i>			
VMPAP009	<i>Praktik Pembelajaran Sains A</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Science Learning Practice A</i>			
VMPAP010	<i>Praktik Pembelajaran Sains B</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Science Learning Practice B</i>			
VDIK6001	<i>Pemrograman II</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Programming II</i>			
VDIK6003	<i>Paktikum Pemrograman II</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Programming II</i>			
VDIK6005	<i>Data Mining</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Data Mining</i>			
VDIK6007	<i>Pratikum Data Mining</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Data Mining</i>			
VDIK6009	<i>Pemrograman Mobile</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Mobile Programming</i>			
VDIK6011	<i>Praktikum Pemrograman Mobile</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Mobile Programming</i>			
VDIK6013	<i>Komputasi Numerik</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Numerical Computing</i>			
VDIK6015	<i>Praktikum Komputasi Numerik</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Numerical Computing</i>			
VDIK6017	<i>Sistem Paralel dan Terdistribusi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Parallel and Distributed Systems</i>			
VDIK6019	<i>Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi</i>	0	90,56 jam	2

	<i>Practicum of Parallel and Distributed Systems</i>			
VDIK6021	<i>Data Sains</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Data Science</i>			
VDIK6023	<i>Praktikum Data Sains</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Data Science</i>			
VDIK6025	<i>Manajemen Proyek Komputer</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Computer Project Management</i>			
VDIK6027	<i>Praktikum Manajemen Proyek Komputer</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Computer Project Management</i>			
VDIK6029	<i>E-Commerce</i>	43,68 jam	0	1
	<i>E-Commerce</i>			
VDIK6031	<i>Praktikum E-Commerce</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of E-Commerce</i>			
VDIK6033	<i>Tipografi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Typography</i>			
VDIK6035	<i>Praktikum Tipografi</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Typography</i>			
VDIK6037	<i>Survei dan Pemetaan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Surveying and Mapping</i>			
VDIK6039	<i>Praktikum Survei dan Pemetaan</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Surveying and Mapping</i>			
VDIK6041	<i>Pemrograman Game</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Game Programming</i>			
VDIK6043	<i>Praktikum Pemrograman Game</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Game Programming</i>			
VDIK6002	<i>Jaringan Komputer Lanjut</i>	43,68 jam	0	1

	<i>Advanced Computer Network</i>			
VDIK6004	<i>Praktikum Jaringan Komputer Lanjut</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Advanced Computer Network</i>			
VDIK6006	<i>Teknik Animasi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Animation Technique</i>			
VDIK6008	<i>Praktikum Teknik Animasi</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Animation Technique</i>			
VDIK6010	<i>Kecerdasan Buatan</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Artificial Intelligence</i>			
VDIK6012	<i>Praktikum Kecerdasan Buatan</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Artificial Intelligence</i>			
VDIK6014	<i>Sistem Komunikasi Optik</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Optical Communication System</i>			
VDIK6016	<i>Praktikum Sistem Komunikasi Optik</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Optical Communication System</i>			
VDIK6018	<i>Pemrograman Visual</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Visual Programming</i>			
VDIK6020	<i>Praktikum Pemrograman Visual</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Visual Programming</i>			
VDIK6022	<i>Kriptografi</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Cryptography</i>			
VDIK6024	<i>Praktikum Kriptografi</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Cryptography</i>			
VDIK6026	<i>Pengantar Teknologi Nirkabel</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Introduction to Wireless Technology</i>			
VDIK6028	<i>Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel</i>	0	90,56 jam	2

	<i>Practicum of Introduction to Wireless Technology</i>			
VDIK6030	<i>Percakapan Bahasa Inggris 2</i>	43,68 jam	0	1
	<i>English Conversation 2</i>			
VDIK6032	<i>Pemrograman Berorientasi Objek</i>	43,68 jam	0	1
	<i>Object-Oriented Programming</i>			
VDIK6034	<i>Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek</i>	0	90,56 jam	2
	<i>Practicum of Object-Oriented Programming</i>			

**bobot SKS per mata kuliah dihitung; Bobot SKS (Total Estimasi Waktu) x 1 SKS / (2.83 Jam/Minggu x 16 Minggu) = 45,28 jam, maka 134,4 jam / 45,28 jam = 2,97 maka di genapkan 3 SKS*

Tabel 3.7 Deskripsi Bahan Kajian

Kode	Bahan Kajian	Deskripsi
BK01	Pondasi sistem informasi	Mahasiswa yang memenuhi kompetensi IS Fundamental dapat memahami konsep dasar IS (termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan akuisisi informasi) dan dukungan yang diberikan oleh IS untuk proses bisnis transaksional, pengambilan keputusan, dan kolaboratif. Mereka juga dapat memahami pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, distribusi, dan nilai informasi serta dapat membuat rekomendasi mengenai IS yang mendukung dan memungkinkan individu dalam kehidupan sehari-hari serta manajemen, pelanggan, dan pemasok perusahaan. Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk melakukan analisis bisnis organisasi dan menilai proses dan sistem.
BK02	Kompetensi Informasi	1. Saat ini kita hidup di era yang digerakkan oleh data. Data telah muncul sebagai minyak baru yang menggerakkan organisasi: Keberhasilan operasi organisasi modern bergantung pada penggunaan data operasional mereka secara efektif. Sistem manajemen basis data (DBMS) adalah mesin dari dunia yang digerakkan oleh data ini. Penggunaan data melibatkan tiga aspek: (1) manajemen (2) keamanan dan (3) analisis. Tujuan dari komputasi adalah wawasan, bukan angka-angka". Tujuan dari visualisasi informasi adalah pengungkapan struktur yang mendasari kumpulan data yang besar atau abstrak dengan menggunakan representasi visual yang memanfaatkan pemrosesan yang kuat 2. Area kompetensi Visualisasi Data dan Informasi berisi kompetensi yang berkaitan dengan pendekatan komputasi untuk mendapatkan wawasan melalui visualisasi. Kompetensi di area ini menekankan pada dasar-dasar

		eksplorasi data secara statistik, fitting model untuk menghasilkan grafik khusus untuk mendukung eksplorasi data secara detail dan berorientasi pada statistik, dan penggunaan alat visualisasi data seperti Excel, Python, R, dan Tableau.
BK03	Kompetensi Teknologi	1. Area ini mencakup semua aspek infrastruktur teknologi informasi, seperti yang digunakan dalam organisasi. Infrastruktur TI mencakup desain dan pengembangan arsitektur atau server yang sesuai, layanan fisik dan cloud, perencanaan kapasitas, dan jaringan. Kontennya mencakup instalasi, konfigurasi, pemeliharaan, dan pengelolaan semua aspek teknologi dari server hingga jaringan organisasi. 2. Area kompetensi ini berkaitan dengan praktik-praktik yang terkait dengan memastikan operasi bisnis yang aman dalam konteks jika terjadi serangan. Memastikan operasi yang aman melibatkan pembuatan, pengoperasian, pertahanan, analisis, dan pengujian sistem komputer yang aman.
BK04	Kompetensi Pengembangan Sistem	3. Mengkaji berbagai metodologi pengembangan sistem dan alat pemodelan dengan penekanan pada metode pengembangan sistem berorientasi objek, siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC), dan pengembangan perangkat lunak yang gesit dengan menekankan teknik analisis untuk mengembangkan definisi yang benar dari masalah bisnis dan persyaratan pengguna. Topik-topik yang dibahas juga mencakup desain, standar manajemen proyek, pengumpulan informasi, komunikasi yang efektif, dan pengembangan keterampilan interpersonal.
BK05	Kompetensi Domain Organisasional	4. Area kompetensi etika, keberlanjutan, penggunaan, dan implikasi IS bagi masyarakat berkaitan dengan praktik-praktik yang terkait dengan penggunaan sistem informasi secara etis dan penggunaan informasi dan data yang ditangkap oleh sistem tersebut secara etis; merancang, mengimplementasikan, dan menggunakan sumber daya komputasi dengan cara yang ramah lingkungan yang berkelanjutan; dan kompetensi yang terkait dengan bagaimana sistem informasi dapat digunakan dan dibuat untuk kepentingan masyarakat. 5. Area Inovasi Digital berfokus pada kompetensi yang dibutuhkan dalam penerapan teknologi informasi untuk berinovasi dan mentransformasi proses organisasi dan penawaran nilai (produk dan layanan). Untuk berpartisipasi dalam proses inovasi tersebut, lulusan membutuhkan kompetensi yang berkaitan dengan bagaimana inovasi digital diciptakan, didistribusikan, dan dikomersialisasikan. Pemodelan proses adalah keterampilan dasar yang diperlukan untuk dapat menerapkan solusi bisnis yang lengkap.
BK06	Kompetensi Integrasi	6. Memberikan pemahaman tentang konsep manajemen proyek dan teknik manajemen proyek yang tepat dalam

		menangani manajemen IS. Topik-topiknya meliputi prinsip-prinsip manajemen proyek; fungsi manajemen proyek, proses manajemen proyek, memilih metodologi manajemen proyek yang sesuai, prinsip-prinsip pengembangan perangkat lunak yang gesit, dan scrum.
--	--	--

Tabel 3.8 Deskripsi Matakuliah

Kode Matakuliah	Nama Matakuliah	Deskripsi Matakuliah
MKWU1005	Kebencanaan dan Lingkungan	Mata kuliah yang diajarkan bertujuan untuk memberikan kepada mahasiswa wawasan dan pengenalan akan prinsip-prinsip dasar pengurangan risiko bencana dan keterkaitannya dengan kondisi lingkungan di suatu wilayah yang berpotensi bencana. Fokus utama dalam materi kuliah adalah pemahaman tentang elemen-elemen penting dari pengurangan risiko bencana yang harus diperhitungkan dalam perencanaan pembangunan berkelanjutan pada daerah yang rawan bencana (bisa berfokus kepada bencana yang paling dominan) dan/atau mengalami kerusakan lingkungan (termasuk di dalamnya isu perubahan iklim).
MKWU1002	Kewarganegaraan	Mata kuliah yang diajarkan bertujuan untuk memberikan kepada mahasiswa wawasan dan pengenalan akan prinsip-prinsip dasar pengurangan risiko bencana dan keterkaitannya dengan kondisi lingkungan di suatu wilayah yang berpotensi bencana. Fokus utama dalam materi kuliah adalah pemahaman tentang elemen-elemen penting dari pengurangan risiko bencana yang harus diperhitungkan dalam perencanaan pembangunan berkelanjutan pada daerah yang rawan bencana (bisa berfokus kepada bencana yang paling dominan) dan/atau mengalami kerusakan lingkungan (termasuk di dalamnya isu perubahan iklim).
MKWU1006	Pembinaan Karakter 1	Mata kuliah ini memberikan pengenalan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Mata kuliah ini berbobot 2 SKS dan mencakup materi tentang: hakikat manusia, hubungan karakter dan kepribadian, pembentukan karakter, hormat pada diri sendiri, hormat pada orang lain, kepedulian pada lingkungan, perilaku jujur, perilaku disiplin dan tanggung jawab, perilaku patriotik, dan kunjungan sosial.

VDIK1001	Pengantar TIK	Mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan landasan yang kokoh bagi mahasiswa untuk memahami esensi serta perkembangan terkini dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Melalui pendekatan teori dan praktik, mahasiswa akan diperkenalkan dengan konsep dasar TIK, seperti perangkat keras dan lunak komputer, jaringan komunikasi, serta aplikasi TIK dalam berbagai bidang. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa dapat mengidentifikasi dan memahami dampak positif serta tantangan yang terkait dengan penggunaan TIK dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam konteks individu, masyarakat, maupun organisasi. Selama perkuliahan, mahasiswa akan diajak untuk mempelajari sejarah perkembangan TIK, menggali wawasan tentang aplikasi TIK dalam berbagai sektor seperti pendidikan, bisnis, dan kesehatan, serta membahas isu-isu etika dan tanggung jawab dalam penggunaan TIK. Metode pembelajarannya meliputi kuliah interaktif, demonstrasi penggunaan perangkat lunak, studi kasus, dan partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Evaluasi dilakukan melalui ujian tengah semester, tugas individu dan kelompok, serta ujian akhir semester. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang TIK dan membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam era digital yang terus berkembang.
----------	---------------	--

VDIK1003	Praktikum Pengantar TIK	Mata kuliah Praktikum Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah teoritis ke dalam praktik nyata. Dalam lingkungan laboratorium yang terkontrol, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian kegiatan praktik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang perangkat keras dan lunak komputer, jaringan komunikasi, serta aplikasi TIK yang relevan. Praktikum ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep yang diperoleh dalam mata kuliah teoritis, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Selama praktikum, mahasiswa akan diberi tugas-tugas praktis yang mencakup instalasi perangkat lunak, konfigurasi jaringan, penggunaan aplikasi produktivitas, serta penyelesaian masalah umum dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Metode pembelajarannya meliputi demonstrasi oleh pengajar, praktik langsung oleh mahasiswa di dalam laboratorium, serta diskusi reflektif setelah setiap sesi praktikum. Evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap hasil praktikum, laporan praktikum, dan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas praktis yang diberikan. Dengan mengikuti mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang mendukung pemahaman teoritis mereka tentang teknologi informasi dan komunikasi, serta siap untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam berbagai konteks profesional di masa depan.
----------	-------------------------	--

VDIK1005	Matematika Dasar	Mata kuliah Matematika Dasar bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep-konsep matematika yang diperlukan dalam ilmu komputer. Mulai dari definisi-operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, hingga konsep-konsep lebih kompleks seperti integral, turunan, persamaan differensial, dan limit. Materi yang dipelajari meliputi pengenalan konsep-konsep matematika, penerapan operasi dasar dalam pemecahan masalah, dan pengembangan kemampuan pemodelan matematika untuk memecahkan permasalahan dalam konteks ilmu komputer. Selain itu, dalam mata kuliah ini, mahasiswa juga akan belajar tentang pemrosesan diskrit, yang melibatkan konsep-konsep seperti teori graf, aljabar linier, dan logika matematika. Pemahaman terhadap konsep-konsep ini penting untuk analisis algoritma, desain struktur data, dan pemecahan masalah dalam berbagai bidang dalam ilmu komputer. Tujuan utamanya adalah memberikan mahasiswa pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar matematika yang relevan dengan kebutuhan dalam ilmu komputer, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara efektif dalam konteks komputasi modern. Dengan demikian, mata kuliah Matematika Dasar menjadi fondasi penting bagi pengembangan keterampilan teknis dan pemikiran analitis yang dibutuhkan dalam karir di bidang ilmu komputer.
VDIK1007	Statistika Komputasi	Mata kuliah Statistika Komputasi merupakan bagian integral dari kurikulum ilmu komputer yang memperkenalkan mahasiswa pada konsep-konsep statistika yang relevan dalam konteks pengolahan data dan analisis komputasi. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang kuat tentang teknik-teknik statistika yang digunakan dalam pemodelan dan analisis data, serta pengembangan keterampilan komputasi yang diperlukan untuk menerapkan metode-metode tersebut secara efektif. Mahasiswa akan belajar tentang berbagai teknik statistika seperti analisis regresi, pengujian hipotesis, analisis varians, dan metode-metode lainnya yang penting dalam pengambilan keputusan berbasis data. Selain itu, mata kuliah ini juga fokus pada penggunaan perangkat lunak dan alat komputasi untuk melakukan analisis statistika. Mahasiswa akan diajarkan cara menggunakan perangkat lunak statistik seperti R, Python, atau MATLAB untuk menerapkan konsep-konsep statistika dalam konteks dunia nyata. Mereka akan belajar cara memproses data, membangun model statistik, dan mengevaluasi hasil analisis menggunakan alat-alat komputasi ini. Dengan demikian, Statistika Komputasi

		tidak hanya memperkenalkan konsep statistika, tetapi juga mengajarkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menerapkan statistika dalam analisis data yang kompleks dan relevan dengan kebutuhan industri dan penelitian.
VDIK1009	Praktikum Statistika Komputasi	ata kuliah "Praktikum Statistika Komputasi" dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam menerapkan konsep-konsep statistika menggunakan perangkat lunak dan alat komputasi. Tujuannya adalah untuk melengkapi pemahaman teoritis yang diperoleh dalam mata kuliah statistika dengan pengalaman praktis dalam menerapkan teknik-teknik statistika dalam analisis data. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan belajar cara menggunakan perangkat lunak statistik seperti R, Python, atau MATLAB untuk melakukan berbagai tugas analisis data, termasuk preprocessing data, eksplorasi data, pembuatan model statistik, dan evaluasi hasil. Selain itu, mahasiswa akan diberikan proyek-proyek praktis yang menantang yang mengharuskan mereka untuk menerapkan konsep-konsep statistika dalam skenario-skenario dunia nyata. Mereka akan belajar cara merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menyajikan temuan-temuan secara efektif menggunakan alat-alat komputasi. Dengan demikian, "Praktikum Statistika Komputasi" tidak hanya memberikan pemahaman konsep-konsep statistika, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkan statistika dalam konteks dunia nyata. Praktikum ini mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi praktisi statistika yang kompeten dan siap berkontribusi dalam industri, penelitian, atau bidang lain yang membutuhkan analisis data.
VDIK1002	Pengenalan Sistem Operasi	Mata kuliah "Pengenalan Sistem Operasi" bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang konsep-konsep utama dalam sistem operasi komputer. Mahasiswa akan belajar tentang struktur dasar sistem operasi, fungsi-fungsi utama seperti manajemen memori, manajemen proses, manajemen file, dan manajemen perangkat. Mereka juga akan mempelajari prinsip-prinsip desain sistem operasi, jenis-jenis sistem operasi yang berbeda, serta tantangan dan masalah yang dihadapi dalam pengembangan dan pengelolaan sistem operasi. Dengan demikian, mata kuliah ini memberikan landasan penting bagi pemahaman bagaimana sistem operasi berinteraksi dengan perangkat keras dan perangkat lunak pada tingkat fundamental.

VDIK1004	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi	Mata Kuliah Praktikum Pengenalan Sistem Operasi dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam bekerja dengan sistem operasi secara langsung. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan melakukan serangkaian tugas praktis yang dirancang untuk menggali lebih dalam konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pengenalan Sistem Operasi". Mereka akan belajar cara menginstal, mengonfigurasi, dan mengelola sistem operasi pada lingkungan simulasi atau pada mesin virtual. Selain itu, mahasiswa akan diberikan proyek-proyek praktis yang melibatkan pemrograman tingkat rendah, manajemen memori, manajemen proses, dan manajemen file dalam lingkungan sistem operasi yang nyata. Praktikum ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan teknis mereka dan mengaplikasikan konsep-konsep teoritis dalam pengaturan praktis yang relevan dengan sistem operasi modern
VDIK1011	Pengantar Multimedia	Mata kuliah "Pengantar Multimedia" membahas konsep-konsep dasar dalam pengembangan dan penggunaan media digital yang melibatkan teks, gambar, suara, video, dan animasi. Mahasiswa akan diperkenalkan pada prinsip-prinsip desain multimedia, teknologi-teknologi yang terlibat dalam produksi dan pengolahan media digital, serta aspek-aspek kreatif dan estetika yang terkait dengan pembuatan konten multimedia. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang aplikasi multimedia dalam berbagai konteks seperti pendidikan, hiburan, bisnis, dan komunikasi. Dengan demikian, mahasiswa akan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang potensi dan aplikasi multimedia dalam berbagai bidang.
VDIK1013	Praktikum Pengantar Multimedia	"Praktikum Pengantar Multimedia" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pengantar Multimedia" dalam konteks proyek-proyek praktis. Mahasiswa akan belajar tentang alat-alat dan teknik-teknik yang digunakan dalam produksi, pengeditan, dan pengolahan media digital seperti pengeditan gambar dan video, pengaturan suara, animasi, dan desain web. Mereka akan diberikan proyek-proyek yang menantang yang mengharuskan mereka untuk menciptakan konten multimedia yang kreatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu. Praktikum ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis mahasiswa dalam merancang dan menghasilkan konten multimedia yang profesional dan menarik serta mempersiapkan mereka untuk berkembang dalam industri media digital yang dinamis.

VDIK1008	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Mata kuliah "Etika Profesi dan Interpersonal Skill" merupakan bagian integral dari kurikulum untuk mempersiapkan mahasiswa dalam dunia profesional yang kompleks dan beragam. Fokus utama mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip etika yang relevan dalam berbagai konteks profesi, baik itu dalam bidang teknologi, bisnis, atau keilmuan lainnya. Mahasiswa akan mempelajari kode etik yang berlaku dalam profesi mereka, serta dilema etika yang mungkin mereka hadapi dalam praktik profesional. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang pentingnya keterampilan interpersonal dalam berkomunikasi dan bekerja secara efektif dalam tim. Selama kursus, mahasiswa akan diajak untuk mempertimbangkan berbagai situasi etis yang mungkin timbul dalam praktik profesional mereka, serta cara-cara untuk mengatasi dan menanggapi dilema etika tersebut. Mereka juga akan diberikan pelatihan dalam mengembangkan keterampilan interpersonal yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan rekan kerja, klien, dan pemangku kepentingan lainnya. Mata kuliah ini bertujuan untuk tidak hanya mempersiapkan mahasiswa dengan pengetahuan teknis dalam bidang studi mereka, tetapi juga membekali mereka dengan landasan etika dan keterampilan interpersonal yang diperlukan untuk menjadi profesional yang sukses dan berintegritas.
MKWU1003	Bahasa Indonesia	Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib yang harus diprogramkan oleh semua mahasiswa. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang dihadirkan untuk memenuhi salah satunya adalah penguatan karakter mahasiswa. Mata kuliah ini terdapat pada semester ganjil dan semester genap. Ruang lingkup materi yang dibahas dalam mata kuliah ini adalah sejarah perkembangan bahasa Indonesia, kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia, pedoman umum ejaan bahasa Indonesia, proses pembentukan kata, pilihan kata, kalimat dan kalimat efektif, paragraf beserta pola pengembangannya, karya ilmiah, karya ilmiah populer, memahami buku akademik, menjelajahi dunia perpustakaan dan penulisan surat dinas
MKWU1001	Pancasila	Pancasila sebagai kelompok Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) berfungsi sebagai orientasi mahasiswa dalam menjelaskan dan memantapkan pandangan dan pengembangan kepribadian yang menjelaskan tentang Pancasila mengenai ideologi Bangsa Indonesia yang dilihat dari perspektif sejarah bangsa Indonesia, sebagai dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia, sistem filsafat dan sistem etika dalam pengembangan ilmu pengetahuan

MKWU1004	Bahasa Inggris	Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan strategi yang diperlukan untuk berhasil dalam ujian TOEFL. Penekanan terhadap TOEFL ini bertujuan untuk membantu mahasiswa mencapai skor TOEFL yang diperlukan baik untuk keperluan akademik maupun profesional mahasiswa di masa depan. Mata kuliah ini diberikan kepada seluruh mahasiswa semester 1 dan 2 di lingkungan Universitas Syiah Kuala untuk memahami konsep listening, Reading serta komponen bahasa yaitu structure and written expression dengan mengintegrasikan keterampilan berbicara (Communication Skill) dalam pengajarannya
MKWU1007	Pembinaan Karakter 2	
VDIK2035	Sistem Informasi	Mata kuliah "Sistem Informasi" membahas dasar-dasar sistem informasi, dengan penekanan khusus pada struktur database, entitas, tabel-tabel, serta konsep-konsep penting seperti Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), dan Diagram Konteks. Mahasiswa akan mempelajari tentang siklus hidup pengembangan sistem informasi mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Selain itu, mereka juga akan belajar tentang manajemen informasi, keamanan data, dan etika dalam penggunaan informasi.
VDIK2037	Praktikum Sistem Informasi	"Praktikum Sistem Informasi" memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah melalui penggunaan Bahasa SQL dan bahasa query untuk mengelola database seperti MySQL. Mahasiswa akan terlibat dalam proyek-proyek praktis yang melibatkan analisis dan desain basis data, pembuatan query SQL, serta pengembangan aplikasi sistem informasi sederhana menggunakan data yang diolah dari database. Praktikum ini dirancang untuk memberikan mahasiswa keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam mengelola dan mengembangkan sistem informasi dalam lingkungan dunia nyata.

VDIK2024	Penulisan Karya Ilmiah	Mata kuliah "Penulisan Karya Ilmiah" bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas dan sesuai dengan standar akademik yang berlaku. Mahasiswa akan mempelajari langkah-langkah praktis dalam menyusun sebuah karya ilmiah, mulai dari perumusan judul, penyusunan kerangka penulisan, pengumpulan dan analisis data, hingga teknik-teknik penulisan akademik yang efektif. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang etika penulisan ilmiah, termasuk penghindaran plagiarisme dan pengutipan yang tepat. Selama kursus, mahasiswa akan diberikan panduan tentang bagaimana menyusun argumen yang kuat, merumuskan tujuan penelitian, dan menyajikan temuan-temuan secara sistematis dan terstruktur. Mereka juga akan belajar tentang gaya penulisan ilmiah yang baku dan aturan-aturan penulisan seperti penggunaan referensi, citasi, dan daftar pustaka yang sesuai dengan standar penulisan akademik. Mata kuliah ini bertujuan untuk tidak hanya mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun karya ilmiah yang berkualitas, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang proses penelitian dan kontribusi mereka terhadap bidang studi mereka.
VDIK1010	Pemrograman 1	Mata kuliah "Pemrograman 1" merupakan langkah awal yang penting dalam memahami dasar-dasar pemrograman komputer. Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep-konsep dasar dalam pemrograman seperti struktur algoritma, logika pemrograman, tipe data, variabel, percabangan, dan perulangan. Fokus utama mata kuliah ini adalah membantu mahasiswa memahami cara berpikir algoritmik dan mengembangkan keterampilan dalam menulis kode program yang sederhana dan efisien. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan tentang cara mendokumentasikan kode program secara tepat dan efektif.
VDIK1012	Praktikum Pemrograman 1	"Praktikum Pemrograman 1" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pemrograman 1" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan belajar tentang teknik dasar-dasar pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti C++ atau Python. Mereka akan terlibat dalam serangkaian tugas praktis yang dirancang untuk mengasah keterampilan pemrograman mereka, mulai dari penyelesaian masalah sederhana hingga pengembangan program-program yang lebih kompleks. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam menulis kode program dan

		memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar dalam pemrograman komputer.
VDIK1014	Jaringan Komputer	Mata kuliah "Jaringan" merupakan landasan penting bagi mahasiswa untuk memahami prinsip-prinsip dasar dalam jaringan komputer. Mereka akan diajarkan tentang berbagai topologi jaringan seperti bus, star, ring, dan mesh, serta protokol-protokol yang digunakan dalam komunikasi data seperti TCP/IP. Konsep-konsep dasar seperti IPv4 dan IPv6, LAN (Local Area Network), MAN (Metropolitan Area Network), dan WAN (Wide Area Network) juga akan dibahas secara mendalam. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang struktur dan operasi jaringan komputer modern serta pentingnya jaringan dalam konteks teknologi informasi saat ini.
VDIK1016	Praktikum Jaringan Komputer	"Praktikum Jaringan" memberikan mahasiswa kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Jaringan" dalam konteks praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan belajar tentang teknik dasar-dasar jaringan seperti subnetting, submasking, pengaturan IPv4 dan IPv6, serta keterampilan teknis lainnya seperti crimping kabel jaringan. Mereka akan terlibat dalam serangkaian tugas praktis yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep jaringan yang telah dipelajari dan mempersiapkan mereka untuk menangani tantangan dalam mengelola jaringan komputer di lingkungan nyata. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk menjadi profesional jaringan yang kompeten dan siap untuk berkontribusi dalam industri teknologi informasi.

VDIK1018	Logika dan Algoritma	Mata kuliah "Logika dan Algoritma" merupakan salah satu fondasi utama dalam studi ilmu komputer. Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar logika matematika dan algoritma komputer. Mahasiswa akan mempelajari tentang logika proposisional, logika predikat, dan penalaran formal yang digunakan dalam pembuktian kebenaran pernyataan matematis. Selain itu, mereka juga akan mempelajari tentang algoritma, struktur data, dan analisis kompleksitas algoritma. Fokus utama mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana merancang, menganalisis, dan mengoptimalkan algoritma untuk menyelesaikan berbagai masalah komputasi. Mata kuliah ini juga akan menekankan pentingnya pemikiran logis dan pemecahan masalah sistematis dalam pengembangan perangkat lunak. Melalui studi kasus dan latihan praktis, mahasiswa akan diajarkan cara menerapkan konsep-konsep logika dan algoritma dalam penyelesaian masalah dunia nyata. Selain itu, mereka juga akan diperkenalkan pada teknik-teknik pemrograman yang efisien untuk mengimplementasikan algoritma yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, mata kuliah "Logika dan Algoritma" bertujuan untuk memberikan mahasiswa landasan yang kuat dalam pemikiran logis, analisis algoritma, dan pemecahan masalah yang penting dalam ilmu komputer.
VDIK1020	Desain Grafis	Mata kuliah "Desain Grafis" membahas prinsip-prinsip dasar dalam desain visual dan komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari tentang elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan ruang, serta prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, ritme, dan kontras. Selain itu, mereka juga akan diajarkan tentang penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan InDesign. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang mendalam tentang desain grafis sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik dalam berbagai konteks, mulai dari media cetak hingga media digital.
VDIK1022	Praktikum Desain Grafis	"Praktikum Desain Grafis" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Desain Grafis" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian proyek praktis yang melibatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis untuk membuat desain grafis yang beragam, seperti poster, brosur, buklet, dan desain digital lainnya. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik desain grafis, penggunaan warna dan tipografi, serta prinsip-prinsip tata letak yang efektif. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang

		dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis mereka dan mempersiapkan mereka untuk berkembang dalam industri kreatif yang dinamis.
MKWU2001	Pendidikan Agama	Mata kuliah ini berisi tentang sikap, pengetahuan dan keterampilan berlandaskan kepada berpikir kritis, analisis dan problem solving tentang Hakikat manusia dan agama, sumber pokok ajaran Islam, Kerangka pokok ajaran agama Islam serta wawasan keislaman lainnya
VMPA2001	Kewirausahaan	
VMPA2003	Praktikum Kewirausahaan	
VDIK2015	Database	Mata kuliah "Database" merupakan salah satu mata kuliah inti dalam studi ilmu komputer yang membahas dasar-dasar manajemen basis data. Mahasiswa akan mempelajari tentang konsep-konsep dasar dalam database, termasuk model data relasional, normalisasi, bahasa kueri SQL (Structured Query Language), dan operasi-operasi dasar dalam manipulasi data. Selain itu, mereka juga akan diajarkan tentang perancangan basis data, pemeliharaan integritas data, dan optimisasi kueri untuk meningkatkan kinerja sistem basis data. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang peran dan fungsi basis data dalam aplikasi perangkat lunak, serta keterampilan praktis dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengelola basis data yang efisien.
VDIK2017	Praktikum Database	Praktikum Database" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Database" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan belajar tentang teknik-teknik dasar-dasar dalam pengelolaan dan penggunaan basis data menggunakan perangkat lunak seperti MySQL, Oracle, atau Microsoft SQL Server. Mereka akan terlibat dalam serangkaian proyek praktis yang melibatkan perancangan skema basis data, pembuatan kueri SQL kompleks, pemeliharaan basis data, dan pemecahan masalah dalam konteks penggunaan basis data dalam aplikasi perangkat lunak. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan dalam manajemen basis data dan mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam industri yang membutuhkan keahlian dalam bidang ini.

VDIK2031	Sistem Informasi Geografis	Mata kuliah "Sistem Informasi Geografis (SIG)" membahas konsep dan teknologi yang digunakan dalam pemetaan dan analisis data spasial. Mahasiswa akan mempelajari tentang prinsip dasar SIG, termasuk pengumpulan, penyimpanan, analisis, dan visualisasi data geografis menggunakan perangkat lunak SIG seperti ArcGIS, QGIS, atau Google Earth. Mereka juga akan diajarkan tentang jenis-jenis data geografis, sistem koordinat, proyeksi peta, dan aplikasi SIG dalam berbagai bidang seperti pemetaan wilayah, pemodelan lingkungan, perencanaan kota, dan manajemen sumber daya alam. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi SIG digunakan untuk memahami dan mengelola data geografis dalam konteks berbagai masalah dunia nyata.
VDIK2033	Praktikum Sistem Informasi Geografis	"Praktikum Sistem Informasi Geografis" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "SIG" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan belajar tentang penggunaan perangkat lunak SIG untuk memproses, menganalisis, dan memvisualisasikan data geografis. Mereka akan terlibat dalam serangkaian proyek praktis yang melibatkan pengumpulan data lapangan, pembuatan peta tematik, analisis spasial, dan pembuatan laporan berdasarkan hasil analisis SIG. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam menerapkan teknologi SIG untuk memecahkan masalah dalam konteks geospasial dan mempersiapkan mereka untuk berkembang dalam industri atau penelitian yang memanfaatkan teknologi SIG.
VDIK2019	Komunikasi Data	Mata kuliah "Komunikasi Data" membahas prinsip-prinsip dasar dalam pengiriman, penerimaan, dan pengolahan data melalui jaringan komunikasi. Mahasiswa akan mempelajari tentang berbagai teknologi dan protokol komunikasi data, termasuk teknik modulasi, multiplexing, error detection and correction, serta pengelolaan lalu lintas data. Mata kuliah ini juga akan membahas tentang jaringan komunikasi modern seperti jaringan komputer, jaringan nirkabel, dan internet, serta tantangan dan masalah yang terkait dengan pengiriman data dalam lingkungan tersebut. Tujuan dari mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana data dikomunikasikan dalam berbagai konteks teknologi informasi.

VDIK2021	Praktikum Komunikasi Data	"Praktikum Komunikasi Data" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Komunikasi Data" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian eksperimen dan proyek praktis yang melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memahami dan menganalisis proses komunikasi data. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik pengukuran kinerja jaringan, troubleshooting masalah komunikasi data, serta pemrograman perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengimplementasikan protokol komunikasi. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk memahami dan mengelola proses komunikasi data dalam lingkungan jaringan komputer modern.
VDIK2023	Struktur Data	Mata kuliah "Struktur Data" merupakan bagian integral dari kurikulum ilmu komputer yang membahas tentang penyimpanan dan organisasi data dalam komputer. Mahasiswa akan mempelajari berbagai struktur data seperti array, linked list, stack, queue, tree, dan graph, serta teknik-teknik pemrograman yang efisien untuk memanipulasi dan mengelola data dalam struktur tersebut. Selain itu, mereka juga akan mempelajari tentang analisis kompleksitas waktu dan ruang dari berbagai operasi pada struktur data, yang merupakan keterampilan penting dalam pengembangan perangkat lunak yang efisien. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar dalam struktur data dan bagaimana menerapkannya dalam pemrograman komputer.
VDIK2025	Praktikum Struktur Data	"Praktikum Struktur Data" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Struktur Data" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian tugas dan proyek praktis yang melibatkan implementasi dan penggunaan struktur data dalam pemrograman. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik pemrograman yang efisien untuk mengimplementasikan struktur data dalam bahasa pemrograman tertentu, serta menerapkan algoritma yang sesuai untuk memanipulasi dan mengelola data dalam struktur tersebut. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan dalam pemrograman dengan menggunakan struktur data yang relevan dengan berbagai aplikasi komputer.

VDIK2027	Pemrograman Berbasis Web	Mata kuliah "Pemrograman Berbasis Web" membahas konsep dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi web. Mahasiswa akan mempelajari tentang bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript, serta konsep-konsep dasar dalam pengembangan aplikasi web seperti model-view-controller (MVC), interaksi antarmuka pengguna (UI), dan manajemen sesi. Selain itu, mereka juga akan mempelajari tentang penggunaan kerangka kerja (framework) web seperti React.js, Angular.js, atau Vue.js untuk mempercepat proses pengembangan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang teknologi dan praktik terkini dalam pengembangan aplikasi web yang responsif dan interaktif.
VDIK2029	Praktikum Pemrograman Berbasis Web	"Praktikum Pemrograman Berbasis Web" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pemrograman Berbasis Web" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam pengembangan aplikasi web secara langsung, mulai dari merancang antarmuka pengguna (UI), menulis kode HTML, CSS, dan JavaScript, hingga mengimplementasikan logika bisnis menggunakan kerangka kerja web yang relevan. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik pengujian aplikasi web, penanganan kejadian (event handling), dan interaksi dengan server untuk mengambil dan menyimpan data. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk menjadi pengembang web yang kompeten dan siap berkontribusi dalam industri teknologi informasi.
VDIK1006	Percakapan Bahasa Inggris 1	Mata kuliah "Percakapan Bahasa Inggris 1" bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris baik dalam konteks formal maupun informal. Mahasiswa akan belajar tentang kosakata dan ungkapan yang umum digunakan dalam berbagai situasi komunikasi, termasuk dalam situasi akademis, bisnis, pertemuan, dan presentasi. Mereka juga akan dilatih dalam keterampilan mendengarkan dan memahami aksen serta intonasi yang berbeda dalam bahasa Inggris. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan mahasiswa kepercayaan diri dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan lancar dan efektif dalam bahasa Inggris di berbagai konteks sosial dan profesional.

VDIK2026	Proyek Perangkat Lunak	Mata kuliah "Proyek Perangkat Lunak" merupakan tahap penting dalam kurikulum ilmu komputer di mana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam pengembangan perangkat lunak yang sesungguhnya. Mahasiswa akan terlibat dalam seluruh siklus pengembangan perangkat lunak, mulai dari perumusan kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pengiriman produk akhir. Mereka akan bekerja dalam tim untuk mengembangkan solusi perangkat lunak yang memenuhi kebutuhan dan tujuan yang ditetapkan, serta memperhatikan aspek-aspek manajemen proyek seperti penjadwalan, alokasi sumber daya, dan manajemen risiko. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam dalam pengembangan perangkat lunak berbasis proyek yang relevan dengan dunia industri.
VDIK2028	Praktikum Proyek Perangkat Lunak	"Praktikum Proyek Perangkat Lunak" merupakan bagian yang melengkapi mata kuliah "Proyek Perangkat Lunak" dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan bekerja dalam tim kecil untuk merancang, mengembangkan, dan menguji solusi perangkat lunak berbasis proyek yang nyata. Mereka akan belajar tentang penggunaan alat-alat dan teknologi-teknologi terkini dalam pengembangan perangkat lunak, serta bekerja dengan klien atau pengguna akhir untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menghadapi tantangan yang mungkin timbul dalam pengembangan perangkat lunak dan mempersiapkan mereka untuk menjadi profesional yang kompeten dalam industri teknologi informasi.
VDIK2030	Database Berbasis Web	Mata kuliah "Database Berbasis Web" membahas tentang integrasi basis data dengan aplikasi web. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar tentang desain basis data untuk aplikasi web, termasuk pemodelan data, relasi antartabel, dan normalisasi. Mereka juga akan mempelajari tentang teknologi-teknologi basis data yang digunakan dalam lingkungan web, seperti MySQL, PostgreSQL, atau MongoDB. Selain itu, mahasiswa akan belajar tentang penggunaan bahasa pemrograman server-side seperti PHP, Python, atau Node.js untuk berinteraksi dengan basis data dan menyajikan data secara dinamis dalam aplikasi web. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana basis data digunakan dalam konteks pengembangan aplikasi web modern.

VDIK2032	Praktikum Database berbasis Web	"Praktikum Database Berbasis Web" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Database Berbasis Web" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian proyek praktis yang melibatkan pengembangan aplikasi web yang terhubung dengan basis data. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik penggunaan bahasa SQL untuk mengelola dan memanipulasi data dalam basis data, serta menerapkan logika bisnis pada sisi server menggunakan bahasa pemrograman server-side. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi web yang terintegrasi dengan basis data secara efisien dan efektif.
VDIK6032	Pemrograman Berorientasi Objek	Mata kuliah "Pemrograman Berorientasi Objek" merupakan fondasi penting dalam studi ilmu komputer yang membahas konsep dan prinsip dasar dalam pemrograman berbasis objek. Mahasiswa akan mempelajari tentang konsep-konsep fundamental dalam pemrograman berorientasi objek seperti enkapsulasi, pewarisan, dan polimorfisme. Mereka juga akan memahami bagaimana objek-objek dapat berinteraksi satu sama lain melalui pesan-pesan yang mereka kirimkan. Selain itu, mahasiswa akan diperkenalkan pada bahasa pemrograman berorientasi objek seperti Java, C++, atau Python, dan akan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah-masalah pemrograman yang kompleks. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan landasan yang kokoh dalam pemrograman berorientasi objek sehingga mahasiswa dapat mengembangkan perangkat lunak yang modular, mudah dipelihara, dan dapat digunakan kembali.
VDIK6034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	"Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pemrograman Berorientasi Objek" dalam situasi praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian tugas dan proyek pemrograman yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep berorientasi objek dan mengasah keterampilan pemrograman mereka. Mereka akan belajar tentang penggunaan alat dan teknologi terkini dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, serta menerapkan desain dan pola-pola desain yang baik dalam pengembangan solusi perangkat lunak. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menerapkan prinsip-prinsip pemrograman berorientasi objek dalam pengembangan perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan industri dan pasar kerja.

VDIK6026	Pengantar Teknologi Nirkabel	Mata kuliah "Pengantar Teknologi Nirkabel" membahas konsep-konsep dasar dalam teknologi nirkabel yang menjadi landasan bagi sistem komunikasi modern. Mahasiswa akan mempelajari tentang berbagai teknologi nirkabel seperti jaringan seluler, Wi-Fi, Bluetooth, dan NFC (Near Field Communication). Mereka akan mendalami prinsip-prinsip dasar dalam pengiriman data secara nirkabel, termasuk modulasi, multiple access, antena, dan protokol komunikasi. Selain itu, mata kuliah ini akan membahas perkembangan terkini dalam teknologi nirkabel seperti 5G dan Internet of Things (IoT), serta aplikasi-aplikasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari dan industri. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang teknologi nirkabel dan bagaimana teknologi ini digunakan dalam berbagai konteks komunikasi modern.
VDIK6028	Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel	"Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pengantar Teknologi Nirkabel" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian eksperimen dan proyek praktis yang melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memahami dan menganalisis prinsip-prinsip dasar dalam teknologi nirkabel. Mereka akan belajar tentang instalasi, konfigurasi, dan pengujian perangkat nirkabel seperti router, access point, dan perangkat komunikasi nirkabel lainnya. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan dan mengelola teknologi nirkabel dalam berbagai aplikasi dan lingkungan komunikasi.
VDIK6037	Survei dan Pemetaan	Mata kuliah "Pengantar Survei dan Pemetaan" membahas konsep dasar serta teknik-teknik yang diperlukan dalam survei dan pemetaan. Mahasiswa akan diperkenalkan pada prinsip-prinsip dasar survei, termasuk perencanaan survei, pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil survei. Mereka juga akan mempelajari tentang prinsip-prinsip dasar pemetaan, seperti sistem koordinat, proyeksi peta, dan teknik pemetaan digital. Selain itu, mahasiswa akan diajarkan tentang teknologi-teknologi terkini yang digunakan dalam survei dan pemetaan, termasuk penggunaan perangkat lunak GIS (Geographic Information System) dan perangkat keras seperti GPS (Global Positioning System). Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang survei dan pemetaan serta bagaimana teknologi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai bidang seperti pemetaan tanah, pemodelan lingkungan, dan perencanaan kota.

VDIK6039	Praktikum Survei dan Pemetaan	"Praktikum Survei dan Pemetaan" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Pengantar Survei dan Pemetaan" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian kegiatan lapangan yang melibatkan penggunaan peralatan survei dan pemetaan seperti alat ukur tanah, perangkat GPS, dan perangkat lunak GIS. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik survei lapangan, pemetaan digital, dan analisis data spasial menggunakan perangkat lunak khusus. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip survei dan pemetaan dalam situasi nyata serta mempersiapkan mereka untuk berkarier dalam bidang survei, pemetaan, dan pemodelan geospasial.
VDIK2034	Sekuriti Komputer dan Jaringan	Mata kuliah "Sekuriti Komputer dan Jaringan" merupakan mata kuliah yang membahas tentang konsep, teknik, dan praktik terbaik dalam mengamankan sistem komputer dan jaringan. Mahasiswa akan mempelajari tentang berbagai jenis serangan cyber seperti malware, serangan phishing, dan serangan DoS (Denial of Service), serta teknik-teknik pertahanan yang efektif seperti enkripsi data, firewall, dan deteksi intrusi. Selain itu, mereka akan memahami tentang standar dan regulasi keamanan yang berlaku, serta prinsip-prinsip privasi dan keamanan informasi. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kokoh tentang ancaman keamanan komputer dan jaringan serta strategi untuk melindungi sistem informasi dari serangan cyber.
VDIK2036	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan	"Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Sekuriti Komputer dan Jaringan" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam serangkaian tugas dan proyek praktis yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep keamanan komputer dan jaringan. Mereka akan belajar tentang penggunaan alat-alat keamanan seperti penetration testing tools, network monitoring tools, dan forensic analysis tools. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman praktis yang dibutuhkan untuk mengelola risiko keamanan komputer dan jaringan serta mempersiapkan mereka untuk berperan dalam menjaga keamanan sistem informasi di berbagai organisasi dan perusahaan.

VDIK2038	Videography	Mata kuliah "Videography" merupakan pengantar yang komprehensif dalam seni dan teknik produksi video. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar tentang komposisi visual, pencahayaan, framing, editing, dan storytelling dalam konteks pembuatan video. Mereka akan memahami bagaimana penggunaan kamera, peralatan audio, dan perangkat lunak editing dapat memengaruhi hasil akhir dari sebuah produksi video. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tren terkini dalam industri videography dan aplikasi teknologi digital dalam produksi video. Tujuan dari mata kuliah ini adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek dalam pembuatan video serta mempersiapkan mahasiswa untuk berkembang dalam industri kreatif yang berkaitan dengan produksi video.
VDIK2040	Praktikum Videography	"Praktikum Videography" memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam mata kuliah "Videography" dalam lingkungan praktis. Dalam praktikum ini, mahasiswa akan terlibat dalam proyek-proyek produksi video yang melibatkan perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan, dan penyajian video. Mereka akan belajar tentang teknik-teknik kreatif dalam menghasilkan konten video yang menarik, mulai dari pembuatan video promosi, dokumenter, hingga film pendek. Praktikum ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam mengaplikasikan konsep-konsep dan keterampilan dalam produksi video serta mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam industri media dan hiburan yang membutuhkan keahlian dalam bidang ini.
VDIK6030	Percakapan Bahasa Inggris 2	Mata kuliah "Percakapan Bahasa Inggris 2" bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berkomunikasi mahasiswa dalam bahasa Inggris dengan fokus pada situasi bisnis dan profesional. Mahasiswa akan belajar tentang bahasa dan etika komunikasi yang digunakan dalam negosiasi, pertemuan bisnis, presentasi, dan publik speaking. Mereka akan diajarkan tentang teknik menyusun argumen, menyampaikan pendapat, dan memimpin diskusi dalam konteks profesional. Selain itu, mahasiswa juga akan dilatih dalam kemampuan bernegosiasi dengan klien atau mitra bisnis dalam bahasa Inggris. Mata kuliah ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk sukses dalam lingkungan bisnis global dengan memberikan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan dalam situasi profesional yang beragam.

VMPAP002	Proposal Proyek Akhir	Mata kuliah "Proposal Proyek Akhir" merupakan tahap awal dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek akhir mahasiswa. Mahasiswa akan mempelajari tentang metodologi penelitian dan pengembangan proyek, serta bagaimana merancang proposal proyek yang komprehensif dan sesuai dengan standar akademik yang berlaku. Mereka akan diajarkan tentang langkah-langkah dalam menyusun proposal proyek yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, metodologi, jadwal, dan anggaran proyek. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari tentang teknik presentasi dan komunikasi yang efektif untuk mempresentasikan proposal proyek mereka kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak terkait lainnya. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa dasar yang kuat dalam menyusun dan mempresentasikan proposal proyek akhir mereka dengan baik.
VMPAP001	Kuliah Kerja Praktek	Mata kuliah "Kuliah Kerja Praktek" merupakan bagian integral dari kurikulum dalam banyak program studi di perguruan tinggi. Mata kuliah ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia industri yang terkait dengan bidang studi mereka. Selama kerja praktek, mahasiswa akan ditempatkan di perusahaan atau organisasi yang relevan dengan program studi mereka, di mana mereka akan terlibat dalam tugas-tugas yang sesuai dengan keahlian dan minat mereka. Selama periode kerja praktek, mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari di kelas dalam situasi dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan dan jaringan profesional yang berharga. Tujuan dari mata kuliah "Kuliah Kerja Praktek" adalah memberikan pengalaman praktis yang memperkaya bagi mahasiswa, yang dapat membantu mereka memahami lebih dalam tentang lapangan kerja yang mereka minati dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja setelah lulus. Selama kerja praktek, mahasiswa juga akan diberikan bimbingan dan evaluasi oleh dosen pembimbing akademik mereka, sehingga mereka dapat mengidentifikasi dan merefleksikan pembelajaran yang diperoleh selama periode kerja praktek. Mata kuliah ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis yang berharga, tetapi juga memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan soft skills, seperti kemampuan komunikasi, kerjasama tim, dan adaptabilitas, yang sangat penting dalam lingkungan kerja modern.

VMPAPA01	Proyek Akhir	Mata kuliah "Proyek Akhir" adalah tahap terakhir dalam program studi di mana mahasiswa akan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan metodologi yang mereka pelajari untuk menyelesaikan sebuah proyek secara mandiri. Mahasiswa akan bekerja di bawah bimbingan seorang dosen pembimbing untuk mengembangkan dan melaksanakan proyek akhir yang sesuai dengan proposal yang telah disetujui sebelumnya. Mereka akan melakukan penelitian, pengembangan, implementasi, pengujian, dan dokumentasi proyek mereka sesuai dengan metodologi yang telah ditetapkan. Selain itu, mahasiswa juga akan diajak untuk mempresentasikan hasil proyek mereka dalam sebuah forum akademik atau industri sebagai bagian dari evaluasi akhir. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam kepada mahasiswa dalam mengembangkan solusi nyata untuk masalah atau tantangan dalam bidang studi mereka dan mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi sarjana.
----------	--------------	---

3.6 Struktur Kurikulum

Dalam Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi, penyusunan struktur kurikulum dalam bentuk matriks organisasi mata kuliah per semester perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. MK Wajib Nasional;
2. MK Kekhasan Institusi;
3. Urutan pembelajaran mata kuliah yang direncanakan dalam usaha memenuhi capaian pembelajaran lulusan; ketepatan letak mata kuliah yang disesuaikan dengan keruntutan tingkat kemampuan dan integrasi antar kuliah baik secara vertikal maupun horizontal;
4. Beban belajar mahasiswa secara normal antara 8-10 jam per hari per minggu yang setara dengan beban 17-21 SKS per semester; dan
5. Proses penyusunannya melibatkan seluruh dosen program studi dan selanjutnya ditetapkan oleh program studi sebagai dasar diterbitkannya Surat Keputusan Pimpinan Perguruan Tinggi Vokasi (PTV).

Tabel 3.9 Daftar Matakuliah

STRUKTUR KURIKULUM PERIODE TAHUN 2024 - 2028									
PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 MANAJEMEN INFORMATIKA									
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM									
UNIVERSITAS SYIAH KUALA									
Semester I / Ganjil									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	MKWU1001	Pendidikan Pancasila	2	2				W	
		<i>Pancasila</i>							
2	MKWU1003	Bahasa Indonesia	2	2				W	
		<i>Indonesian Language</i>							
3	MKWU1004	Bahasa Inggris	2	2				W	
		<i>English</i>							
4	MKWU1005	Kebencanaan dan Lingkungan	2	2				W	
		<i>Disaster Management and Environment</i>							
5	MKWU1006	Pembinaan Karakter 1	0					W	
		<i>Character Building I</i>							
6	VDIK1001	Pengantar TIK	1	1				W	
		<i>Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>							
7	VDIK1003	Praktikum Pengantar TIK	2		2			W	
		<i>Practicum of Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>							
8	VDIK1005	Matematika Dasar	3	3				W	
		<i>Fundamental of Mathematics</i>							
9	VDIK1007	Statistika Komputasi	1	1				W	
		<i>Computational Statistics</i>							
10	VDIK1009	Praktikum Statistika Komputasi	2		2			W	
		<i>Practicum of Computational Statistics</i>							
11	VDIK1011	Pengantar Multimedia	1	1				W	
		<i>Introduction to Multimedia</i>							
12	VDIK1013	Praktikum Pengantar Multimedia	2		2			W	
		<i>Practicum of Introduction to Multimedia</i>							

TOTAL	20	14	6	0	0		
--------------	-----------	-----------	----------	----------	----------	--	--

Semester II / Genap									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	MKWU1002	Kewarganegaraan	2	2				W	
		Civic Education							
2	MKWU1007	Pembinaan Karakter 2	0					W	
		Character Building II							
3	VDIK1002	Pengenalan Sistem Operasi	1	1				W	
		Introduction of Operating System							
4	VDIK1004	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi	2		2			W	
		Practicum of Operating System							
5	VDIK1006	Percakapan Bahasa Inggris 1	2		2			W	
		English Conversation 1							
6	VDIK1008	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2	2				W	
		Professional Ethics and Interpersonal Skills							
7	VDIK1010	Pemrograman 1	1	1				W	
		Programming I							
8	VDIK1012	Praktikum Pemrograman 1	2		2			W	
		Practicum of Programming I							
9	VDIK1014	Jaringan Komputer	1	1				W	
		Computer Networks							
10	VDIK1016	Praktikum Jaringan Komputer	2		2			W	
		Practicum of Computer Networks							
11	VDIK1018	Logika dan Algoritma	2	2				W	
		Logics and Algorithms							
12	VDIK1020	Desain Grafis	1	1				W	
		Graphics Design							
13	VDIK1022	Praktikum Desain Grafis	2		2			W	
		Practicum of Graphics Design							
TOTAL			20	10	10	0	0		

Semester III / Ganjil									
-----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	VMPA2001	Kewirausahaan	2	2				W	
		<i>Entrepreneurship</i>							
2	VMPA2003	Praktikum Kewirausahaan	1		1			W	
		<i>Practicum of Entrepreneurship</i>							
3	VDIK2015	Database	1	1				W	
		<i>Database</i>							
4	VDIK2017	Praktikum Database	2		2			W	
		<i>Practicum of Database</i>							
5	VDIK2019	Komunikasi Data	1	1				W	
		<i>Data Communication</i>							
6	VDIK2021	Praktikum Komunikasi Data	2		2			W	
		<i>Practicum of Data Communication</i>							
7	VDIK2023	Struktur Data	1	1				W	
		<i>Data Structures</i>							
8	VDIK2025	Praktikum Struktur Data	2		2			W	
		<i>Practicum of Data Structures</i>							
9	VDIK2027	Pemrograman Berbasis Web	1	1				W	
		<i>Web-Based Programming</i>							
10	VDIK2029	Praktikum Pemrograman Berbasis Web	2		2			W	
		<i>Practicum of Web-Based Programming</i>							
11	VDIK2031	Sistem Informasi Geografis	1	1				W	
		<i>Geographic Information System</i>							
12	VDIK2033	Praktikum Sistem Informasi Geografis	2		2			W	
		<i>Practicum of Geographic Information System</i>							
13	VDIK2035	Sistem Informasi	1	1				W	
		<i>Information Systems</i>							
14	VDIK2037	Praktikum Sistem Informasi	2		2			W	
		<i>Practicum of Information System</i>							
TOTAL			21	8	13	0	0		

Semester IV / Genap						
No		Mata Kuliah	SKS	Substansi	Kategori	Prasyara

	Kode MK			K	P	PL	S	Mata Kuliah	t
1	MKWU2001	Pendidikan Agama <i>Religion</i>	2	2				W	MKWU1006 MKWU1007
2	VDIK2024	Penulisan Karya Ilmiah <i>Scientific Writing</i>	2	2				W	
3	VDIK2026	Proyek Perangkat Lunak <i>Software Project</i>	1	1				W	
4	VDIK2028	Praktikum Proyek Perangkat Lunak <i>Practicum of Software Project</i>	2		2			W	
5	VDIK2030	Database Berbasis Web <i>Web-based Database</i>	1	1				W	
6	VDIK2032	Praktikum Database berbasis Web <i>Practicum of Web-based Database</i>	2		2			W	
7	VDIK2034	Sekuriti Komputer dan Jaringan <i>Computer and Network Security</i>	1	1				W	
8	VDIK2036	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan <i>Practicum of Computer and Network Security</i>	2		2			W	
9	VDIK2038	Videography <i>Videography</i>	1	1				W	
10	VDIK2040	Praktikum Videography <i>Practicum of Videography</i>	2		2			W	
11	VDIK2042	Digital Marketing <i>Digital Marketing</i>	1	1				W	
12	VDIK2044	Praktikum Digital Marketing <i>Practicum of Digital Marketing</i>	1		1			W	
13	-	Mata Kuliah Pilihan <i>Elective Courses</i>	3	1	2			P	
TOTAL			21	10	11	0	0		

Semester V / Ganjil									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	VMPAP001	Kuliah Kerja Praktik	3		3			W	

		<i>Internship</i>							
2	VMPAP002	Proposal Proyek Akhir	2		2			W	
		<i>Final Project Proposal</i>							
3	-	Mata Kuliah Pilihan	15	5	10			P	
		<i>Elective Courses</i>							
TOTAL			20	5	15	0	0		

Semester VI / Genap									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	VMPAPA01	Proyek Akhir	4		4			W	
		<i>Final Project</i>							
2	-	Mata Kuliah Pilihan	3	1	2			P	
		<i>Elective Courses</i>							
TOTAL			7	1	6	0	0		

MK Pilihan Semester Ganjil									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	VMPAP003	Praktik Wirausaha* / MBKM	17		17			P	
		<i>Entrepreneurship Practice</i>							
2	VMPAP004	Publikasi Ilmiah	11		11			P	
		<i>Scientific Publication</i>							
3	VMPAP005	Magang Industri A*	17		17			P	
		Industrial Internship A*							
4	VMPAP006	Magang Industri B*	11		11			P	
		<i>Industrial Internship B*</i>							
5	VMPAP007	Proyek Desa A	18		18			P	
		<i>Village Project A</i>							
6	VMPAP008	Proyek Desa B	12		12			P	
		<i>Village Project B</i>							
7	VMPAP009	Praktik Pembelajaran Sains A							

		<i>Science Learning Practice A</i>	18		18			P	
8	VMPAP010	Praktik Pembelajaran Sains B	12		12			P	
		<i>Science Learning Practice B</i>							
9	VDIK6001	Pemrograman II	1	1				P	
		<i>Programming II</i>							
10	VDIK6003	Paktikum Pemrograman II	2		2			P	
		<i>Practicum of Programming II</i>							
11	VDIK6005	Data Mining	1	1				P	
		<i>Data Mining</i>							
12	VDIK6007	Pratikum Data Mining	2		2			P	
		<i>Practicum of Data Mining</i>							
13	VDIK6009	Pemrograman Mobile	1	1				P	
		<i>Mobile Programming</i>							
14	VDIK6011	Praktikum Pemrograman Mobile	2		2			P	
		<i>Practicum of Mobile Programming</i>							
15	VDIK6013	Komputasi Numerik	1	1				P	
		<i>Numerical Computing</i>							
16	VDIK6015	Praktikum Komputasi Numerik	2		2			P	
		<i>Practicum of Numerical Computing</i>							
17	VDIK6017	Sistem Paralel dan Terdistribusi	1	1				P	
		<i>Parallel and Distributed Systems</i>							
18	VDIK6019	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi	2		2			P	
		<i>Practicum of Parallel and Distributed Systems</i>							
19	VDIK6021	Data Sains	1	1				P	
		<i>Data Science</i>							
20	VDIK6023	Praktikum Data Sains	2		2			P	
		<i>Practicum of Data Science</i>							
21	VDIK6025	Manajemen Proyek Komputer	1	1				P	
		<i>Computer Project Management</i>							
22	VDIK6027	Praktikum Manajemen Proyek Komputer							

		<i>Practicum of Computer Project Management</i>	2		2			P	
23	VDIK6029	E-Commerce	1	1				P	
		<i>E-Commerce</i>							
24	VDIK6031	Praktikum E-Commerce	2		2			P	
		<i>Practicum of E-Commerce</i>							
25	VDIK6033	Tipografi	1	1				P	
		<i>Typography</i>							
26	VDIK6035	Praktikum Tipografi	2		2			P	
		<i>Practicum of Typography</i>							
27	VDIK6037	Survei dan Pemetaan	1	1				P	
		<i>Surveying and Mapping</i>							
28	VDIK6039	Praktikum Survei dan Pemetaan	2		2			P	
		<i>Practicum of Surveying and Mapping</i>							
29	VDIK6041	Pemrograman Game	1	1				P	
		<i>Game Programming</i>							
30	VDIK6043	Praktikum Pemrograman Game	2		2			P	
		<i>Practicum of Game Programming</i>							
TOTAL			149	11	138	0	0		

MK Pilihan Semester Genap									
No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Substansi				Kategori Mata Kuliah	Prasyarat
				K	P	PL	S		
1	VDIK6002	Jaringan Komputer Lanjut	1	1				P	
		<i>Advanced Computer Network</i>							
2	VDIK6004	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut	2		2			P	
		<i>Practicum of Advanced Computer Network</i>							
3	VDIK6006	Teknik Animasi	1	1				P	
		<i>Animation Technique</i>							
4	VDIK6008	Praktikum Teknik Animasi	2		2			P	
		<i>Practicum of Animation Technique</i>							
5	VDIK6010	Kecerdasan Buatan	1	1				P	

		<i>Artificial Intelligence</i>							
6	VDIK6012	Praktikum Kecerdasan Buatan	2		2			P	
		<i>Practicum of Artificial Intelligence</i>							
7	VDIK6014	Sistem Komunikasi Optik	1	1				P	
		<i>Optical Communication System</i>							
8	VDIK6016	Praktikum Sistem Komunikasi Optik	2		2			P	
		<i>Practicum of Optical Communication System</i>							
9	VDIK6018	Pemrograman Visual	1	1				P	
		<i>Visual Programming</i>							
10	VDIK6020	Praktikum Pemrograman Visual	2		2			P	
		<i>Practicum of Visual Programming</i>							
11	VDIK6022	Kriptografi	1	1				P	
		<i>Cryptography</i>							
12	VDIK6024	Praktikum Kriptografi	2		2			P	
		<i>Practicum of Cryptography</i>							
13	VDIK6026	Pengantar Teknologi Nirkabel	1	1				P	
		<i>Introduction to Wireless Technology</i>							
14	VDIK6028	Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel	2		2			P	
		<i>Practicum of Introduction to Wireless Technology</i>							
15	VDIK6030	Percakapan Bahasa Inggris 2	2		2			P	
		<i>English Conversation 2</i>							
16	VDIK6032	Pemrograman Berorientasi Objek	1	1				P	
		<i>Object-Oriented Programming</i>							
17	VDIK6034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	2		2			P	
		<i>Practicum of Object-Oriented Programming</i>							
18	VDIK6036	Manajemen Konten Web	1	1				P	
		<i>Web Content Management</i>							
19	VDIK6038	Praktikum Manajemen Konten Web	2		2			P	
		<i>Practicum of Web Content Management</i>							
20	VDIK6040	Permodelan 3D	1	1				P	
		<i>3D Modeling</i>							
21	VDIK6042	Praktikum Permodelan 3D	2		2			P	
		<i>Practicum of 3D Modeling</i>							
TOTAL			32	10	22	0	0		

TOTAL SKS			109	48	61	0	0		

Keterangan:

Untuk usulan SK kurikulum, file struktur kurikulum ini diparaf dan ditandatangani.



**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**

Mahyus Ihsan, S.Si, M.Si
NIP. 197010051998021001

*Struktur kurikulum dan struktur yang logis dan sistematis sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi. Distribusi mata kuliah disusun dalam rangkaian Semester selama masa studi.

3.7 Rangkuman Struktur Kurikulum

Analisis konsiderans sebagai landasan untuk menyusun kurikulum baru maupun untuk melakukan revisi kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna lulusan khususnya program studi vokasi (D3/D4) dan juga bertujuan memastikan bahwa kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan konteks, kebutuhan, dan tujuan pendidikan yang diinginkan menghasilkan rancangan PL dan CPL berdasarkan (1) Siap Kerja atau Siap Usaha, (2) Kajian Banding Kurikulum, (3) IPTEKS terkini, dan (4) Level KKNI.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi yang telah dirumuskan dibandingkan dengan deskriptor KKNI, SN-DIKTI, dan Profil Lulusan yang telah ditetapkan. Kesesuaian rumusan CPL Prodi, khususnya pada aspek Pengetahuan (P) dan aspek Keterampilan Khusus (KK). Kesesuaian CPL Prodi yang mengadopsi SN-DIKTI pada aspek Sikap (S), dan Keterampilan Umum (KU). CPL Prodi menggambarkan profil lulusan yang telah ditetapkan.

Tabel 3.10 Informasi Umum Bahan Kajian

Informasi umum	Jumlah SKS
Jumlah minimal beban belajar yang harus lulus	109
Jumlah matakuliah pilihan yang harus diambil	21
Jumlah matakuliah pilihan yang ditawarkan	181
Jumlah komponen MKWU	12
Jumlah komponen mata kuliah keterampilan	64
Jumlah komponen Mata Kuliah Dasar Keilmuan	47
Jumlah komponen Mata Kuliah Keilmuan/Keahlian	150
Jumlah kegiatan kurikuler/ekstrakurikuler yang mendorong berinovasi, kewirausahaan dan keterampilan IT	116
Komponen mata kuliah yang sejalan dengan visi SDGs	20

Tabel 3.11 Peta Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan

CPL	Semester					
	1	2	3	4	5	6
CPL01 – S						
CPL02 – PU						
CPL03 – KU						
CPL04 – KS						

Note: S Sikap, PU Pengetahuan umum, KU Keterampilan umum KS Keterampilan Khusus.

Tabel 3.12 Karakteristik Mata kuliah Pilihan

Kode Matakuliah	Matakuliah Pilihan	SKS	Karakteristik (√)						
			A	B	C	D	E	F	G
Semester Ganjil									
VMPAP003	Praktik Wirausaha*/ MBKM	17							
VMPAP004	Publikasi Ilmiah	11							
VMPAP005	Magang Industri A*	17							
VMPAP006	Magang Industri B*	11							
VMPAP007	Proyek Desa A	18							
VMPAP008	Proyek Desa B	12							
VMPAP009	Praktik Pembelajaran Sains A	18							
VMPAP010	Praktik Pembelajaran Sains B	12							
VDIK6001	Pemrograman II	1							
VDIK6003	Paktikum Pemrograman II	2							
VDIK6005	Data Mining	1							
VDIK6007	Pratikum Data Mining	2							

VDIK6009	Pemrograman Mobile	1							
VDIK6011	Praktikum Pemrograman Mobile	2							
VDIK6013	Komputasi Numerik	1							
VDIK6015	Praktikum Komputasi Numerik	2							
VDIK6017	Sistem Paralel dan Terdistribusi	1							
VDIK6019	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi	2							
VDIK6021	Data Sains	1							
VDIK6023	Praktikum Data Sains	2							
VDIK6025	Manajemen Proyek Komputer	1							
VDIK6027	Praktikum Manajemen Proyek Komputer	2							
VDIK6029	E-Commerce	1							
VDIK6031	Praktikum E-Commerce	2							
VDIK6033	Tipografi	1							
VDIK6035	Praktikum Tipografi	2							
VDIK6037	Survei dan Pemetaan	1							
VDIK6039	Praktikum Survei dan Pemetaan	2							
VDIK6041	Pemrograman Game	1							
VDIK6043	Praktikum Pemrograman Game	2							
Semester Genap									
VDIK6002	Jaringan Komputer Lanjut	1							
VDIK6004	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut	2							
VDIK6006	Teknik Animasi	1							
VDIK6008	Praktikum Teknik Animasi	2							
VDIK6010	Intelegensi Buatan	1							
VDIK6012	Praktikum Intelegensi Buatan	2							
VDIK6014	Sistem Komunikasi Optik	1							
VDIK6016	Praktikum Sistem Komunikasi Optik	2							
VDIK6018	Pemrograman Visual	1							
VDIK6020	Praktikum Pemrograman Visual	2							
VDIK6022	Kriptografi	1							
VDIK6024	Praktikum Kriptografi	2							
VDIK6026	Pengantar Teknologi Nirkabel	1							
VDIK6028	Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel	2							
VDIK6030	Percakapan Bahasa Inggris 2	2							
VDIK6032	Pemrograman Berorientasi Objek	1							
VDIK6034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	2							
VDIK6036	Manajemen Konten Web	1							
VDIK6038	Praktikum Manajemen Konten Web	2							

VDIK6040	Permodelan 3D	1							
VDIK6042	Praktikum Permodelan 3D	2							

A = Memperdalam bidang ilmu,

B = Menambah keterampilan/profesionalisme pada dunia kerja,

C = Meningkatkan skill IT,

D = Mendorong kewirausahaan,

E = Menambah *softskill*,

F = Dapat diekuivalensi dengan kegiatan MBKM

G = Lainnya

T = Tutorial

P = Praktik

Tabel 3.13 Daftar Matakuliah yang pelaksanaan berkaitan dengan SDGs, PBR, PjBL, Case-M dan atau MBKM

Kode Matakuliah	Matakuliah	SK S	Kat (P/W)	SDG s	Keterangan			
					PB R	PjB L	Case -M	MBK M
MKWU1005	Kebencanaan dan Lingkungan	2	Wajib	1	1	1	1	1
MKWU1002	Kewarganegaraan	2	Wajib	1	1	1	1	1
MKWU1006	Pembinaan Karakter 1	0	Wajib		1	1	1	1
VDIK1001	Pengantar TIK	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK1003	Praktikum Pengantar TIK	2	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK1005	Matematika Dasar	3	Wajib			1	1	1
VDIK1007	Statistika Komputasi	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK1009	Praktikum Statistika Komputasi	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1002	Pengenalan Sistem Operasi	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK1004	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1011	Pengantar Multimedia	1	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK1013	Praktikum Pengantar Multimedia	2	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK1008	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2	Wajib	1	1	1	1	1
MKWU1003	Bahasa Indonesia	2	Wajib		1	1	1	1
MKWU1001	Pendidikan Pancasila	2	Wajib		1	1	1	1
MKWU1004	Bahasa Inggris	2	Wajib		1	1	1	1
MKWU1007	Pembinaan Karakter 2	0	Wajib		1	1	1	1
VDIK2035	Sistem Informasi	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2037	Praktikum Sistem Informasi	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK2024	Penulisan Karya Ilmiah	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1010	Pemrograman 1	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK1012	Praktikum Pemrograman 1	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1014	Jaringan Komputer	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK1016	Praktikum Jaringan Komputer	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1018	Logika dan Algoritma	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1020	Desain Grafis	1	Wajib		1	1	1	1

VDIK1022	Praktikum Desain Grafis	2	Wajib		1	1	1	1
MKWU2001	Pendidikan Agama	2	Wajib	1	1	1	1	1
VMPA2001	Kewirausahaan	2	Wajib	1	1	1	1	1
VMPA2003	Praktikum Kewirausahaan	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2015	Database	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2017	Praktikum Database	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK2031	Sistem Informasi Geografis	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2033	Praktikum Sistem Informasi Geografis	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK2019	Komunikasi Data	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2021	Praktikum Komunikasi Data	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK2023	Struktur Data	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2025	Praktikum Struktur Data	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK2027	Pemrograman Berbasis Web	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2029	Praktikum Pemrograman Berbasis Web	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK1006	Percakapan Bahasa Inggris 1	2	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK2026	Proyek Perangkat Lunak	1	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK2028	Praktikum Proyek Perangkat Lunak	2	Wajib	1	1	1	1	1
VDIK2030	Database Berbasis Web	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2032	Praktikum Database berbasis Web	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK6032	Pemrograman Berorientasi Objek	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6034	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6026	Pengantar Teknologi Nirkabel	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6028	Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6037	Survei dan Pemetaan	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6039	Praktikum Survei dan Pemetaan	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK2034	Sekuriti Komputer dan Jaringan	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2036	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2038	Videography	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2040	Praktikum Videography	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK6030	Percakapan Bahasa Inggris 2	2	Pilihan	1	1	1	1	1
VMPAP002	Proposal Proyek Akhir	2	Wajib		1	1	1	1
VMPAP001	Kuliah Kerja Praktik	3	Wajib	1	1	1	1	1
VMPAPA01	Proyek Akhir	4	Wajib		1	1	1	1
VMPAP003	Praktik Wirausaha* / MBKM	17	Pilihan		1	1	1	1
VMPAP004	Publikasi Ilmiah	11	Pilihan		1	1	1	1

VMPAP005	Magang Industri A*	17	Pilihan		1	1	1	1
VMPAP006	Magang Industri B*	11	Pilihan		1	1	1	1
VMPAP007	Proyek Desa A	18	Pilihan	1	1	1	1	1
VMPAP008	Proyek Desa B	12	Pilihan	1	1	1	1	1
VMPAP009	Praktik Pembelajaran Sains A	18	Pilihan		1	1	1	1
VMPAP010	Praktik Pembelajaran Sains B	12	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6001	Pemrograman II	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6003	Praktikum Pemrograman II	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6005	Data Mining	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6007	Pratikum Data Mining	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6009	Pemrograman Mobile	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6011	Praktikum Pemrograman Mobile	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6013	Komputasi Numerik	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6015	Praktikum Komputasi Numerik	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6017	Sistem Paralel dan Terdistribusi	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6019	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6021	Data Sains	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6023	Praktikum Data Sains	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6025	Manajemen Proyek Komputer	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6027	Praktikum Manajemen Proyek Komputer	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6029	E-Commerce	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6031	Praktikum E-Commerce	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6033	Tipografi	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6035	Praktikum Tipografi	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6002	Jaringan Komputer Lanjut	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6004	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6006	Teknik Animasi	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6008	Praktikum Teknik Animasi	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6010	Intelegensi Buatan	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6012	Praktikum Intelegensi Buatan	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6014	Sistem Komunikasi Optik	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6016	Praktikum Sistem Komunikasi Optik	2	Pilihan		1	1	1	1
VDIK2042	Digital Marketing	1	Wajib		1	1	1	1
VDIK2044	Praktikum Digital Marketing	2	Wajib		1	1	1	1
VDIK6018	Pemrograman Visual	1	Pilihan		1	1	1	1
VDIK6020	Praktikum Pemrograman Visual	2	Pilihan		1	1	1	1

(14) Ekosistem lautan; (15) Ekosistem daratan; (16) Perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh; (17) Kemitraan untuk mencapai tujuan (Bappenas 2017).

PBR = Pembelajaran Berbasis Riset

PjBL = Project Based Learning

Case-M = Case Method

MBKM = Merdeka Belajar Kampus Merdeka

3.8 Daftar Ekuivalensi dan Rekognisi Kegiatan MBKM terhadap Pengakuan SKS

3.8.1 Daftar Ekuivalensi Matakuliah

Tabel 3.14 Daftar ekuivalensi mata kuliah reguler

Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
MKS103	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	2 (2-0)	MKWU10 01	Pancasila	2
	<i>STATE IDEOLOGY AND CIVIC EDUCATION</i>			<i>Pancasila</i>	
MKS101	Bahasa Indonesia	2 (2-0)	MKWU10 03	Bahasa Indonesia	2
	<i>Indonesian Language</i>			<i>Indonesian Language</i>	
MKS201	Bahasa Inggris	2 (2-0)	MKWU10 04	Bahasa Inggris	2
	<i>English</i>			<i>English</i>	
MKS103	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	2 (2-0)	MKWU10 05	Kebencanaan dan Lingkungan	2
	<i>STATE IDEOLOGY AND CIVIC EDUCATION</i>			<i>Disaster Management and Environment</i>	
MKS107	Pembinaan Karakter I	0	MKWU10 06	Pembinaan Karakter I	0
	<i>Character Building I</i>			<i>Character Building I</i>	
DIK113	Pengantar Teknologi Informasi	3 (1-2)	VDIK100 1	Pengantar TIK	1
	<i>Introduction to Information Technology</i>			<i>Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>	
DIK113	Pengantar Teknologi Informasi	3 (1-2)	VDIK100 3	Praktikum Pengantar TIK	2
	<i>Introduction to Information Technology</i>			<i>Practicum of Introduction to Information Communication Technology (ICT)</i>	
DIK101	Matematika Dasar	3 (3-0)	VDIK100 5	Matematika Dasar	3
	<i>Basic Mathematics</i>			<i>Fundamental of Mathematics</i>	
DIK111	Statistika Komputasi			Statistika Komputasi	1

	<i>Computational Statistics</i>	3 (1-2)		VDIK100 7	<i>Computational Statistics</i>	
DIK111	Statistika Komputasi	3 (1-2)		VDIK100 9	Praktikum Statistika Komputasi	2
	<i>Computational Statistics</i>				<i>Practicum of Computational Statistics</i>	
DIK114	Pengantar Multimedia	3 (1-2)		VDIK101 1	Pengantar Multimedia	1
	<i>Introduction to Multimedia</i>				<i>Introduction to Multimedia</i>	
DIK114	Pengantar Multimedia	3 (1-2)		VDIK101 3	Praktikum Pengantar Multimedia	2
	<i>Introduction to Multimedia</i>				<i>Practicum of Introduction to Multimedia</i>	
MKS103	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	2 (2-0)		MKWU10 02	Kewarganegaraan	2
	<i>STATE IDEOLOGY AND CIVIC EDUCATION</i>				<i>Civic Education</i>	
MKS202	Pembinaan Karakter II	0		MKWU10 07	Pembinaan Karakter II	0
	<i>Character Building II</i>				<i>Character Building II</i>	
DIK102	Pengenalan Sistem Operasi	3 (1-2)		VDIK100 2	Pengenalan Sistem Operasi	1
	<i>Introduction to Operating System</i>				<i>Introduction to Operating System</i>	
DIK102	Pengenalan Sistem Operasi	3 (1-2)		VDIK100 4	Praktikum Pengenalan Sistem Operasi	2
	<i>Introduction to Operating System</i>				<i>Practicum of Introduction to Operating System</i>	
MKS201	Bahasa Inggris	2 (2-0)		VDIK100 6	Percakapan Bahasa Inggris 1	2
	<i>English</i>				<i>English Conversation 1</i>	
DIK117	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2 (2-0)		VDIK100 8	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2
	<i>Professional Ethics and Interpersonal Skills</i>				<i>Professional Ethics and Interpersonal Skills</i>	
DIK108	Pemrograman 1				Pemrograman 1	1

	<i>Programming 1</i>	3 (1-2)		VDIK101 0	<i>Programming 1</i>	
DIK108	Pemrograman 1	3 (1-2)		VDIK101 2	Praktikum Pemrograman 1	2
	<i>Programming 1</i>				<i>Practicum of Programming 1</i>	
DIK203	Jaringan Komputer	3 (1-2)		VDIK101 4	Jaringan Komputer	1
	<i>Computer Networks</i>				<i>Computer Networks</i>	
DIK203	Jaringan Komputer	3 (1-2)		VDIK101 6	Praktikum Jaringan Komputer	2
	<i>Computer Networks</i>				<i>Practicum of Computer Networks</i>	
DIK112	Logika dan Algoritma	2 (2-0)		VDIK101 8	Logika dan Algoritma	2
	<i>Logics and Algorithms</i>				<i>Logics and Algorithms</i>	
DIK207	Desain Grafis	3 (1-2)	*	VDIK102 0	Desain Grafis	1
	<i>Graphics Design</i>				<i>Graphics Design</i>	
DIK207	Desain Grafis	3 (1-2)	*	VDIK102 2	Praktikum Desain Grafis	2
	<i>Graphics Design</i>				<i>Practicum of Graphics Design</i>	
MPAP03	Kewirausahaan	2 (2-0)		VMPA20 01	Kewirausahaan	2
	<i>Entrepreneurship</i>				<i>Entrepreneurship</i>	
MPAP03	Kewirausahaan	2 (2-0)		VMPA20 03	Praktikum Kewirausahaan	1
	<i>Entrepreneurship</i>				<i>Practicum of Entrepreneurship</i>	
DIK116	Database	3 (1-2)		VDIK201 5	Database	1
	<i>Database</i>				<i>Database</i>	
DIK116	Database	3 (1-2)		VDIK201 7	Praktikum Database	2
	<i>Database</i>				<i>Practicum of Database</i>	
DIK118	Komunikasi Data	3 (1-2)		VDIK201 9	Komunikasi Data	1
	<i>Data Communication</i>				<i>Data Communication</i>	
DIK118	Komunikasi Data	3 (1-2)		VDIK202 1	Praktikum Komunikasi Data	2
	<i>Data Communication</i>				<i>Practicum of Data Communication</i>	

DIK213	Struktur Data	3	VDIK202 3	Struktur Data	1
	<i>Data Structures</i>	(1-2)		<i>Data Structures</i>	
DIK213	Struktur Data	3	VDIK202 5	Praktikum Struktur Data	2
	<i>Data Structures</i>	(1-2)		<i>Practicum of Data Structures</i>	
DIK216	Database Berbasis Web	3	VDIK202 7	Pemrograman Berbasis Web	1
	<i>Web-based Database</i>	(1-2)		<i>Web-Based Programming</i>	
DIK216	Database Berbasis Web	3	VDIK202 9	Praktikum Pemrograman Berbasis Web	2
	<i>Web-based Database</i>	(1-2)		<i>Practicum of Web-Based Programming</i>	
DIK205	Sistem Informasi Geografis	3	VDIK203 1	Sistem Informasi Geografis	1
	<i>Geographic Information System</i>	(1-2)		<i>Geographic Information System</i>	
DIK205	Sistem Informasi Geografis	3	VDIK203 3	Praktikum Sistem Informasi Geografis	2
	<i>Geographic Information System</i>	(1-2)		<i>Practicum of Geographic Information System</i>	
DIK215	Sistem Informasi	3	VDIK203 5	Sistem Informasi	1
	<i>Information System</i>	(1-2)		<i>Information System</i>	
DIK215	Sistem Informasi	3	VDIK203 7	Praktikum Sistem Informasi	2
	<i>Information System</i>	(1-2)		<i>Practicum of Information System</i>	
MKS105	Pendidikan Agama	2	MKWU20 01	Pendidikan Agama	2
	<i>Religion</i>	(2-0)		<i>Religion</i>	
DIK218	Penulisan Karya Ilmiah	2	VDIK202 4	Penulisan Karya Ilmiah	2
	<i>Scientific Writing</i>	(2-0)		<i>Scientific Writing</i>	
DIK204	Proyek Perangkat Lunak	3	VDIK202 6	Proyek Perangkat Lunak	1
	<i>Software project</i>	(1-2)		<i>Software Project</i>	
DIK204	Proyek Perangkat Lunak	3	VDIK202 8	Praktikum Proyek Perangkat Lunak	2
	<i>Software project</i>	(1-2)		<i>Practicum of Software Project</i>	

DIK216	Database Berbasis Web	3	VDIK203 0	Database Berbasis Web	1
	<i>Web-based Database</i>	(1-2)		<i>Web-based Database</i>	
DIK216	Database Berbasis Web	3	VDIK203 2	Praktikum Database berbasis Web	2
	<i>Web-based Database</i>	(1-2)		<i>Practicum of Web-based Database</i>	
DIK212	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3	VDIK203 4	Sekuriti Komputer dan Jaringan	1
	<i>Computer and Network Security</i>	(1-2)		<i>Computer and Network Security</i>	
DIK212	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3	VDIK203 6	Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan	2
	<i>Computer and Network Security</i>	(1-2)		<i>Practicum of Computer and Network Security</i>	
DIK115	Videography	3	VDIK203 8	Videography	1
	<i>Videography</i>	(1-2)		<i>Videography</i>	
DIK115	Videography	3	VDIK204 0	Praktikum Videography	2
	<i>Videography</i>	(1-2)		<i>Practicum of Videography</i>	
DIK302	Digital Marketing	2	VDIK204 2	Digital Marketing	1
	<i>Digital Marketing</i>	(1-1)		<i>Digital Marketing</i>	
DIK302	Digital Marketing	2	VDIK204 4	Praktikum Digital Marketing	1
	<i>Digital Marketing</i>	(1-1)		<i>Practicum of Digital Marketing</i>	
MPAP04	Kerja Praktek	3	VMPAP0 01	Kuliah Kerja Praktik	3
	<i>Internship</i>	(0-3)		<i>Internship</i>	
DIKP02	Proyek Akhir	4	VMPAPA 01	Proyek Akhir	4
	<i>Final Project</i>	(0-4)		<i>Final Project</i>	
MPAP05	Praktik Wirausaha	18	VMPAP0 03	Praktik Wirausaha / MBKM	17
	<i>Entrepreneurship Practice</i>	(0-18)		<i>Entrepreneurship Practice</i>	
MPAP07	Magang Industri A	17	VMPAP0 05	Magang Industri A	17
	<i>Industrial Internship A</i>	(0-17)		<i>Industrial Internship A</i>	

MPAP08	Magang Industri B	11 (0-11)	VMPAP0 06	Magang Industri B	11
	<i>Industrial Internship B</i>			<i>Industrial Internship B</i>	
DIK501	Pemrograman II	3 (1-2)	VDIK600 1	Pemrograman 2	1
	<i>Programming II</i>			<i>Programming 2</i>	
DIK501	Pemrograman II	3 (1-2)	VDIK600 3	Paktikum Pemrograman 2	2
	<i>Programming II</i>			<i>Practicum of Programming 2</i>	
DIK505	Data Mining	3 (1-2)	VDIK600 5	Data Mining	1
	<i>Data Mining</i>			<i>Data Mining</i>	
DIK505	Data Mining	3 (1-2)	VDIK600 7	Pratikum Data Mining	2
	<i>Data Mining</i>			<i>Practicum of Data Mining</i>	
DIK509	Pemrograman Mobile	3 (1-2)	VDIK600 9	Pemrograman Mobile	1
	<i>Mobile Programming</i>			<i>Mobile Programming</i>	
DIK509	Pemrograman Mobile	3 (1-2)	VDIK601 1	Praktikum Pemrograman Mobile	2
	<i>Mobile Programming</i>			<i>Practicum of Mobile Programming</i>	
DIK513	Komputasi Numerik	3 (1-2)	VDIK601 3	Komputasi Numerik	1
	<i>Numerical Computing</i>			<i>Numerical Computing</i>	
DIK513	Komputasi Numerik	3 (1-2)	VDIK601 5	Praktikum Komputasi Numerik	2
	<i>Numerical Computing</i>			<i>Practicum of Numerical Computing</i>	
DIK517	Sistem Paralel dan Terdistribusi	3 (1-2)	VDIK601 7	Sistem Paralel dan Terdistribusi	1
	<i>Parallel and Distributed Systems</i>			<i>Parallel and Distributed Systems</i>	
DIK517	Sistem Paralel dan Terdistribusi	3 (1-2)	VDIK601 9	Praktikum Sistem Paralel dan Terdistribusi	2
	<i>Parallel and Distributed Systems</i>			<i>Practicum of Parallel and Distributed Systems</i>	
DIK504	Manajemen Content Web			Manajemen Konten Web	1

	<i>Web Content Management</i>	3 (1-2)		VDIK603 6	<i>Web Content Management</i>	
DIK504	Manajemen Content Web	3 (1-2)		VDIK603 8	Praktikum Web Content Management	2
	<i>Web Content Management</i>				<i>Practicum of Web Content Management</i>	
DIK214	Manajemen Proyek Komputer	2 (1-1)		VDIK602 5	Manajemen Proyek Komputer	1
	<i>Computer Project Management</i>				<i>Computer Project Management</i>	
DIK214	Manajemen Proyek Komputer	2 (1-1)		VDIK602 7	Praktikum Manajemen Proyek Komputer	2
	<i>Computer Project Management</i>				<i>Practicum of Computer Project Management</i>	
DIK211	E-Commerce	3 (1-2)		VDIK602 9	E-Commerce	1
	<i>E-Commerce</i>				<i>E-Commerce</i>	
DIK211	E-Commerce	3 (1-2)		VDIK603 1	Praktikum E-Commerce	2
	<i>E-Commerce</i>				<i>Practicum of E-Commerce</i>	
DIK503	Tipografi	3 (1-2)		VDIK603 3	Tipografi	1
	<i>Typography</i>				<i>Typography</i>	
DIK503	Tipografi	3 (1-2)		VDIK603 5	Praktikum Tipografi	2
	<i>Typography</i>				<i>Practicum of Typography</i>	
DIK518	Permodelan 3D	3 (1-2)		VDIK604 0	Permodelan 3D	1
	<i>3D Modeling</i>				<i>3D Modeling</i>	
DIK518	Permodelan 3D	3 (1-2)		VDIK604 2	Praktikum Permodelan 3D	2
	<i>3D Modeling</i>				<i>Practicum of 3D Modeling</i>	
DIK510	Pemrograman Game	3 (1-2)		VDIK604 1	Pemrograman Game	1
	<i>Game Programming</i>				<i>Game Programming</i>	
DIK510	Pemrograman Game	3 (1-2)		VDIK604 3	Praktikum Pemrograman Game	2
	<i>Game Programming</i>				<i>Practicum of Game Programming</i>	

DIK507	Jaringan Komputer Lanjut	3 (1-2)		VDIK600 2	Jaringan Komputer Lanjut	1
	<i>Advanced Computer Network</i>				<i>Advanced Computer Network</i>	
DIK507	Jaringan Komputer Lanjut	3 (1-2)		VDIK600 4	Praktikum Jaringan Komputer Lanjut	2
	<i>Advanced Computer Network</i>				<i>Practicum of Advanced Computer Network</i>	
DIK511	Teknik Animasi	3 (1-2)		VDIK600 6	Teknik Animasi	1
	<i>Animation Technique</i>				<i>Animation Technique</i>	
DIK511	Teknik Animasi	3 (1-2)		VDIK600 8	Praktikum Teknik Animasi	2
	<i>Animation Technique</i>				<i>Practicum of Animation Technique</i>	
DIK515	Intelegensi Buatan	3 (1-2)		VDIK601 0	Kecerdasan Buatan	1
	<i>Artificial Intelligence</i>				<i>Artificial Intelligence</i>	
DIK515	Intelegensi Buatan	3 (1-2)		VDIK601 2	Praktikum Kecerdasan Buatan	2
	<i>Artificial Intelligence</i>				<i>Practicum of Artificial Intelligence</i>	
DIK512	Komputasi Mobile	3 (1-2)		VDIK601 4	Sistem Komunikasi Optik	1
	<i>Mobile Computing</i>				<i>Optical Communication System</i>	
DIK512	Komputasi Mobile	3 (1-2)		VDIK601 6	Praktikum Sistem Komunikasi Optik	2
	<i>Mobile Computing</i>				<i>Practicum of Optical Communication System</i>	
DIK206	Pemrograman Visual	3 (1-2)		VDIK601 8	Pemrograman Visual	1
	<i>Visual programming</i>				<i>Visual Programming</i>	
DIK206	Pemrograman Visual	3 (1-2)		VDIK602 0	Praktikum Pemrograman Visual	2
	<i>Visual programming</i>				<i>Practicum of Visual Programming</i>	
DIK506	Kriptografi	3 (1-2)		VDIK602 2	Kriptografi	1
	<i>Cryptography</i>				<i>Cryptography</i>	
DIK506	Kriptografi				Praktikum Kriptografi	2

	<i>Cryptography</i>	3 (1-2)		VDIK602 4	<i>Practicum of Cryptography</i>	
DIK120	Pengantar Teknologi Nirkabel	3 (1-2)		VDIK602 6	Teknologi Nirkabel	1
	<i>INTRODUCTION TO WIRELESS TECHNOLOGY</i>				<i>Wireless Technology</i>	
DIK120	Pengantar Teknologi Nirkabel	3 (1-2)		VDIK602 8	Praktikum Teknologi Nirkabel	2
	<i>INTRODUCTION TO WIRELESS TECHNOLOGY</i>				<i>Practicum of Wireless Technology</i>	
DIK508	Sistem Informasi Akuntansi	3 (1-2)		VDIK602 1	Data Sains	1
	<i>Accounting Information System</i>				<i>Data Science</i>	
DIK508	Sistem Informasi Akuntansi	3 (1-2)		VDIK602 3	Praktikum Data Sains	2
	<i>Accounting Information System</i>				<i>Practicum of Data Science</i>	
DIK208	Pemrograman Berorientasi Objek	3 (1-2)		VDIK603 2	Pemrograman Berorientasi Objek	1
	<i>Object-Oriented Programming</i>				<i>Object-Oriented Programming</i>	
DIK208	Pemrograman Berorientasi Objek	3 (1-2)		VDIK603 4	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	2
	<i>Object-Oriented Programming</i>				<i>Practicum of Object-Oriented Programming</i>	

**Matakuliah yang berganti kode, nama matakuliah, dan SKS harus diekuivalensi. Prinsip ekuivalensi adalah sedapat mungkin tidak merugikan mahasiswa.*

3.8.2 Daftar Rekognisi Matakuliah

Selain Mata Kuliah Bersama, Fakultas MIPA menyediakan mata kuliah pilihan untuk mengkomodir Program MBKM. Mata Kuliah pilihan tersebut dapat digunakan sebagai konversi setiap kegiatan MBKM yang relevan dan dilakukan oleh mahasiswa selama satu semester (20 sks) atau kurang dari satu semester (minimal 10 sks). Adapun Mata Kuliah pilihan MBKM tersebut terdapat pada Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Daftar Rekognisi Mata Kuliah MBKM

Program MBKM	Mata Kuliah Wajib yang Diakui		Mata Kuliah Pilihan Tambahan yang Disediakan			Keterangan	
	Nama MK	Kode	sks	Nama MK	Kode	sks	
Pertukaran Mahasiswa							Konversi dari MK dengan CPMK yang sesuai pada kurikulum prodi
Wirausaha	Kewirausahaan <i>Entrepreneurship</i>	VMPA 2001	2 (2 - 0)	Praktik Wirausaha <i>Entrepreneurial Practice</i>	VMPA 6001	17 (0 - 17)	Pelaksanaan 6 bulan
	Praktikum Kewirausahaan <i>Practicum of Entrepreneurship</i>	VMPA 2003	1 (0-1)				
Penelitian /Riset	Proposal Projek Akhir <i>Final Project Proposal</i>	VMPA P002	2 (0 - 2)	Publikasi Ilmiah <i>Scientific Publication</i>	VMPA 6002	11 (0 - 11)	Penelitian harus dilaksanakan di luar USK dengan durasi minimum 1 semester. Mata kuliah Publikasi Ilmiah tidak diakui jika tidak ada output
	Projek Akhir <i>Final Project</i>	VMPA PA01	4 (0 - 4)				
	Kuliah Kerja Praktik <i>Internship</i>	VMPA P001	3 (0 - 3)				
Magang /Praktik Industri	Kuliah Kerja Praktik <i>Internship</i>	VMPA P001	3 (0 - 3)	Magang Industri A <i>Industrial Internship A</i>	VMPA 6003	17 (0 - 17)	Durasi 5-6 bulan
				Magang Industri B <i>Industrial Internship B</i>	VMPA 6004	11 (0 - 11)	Durasi 3-4 bulan

Proyek di Desa	Kuliah Kerja Praktik <i>Internship</i>	VMPA P001	3 (0 - 3)	Proyek Desa A <i>Village Project A</i>	VMPA 6005	18 (0 - 18)	Durasi 5-6 bulan
				Proyek Desa B <i>Village Project B</i>	VMPA 6006	12 (0 - 12)	Durasi 3-4 bulan
Mengajar di Sekolah	Kuliah Kerja Praktik <i>Internship</i>	VMPA P001	3 (0 - 3)	Praktik Pembelajaran Sains A <i>Science Teaching Practice A</i>	VMPA 6007	18 (0 - 18)	Durasi 5-6 bulan
				Praktik Pembelajaran Sains B <i>Science Teaching Practice B</i>	VMPA 6008	12 (0 - 12)	Durasi 3-4 bulan
Proyek Kemanusiaan							Akan ditawarkan pada semester berikutnya
Studi/Proyek Independen							Konversi dari MK dengan CPMK yang sesuai pada kurikulum prodi dan dapat digabungkan dengan MK Pilihan MBKM

Disamping itu, Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika juga menyediakan beberapa Mata Kuliah Rekognisi Universitas sebagai pilihan konversi mata kuliah MBKM yang relevan:

Tabel 3.16 Mata Kuliah Rekognisi Universitas

MKRU	Nama MK	SKS
MKRU1001	Komunikasi dan Kerjasama Kelompok (<i>Communication and Group Collaboration</i>)	2
MKRU1002	Berpikir Kreatif, Kritis dan Inovasi (<i>Creative, Critical and Innovative Thinking</i>)	2
MKRU1004	Pengembangan Talenta (<i>Talent Development</i>)	2
MKRU1007	Pengembangan Masyarakat (<i>Community Development</i>)	2
MKRU1005	Manajemen Event dan Proyek (<i>Event and Project Management</i>)	3

3.9 Contoh RPS Program Studi

		UNIVERSITAS SYIAH KUALA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA					57401-VDIK2009-04-08																																									
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																
MATA KULIAH (MK)	Kode MK	Kategori	MK Prasyarat	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan																																								
Komunikasi Data		Wajib	-	Prodi	T=2 Teori P= 0 Pratik		3	5 Maret 2024																																								
OTORISASI	Koordinator Pengembang RPS			Koordinator MK		Koordinator Program Studi																																										
	Muslem Amireh, SSI, M.Sc.			Arie Budiaryah, ST, M.Eng.		Mahyus Ihsan, S.Si., M.Si.																																										
Dosen Pengampu	Arie Budiaryah; M.Husaini; Zulfan; Mahyus Ihsan																																															
Deskripsi Singlat MK	1. Matakuliah ini mempelajari 3 operasional switch, teknik routing RIP, routing OSPF, routing BGP, VLAN, STP/RSTP, proses network automation dengan pythn telnet pada IPv4 dan IPv6. 2. Matakuliah ini menggunakan materi dari Penyedia layanan telekomunikasi Huawei karena bagian dari kerjasama Huawei dan USK dalam ICT Academy.																																															
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang di bebaskan pada MK CPL1 - S Memiliki sikap yang menunjukkan perilaku akhlak mulia dan nilai-nilai Pancasila dalam masyarakat maupun menyesuaikan potensi diri terhadap lingkungan manajemen CPL2 - P Memiliki pengetahuan umum untuk menjelaskan dan memahami lingkungan manajemen informatika. CPL3 - KU Memiliki ketrampilan umum manajemen informatika untuk menciptakan dan atau memanfaatkan peluang atau kesempatan berkarya melalui pilihan profesi seperti teknopreneur, pegawai, konsultan atau peneliti di dunia nyata. CPL4 - KK Memiliki keterampilan khusus dalam perancangan, pembuatan, penerapan, pemecahan masalah, pengevaluasian, pendokumentasian melalui metode dan teknik pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) CPMK1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan atau karyanya termasuk resiko didalamnya dalam berkarya. CPMK2 Menunjukkan pengetahuan umum teoritis dan praktis mengenai sejarah/evolusi, teori dasar, metode, algoritma, analisis, sumber literatur, contoh-contoh permasalahan dan penyelesaian masalah. CPMK3 Menunjukkan ketrampilan umum termasuk softskill secara individu maupun kelompok yang terarah dan terukur dalam menguraikan teori, metode, algoritma, analisis, sumber literatur sesuai proses bisnis agar efektif, efisien, menghasilkan problem solving, menghasilkan secara ekonomi, menghasilkan secara intelektualitas. CPMK4 Menunjukkan ketrampilan khusus yang terarah, terukur dan terarah.																																															
Matriks Korelasi CPL dan CPMK	Korelasi CPL terhadap CPMK <table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="4">CPL(%)</th><th rowspan="2">Bobot CPMK (%)</th></tr><tr><th>CPL1</th><th>CPL2</th><th>CPL3</th><th>CPL4</th></tr><tr><td>CPMK1</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td>30</td></tr><tr><td>CPMK2</td><td>0</td><td>30</td><td></td><td></td><td>30</td></tr><tr><td>CPMK3</td><td>0</td><td></td><td>10</td><td></td><td>10</td></tr><tr><td>CPMK4</td><td>0</td><td></td><td></td><td>30</td><td>30</td></tr><tr><td>Bobot CPL (%)</td><td>30</td><td>30</td><td>10</td><td>30</td><td>100</td></tr></table>								CPMK	CPL(%)				Bobot CPMK (%)	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPMK1	30				30	CPMK2	0	30			30	CPMK3	0		10		10	CPMK4	0			30	30	Bobot CPL (%)	30	30	10	30	100
CPMK	CPL(%)				Bobot CPMK (%)																																											
	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4																																												
CPMK1	30				30																																											
CPMK2	0	30			30																																											
CPMK3	0		10		10																																											
CPMK4	0			30	30																																											
Bobot CPL (%)	30	30	10	30	100																																											
Matriks Kesesuaian CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan Research Based Learning (RBE)	Korelasi CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan RBL <table><tr><th rowspan="2">Aspek</th><th colspan="4">CPMK</th></tr><tr><th>CPMK1</th><th>CPMK2</th><th>CPMK3</th><th>CPMK4</th></tr><tr><td>Sosio-Teknopreneur</td><td>-</td><td>-</td><td>v</td><td>-</td></tr><tr><td>SDGs ke-</td><td>3</td><td>-</td><td>7</td><td>8</td></tr><tr><td>RBL</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></table> Centang aspek yang sesuai dengan CPMK, Khusus SDGs dituliskan nomor SDGs yang sesuai di CPMK terkait								Aspek	CPMK				CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK4	Sosio-Teknopreneur	-	-	v	-	SDGs ke-	3	-	7	8	RBL	-	-	-	-																
Aspek	CPMK																																															
	CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK4																																												
Sosio-Teknopreneur	-	-	v	-																																												
SDGs ke-	3	-	7	8																																												
RBL	-	-	-	-																																												
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Network Reference Model; Three Operational Switch 2. IP Routing Basics in IPv4 and IPv6: RIP, OSPF, BGP 3. VLAN Principles and Configuration in IPv4 and IPv6 4. STP Principles and Configuration in IPv4 and IPv6 5. Introduction to SDN: Openflow 6. Network Programmability and Automation: Python telnet																																															
Pustaka Pembelajaran	Utama : [1] HCNA Networking Study Guide [2] Computer Network System Approach 5th Ed., The Morgan Kaufmann Series in Network, Larry L. Peterson and Bruce S. Davie, ISBN: 978-0-12-385059-1, Elsevier, 2012 Pendukung : [3] HCIA Datascom at https://e.huawei.com/en/talent/; Eligible participant should associated to ICT Academy USK and join to the HCIA Class. [4] Sunny Classroom at https://www.youtube.com/@sunnyclassroom24																																															
Kriteria Penilaian	Kriteria dan Item Penilaian <table><tr><th>Rentang Skor</th><th>Huruf Mutu</th><th>Kategori</th><th>Status Kelulusan</th></tr><tr><td>≥87</td><td>A</td><td>Sangat Baik</td><td rowspan="4">LULUS</td></tr><tr><td>78 - <87</td><td>AB</td><td>Baik Sekali</td></tr><tr><td>69 - <78</td><td>B</td><td>Baik</td></tr><tr><td>60 - <69</td><td>BC</td><td>Sedang</td></tr><tr><td>51 - <60</td><td>C</td><td>Cukup</td><td rowspan="3">TIDAK LULUS</td></tr><tr><td>41 - <51</td><td>D</td><td>Kurang</td></tr><tr><td><41</td><td>E</td><td>Gagal</td></tr></table>								Rentang Skor	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan	≥87	A	Sangat Baik	LULUS	78 - <87	AB	Baik Sekali	69 - <78	B	Baik	60 - <69	BC	Sedang	51 - <60	C	Cukup	TIDAK LULUS	41 - <51	D	Kurang	<41	E	Gagal													
Rentang Skor	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan																																													
≥87	A	Sangat Baik	LULUS																																													
78 - <87	AB	Baik Sekali																																														
69 - <78	B	Baik																																														
60 - <69	BC	Sedang																																														
51 - <60	C	Cukup	TIDAK LULUS																																													
41 - <51	D	Kurang																																														
<41	E	Gagal																																														
Rencana Evaluasi	Metode Pembelajaran :		Case Method/Team-Based Project		v	Non Case Method/Team-Based Project		*centang yang cocok																																								
	Basis Evaluasi		Komponen Evaluasi		Distribusi Bobot /CPMK (%)				Total Bobot Case Method/Team-Based Project / Total CPMK	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project /Total CPMK																																						
					CPMK 1 (10%)	CPMK 2 (30%)	CPMK 3 (30%)	CPMK 4 (30%)																																								
	Hasil Analisis		Case Method		0	0	0	0	0,0																																							
	Hasil Proyek		Team-Based Project		0	0	0	0	0,0																																							
	Kognitif/Pengetahuan/Ketrampilan		Quis (Q1, Q2, Q3)		30	30	30	30		30,0																																						
	Kognitif/Pengetahuan/Ketrampilan		Homework (HW) (HW1, HW2,		30	30	30	30		30,0																																						
	Kognitif/Pengetahuan		MidTerm (UTS)		0	0	0	0		0,0																																						
	Kognitif/Pengetahuan		FINAL (UAS)		40	40	40	40		40,0																																						
	Total Bobot / CPMK				100	100	100	100																																								
	Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran				Non Case Method/Team-Based Project				0,0	100,0																																						
*J) Note : Untuk MK Case Method dan PjBl/Team-Based Project (aktivitas partisipatif dan hasil proyek), mempunyai bobot penilaian akumulasi minimal 50%																																																
JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN																																																
Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)				Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai (%)																																							
		Indikator	Kriteria & Teknik																																													
				Luring (offline)		Daring (online)																																										

1 - 2	Mampu menjelaskan sejarah, konsep dasar, serta menggunakan huawei talent sebagai tool kompetensi industri pada bidang huawei talent. CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan dalam memahami sejarah dan konsep dasar serta tool huawei talent.	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2*2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	Pengenalan sejarah teknologi komunikasi data, standar protocol, dan penggunaan huawei talent untuk registrasi, associate, ICT Zone, persyaratan ujian HCIA Datacom. Chapter1	5%
3-4	Mampu menjelaskan, membedakan, menandakan/mencirikan, menunjukan komponen dan mekanisme proses layer 1,2,3,4,5 CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami komponen dan mekanisme proses di layer 1, 2,3,4 dan 5	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 3*2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	TCP/IP, Bits, frame, packet, segment, MAT, IP Table, ARP, UDP/TCP, payload, header, type, unicast, multicast, anycast, flooding, broadcasting, forwarding, broadcast storm, perbedaan switch dan router, bridge, area pembelajaran jaringan komunikasi perangkat. Chapter2	5%
5	Quis 1						10%
7-9	Mampu memahami, menjelaskan dan menunjukan layanan IP Route pada IPv4 dan IPv6 CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami mekanisme IP Route	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2*2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	IP Route; RIP, OSPF, BGP. Chapter3	5%
10	Mampu menjelaskan dan menunjukan layanan STP/RSTP. CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami STP/RSTP	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	Topologi ring, STP/RSTP, Designated Port, Root Port, Backup Port, cost. Chapter4	5%
11	Quis 2						10%
12	Mampu memahami, menjelaskan, menunjukan layanan VLAN trunk, access, hybrid. CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami trunk, access, hybrid	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	VLAN. Chapter 5	5%
13	Mampu memahami, menjelaskan, menunjukan layanan SDN Openflow. CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami protocol Openflow dan SDN	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	vmware, mikrotik, onos SDN, Openflow, forwarding devices, multicast devices. Chapter6	5%
14	mampu memahami, menjelaskan, menunjukan layanan Network Automation. CPMK1, CPMK2, CPMK3, CPMK4	Kemampuan memahami Automation Network, script python dan terminal telnet/ssh.	Menyelesaikan HW	Ceramah, diskusi, quis. 2.8 jam	Bahan kuliah Web elearning huawei talent	Script perangkat, python, telnet application. Chapter 7	5%
15	Quis 3						10%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER						35%
TOTAL BOBOT							100%

Catatan:

1	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2	CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3	CP Mata Kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4	Sub-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5	Indikator Penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6	Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.
7	Teknik Penilaian: tes dan non-tes
8	Bentuk Pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lainnya
9	Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen dan mahasiswa dalam satu ruang untuk belajar.
10	Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara <i>synchronous</i> (serentak) atau <i>asynchronous</i> (tidak serentak) dan maksimum 35% dari jumlah total pertemuan (5 kali pertemuan).
11	Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.
12	Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
13	Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.
14	PB= Proses Belajar, PT= Penguasaan Terstruktur, KM= Kegiatan Mandiri.
15	Sustainable Development Goals (SDGs): 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. (https://www.timeshighereducation.com/impactrankings)
16	Sosio-Teknopreneur merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Mata kuliah tersebut dipastikan mencakup keterampilan yang dibutuhkan, seperti kewirausahaan, inovasi, manajemen proyek, dan aspek teknis dalam bidang teknologi informasi.
17	Research-Based Learning (RBL) adalah suatu metode pembelajaran dengan konsep multi-segi yang mengacu pada berbagai strategi pembelajaran dan pengajaran yang menghubungkan penelitian dan pengajaran.

3.10. Contoh Kontrak Kuliah Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika



UNIVERSITAS SYIAH KUALA

Darussalam, Banda Aceh

DOKUMENT: KONTRAK KULIAH (Lecture Contract)	
Code : 01-57401-VDIK2009-04-08/JIF/D3MI/2024	Release Date : 07/05/2024
Area : Fakultas & BJM Universitas Syiah Kuala	Revision Number : 1

Course name	: Komunikasi Data (Data Communication)
Course code	: VDIK2009
Credits	: 2 SKS
Semester	: Genap 2023 2024
Schedule	: Jumat, 16.35 - 18.15
Classroom	: Ruang : E.03.01
Lecturer	: Arie Budiansyah

1. Benefit of course

Students will be learning about data communication system including components inside the system which is data communication system in computer network has many developed services to serve how computer network works, how to deliver a messages to another between intermediate devices or end devices in separate ways between TCP/IP Layers. Furthermore, inside of TCP/IP layers has been developing many frames, packets, and segments aggregation to increase the efficiency and effectiveness computer networks throughput in such dense environments. It also included contention mechanism to minimize collision, interframe space at multiple access method and medium access control.

2. Description about the course

1. Learning about three operational mechanism of switch, routing RIP, routing OSPF, routing BGP, VLAN, STP/RSTP, process of network automation with python telnet.
2. This course collaborated with Huawei e-learning as part of ICT Academy cooperation between USK and Huawei vendor.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

1. Familiar with Network Reference Model; Three Operational Switch
2. Familiar with IP Routing Basics in IPv4 and IPv6; RIP, OSPF, BGP
3. Familiar with VLAN Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
4. Familiar with STP Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
5. Familiar with SDN; Openflow
6. Familiar with Network Programmability and Automation: Python telnet

4. Strategi Pembelajaran (metode cara proses pembelajaran)

1. Seminar
2. Practicum
3. Homeworks
4. Quiz, exam



DOKUMEN: FORMAT KONTRAK KULIAH			
Kode	: 01-57401-VDIK2009-04-08/JIF/D3MI/2024	Release Date	: 07/05/2024
Area	: Fakultas & BJM Universitas Syiah Kuala	No. Revisi	: 1

5. Main Topics

1. Network Reference Model; Three Operational Switch
2. IP Routing Basics in IPv4 and IPv6; RIP, OSPF, BGP
3. VLAN Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
4. STP Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
5. Introduction to SDN; Openflow
6. Network Programmability and Automation: Python telnet

6. References: books, website, module practicum.

1. Huawei Certified Network Associate – HCNA, ebook, 1999
2. E-learning website: Huawei Talent, course HCIA Datacom: <https://huawei.talent>
3. Modul Praktikum HCIA Datacom Lab. Sistem Keamanan dan Jaringan Jurusan Informatika.

7. Homeworks

1. Three Operational Switch
2. IP Routing Basics in IPv4 and IPv6; RIP, OSPF, BGP
3. VLAN Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
4. STP Principles and Configuration in IPv4 and IPv6
5. SDN; Openflow
6. Network Programmability and Automation: Python telnet

8. Kriteria dan Standar Penilaian

Present (Kehadiran) (10%),
Homework (Tugas) (10%),
Quis (20%)
Mid Exam/Take Home Test (Ujian Tengah Semester) (30%)
Final Exam + Praktikum (30%)

$$NA = CM + TBP + Q + UTS + UAS = 100\%$$

9. Tata Tertib Siswa dan Dosen

Mematuhi aturan perkuliahan dan praktikum yang telah diatur oleh Universitas



DOKUMEN: FORMAT KONTRAK KULIAH

Kode :	/H11/PP-POB/2021	Tanggal dikeluarkan :	30/05/2023
Area :	Fakultas & BJM Universitas Syiah Kuala	No. Revisi :	5

10. Schedule

No.	Main Topics	Week at	Lecturer
1	Pengenalan sejarah teknologi komunikasi data, standar protocol, dan penggunaan huawei talent untuk registrasi, associate, ICT Zone, persyaratan ujian HCIA Datacom.	1	Arie
		2	
2	TCP/IP. Bits, frame, packet, segment, MAT, IPTable, ARP, UDP/TCP, payload, header, type, unicast, multicast, anycast, flooding, broadcasting, forwarding, broadcast storm, perbedaan switch dan router, bridge, area pembelajaran jaringan komunikasi perangkat.	3	Arie
		4	
3	Quiz	5	
4	IP Route; RIP, OSPF, BGP.	6	Arie
		7	Arie
5	Topologi ring, STP/RSTP, DesignatedPort, Root Port, Backup Port, cost.	8-9	Arie
6	Quiz	10-11	Arie
7	VLAN	12	Arie
8	vmware, mikrotik, onos SDN, Openflow forwarding devices, multicast devices.	13	Arie
9	Script perangkat, python, telnet application.	14	Arie
10	Quiz	15	Arie
11	Final	16	Arie



DOKUMEN: FORMAT KONTRAK KULIAH			
Kode	: 01-57401-VDIK2009-04-08/JIF/D3MI/2024	Release Date	: 07/05/2024
Area	: Fakultas & BJM Universitas Syiah Kuala	No. Revisi	: 1

11. Penilaian

A. Penilaian Sikap S

No	Aspect for scoring	SCORE	
		Excellent	Good
1	Kehadiran		
2	Tidak Telat		
3	Inisiatif, kritis		

B. Pengetahuan Umum PU

No	Aspect for scoring	SCORE	
		Excellent	Good
1	Homework: Concepts,		
2	Quiz: Concepts		

C. Ketrampilan Umum KU

No	Aspect for scoring	SCORE	
		Excellent	Good
1	Homework: Conclusion		
2	Quiz: Conclusion		

D. Ketrampilan Khusus KS

No	Aspect for scoring	SCORE	
		Excellent	Good
1	Final: Concept, conclusion, problem solving		

Rubrik Penilaian Sikap

Score 1 = Excellent, familiar with and could implement at different case or situation.

Score 2 = Good, good concepts, good conclusion

Formula for scoring;

$$Score = \frac{Student\ current\ score}{Maximum\ score} \times 100\%$$



UNIVERSITAS SYIAH KUALA
Darussalam, Banda Aceh

DOKUMEN: FORMAT KONTRAK KULIAH			
Kode	: 01-57401-VDIK2009-04-08/JIF/D3MI/2024	Release Date	: 07/05/2024
Area	: Fakultas & BJM Universitas Syiah Kuala	No. Revisi	: 1

2. Lain-lain

Apabila ada hal-hal yang diluar kesepakatan ini untuk perlu disepakati, dapat dibicarakan secara teknis pada saat setiap acara perkuliahan. Apabila ada perubahan isi kontrak perkuliahan, akan ada pemberitahuan terlebih dahulu.

Kontrak perkuliahan ini dapat dilaksanakan, mulai dari disampaikan kesepakatan ini.

Pihak I
Dosen pengampu

Pihak II
Komting Mahasiswa

Arie Budiansyah, ST., M. Eng
NIP. 197808152010121002

Sulthan Kemal Alyusmi
NPM. 2308001010062

Mengetahui
Koordinator Program Studi

Mahyus Ihsan, S.Si., M.Si
NIP. 197010051998021001

BAB 4

RANCANGAN EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN

4.1 Hubungan Profil Lulusan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Mengisi matriks keeratan hubungan antara CPL dengan PL serta matriks keterkaitan SKL (SNDIKTI/KKNI) dan CPL

Menurut Permendikbudristek nomor 53 tahun 2023 pasal 6 ayat (1), Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal mengenai kesatuan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian mahasiswa dari hasil pembelajarannya pada akhir program Pendidikan tinggi. Pada ayat (2) SKL digunakan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, mampu dan mandiri untuk menerapkan, mengembangkan, menemukan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat, serta secara aktif mengembangkan potensinya.

Tabel 4.1 Matriks Keterkaitan antara Profil Lulusan dan CPL

Profil Lulusan	PL-01	PL-02	PL-03	PL-04
CPL-01	L	L	L	L
CPL-02	M	M	M	M
CPL-03	H	H	H	H
CPL-04	H	H	H	H

* Keterangan : L = Low (0-40) M = Medium (41-70); H = High (71-100)

Profil lulusan (PL) adalah peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya. Profil Lulusan dapat ditetapkan berdasarkan hasil kajian terhadap kebutuhan pasar kerja yang dibutuhkan pemerintah dan dunia usaha maupun industri, serta kebutuhan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk melacak kompetensi lulusan, dapat digunakan matriks keterkaitan SKL (SNDIKTI/KKNI) dan CPL seperti tabel dibawah.

Tabel 4.2 Matriks Keterkaitan CPL (SNDikti/KKNI) dengan komponen SKL (sikap, pengetahuan, keterampilan umum, keterampilan khusus). SKL adalah istilah dalam SNDikti sesungguhnya sama dengan CPL.

Kompetensi (SKL)	CPL-01	CPL-02	CPL-03	CPL-04
Sikap (S)	M	M	M	M
Pengetahuan (P)	M	M	M	M
Keterampilan Umum (KU)	H	H	H	H
Keterampilan Khusus (KK)	H	H	H	H

*Keterangan : L = Low (0-40) M = Medium (41-70); H = High (71-100)

4.2 Hubungan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Mata kuliah dan capaian pembelajaran lulusan memiliki hubungan yang erat dalam konteks pendidikan tinggi. Capaian pembelajaran lulusan (CPL) adalah hasil akhir yang diharapkan dari program pendidikan tertentu. Ini adalah kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang diharapkan dimiliki oleh seorang lulusan setelah menyelesaikan program studi mereka. Setiap mata kuliah yang disertakan dalam program studi dirancang untuk berkontribusi pada pencapaian capaian pembelajaran lulusan.

Tabel 4.3 Hubungan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan

Matakuliah	CPL-01	CPL-02	CPL-03	CPL-04
Kebencanaan dan Lingkungan	M	M	M	M
Kewarganegaraan	M	M	M	M
Pembinaan Karakter 1	H	H	H	H
Pengantar Revolusi Industri	H	H	H	H
Praktikum Pengantar TIK	M	M	M	M
Matematika Dasar	M	M	M	M
Statistika Komputasi	M	M	M	M
Praktikum Statistika Komputasi	M	M	M	M
Pengenalan Sistem Operasi	M	M	M	M
Praktikum Pengenalan Sistem Operasi	M	M	M	M
Pengantar Multimedia	M	M	M	M
Praktikum Pengantar Multimedia	H	H	H	H
Etika Profesi dan Interpersonal Skill	M	M	M	M
Bahasa Indonesia	M	M	M	M

Pendidikan Pancasila	M	M	M	M
Bahasa Inggris	M	M	M	M
Pembinaan Karakter 2	M	M	M	M
Sistem Informasi	H	H	H	H
Praktikum Sistem Informasi	H	H	H	H
Penulisan Karya Ilmiah	H	H	H	H
Pemrograman 1	H	H	H	H
Praktikum Pemrograman 1	H	H	H	H
Jaringan Komputer	H	H	H	H
Praktikum Jaringan Komputer	H	H	H	H
Logika dan Algoritma	H	H	H	H
Desain Grafis	H	H	H	H
Praktikum Desain Grafis	H	H	H	H
Agama	H	H	H	H
Kewirausahaan	H	H	H	H
Praktikum Kewirausahaan	H	H	H	H
Database	H	H	H	H
Praktikum Database	H	H	H	H
Sistem Informasi Geografis	H	H	H	H
Praktikum Sistem Informasi Geografis	H	H	H	H
Komunikasi Data	H	H	H	H
Praktikum Komunikasi Data	H	H	H	H
Struktur Data	H	H	H	H
Praktikum Struktur Data	H	H	H	H
Pemrograman Berbasis Web	H	H	H	H
Praktikum Pemrograman Berbasis Web	H	H	H	H
Percakapan Bahasa Inggris 1	H	H	H	H
Proyek Perangkat Lunak	H	H	H	H
Praktikum Proyek Perangkat Lunak	H	H	H	H
Database Berbasis Web	H	H	H	H
Praktikum Database berbasis Web	H	H	H	H

Pemrograman Berorientasi Objek	H	H	H	H
Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	H	H	H	H
Pengantar Teknologi Nirkabel	H	H	H	H
Praktikum Pengantar Teknologi Nirkabel	H	H	H	H
Survei dan Pemetaan	H	H	H	H
Praktikum Survei dan Pemetaan	H	H	H	H
Sekuriti Komputer dan Jaringan	H	H	H	H
Praktikum Sekuriti Komputer dan Jaringan	H	H	H	H
Videography	H	H	H	H
Praktikum Videography	H	H	H	H
Percakapan Bahasa Inggris 2	H	H	H	H
Proposal Proyek Akhir	H	H	H	H
Kerja Praktek	H	H	H	H
Proyek Akhir	H	H	H	H

*Keterangan : L = Low (0-40) M = Medium (41-70); H = High (71-100)

Tabel 4.4 Matriks perhitungan bobot CPL Prodi Diploma 3 Manajemen Informatika
USK

No	Semester	Kode MK	MATAKULIAH	SKS	Rasio SKS PER - CPL				Total Bobot SKS
					CPL-01	CPL-02	CPL-03	CPL-04	
1	1	MKW U1001	PANCASILA	2	2	0	0	0	2
2	1	MKW U1003	BAHASA INDONESIA	2	1	1	0	0	2
3	1	MKW U1004	BAHASA INGGRIS	2	1	1	0	0	2
4	1	MKW U1005	KEBENCANAAN DAN LINGKUNGAN	2	1	1	0	0	2
5	1	MKW U1006	PEMBINAAN KARAKTER I	0	0	0	0	0	0

6	1	VDIK1 001	PENGANTAR TIK	1	0	0.5	0.5	0	1
7	1	VDIK1 003	PRAKTIKUM PENGANTAR TIK	2	0	1	1	0	2
8	1	VDIK1 005	MATEMATIKA DASAR	3	0	2	1	0	3
9	1	VDIK1 007	STATISTIKA KOMPUTASI	1	0	1	0	0	1
10	1	VDIK1 009	PRAKTIKUM STATISTIKA KOMPUTASI	2	0	0	2	0	2
11	1	VDIK1 011	PENGANTAR MULTIMEDIA	1	0	0	1	0	1
12	1	VDIK1 013	PRAKTIKUM PENGANTAR MULTIMEDIA	2	0	0	1	1	2
13	2	MKW U1002	KEWARGANEGARAAN	2	2	0	0	0	2
14	2	MKW U1007	PEMBINAAN KARAKTER II	0	0	0	0	0	0
15	2	VDIK1 002	PENGENALAN SISTEM OPERASI	1	0	0	0.5	0.5	1
16	2	VDIK1 004	PRAKTIKUM PENGENALAN SISTEM OPERASI	2	0	0	1	1	2
17	2	VDIK1 006	PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS 1	2	0	1	1	0	2
18	2	VDIK1 008	ETIKA PROFESI DAN INTERPERSONAL SKILL	2	1	0	1	0	2
19	2	VDIK1 010	PEMROGRAMAN 1	1	0	0	0.5	0.5	1
20	2	VDIK1 012	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN 1	2	0	0	1	1	2
21	2	VDIK1 014	JARINGAN KOMPUTER	1	0	0	0.5	0.5	1

22	2	VDIK1 016	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER	2	0	0	1	1	2
23	2	VDIK1 018	LOGIKA DAN ALGORITMA	2	0	1	1	0	2
24	2	VDIK1 020	DESAIN GRAFIS	1	0	0	0.5	0.5	1
25	2	VDIK1 022	PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS	2	0	0	1	1	2
26	3	VMPA 2001	KEWIRAUSAHAAN	2	0.5	0.5	1	0	2
27	3	VMPA 2003	PRAKTIKUM KEWIRAUSAHAAN	1	0	0	1	0	1
28	3	VDIK2 015	DATABASE	1	0	0	0.5	0.5	1
29	3	VDIK2 017	PRAKTIKUM DATABASE	2	0	0	1	1	2
30	3	VDIK2 019	KOMUNIKASI DATA	1	0	0	0.5	0.5	1
31	3	VDIK2 021	PRAKTIKUM KOMUNIKASI DATA	2	0	0	1	1	2
32	3	VDIK2 023	STRUKTUR DATA	1	0	0	0.5	0.5	1
33	3	VDIK2 025	PRAKTIKUM STRUKTUR DATA	2	0	0	1	1	2
34	3	VDIK2 027	PEMROGRAMAN BERBASIS WEB	1	0	0	0.5	0.5	1
35	3	VDIK2 029	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERBASIS WEB	2	0	0	1	1	2
36	3	VDIK2 031	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS	1	0	0	0.5	0.5	1
37	3	VDIK2 033	PRAKTIKUM SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS	2	0	0	1	1	2

38	3	VDIK2 035	SISTEM INFORMASI	1	0	0	0.5	0.5	1
39	3	VDIK2 037	PRAKTIKUM SISTEM INFORMASI	2	0	0	1	1	2
40	4	MKW U2001	PENDIDIKAN AGAMA	2	1.5	0.5	0	0	2
41	4	VDIK2 024	PENULISAN KARYA ILMIAH	2	0	1	1	0	2
42	4	VDIK2 026	PROYEK PERANGKAT LUNAK	1	0	0	0.5	0.5	1
43	4	VDIK2 028	PRAKTIKUM PROYEK PERANGKAT LUNAK	2	0	0	1	1	2
44	4	VDIK2 030	DATABASE BERBASIS WEB	1	0	0	0.5	0.5	1
45	4	VDIK2 032	PRAKTIKUM DATABASE BERBASIS WEB	2	0	0	1	1	2
46	4	VDIK2 034	SEKURITI KOMPUTER DAN JARINGAN	1	0	0	0.5	0.5	1
47	4	VDIK2 036	PRAKTIKUM SEKURITI KOMPUTER DAN JARINGAN	2	0	0	1	1	2
48	4	VDIK2 038	VIDEOGRAPHY	1	0	0	0.5	0.5	1
49	4	VDIK2 040	PRAKTIKUM VIDEOGRAPHY	2	0	0	1	1	2
50	4	VDIK2 042	DIGITAL MARKETING	1	0	0.5	0.5	0	1
51	4	VDIK2 044	PRAKTIKUM DIGITAL MARKETING	1	0	0.5	0.5	0	1
52	5	VMPA P001	KULIAH KERJA PRAKTIK	3	1	1	1	0	3
53	5	VMPA P002	PROPOSAL PROYEK AKHIR	2	0	0.5	0.5	1	2

54	6	VMPA PA01	PROYEK AKHIR	4	0	1	1	2	4
55	Pilihan Ganjil	VDIK6 001	PEMROGRAMAN 2	1	0	0	0.5	0.5	1
56	Pilihan Ganjil	VDIK6 003	PAKTIKUM PEMROGRAMAN 2	2	0	0	1	1	2
57	Pilihan Ganjil	VDIK6 005	DATA MINING	1	0	0	0.5	0.5	1
58	Pilihan Ganjil	VDIK6 007	PRATIKUM DATA MINING	2	0	0	1	1	2
59	Pilihan Ganjil	VDIK6 009	PEMROGRAMAN MOBILE	1	0	0	0.5	0.5	1
60	Pilihan Ganjil	VDIK6 011	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN MOBILE	2	0	0	1	1	2
61	Pilihan Ganjil	VDIK6 013	KOMPUTASI NUMERIK	1	0	0.5	0	0.5	1
62	Pilihan Ganjil	VDIK6 015	PRAKTIKUM KOMPUTASI NUMERIK	2	0	1	0	1	2
63	Pilihan Ganjil	VDIK6 017	SISTEM PARALEL DAN TERDISTRIBUSI	1	0	0	0.5	0.5	1
64	Pilihan Ganjil	VDIK6 019	PRAKTIKUM SISTEM PARALEL DAN TERDISTRIBUSI	2	0	0	1	1	2
65	Pilihan Ganjil	VDIK6 021	DATA SAINS	1	0	0	0.5	0.5	1
66	Pilihan Ganjil	VDIK6 023	PRAKTIKUM DATA SAINS	2	0	0	1	1	2
67	Pilihan Ganjil	VDIK6 025	MANAJEMEN PROYEK KOMPUTER	1	0	0	0.5	0.5	1
68	Pilihan Ganjil	VDIK6 027	PRAKTIKUM MANAJEMEN PROYEK KOMPUTER	2	0	0	1	1	2

69	Pilihan Ganjil	VDIK6 029	E-COMMERCE	1	0	0.5	0.5	0	1
70	Pilihan Ganjil	VDIK6 031	PRAKTIKUM E-COMMERCE	2	0	1	1	0	2
71	Pilihan Ganjil	VDIK6 033	TIPOGRAFI	1	0	0	0.5	0.5	1
72	Pilihan Ganjil	VDIK6 035	PRAKTIKUM TIPOGRAFI	2	0	0	1	1	2
73	Pilihan Ganjil	VDIK6 037	SURVEI DAN PEMETAAN	1	0	0	0.5	0.5	1
74	Pilihan Ganjil	VDIK6 039	PRAKTIKUM SURVEI DAN PEMETAAN	2	0	0	1	1	2
75	Pilihan Ganjil	VDIK6 041	PEMROGRAMAN GAME	1	0	0	0.5	0.5	1
76	Pilihan Ganjil	VDIK6 043	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN GAME	2	0	0	1	1	2
77	Pilihan Genap	VDIK6 002	JARINGAN KOMPUTER LANJUT	1	0	0	0.5	0.5	1
78	Pilihan Genap	VDIK6 004	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER LANJUT	2	0	0	1	1	2
79	Pilihan Genap	VDIK6 006	TEKNIK ANIMASI	1	0	0	0.5	0.5	1
80	Pilihan Genap	VDIK6 008	PRAKTIKUM TEKNIK ANIMASI	2	0	0	1	1	2
81	Pilihan Genap	VDIK6 010	KECERDASAN BUATAN	1	0	0	0.5	0.5	1
82	Pilihan Genap	VDIK6 012	PRAKTIKUM KECERDASAN BUATAN	2	0	0	1	1	2
83	Pilihan Genap	VDIK6 014	SISTEM KOMUNIKASI OPTIK	1	0	0	0.5	0.5	1
84	Pilihan Genap	VDIK6 016	PRAKTIKUM SISTEM KOMUNIKASI OPTIK	2	0	0	1	1	2

85	Pilihan Genap	VDIK6 018	PEMROGRAMAN VISUAL	1	0	0	0.5	0.5	1
86	Pilihan Genap	VDIK6 020	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN VISUAL	2	0	0	1	1	2
87	Pilihan Genap	VDIK6 022	KRIPTOGRAFI	1	0	0	0.5	0.5	1
88	Pilihan Genap	VDIK6 024	PRAKTIKUM KRIPTOGRAFI	2	0	0	1	1	2
89	Pilihan Genap	VDIK6 026	TEKNOLOGI NIRKABEL	1	0	0	0.5	0.5	1
90	Pilihan Genap	VDIK6 028	PRAKTIKUM TEKNOLOGI NIRKABEL	2	0	0	1	1	2
91	Pilihan Genap	VDIK6 030	PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS 2	2	0	1	1	0	2
92	Pilihan Genap	VDIK6 032	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	1	0	0	0.5	0.5	1
93	Pilihan Genap	VDIK6 034	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	2	0	0	1	1	2
			TOTAL	147	11	19	65	52	147
			PERSENTASE		7,48	12,93	44,22	35,73	100

Hal-hal yang harus difokuskan pada pengukuran ketercapaian CPL:

1. CPL dapat dicapai dari beberapa CPMK yang tersebar lebih dari satu matakuliah
2. CPMK mestinya tetap walaupun nama matakuliah berubah
3. Keterkaitan CPL hendaknya tidak lebih dari 4 matakuliah untuk memudahkan perhitungan
4. Jumlah CPMK per matakuliah hendaknya **tidak lebih dari 5** walaupun dapat diperluas dengan sub-CPMK
5. Pencapaian CPMK dalam satu matakuliah harus tersebar 100% dalam semua jenis asesmen dalam satu matakuliah.
6. Nilai minimum **mahasiswa > 50** dapat dianggap **lulus** pada CPMK tertentu

Contoh nilai CPL mahasiswa :

NAMA : Suci Rahmatillah

NPM : 2008001010004

No	Semester	Code	Course	A	B	C	D
1	1	MKWU1001	Pancasila	67.25	73,25	80	89
2	1	MKWU1003	Bahasa Indonesia	75	77,00	79.96	82
3	1	MKWU1004	Bahasa Inggris	79.5	79,50	83	73,25
4	1	MKWU1005	Kebencanaan dan Lingkungan	65	80,00	85	77,00
5	2	MKWU1002	Kewarnegaraan	85	85	87	79,50
6	2	VDIK1002	Pengantar Sistem Operasi	75	84	72.43	80,00
7	2	VDIK1010	Pemrograman 1	74	76	80	72
Nilai CPL				74	84	80	85

Catatan : Perhitungan Nilai CPL berdasarkan bobot CPL MK terhadap bobot total CPL tersebut.

**Contoh Transkrip Nilai CPL Mahasiswa
Program Studi Diploma 3 Manajemen Informatika**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN INFORMATIKA

Jalan Syech Abdurrauf Nomor 3, Darussalam, Banda Aceh 23111, Gedung A Lt. 3
Telepon: +6285101420565

Laman: www.informatika.usk.ac.id, Surel: informatika@fmipa.usk.ac.id

**TRANSKIP CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)
No. 305/UN11.1.8.5/PK.05.02/2024**

Nama	: Suci Rahmatillah	Fakultas	: MIPA
NPM	: 2008001010004	Program Studi	: Manajemen Informatika
Tempat Lahir	: Banda Aceh	Program Pendidikan	: D3 Manajemen Informatika
Tanggal Lahir	: 10 Agustus 2001	Tanggal Lulus	: -

NO	KODE	Capaian Pembelajaran	Nilai	Kategori
1	CPL-01	Memiliki sikap yang menjunjung perilaku akhlak mulia dan nilai-nilai Pancasila dalam masyarakat maupun pengembangan potensi diri terhadap keilmuan manajemen informatika.	74	Baik
2	CPL-02	Memiliki pengetahuan umum untuk menjelaskan dan memahami lingkungan manajemen informatika.	84	Sangat Baik
3	CPL-03	Memiliki ketrampilan umum manajemen informatika untuk menciptakan dan atau memanfaatkan peluang atau kesempatan berkarya melalui pilihan profesi seperti teknopreneur, pegawai, konsultan atau peneliti.	80	Baik
4	CPL-04	Memiliki keterampilan khusus dalam perancangan, pembuatan, penerapan, pemecahan masalah, pengevaluasian, pendokumentasian melalui metode dan teknik pada keilmuan manajemen informatika.	85	Sangat Baik

Keterangan:

81-100: Sangat baik
61-80 : Baik
61-60 : Cukup
<51 : Kurang

Banda Aceh, 22 Maret 2024
Koordinator Program Studi,

Mahyus Ihsan, S.Si, M.Si
NIP. 197010051998021001

Untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa yang diluluskan oleh Program Studi USK telah memenuhi semua Capaian Pembelajaran Lulusan yang ditetapkan, maka dilakukan langkah-langkah berikut:

1. **Program Studi menetapkan standar minimum kelulusan CPL dan target pemenuhan CPL, serta predikat kelulusan CPL (Sangat baik, Baik, Cukup dan Kurang).**
2. **Program Studi memantau tingkat ketercapaian CPL dari mahasiswa di setiap akhir tahun ajaran dan memberikan rekomendasi-rekomendasi bagi mahasiswa yang pemenuhan CPLnya belum mencapai target yang ditetapkan.**
3. **Program Studi mengeluarkan Transkrip CPL selain Transkrip Akademik bagi semua Lulusan pada saat Yudisium.**

4.3 Monitoring Pelaksanaan Pembelajaran dan Evaluasi Pemenuhan CPMK

Monitoring pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pemenuhan CPMK dilakukan sebagai bagian dari siklus PDCA (*Plan, Do, Check, Act*) untuk menjamin terlaksananya perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*). Monitoring pelaksanaan pembelajaran lebih menekankan pada isi pembelajaran, proses pembelajaran, proses penilaian dan kehadiran dosen. Evaluasi pemenuhan CPMK ditekankan pada tingkat kelulusan setiap CPMK, nilai tertinggi, terendah dan rata-rata mahasiswa.

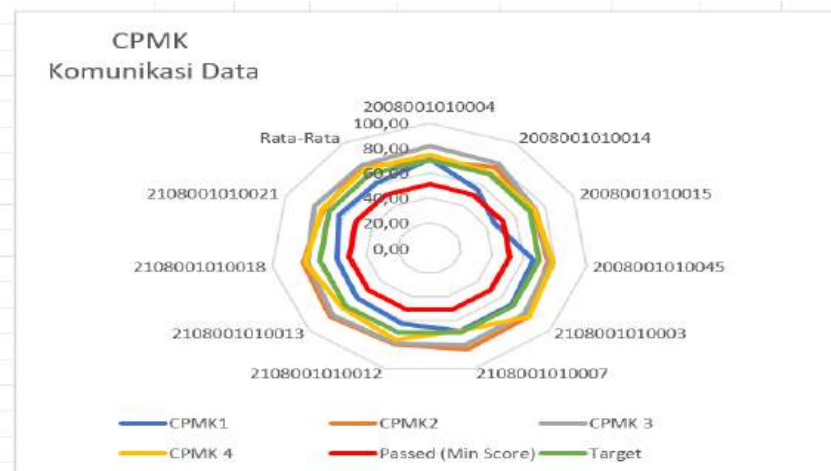
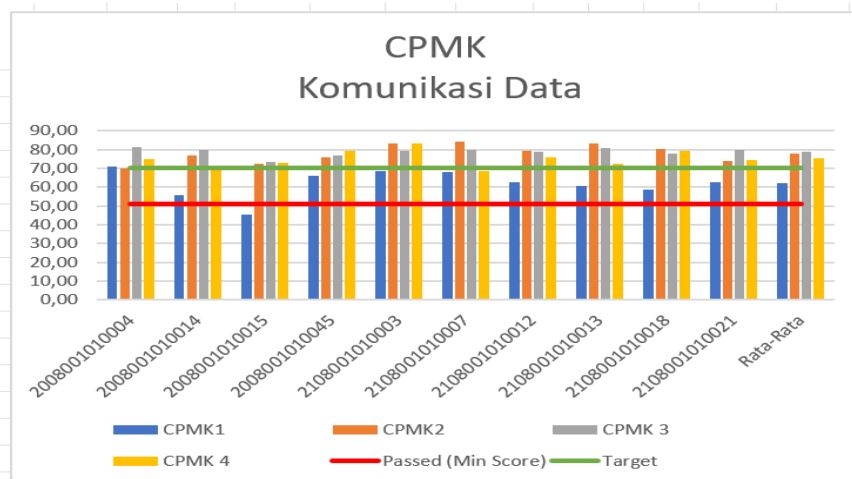
Monitoring pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pemenuhan CPMK dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. **Setiap dosen wajib membuat kontrol kuliah pada awal perkuliahan.**
2. **Setiap dosen wajib melakukan presensi kuliah setiap kali melakukan perkuliahan serta mengisi lembar monitoring pelaksanaan perkuliahan mingguan.**
3. **Dalam satu SMT, dosen melakukan perkuliahan sebanyak 16 kali pertemuan, termasuk ujian tengah SMT dan ujian akhir SMT.**
4. **Setiap akhir SMT mahasiswa melakukan penilaian kinerja dosen dengan cara mengisi kuisioner secara online.**
5. **Setiap akhir SMT, dosen wajib melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan pemenuhan capaian pembelajaran dengan cara mengisi portofolio yang disediakan oleh prodi. Dan hasilnya dilaporkan ke prodi untuk dilakukan evaluasi di tingkat prodi.**
6. **Koordinator prodi melakukan evaluasi jumlah kehadiran dosen, kesesuaian RPS dengan pelaksanaannya serta ketepatan waktu pengumpulan nilai akhir.**

Berikut disajikan contoh evaluasi dan analisis Pemenuhan CPMK yang dapat dijadikan acuan oleh Prodi di lingkungan Universitas Syiah Kuala.

Evaluasi Pemenuhan CPMK pada matakuliah Komunikasi Data Prodi Diploma 3 Manajemen Informatika USK.

	Item Penilaian																					
NIM MHS D3	Tugas/Homework/Merangkum				Quiz/online/offline				UTS/Midterm/Projek				Final/Projek				NILAI				Nilai	
	CPMK				CPMK				CPMK				CPMK				CPL				Angka	Huruf
	1 (S)	2 (PU)	3 (KU)	4 (KS)	1 (S)	2 (PU)	3 (KU)	4 (KS)	1 (S)	2 (PU)	3 (KU)	4 (KS)	1 (S)	2 (PU)	3 (KU)	4 (KS)	1	2	3	4		
																	10%	25%	25%	40%		
	2008001010004	67	72	72	72	68	64	67	80	89	83	70	84	82	62	82	73	77	70	73	77	74
2008001010014	46	45	61	70	74	76	71	87	80	82	72	86	65	86	66	69	66	72	68	78	73	B
2008001010015	42	40	58	42	74	70	76	70	77	72	81	63	88	64	65	75	70	62	70	63	65	BC
2008001010045	60	77	84	44	76	76	71	80	81	71	79	77	78	72	89	78	74	74	81	70	74	B
2108001010003	70	71	69	64	72	86	87	88	82	84	90	62	85	88	74	86	77	82	80	75	78	AB
2108001010007	84	64	63	62	86	87	83	81	86	82	77	75	72	73	60	69	82	77	71	72	74	B
2108001010012	58	51	74	68	71	71	87	88	71	70	85	89	65	71	86	81	66	66	83	82	76	B
2108001010013	41	76	55	70	87	89	80	77	76	88	83	76	72	87	63	67	69	85	70	73	75	B
2108001010018	52	80	40	63	76	85	71	90	78	78	87	68	86	72	89	70	73	79	72	73	74	B
2108001010021	46	77	43	85	70	79	76	70	75	75	83	86	62	80	72	84	63	78	69	81	75	B



Analisa Pemenuhan CPMK:

- Nilai kelulusan CPMK pada mata kuliah x ditetapkan 51 dari skala 100, yang berarti bahwa pemahaman mahasiswa minimal yang ditargetkan adalah 51% dari pemahaman capaian pembelajaran keseluruhan. Dosen Pengampu menargetkan rata-rata nilai kelas untuk setiap CPMK adalah 60 dari 100 atau 60% dari pemahaman capaian pembelajaran.
- Nilai rata-rata CPMK seluruh mahasiswa menunjukkan nilai > 60 atau diatas nilai target. Namun, ada 2 mahasiswa (sekitar 33,33% dari total 6 mahasiswa) yang belum mampu memenuhi nilai CPMK minimal yang telah ditentukan yaitu CPMK01 dan CPMK04 pada kolom nilai CPMK.
- Nilai rata-rata CPL seluruh mahasiswa menunjukkan nilai > 60. Namun, ada 2 mahasiswa yang memiliki nilai CPL dibawah nilai kelulusan yaitu pada CPL A dan F pada kolom nilai CPL.
- Nilai akhir mahasiswa memiliki rata-rata 69.7.

Pengendalian yang telah dilakukan

Berdasarkan hasil capaian pembelajaran yang diperoleh maka dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap ketercapaian hasil pembelajaran mahasiswa. Observasi secara khusus dilakukan terhadap 2 mahasiswa yang nilai CPMK masih dibawah target minimal. Dari hasil observasi ketahui bahwa kedua mahasiswa tersebut memiliki nilai UTS dan UAS yang rendah. Koordinator mata kuliah juga melakukan konfirmasi mengenai tingkat kehadiran kedua mahasiswa tersebut dalam mengikuti perkuliahan. Untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, kendala utama yang dihadapi kedua mahasiswa tersebut adalah ketidak siapan dalam menghadapi ujian yang melibatkan desain dan perhitungan karena tidak membawa materi tabel termodinamika. Akibatnya, mahasiswa tidak dapat menyelesaikan soal-soal dengan baik saat pelaksanaan ujian.

Rencana Pengendalian di Masa Mendatang

Untuk memaksimalkan perolehan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, maka beberapa strategi yang akan dilakukan adalah:

- Memperhatikan kondisi pembelajaran online setiap mahasiswa. Dosen disarankan memberikan alternatif metode pembelajaran lain sebagai solusi untuk mahasiswa yang memiliki permasalahan dalam pembelajaran online. Latihan-latihan untuk soal desain dan perhitungan perlu diperbanyak di ruang kelas.
- Memberi kesempatan mahasiswa untuk mengikuti ujian ulang (*remedial*) jika hasil ujian pertama masih dibawah target capaian yang ditetapkan.

Asesmen dan evaluasi CPL dilaksanakan oleh Program Studi setiap akhir tahun ajaran untuk memonitor dan mengevaluasi pencapaian CPL oleh setiap mahasiswa per angkatan dan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan berkelanjutan proses pembelajaran di Prodi Diploma 3 Manajemen Informatika.