



**USK**  
UNIVERSITAS  
SYIAH KUALA



**TAHUN 2021-2025**

# **BUKU KURIKULUM**

Program Studi

## **DIII Manajemen Informatika Fakultas MIPA**

SK Rektor Nomor : 71/UN1.1.8/KPT/2020, Tanggal 2 Oktober 2020

**UNIVERSITAS SYIAH KUALA**

Jl. Teuku Nyak Arief, Kopelma Darussalam - Banda Aceh (23111)

[www.unsyiah.ac.id](http://www.unsyiah.ac.id)

**2021**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS SYIAH KUALA

Darussalam, Banda Aceh 23111

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

Faksimile: (0651) 7554229, 7551241, 7552730, 7553408

Laman: www.unsyiah.ac.id, Surel: info@unsyiah.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA

NOMOR 71/UN11.1.8/KPT/2020

TENTANG

PENUNJUKAN TIM REVISI KURIKULUM  
PADA PROGRAM STUDI MAGISTER, PROGRAM STUDI SARJANA  
DAN PROGRAM STUDI DIPLOMA  
TAHUN AKADEMIK 2020/2021  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SYIAH KUALA

REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk kelancaran kegiatan Penyusunan Revisi Kurikulum pada Program Studi Magister, Program Studi Sarjana dan Program Studi Diploma Tahun Akademik 2020/2021 pada Fakultas MIPA Universitas Syiah Kuala, perlu menetapkan dan menunjuk Tim Revisi Kurikulum;
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud, perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 48 Tahun 2008, tentang Pendanaan Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Keuangan R.I Nomor 78/PMK.02/2019, tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2020;
6. Keputusan Mendikbud R.I. Nomor 0383/O/1993, tentang Pendirian MIPA;
7. Keputusan Menristekdikti R.I Nomor 48 Tahun 2015 jo. Nomor 124 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Syiah Kuala;
8. Keputusan Rektor Universitas Syiah Kuala:
- a. Nomor 1011 Tahun 2016, tentang Penetapan Panduan Akademik Universitas Syiah Kuala Tahun 2016;
- b. Nomor 2232/UN11/KPT/2019 Tahun 2019, tentang Pemberhentian/Pengangkatan Dekan Fakultas MIPA Universitas Syiah Kuala, periode 2019-2023;
- c. Nomor 1683/UN11/KPT/2020, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Program Pascasarjana Universitas Syiah Kuala.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA TENTANG PENETAPAN TIM REVISI KURIKULUM PADA PROGRAM STUDI MAGISTER, PROGRAM STUDI SARJANA DAN PROGRAM STUDI DIPLOMA TAHUN AKADEMIK 2020/2021 FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA.

KESATU : Menunjuk Saudara-saudara yang namanya tercantum dalam daftar lampiran I sampai dengan XIII keputusan ini sebagai Tim Revisi Kurikulum Tahun Akademik 2020/2021 pada Program Studi dalam lingkungan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala.

KEDUA : Kegiatan Penyusunan Revisi Kurikulum Tahun Akademik 2020/2021 ini dilaksanakan pada Tahun Akademik 2020/2021.

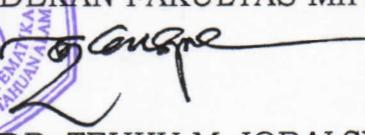
KETIGA : Segala biaya yang diakibatkan oleh keluarnya keputusan ini dibebankan pada anggaran Fakultas MIPA yang terdapat dalam DIPA BLU Universitas Syiah Kuala.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dalam penetapan ini kemudian ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banda Aceh  
Pada Tanggal 2 Oktober 2020



a.n. REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
DEKAN FAKULTAS MIPA,

  
DR. TEUKU M. IQBALSyah, S.Si., M.Sc  
NIP 197110101997031003

Tembusan :

1. Rektor Universitas Syiah Kuala di Darussalam;
2. Bendahara Pengeluaran DIPA Unsyiah di Darussalam;
3. Yang bersangkutan.

LAMPIRAN XII  
 KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
 NOMOR 71/UN11.1.8/KPT/2020, TANGGAL 2  
 OKTOBER 2020.  
 TENTANG  
 PENUNJUKAN TIM REVISI KURIKULUM PADA  
 PROGRAM STUDI DIPLOMA III MANAJEMEN  
 INFORMATIKA FAKULTAS MIPA UNIVERSITAS  
 SYIAH KUALA TAHUN AKADEMIK 2020/2021.

No	Nama / NIP / NIK	Pangkat / Gol	Jabatan dalam dinas	Jabatan dalam Tim	Uraian Tugas
1	Juwita, ST, M.Kom 198104182008122001	Penata Tk.I III d	Koordinator Prodi DIII.M.I.FMIPA Unsyiah	Ketua	Bertanggung jawab mengkoordinir Penyusunan Revisi Kurikulum Prodi DIII M.I
2	Junidar, S.Si, M.Kom 197806102006042001	Penata III c	Dosen	Sekretaris	Menyiapkan inventarisasi data Penyusunan Kurikulum
3	Muhd. Iqbal, S.Si, M.Kom 197705082003121003	Penata III c	Dosen	Anggota	Membantu Menyusun Revisi Kurikulum
4	Rasudin, S.Si., M.Info. Tech 197410011999031001	Pembina IV a	Dosen	Anggota	Membantu Menyusun Revisi Kurikulum
5	Muslim, M.InfoTech 197311181999031001	Penata III c	Dosen	Anggota	Membantu Menyusun Revisi Kurikulum
6	Kikye Martiwi Sukiakhy, ST., M.Kom 198605202019032009	Penata Muda Tk.I III b	Dosen	Anggota	Membantu Menyusun Revisi Kurikulum
7	Tazkirah, A.Md	-	Pengadministrasi Umum Prodi DIII M.I	Anggota	Menyiapkan Dokumen kelengkapan Kurikulum

Ditetapkan di Banda Aceh  
 pada tanggal 2 Oktober 2020



a.n. REKTOR UNIVERSITAS SYIAH KUALA  
 DEKAN FAKULTAS MIPA,

*[Signature]*  
 DR. TEUKU M. IQBALSYAH, S.Si., M.Sc  
 NIP 197110101997031003

## DAFTAR ISI

Cover	i
Kata Pengantar	ii
SK Rektor	iii
Tim Penyusun	v
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
<b>Bab 1. Pendahuluan</b>	<b>1</b>
<b>Bab 2. Profil Program Studi</b>	
2.1 Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan	3
2.2 Profil Dosen Tetap dan Tidak Tetap dan Tenaga Kependidikan	3
2.3 Profil Sumber Pembelajaran	4
2.4 Profil Layanan Kemahasiswaan	6
<b>Bab 3. Ketentuan Akademik</b>	
3.1 Sistem Penyelenggaraan Pendidikan	8
3.2 Nilai kredit semester dan beban studi	9
3.3 Registrasi Mahasiswa	11
3.4 Bimbingan akademik	15
3.5 Evaluasi dan Hasil	16
3.6 Proyek Akhir Mahasiswa	19
3.7 Evaluasi Keberhasilan Studi	19
3.8 Kecurangan Akademik dan Pemberhentian Mahasiswa	23
<b>Bab 4. Kurikulum</b>	
4.1 Profil Lulusan	26
4.2 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Kompetensi	27
4.3 Keterkaitan Mata kuliah/bahan kajian dengan Capaian Pembelajaran	29
4.4 Komposisi kurikulum	37
4.5 Distribusi Mata Kuliah Per Semester dengan keterangan jenis kegiatan MBKM dan jumlah SKS yang diimpementasikan	40
4.6 Deskripsi Mata Kuliah	46
<b>Bab 5. Penutup</b>	<b>73</b>
<b>Daftar Pustaka</b>	<b>74</b>

## **Lampiran**

1. Daftar Dosen Tetap Program Studi
2. Matrik Keterkaitan Mata Kuliah dan Elemen Kompetensi Pendidikan Tinggi (Sesuai Keputusan MENDIKNAS No. 232/U/2000)
3. Matrik keterkaitan Profil Lulusan dengan PLO dan kesesuaian dengan level KKN
4. Matrik Bahan Kajian dengan Mata Kuliah
5. Matrik keterkaitan CPMK dengan Mata Kuliah
6. Diagram Alir Mata Kuliah
7. Skema evaluasi kurikulum program studi
8. Instrumen evaluasi kurikulum
9. Contoh Rencana Pembelajaran Semester (RPS) (3 buah, yang mewakili mata kuliah inti, mata kuliah praktikum, mata kuliah implemetasi MBKM) dan merujuk pada ayat (3) pasal 12 Permendikbud No. 3 Tahun 2020)
10. Daftar Ekuivalensi Mata Kuliah
11. Contoh Kontrak Perkuliahan
12. SOP Kurikulum:
  - a. SOP Konversi Mata Kuliah
  - b. SOP Pengusulan SK Kurikulum
  - c. SOP Evaluasi Kurikulum
  - d. SOP Pemutakhiran kurikulum

## **BAB I PENDAHULUAN**

Universitas Syiah Kuala sebagai salah satu Perguruan Tinggi yang ada di Indonesia berkomitmen menjadi universitas yang inovatif, mandiri, dan terkemuka dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, humaniora, olahraga, dan seni sehingga menghasilkan lulusan berkualitas yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan etika. Salah satu strategi yang dicanangkan adalah dengan secara terus-menerus dan berkesinambungan meningkatkan dan memperbaiki seluruh aspek dalam kegiatan pendidikan untuk menciptakan suasana akademik yang kondusif dan memiliki makna yang lebih.

Program Studi (Prodi) DIII Manajemen Informatika sebagai salah satu Program Studi yang ada di Universitas Syiah Kuala. Pembentukan Program Studi Diploma III Pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Syiah Kuala merujuk pada Keputusan Rektor Nomor 068 tahun 1999. Program Studi DIII berfokus pada pengembangan keilmuan bidang Informatika dan memiliki visi untuk menghasilkan lulusan berakhlakul karimah, professional, inovatif dan mandiri dalam bidang jaringan, sistem informasi dan animasi. Penyusunan kurikulum 2020 merupakan salah satu bentuk upaya dari Program Studi DIII Manajemen Informatika untuk mewujudkan visi tersebut.

Program Studi DIII Manajemen Informatika harus menciptakan lingkungan akademik yang kondusif bagi civitas akademika agar dapat berinovasi, bekerja keras dan bekerjasama dalam menghasilkan karya inovatif untuk kepentingan masyarakat dan bangsa. Hal tersebut merupakan pertimbangan-pertimbangan yang digunakan dalam penyusunan Kurikulum 2020 Program Studi DIII Manajemen Informatika. Fakta di lapangan bahwa hampir setiap aspek kehidupan manusia telah bersentuhan dengan bidang Informatika, maka kurikulum untuk Program Studi DIII Manajemen Informatika harus bersifat *up-to-date*, *kompetitif*, *progressive*, *adaptable* serta menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas dan inovasi pada bidang Manajemen Informatika untuk menghasilkan lulusan berdaya saing global.

Adapun landasan Pemikiran yang digunakan sebagai dasar pada proses revisi kurikulum 2020 ini adalah : Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi khususnya mengenai Kurikulum, Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional

Indonesia (KKNI), Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNI Bidang Pendidikan Tinggi, serta Peraturan Menteri Riset dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI).

Prodi DIII Manajemen Informatika telah melaksanakan rangkaian kegiatan dalam proses evaluasi dan revisi kurikulum. Diawali dengan pembentukan tim revisi kurikulum di tingkat prodi, dilanjutkan dengan kegiatan *tracer study*, *workshop*, *sanctioning* dan uji publik *draft* revisi kurikulum. Prodi DIII Manajemen Informatika cukup puas dengan hasil *tracer study* yang menunjukkan bahwa lulusan DIII Manajemen Informatika (>50%) telah memiliki keahlian sesuai kebutuhan pasar. Persentase tersebut diharapkan akan semakin meningkat di tahun-tahun berikutnya. Kegiatan selanjutnya adalah meninjau kembali kurikulum yang sedang digunakan. Tim kurikulum yang terdiri dari dosen-dosen epsbed Program Studi merumuskan capaian pembelajaran baru berdasarkan tiga kompetensi bidang minat prodi yaitu bidang minat jaringan, sistem informasi dan multimedia. Capaian pembelajaran tersebut mengacu kepada capaian pembelajaran yang telah disusun oleh Asosiasi pendidikan tinggi informatika dan komputer Indonesia (APTIKOM).

Semua rancangan dalam Kurikulum 2020 dicapai melalui proses panjang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring hingga evaluasi yang berkesinambungan sehingga diharapkan prodi dapat mewujudkan visinya.

## **BAB II**

### **PROFIL PROGRAM STUDI**

#### **2.1 Visi, Misi dan Tujuan Program Studi Diploma III Manajemen Informatika Fakultas MIPA**

##### **2.1.1 Visi**

Menjadi pusat pendidikan vokasi terkemuka di Asia Tenggara pada tahun 2025 yang menghasilkan ahli madya berakhlakul karimah, professional, inovatif dan mandiri dalam bidang jaringan, sistem informasi dan animasi.

##### **2.1.2 Misi**

Menjalankan Tri Dharma perguruan tinggi.

1. Menyediakan pembelajaran vokasi yang unggul dan berkualitas dalam rangka perwujudan visi DIII MI.
2. Menyediakan kemampuan teknis dalam bidang jaringan dan keamanan komputer, pemrograman dan sistem informasi serta desain grafis dan multimedia.
3. Menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang TI di level nasional dan global.

##### **2.1.3 Tujuan Prodi DIII Manajemen Informatika**

1. Menyiapkan tenaga ahli madya yang bermutu dan kompeten yang dapat mengelola dan mengembangkan teknologi informasi.
2. Menghasilkan tenaga ahli madya yang handal dalam mengembangkan dan menjaga kelangsungan jaringan komputer.
3. Menghasilkan tenaga ahli madya yang handal dan mampu mengalikasikan dan menjaga kelangsungan teknologi sistem informasi.
4. Menghasilkan tenaga ahli madya yang handal dan mampu mengaplikasikan teknologi animasi.

#### **2.2 Profil Dosen Tetap dan Tidak Tetap dan Tenaga Kependidikan**

Staf pengajar tetap program D-III Manajemen Informatika Fakultas MIPA saat ini berjumlah 14 orang yang terdiri atas: 3 orang S3, dan 12 orang S2 sedangkan dosen tidak tetap diambil dari kalangan praktisi penggiat teknologi informasi yang

jumlahnya tidak tetap karena hanya sebagai dosen tamu di beberapa pertemuan kuliah.

Tabel 2.1 Profil Dosen Tetap Program Studi

No.	Nama	Bidang Keahlian
1.	Evi Ramadhani, S.Si, M.Si	Statistika
2.	Irvanizam, S.Si, M.Sc	Komputasi
3.	Muhammad Subianto, S.Si, M.Si, Dr	Statistika
4.	Muhd. Iqbal, S.Si, M.Kom	Komputasi
5.	Muslim, S.Si, M.InfoTech	Komputasi
6.	Muzailin, S.Si, M.Sc, Dr	Komputasi
7.	Nazaruddin, S.Si, M.EngSc	Komputasi
8.	Nizamuddin, S.Si, M.Sc, Dr	Komputasi
9.	Rahma Zuhra, S.Si, M.Si	Matematika
10.	Rasudin, S.Si, M.InfoTech	Komputasi
11.	Zulfan, S.Si, M.Sc	Komputasi
12.	Taufiq Iskandar, S.Si, M.Si	Matematika
13.	Zahnur, S.Si, M.InfoTech	Komputasi
14.	Junidar, S.Si, M.Kom	Matematika
15.	Juwita, ST, M.Kom	Komputasi
16.	Kikye Martiwi Sukiakhy, ST., M.Kom	Komputasi

Tenaga kependidikan Program Studi DIII Manajemen Informatika terdiri dari dua orang yaitu tenaga administrasi dan laboran. Adapun nama-nama tenaga kependidikan Prodi DIII Manajemen Informatika ditampilkan pada tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.2 Daftar nama tenaga kependidikan Prodi DIII Manajemen Informatika

No	Nama	Bidang Keahlian
1	Tazkirah	Pengadministrasi Akademik

## 2.3 Profil Sumber Pembelajaran

### 2.3.1 Proses Pembelajaran

Proses dan pola pembelajaran sesuai kebutuhan industri yang diperbanyak dengan metode pembelajaran pemecahan kasus atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*Team based project*) termasuk penguatan aspek softskills dan karakter kekerjaan untuk melengkapi aspek hardskills yang sesuai kebutuhan dunia kerja dengan menerapkan kebijakan kampus merdeka

sehingga diharapkan secara langsung meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran.

### 2.3.2. Sistem Evaluasi

Sistem evaluasi berdasarkan kompetensi yang disarankan guna pencapaian target kompetensi pada bidang Manajemen Informatika mencakup:

#### 1. Tugas Besar

Merupakan tugas komprehensif dan berkelanjutan yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kompetensi mata kuliah yang termasuk kelompok MKK dan MKB. Bentuknya berupa aplikasi atau penerapan materi kuliah untuk menyelesaikan suatu masalah yang mewakili dunia nyata.

#### 2. Ujian

Dilaksanakan dalam bentuk tes formatif, Ujian Tengah Semester, dan Ujian Akhir Semester sesuai dengan TIU dan indikator pada GBPP dan SAP. Pelaksanaan ujian ini digunakan untuk mengukur kompetensi semua kelompok mata kuliah.

### 2.3.2 Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran untuk mendukung proses mengajar untuk bidang studi Manajemen Informatika adalah:

1. Ruang kelas beserta perlengkapan pendukung seperti LCD proyektor, Screen Display dan Alat Tulis .
2. Laboratorium komputer yang mendukung materi dan kompetensi program studi. Nama- nama Laboratorium pada Prodi DIII Manajemen Informatika ditampilkan pada Tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 2.3 Nama Laboratorium

No	Laboratorium	Kepala	NIP
1	Komputer Workshop	Muslim, M.Info Tech	197311181999031001
2.	Web Database	Junidar, M.Kom	197806102006042001
3	Animasi dan Desain Grafis	Zulfan, S.Si., M.Sc	198606022015041003

3. Perpustakaan Universitas Syiah Kuala yang tersedia online dan offline. Link portal perpustakaan Universitas Syiah Kuala : <http://uilis.USK.ac.id/>
4. Koneksi Internet dan E-learning . Situs e-learning Prodi Diploma III Manajemen Informatika dikelola secara terpusat oleh UPT. PUKSI

Universitas Syiah Kuala, link situs: <http://elearning.USK.ac.id/>. Setiap mahasiswa prodi DIII Manajemen Informatika mendapatkan akun untuk mengakses sumber belajar yang terdapat pada e-learning. Hotspot gratis untuk koneksi internet juga tersedia dilingkungan kampus.

## **2.4 Profil Layanan Kemahasiswaan**

### **2.4.1 Organisasi Kemahasiswaan**

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 155/U/1998 tanggal 30 Juni 1998, tentang pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di perguruan tinggi maka dibentuk organisasi kemahasiswaan di Program Studi DIII Manajemen Informatika yang bernama Himpunan Mahasiswa Manajemen Informatika (HMMI). HMMI FMIPA USK didirikan pada tanggal 22 Januari 2014 untuk waktu yang tidak terbatas. HMMI berfungsi sebagai organisasi keilmuan dan pengembangan teknologi informasi. Yang menjadi anggota HMMI FMIPA USK adalah mahasiswa aktif Program Studi DIII Manajemen Informatika. HMMI sekurang-kurangnya terdiri dari ketua umum, sekretaris dan bendahara. Kepengurusan selama satu tahun. Masa jabatan HMMI adalah satu periode dalam satu tahun setelah masa pelantikan. Pengurus HMMI sekurang-kurangnya terdiri dari ketua umum, sekretaris dan bendahara. Dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya pengurus HMMI bertanggung jawab langsung kepada ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika dan badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FMIPA. Kegiatan HMMI yang menunjang kegiatan akademik diantaranya, HMMI aktif menyelenggarakan pelatihan untuk mahasiswa demi tercapainya bobot SKPI mahasiswa. Kegiatan tahunan PILMIPA (pekan Ilmiah MIPA) juga menjadi ajangpromosi bagi prodi DIII Manajemen Informatika, pada PILMIPA tersebut, HMMI menampilkan hasil-hasil proyek akhir mahasiswa DIII Manajemen Informatika.

### **2.4.2 Kegiatan Kemahasiswaan**

Setiap mahasiswa DIII Manajemen Informatika dapat mengikuti kegiatan kemahasiswaan yang ada di Universitas Syiah Kuala. Kegiatan ini termasuk kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran dan keilmuan, minat dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa dan pengabdian kepada masyarakat, serta peningkatan kualitas maupun kuantitas dalam berorganisasi.

A. Kegiatan Penalaran dan Keilmuan

Kegiatan ini dapat dilakukan dalam bentuk:

1. Forum akademik ataupun pertemuan ilmiah
2. Lomba karya ilmiah
3. Kegiatan Olimpiade bidang komputer

B. Kegiatan Minat dan Kegemaran

1. Olahraga
2. Seni
3. Keterampilan mahasiswa

C. Kegiatan Kesejahteraan Mahasiswa

1. Kerokhainan mahasiswa
2. Pemberian Beasiswa
3. Kegiatan-kegiatan lain yang mendukung meningkatkan kesejahteraan mahasiswa

D. Kegiatan Peningkatan Keterampilan Mahasiswa

1. Pelatihan keterampilan berorganisasi melalui upgrading, training.
2. Pemilihan pengurus organisasi kemahasiswaan secara demokrasi.
3. Studi banding ke organisasi mahasiswa sejenis.
4. Membentuk organisasi kelompok bidang sejenis atau sebidang ditingkat regional maupun nasional.

## **BAB III**

### **KETENTUAN AKADEMIK**

#### **3.1. Sistem Penyelenggaraan Pendidikan**

##### **3.1.1. Definisi**

a. Sistem Kredit Semester

Sistem Kredit Semester (SKS) adalah suatu sistem penyelenggaraan pendidikan dengan menggunakan Satuan Kredit Semester (sks) untuk menyatakan beban studi mahasiswa, beban kerja dosen, pengalaman belajar dan beban penyelenggaraan program.

b. Semester

1) Semester Reguler

Semester Reguler adalah satuan waktu kegiatan akademik yang terdiri atas 16 (enam belas) minggu kuliah atau kegiatan terjadwal lainnya secara efektif termasuk 2 (dua) minggu kegiatan penilaian, berikut kegiatan iringannya.

2) Semester Antara

(i) Semester Antara adalah semester tambahan yang ditawarkan oleh program studi atas dasar kebijakan akademik fakultas pada pergantian semester. Semester Antara tidak harus diambil oleh semua mahasiswa.

(ii) Kegiatan perkuliahan untuk Semester Antara adalah kegiatan akademik yang setara dengan kegiatan 1 (satu) semester, yang dilaksanakan selama minimum 8 (delapan) minggu efektif.

(iii) Apabila Semester Antara diselenggarakan dalam bentuk perkuliahan, tatap muka paling sedikit 16 (enam belas) kali termasuk ujian tengah Semester Antara dan ujian akhir Semester Antara.

(iv) Kegiatan perkuliahan untuk semester antara hanya diselenggarakan untuk mata kuliah tanpa praktikum atau bagi mata kuliah yang sksnya terpisah dari sks praktikum mata kuliah tersebut.

(v) Pembiayaan untuk setiap sks diatur oleh Keputusan Rektor atau Peraturan Rektor lainnya.

c. Satuan Kredit Semester (sks)

1) sks adalah takaran waktu kegiatan belajar yang dibebankan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran atau besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu program studi.

2) Jumlah sks per semester dan tata cara pelaksanaannya di setiap Program Studi harus mendapatkan pengesahan Rektor sebelum diterapkan.

### 3.1.2. Tujuan

- a. Tujuan Umum  
Tujuan Umum penerapan Sistem Kredit Semester di Universitas Syiah Kuala (USK) adalah menyajikan program pendidikan yang beraneka ragam dan fleksibel, sehingga mahasiswa dapat memilih mata kuliah-mata kuliah yang sejalan dengan minat, bakat, dan tuntutan lapangan kerja.
- b. Tujuan Khusus  
Tujuan khusus penerapan Sistem Kredit Semester adalah:
  - 1) Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa yang cakap dan giat belajar agar dapat menyelesaikan studi dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.
  - 2) Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa agar dapat mengambil mata kuliah-mata kuliah yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya.
  - 3) Memberikan kemungkinan agar sistem pendidikan dengan *input* dan *output* jamak dapat dilaksanakan.
  - 4) Mempermudah penyesuaian kurikulum dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
  - 5) Memungkinkan sistem evaluasi kemajuan belajar mahasiswa dapat diselenggarakan dengan sebaik-baiknya.
  - 6) Memungkinkan pengalihan (transfer) kredit antar program studi dalam lingkungan USK.
  - 7) Memungkinkan perpindahan mahasiswa dari perguruan tinggi lain ke USK.

### 3.1.3. Ciri-Ciri

- a. Tiap-tiap mata kuliah diberi harga yang dinamakan nilai kredit.
- b. Banyaknya nilai kredit untuk masing-masing mata kuliah tidak sama.
- c. Banyaknya nilai kredit untuk masing-masing mata kuliah ditentukan atas dasar besarnya usaha untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dinyatakan dalam program perkuliahan, praktikum, kerja lapangan ataupun tugas-tugas lain.

## 3.2. Nilai Kredit Semester Dan Beban Studi

### 3.2.1. Nilai Kredit

- a. Nilai Kredit Pembelajaran Kuliah, Responsi, dan Tutorial  
Untuk perkuliahan, nilai 1 (satu) sks ditentukan berdasarkan beban kegiatan selama satu semester yang meliputi keseluruhan dari tiga macam kegiatan per minggu sebagai berikut:
  - 1) Untuk mahasiswa  
Bobot 1 (satu) sks pada bentuk pembelajaran kuliah, responsi dan tutorial, mencakup:
    - (i) kegiatan belajar dengan tatap muka 50 (lima puluh) menit per minggu per semester;
    - (ii) kegiatan belajar dengan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit per minggu per semester; dan

- (iii) kegiatan belajar mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester.
- 2) Untuk dosen
  - (i) 50 (lima puluh) menit acara tatap muka dengan mahasiswa secara terjadwal.
  - (ii) 60 (enam puluh) menit acara perencanaan dan evaluasi kegiatan akademik terstruktur.
  - (iii) 60 (enam puluh) menit pengembangan materi kuliah.
- b. Nilai Kredit untuk Seminar atau Bentuk Pembelajaran Lain yang Sejenis Bobot 1 (satu) sks pada bentuk pembelajaran seminar atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis, mencakup:
  - 1) kegiatan belajar tatap muka 100 (seratus) menit per minggu per semester;
  - 2) kegiatan belajar mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester.
- c. Nilai Kredit untuk Praktikum, Penelitian, Kerja Lapangan dan Sejenisnya Bobot 1 (satu) sks pada bentuk pembelajaran praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara adalah 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.

### **3.2.2. Beban Studi Dan Masa Studi**

- a. Beban studi minimum mahasiswa pada tahun pertama untuk sarjana ditetapkan sebesar 36 (tiga puluh enam) sks, yang harus diselesaikan dalam bentuk paket. Untuk semester-semester berikutnya, beban studi mahasiswa ditetapkan berdasarkan Indeks Prestasi Semester (IPS) yang diperolehnya.
- b. Beban studi Program **Diploma Tiga** adalah 108 - 120 (seratus delapan – seratus dua puluh) sks, yang dijadwalkan untuk 6 (enam) semester dengan masa penyelesaian maksimum 10 (sepuluh) semester.
- c. Jika ada keputusan lain yang lebih tinggi yang dikeluarkan untuk mengatur beban dan masa studi ini, maka ketentuan pada bagian 2.2 ini akan disesuaikan sebagaimana mestinya.

### **3.2.3. Pengambilan Mata Kuliah Lintas Fakultas/Program Studi**

Mahasiswa dapat mengambil beberapa mata kuliah yang merupakan bagian dari beban studinya pada fakultas/program studi lain sejauh memiliki bobot sks yang sama. Nilai mata kuliah lintas program studi diakui dalam transkrip nilai mahasiswa setelah diekuivalensikan.

### **3.2.4. Pengakuan Kredit (*Credit Transfer*)**

Mahasiswa yang mendapatkan kesempatan mengikuti pertukaran mahasiswa ke universitas/institusi lain baik di dalam maupun luar negeri melalui program kerjasama yang dilakukan USK dengan universitas/institusi tersebut, dapat diakui nilai yang diperoleh dan bobot sks-nya setelah mendapatkan

pertimbangan dari program studi mahasiswa yang bersangkutan sesuai POB 001/H11/PP-SOP/2010

### **3.3. Registrasi Mahasiswa**

#### **3.3.1. Definisi**

Registrasi adalah proses yang harus dilalui oleh mahasiswa pada setiap awal semester yang mencakup proses: (1) registrasi administrasi, (2) registrasi akademik dan (3) registrasi mata kuliah. Keseluruhan proses registrasi harus dilakukan secara berurutan pada masa-masa yang telah ditentukan dalam Kalender Akademik USK.

#### **3.3.2. Registrasi Administrasi**

Registrasi administrasi dilakukan oleh setiap mahasiswa pada awal semester. Registrasi dapat dilakukan setelah mahasiswa melunaskan biaya pendidikan yang standar biayanya ditetapkan oleh Rektor.

##### **3.3.2.1. Tujuan**

Tujuan registrasi administrasi adalah untuk:

- a. Menerima pembayaran biaya pendidikan,
- b. Menghimpun data mahasiswa sehingga dapat digunakan untuk kepentingan perencanaan keuangan dan evaluasi program studi.

##### **3.3.2.2. Pembayaran Biaya Pendidikan**

- a. Biaya pendidikan untuk semester baru harus dibayarkan pada masa registrasi sesuai dengan Kalender Akademik USK.
- b. Biaya pendidikan dibayarkan untuk satu semester.
- c. Besarnya biaya pendidikan dan biaya lainnya ditetapkan dengan Keputusan Rektor dan dapat berbeda-beda untuk setiap mahasiswa dan fakultas.
- d. Mahasiswa yang mendapat keringanan membayar biaya pendidikan (beasiswa) ditetapkan dengan Keputusan Rektor sebelum jadwal pembayaran dimulai.

Berdasarkan status mahasiswa, registrasi administrasi terdiri dari:

- a. Registrasi administrasi calon mahasiswa baru sesuai POB 002/H11/PP-SOP/2010

Registrasi ini merupakan kelanjutan dari seleksi penerimaan mahasiswa baru. Peserta seleksi yang dinyatakan lulus diharuskan mendaftarkan diri untuk memperoleh status sebagai mahasiswa USK. Syarat-syarat registrasi administrasi calon mahasiswa baru adalah:

- 1) Setiap calon mahasiswa baru diharuskan datang sendiri untuk melakukan registrasi administrasi.
- 2) Menyerahkan kartu tanda peserta ujian seleksi untuk Program Diploma, Program Sarjana, Program Profesi dan Program Pascasarjana/Spesialis/Subspesialis serta bukti kelulusan seleksi administrasi.
- 3) Memperlihatkan ijazah asli, rapor asli, nilai UN asli, dan menyerahkan fotokopi yang dilegalisasi, masing-masing rangkap 2 (dua). Khusus untuk Program Pascasarjana/

- Profesi/Spesialis/Subspesialis menyerahkan Ijazah dan Transkrip Nilai dan fotocopy akreditasi program studi.
- 4) Menyerahkan pasfoto ukuran 2x3 cm dan 4x6 cm masing-masing 2 (dua) lembar.
  - 5) Menyerahkan surat izin belajar dari Kemenristekdikti dan persyaratan USK lainnya bagi warga negara asing.
  - 6) Bagi calon mahasiswa baru yang tidak memenuhi ketentuan di atas maka tidak dapat diterima sebagai mahasiswa USK, walaupun sudah dinyatakan lulus seleksi penerimaan mahasiswa baru.
- b. Registrasi administrasi mahasiswa lama sesuai POB 003/H11/PP-SOP/2010  
Registrasi administrasi mahasiswa lama dinyatakan selesai dengan pembayaran biaya pendidikan melalui bank yang ditunjuk.

### 3.3.3. Registrasi Akademik

Registrasi akademik dilakukan oleh setiap mahasiswa pada awal semester untuk memperoleh hak mengikuti kegiatan akademik pada semester tersebut. Registrasi akademik dilakukan setelah sebelumnya mahasiswa melakukan registrasi administrasi.

- a. Bahan-bahan yang diperlukan untuk registrasi akademik:
  - 1) Kartu Hasil Studi (KHS) semester sebelumnya,
  - 2) Jadwal kuliah, dan
  - 3) Daftar Kumpulan Nilai (DKN).
- b. Kegiatan dalam registrasi akademik sesuai POB 004/H11/PP-SOP/2010
  - 1) Menjelang dimulainya kegiatan semester baru, pada jadwal yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik USK, mahasiswa memilih mata kuliah yang akan diikutinya pada semester tersebut sesuai dengan mata kuliah dan nama koordinator yang ditawarkan.
  - 2) Pemilihan mata kuliah tersebut dilakukan mahasiswa di bawah bimbingan Dosen Wali (Pembimbing Akademik) atau ketua program studi (dalam hal dosen wali berhalangan) dengan memperhatikan kurikulum, jadwal kuliah dan prestasi akademik yang dicapai pada semester-semester sebelumnya.
  - 3) Mata kuliah yang dipilih selanjutnya diisikan dalam Kartu Rencana Studi (KRS) secara *online* dengan benar dan teliti.
  - 4) Dosen wali selanjutnya memberikan persetujuan secara *online*
  - 5) Setelah mendapatkan persetujuan KRS secara *online*, maka mahasiswa harus mencetak hasilnya sebanyak rangkap 4 (empat) dan mengembalikan hasil cetak kepada dosen wali setelah ditandatangani oleh mahasiswa.
  - 6) Mahasiswa mencetak dan mendistribusikan KRS yang telah ditandatangani kepada dosen wali, program studi, dan Subbagian Akademik Fakultas/ Pascasarjana.
  - 7) Mahasiswa yang tidak mengisi atau salah mengisi KRS *online* dapat mengakibatkan tidak akan tercantum dalam Daftar Peserta dan Nilai Akhir (DPNA), sehingga nilai mata kuliah tersebut tidak akan dikeluarkan pada akhir semester.

- c. Data *online* yang sudah diisikan oleh mahasiswa selanjutnya dapat diproses oleh Subbagian Akademik Fakultas/Pascasarjana sehingga diperoleh Daftar Peserta Kuliah untuk setiap mata kuliah.
- d. Daftar Peserta Kuliah disampaikan kepada Koordinator Mata Kuliah paling lambat pada akhir minggu kedua dari masa kuliah tiap semester.

#### **3.3.4. Status Aktif Kuliah**

Mahasiswa akan berstatus aktif jika telah menuntaskan proses registrasi administrasi dan registrasi akademik. Mahasiswa yang berstatus aktif berhak menggunakan fasilitas pembelajaran di USK.

#### **3.3.5. Registrasi Mata Kuliah**

Registrasi mata kuliah dilakukan agar mahasiswa terdaftar pada beberapa mata kuliah tertentu, seperti mata kuliah umum dan praktikum. Registrasi mata kuliah dilakukan langsung di unit kerja yang melayani mata kuliah tersebut. Registrasi perlu dilakukan untuk memudahkan pembagian kelas dan alokasi ruang. Mahasiswa yang tidak melakukan registrasi mata kuliah dapat dianggap tidak mengikuti mata kuliah tersebut.

#### **3.3.6. Perubahan Rencana Studi**

Mahasiswa pada Program Diploma, Program Sarjana, Program Pascasarjana dan Program Profesi diperbolehkan untuk melakukan perubahan terhadap rencana studinya ketika semester sedang berlangsung sesuai dengan Kalender Akademik USK. Perubahan dapat dilakukan melalui dua cara yaitu **Kartu Perubahan Rencana Studi (KPRS)** atau **Pembatalan Mata Kuliah**.

- a. Kartu Perubahan Rencana Studi sesuai POB 005/H11/PP-SOP/2010 Sesuai kebijakan akademik Fakultas/Pascasarjana, mahasiswa dapat melakukan KPRS dalam 2 (dua) minggu pertama sejak permulaan masa kuliah, dengan ketentuan sebagai berikut:
  - 1) KPRS dilakukan pada masa yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik USK.
  - 2) Jumlah beban studi sebelum dan sesudah perubahan tidak melebihi ketentuan yang berlaku, yaitu sesuai dengan perhitungan beban studi atas dasar Indeks Prestasi Semester (IPS) sebelumnya.
  - 3) KPRS tersebut dilakukan dengan seizin dosen wali atau ketua program studi (dalam hal dosen wali berhalangan) dengan mempertimbangkan alasan yang diajukan dan daya tampung kelas.
  - 4) Prosedur KPRS dilakukan sebagai mekanisme sebagai berikut:
    - (i) Hasil cetak KRS *online* (seperti dijelaskan pada angka 3.3 huruf (b) dan 3.6 huruf (a) diperbanyak rangkap 4 (empat).
    - (ii) Mahasiswa kemudian secara manual melakukan KPRS dengan mencantumkan mata kuliah yang dibatalkan dan mata kuliah baru yang diambil.
    - (iii) Perubahan pada hasil cetak KRS *online* dilakukan dengan memberikan tanda pada kolom yang tersedia sebagai berikut:  
H : untuk mata kuliah yang dibatalkan  
P : untuk mata kuliah baru  
U : untuk mata kuliah yang diambil ulang karena sebelumnya tidak lulus

- X : untuk mata kuliah yang diambil dalam rangka perbaikan nilai
- (iv) Dosen wali selanjutnya menandatangani seluruh lembar hasil cetak KRS *online* yang telah memuat perubahan mata kuliah.
  - (v) Hasil cetak KRS *online* yang memuat perubahan mata kuliah ini didistribusikan kepada mahasiswa yang bersangkutan, dosen wali, program studi dan Subbagian Akademik Fakultas/Pascasarjana.
  - (vi) Perubahan mata kuliah pada KRS *online* dilakukan oleh Subbagian Akademik Fakultas/Pascasarjana masing-masing.
- 5) Mahasiswa yang terpaksa meninggalkan kegiatan akademik pada 2 (dua) minggu pertama masa perkuliahan karena melaksanakan tugas tertentu untuk kepentingan lembaga/negara atas izin Dekan/Rektor, dapat mengisi KRS pada masa PKRS. Mata kuliah yang diambil dianggap mata kuliah baru (dengan membubuhkan tanda **P** pada kolom yang sudah disediakan) dan ditulis kata-kata "**Dispensasi Khusus**" pada kolom keterangan, disertai dengan keterangan singkat tentang jenis tugas yang dilaksanakan.
- b. Pembatalan Mata Kuliah sesuai POB 006/H11/PP-SOP/2010
- Mahasiswa dapat membatalkan mata kuliah yang telah diprogramkan sebelumnya pada minggu ke-9 (sembilan) perkuliahan, dengan ketentuan:
- 1) Pembatalan mata kuliah dilakukan pada masa yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik USK.
  - 2) Perubahan rencana studi tersebut dilakukan dengan seizin dosen wali atau ketua program studi (dalam hal dosen wali berhalangan) dengan mempertimbangkan alasan yang diajukan.
  - 3) Pembatalan hanya dapat dilakukan dengan menyisakan minimum 12 (dua belas) sks (untuk Program Diploma dan Program Sarjana) dan 10 (sepuluh) sks (untuk Program Pascasarjana) dari seluruh mata kuliah yang diambil pada semester tersebut.
  - 4) Bagi mahasiswa yang telah melebihi masa studi normal, dapat dipertimbangkan untuk melakukan pembatalan mata kuliah berdasarkan pertimbangan dosen wali.
  - 5) Prosedur pembatalan mata kuliah dilakukan sebagai berikut:
    - (i) Hasil cetak KRS *online* sesuai angka 3.3 huruf (a) jika tidak melakukan perubahan KRS atau sesuai angka 3.6 huruf (a) jika sebelumnya telah melakukan perubahan KRS) diperbanyak rangkap 4 (empat).
    - (ii) Mahasiswa lalu secara manual melakukan pembatalan mata kuliah dengan membubuhkan tanda **H** pada kolom yang telah disediakan pada lembar KRS tersebut.
    - (iii) Dosen wali selanjutnya menandatangani seluruh lembar hasil cetak KRS *online* yang memuat pembatalan mata kuliah.
    - (iv) Hasil cetak KRS *online* yang memuat pembatalan mata kuliah ini selanjutnya didistribusikan kepada mahasiswa yang bersangkutan, dosen wali, program studi dan Subbagian Akademik Fakultas/ Pascasarjana.
    - (v) Pembatalan mata kuliah pada KRS *online* dilakukan oleh Subbagian Akademik Fakultas/Pascasarjana masing-masing.

### **3.3.7. Sanksi Tidak Melakukan Registrasi**

- a. Mahasiswa yang terlambat melakukan berbagai jenis registrasi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik USK, diharuskan meninggalkan kegiatan akademik (Lihat bagian 8.1).
- b. Mahasiswa yang tidak melakukan registrasi pada satu semester tertentu tanpa mengajukan cuti akademik, maka semester tersebut tetap diperhitungkan dalam masa studi mahasiswa yang bersangkutan.
- c. Mahasiswa yang tidak melakukan registrasi administrasi selama 2 (dua) semester berturut-turut dianggap mengundurkan diri dari USK.
- d. Ketentuan dalam angka 3.6. huruf (a) point 5 tidak berlaku bagi mahasiswa yang melakukan kegiatan akademik di luar USK dan telah mendapat persetujuan dari Rektor.

### **3.3.8. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)**

- a. KTM diberikan kepada mahasiswa baru yang sudah menyelesaikan registrasi administrasi.
- b. KTM berfungsi sebagai bukti mahasiswa USK sekaligus sebagai bukti pemilik rekening pada bank yang ditunjuk. Dengan menggunakan KTM ini mahasiswa dapat melakukan pembayaran biaya pendidikan secara auto debet dan menarik uang dari bank yang ditunjuk melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM).
- c. KTM dipergunakan untuk mendapatkan akses berbagai fasilitas di USK. Setiap semester, KTM harus diaktifkan ulang melalui pembayaran biaya pendidikan.

## **3.4. Bimbingan Akademik**

### **3.4.1. Tujuan**

Untuk membantu keberhasilan studinya, mahasiswa perlu mendapatkan bimbingan akademik secara teratur, terpadu dan menyeluruh dari dosen wali.

- a. Jumlah mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen wali bergantung kepada kondisi masing-masing program studi.
- b. Tugas dosen wali adalah:
  - 1) Membantu mahasiswa dalam menyusun rencana studi, memberikan pertimbangan kepada mahasiswa dalam menentukan jumlah sks dan jenis mata kuliah yang akan diambil tiap semester.
  - 2) Memantau dan membantu perkembangan akademik mahasiswa walinya.
  - 3) Membantu memecahkan masalah akademik dan non-akademik yang dihadapi mahasiswa walinya.
  - 4) Melaporkan kepada ketua prodi/dekan jika mahasiswa walinya menghadapi masalah yang memerlukan penanganan khusus.

### **3.4.2. Sanksi**

- a. Untuk menjalankan fungsinya sesuai dengan ketentuan angka 4.1 huruf (b) di atas, maka mahasiswa dan dosen wali harus melakukan pertemuan secara terstruktur, minimum 4 (empat) kali dalam 1 (satu) semester.
- b. Jika terdapat dosen wali yang tidak melaksanakan fungsinya dengan baik sesuai dengan hasil evaluasi Ketua Program Studi, maka Dekan/Direktur

berhak mencabut status dosen wali dengan tidak mengeluarkan surat keterangan penugasan sebagai dosen wali.

### 3.5. Evaluasi Hasil Studi

#### 3.5.1. Tujuan

Evaluasi hasil studi dilakukan untuk:

- a. Menilai pemahaman dan penguasaan materi perkuliahan dalam semester berjalan.
- b. Hasil evaluasi dikelompokkan ke dalam beberapa kriteria; yaitu istimewa (nilai A), sangat baik (nilai AB), baik (nilai B), sedang (nilai BC), cukup (nilai C), kurang (nilai D), dan sangat kurang (nilai E).

#### 3.5.2. Tata Cara Penilaian

- a. Komponen dan Persyaratan Penilaian
  - 1) Penilaian terdiri atas minimal 4 (empat) komponen penilaian.
  - 2) Komponen penilaian terdiri dari Kuis, Tugas, Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS) dan Ujian Praktikum, jika praktikum merupakan bagian dari mata kuliah yang bersangkutan.
  - 3) Penilaian dapat dilakukan dalam bentuk ujian lisan, tertulis, presentasi tugas, seminar, penulisan karya tulis, atau kombinasi dari bentuk-bentuk ujian tersebut.
  - 4) Bobot penilaian untuk setiap bentuk ujian dalam suatu mata kuliah ditentukan secara proporsional sesuai dengan beban materi yang diujikan berdasarkan peraturan yang ditetapkan oleh masing-masing Fakultas/Pascasarjana.
  - 5) Dalam Sistem Kredit Semester, tidak dikenal ujian ulangan.
  - 6) Mahasiswa yang disebabkan oleh kondisi tertentu tidak mengikuti ujian, maka berdasarkan pertimbangan dosen pengasuh mata kuliah, dapat diberikan ujian susulan, yang dilaksanakan sebelum batas akhir penyerahan Daftar Peserta dan Nilai Akhir (DPNA) kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.
  - 7) Bagi mata kuliah yang memiliki praktikum dan merupakan bagian dari mata kuliah maka nilai praktikum dimasukkan sebagai bagian dari komponen penilaian. Jika Praktikum sebagai mata kuliah maka komponen penilaian akan disesuaikan dengan kebijakan pada masing-masing Program Studi.
  - 8) Untuk dapat mengikuti ujian akhir semester, mahasiswa harus memiliki kehadiran  $\geq 75\%$  dari total 16 minggu tatap muka.
  - 9) Jika mahasiswa tersebut tidak memenuhi persyaratan kehadiran  $>75\%$  maka nilai mahasiswa tersebut adalah E, meskipun penilaian kumulatif komponen lainnya melebihi kualifikasi E.
  - 10) Ujian akhir semester untuk suatu mata kuliah tidak dilaksanakan jika dosen mengajar kurang dari 16 minggu tatap muka dan seluruh mahasiswa untuk mata kuliah tersebut diberikan nilai B bagi program Diploma/Sarjana dan AB bagi program Pascasarjana.
- b. Sanksi
  - 1) Seorang dosen atau tim dalam suatu mata kuliah yang tidak dapat memenuhi jumlah tatap muka selama 16 minggu maka diberi sanksi:
    - 1) tidak diberikan surat keterangan mengajar untuk mata kuliah

- tersebut, 2) tidak diberikan tugas mengajar pada semester berikutnya dan 3) dapat diberikan sanksi akademik lainnya.
- 2) Dosen yang melanggar ketentuan di atas akan diberikan peringatan dengan tembusan kepada Rektor USK.

### 3.5.3. Konversi Nilai

Nilai akhir untuk setiap mata kuliah, merupakan indikator dari prestasi akademik yang dicapai oleh seorang mahasiswa dan diberikan atas dasar penilaian terhadap semua komponen penilaian yang diadakan sepanjang semester dengan memperhitungkan bobot nilai yang ditetapkan sebelumnya. Nilai akhir untuk suatu mata kuliah dalam bentuk angka dikonversikan dengan cara tertentu ke dalam bentuk huruf. Konversi nilai dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Nilai ujian mahasiswa dalam bentuk angka (dari skala nilai 0 - 100) diubah ke dalam bentuk huruf dengan berpedoman kepada metoda PAP (Penilaian Acuan Patokan).
- b. Rentang nilai PAP adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} A &\geq 87 \\ 78 &\leq AB < 87 \\ 69 &\leq B < 78 \\ 60 &\leq BC < 69 \\ 51 &\leq C < 60 \\ 41 &\leq D < 51 \\ E &< 41 \end{aligned}$$

### 3.5.4. Penyerahan Hasil Penilaian

- a. Prosedur Penyerahan Nilai
  - 1) Daftar Peserta dan Nilai Akhir (DPNA) untuk setiap mata kuliah dicetak selambat-lambatnya 3 (tiga) minggu sebelum Ujian Akhir Semester (UAS) dimulai. DPNA ditandatangani oleh mahasiswa sebagai bukti keikutsertaan ujian.
  - 2) Dosen pengasuh mata kuliah wajib mengisikan semua komponen penilaian pada DPNA dan menyerahkannya kepada Wakil Dekan Bidang Akademik paling lambat 5 (lima) hari kerja setelah ujian terakhir dilaksanakan. DPNA diserahkan bersama dengan daftar hadir dosen dan mahasiswa.
  - 3) Dosen harus mengumumkan nilai kepada mahasiswa sebelum DPNA diserahkan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik, dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajukan sanggahan atas nilai yang diberikan dalam waktu 2 (dua) hari kerja setelah pengumuman dikeluarkan (masa sanggah).
  - 4) Komponen-komponen nilai, beserta nilai akhir yang sudah dikonversikan, wajib diisikan seluruhnya pada DPNA sesuai dengan penilaian yang dilakukan oleh dosen.
  - 5) Apabila dosen tidak menyerahkan DPNA sampai batas waktu yang ditetapkan, maka semua mahasiswa yang menempuh mata kuliah tersebut dinyatakan lulus dengan nilai bagi program Diploma/Sarjana dan AB bagi program Pascasarjana.

- 6) Nilai Huruf dan Nilai Angka pada DPNA dimasukkan oleh operator yang ditugaskan pada KHS *online*, agar Kartu Hasil Studi (KHS) dapat dicetak sebelum masa pengisian KRS semester baru dimulai.

### 3.5.5. Perbaiki Nilai

- Nilai akhir terendah yang **tidak boleh diperbaiki** adalah nilai **BC**.
- Mata kuliah yang nilai akhirnya diperbaiki turut diperhitungkan dalam penentuan beban studi semester berikutnya.
- Perhitungan Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) didasarkan kepada **nilai terakhir** yang dicapai oleh mahasiswa untuk mata kuliah tersebut.
- Usaha perbaikan nilai harus dilaksanakan sesegera mungkin dalam rentang waktu studi yang telah ditetapkan.

### 3.5.6. Indeks Prestasi Mahasiswa

- Keberhasilan studi dinyatakan dalam ukuran nilai Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Perhitungan IPS maupun IPK dilakukan dengan terlebih dahulu mengalikan nilai huruf dengan bobotnya, sebagai berikut:

A = 4; AB = 3,5; B = 3; BC = 2,5; C = 2; D = 1; E = 0

Selanjutnya perhitungan IPS dan IPK dilakukan sebagai berikut:

- Indeks Prestasi Semester (IPS)

$$IPS = \frac{\sum KN}{\sum K}$$

dimana:

K = Beban kredit (dalam sks) dari setiap mata kuliah pada semester tersebut.

N = Bobot nilai masing-masing mata kuliah yang diambil pada semester tersebut.

- Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)

$$IPK = \frac{\sum KtN}{\sum Kt}$$

dimana:

Kt = Total Beban kredit (dalam sks) dari setiap mata kuliah yang telah diambil sejak semester I.

N = Bobot nilai masing-masing mata kuliah tersebut yang telah diambil sejak semester I.

- Indeks prestasi dan beban studi tiap semester

- Pada semester pertama dan kedua, mahasiswa diharuskan mengambil seluruh mata kuliah yang telah ditetapkan dalam kurikulum untuk kedua semester tersebut (lihat bagian 2.2).
- Beban studi yang boleh diambil oleh mahasiswa untuk semester-semester berikutnya didasarkan atas IPS semester sebelumnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indeks Prestasi dan Beban Studi

IPS	Beban Studi Maksimum
≥ 3,50	24 sks
3,00 – 3,49	22 sks
2,50 – 2,99	20 sks
2,00 – 2,49	18 sks
1,50 – 1,99	16 sks
≤ 1,50	14 sks

- 3) Bagi mahasiswa yang mengambil cuti, maka IPS yang dijadikan pedoman adalah IPS masa aktif terakhir.

### 3.6. Proyek Akhir Mahasiswa

- a. Penulisan Proyek Akhir harus diselesaikan dalam waktu paling lama 12 (dua belas) bulan sesuai dengan Prosedur Operasional Baku pada masing-masing Program Studi. Apabila penulisannya tidak selesai dalam batas waktu tersebut, maka usulan Proyek Akhir tersebut perlu ditinjau kembali oleh Ketua Program Studi yang bersangkutan.
- b. Bagi kelompok mahasiswa Program Diploma Tiga yang mendapatkan hibah PKM-Penelitian, ketua kelompok dapat melanjutkan PKM-Penelitiannya menjadi Proyek Akhir.
- c. Bagi kelompok mahasiswa Program Diploma Tiga yang mendapatkan hibah PKM-Pengabdian Kepada Masyarakat, maka dapat dianggap sudah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Profesi (KKP) jika anggotanya terdiri dari minimal 3 (tiga) program studi.
- d. Bagi mahasiswa Program Diploma Tiga yang telah mendapatkan sertifikasi industri yang masih berlaku dan diakui secara internasional untuk proyek akhir hanya membuat laporan terkait sertifikasi yang dimilikinya sebagai pengganti laporan proyek akhir.
- e. Pelaksanaan Sidang Proyek Akhir dilakukan setelah lulus semua mata kuliah sesuai dengan kurikulum pada Program Studi.

### 3.7. Evaluasi Keberhasilan Studi

#### 3.7.1. Evaluasi Keberhasilan Studi Program Diploma Tiga

- a. Evaluasi keberhasilan studi dua semester pertama  
 Pada akhir masa studi dua semester pertama, keberhasilan studi mahasiswa pada Program Diploma Tiga dilakukan evaluasi dan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:
  - 1) Telah mengumpulkan minimum 18 sks, dan
  - 2) Mencapai IPK  $\geq 2,00$ .
 Jika dalam masa waktu dua semester pertama mahasiswa yang bersangkutan telah mengumpulkan lebih dari 18 sks namun IPK  $< 2,0$ , maka untuk keperluan evaluasi dimaksud diambil 18 sks dari mata kuliah

dengan nilai terbaik.

Mahasiswa yang tidak berhasil memenuhi persyaratan tersebut di atas akan diberhentikan sebagai mahasiswa melalui Keputusan Rektor.

b. Evaluasi keberhasilan studi pada akhir masa studi

Mahasiswa dinyatakan telah menyelesaikan studi Program Diploma Tiga apabila telah memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Telah menyelesaikan beban kredit minimum 110 sks,
- 2) IPK  $\geq 2,00$ ,
- 3) Memiliki nilai D maksimum 5% dari total sks yang telah diselesaikan,
- 4) Tidak ada nilai E, dan
- 5) Telah menyelesaikan Proyek Akhir yang disyaratkan sesuai dengan kurikulum pada Program Studi yang bersangkutan.

Mahasiswa yang tidak berhasil memenuhi persyaratan tersebut di atas akan diberhentikan sebagai mahasiswa melalui Keputusan Rektor setelah mendapatkan pertimbangan senat fakultas yang bersangkutan.

### 3.7.2. Sanksi

- a. Mahasiswa yang tidak berhasil memenuhi standar keberhasilan studi akan diberi peringatan setiap semesternya oleh dosen wali dan ketua program studi yang bersangkutan.
- b. Mahasiswa Program Diploma yang tidak dapat menyelesaikan studi tepat pada waktunya diharuskan membayar biaya pendidikan sesuai dengan Keputusan Rektor.

## 3.8. Meninggalkan Kegiatan Akademik, Mutasi Dan Pemberhentian Mahasiswa

### 3.8.1. Meninggalkan Kegiatan Akademik

- a. Yang dimaksud dengan meninggalkan kegiatan akademik adalah keadaan dimana mahasiswa tidak aktif untuk melakukan kegiatan akademik pada suatu semester tertentu.
- b. Apabila mahasiswa meninggalkan kegiatan akademik **tanpa izin**, maka semester ketika meninggalkan kegiatan akademik tersebut diperhitungkan dalam masa studi keseluruhan.
- c. Mahasiswa dibenarkan meninggalkan kegiatan akademik dengan izin yang disebut dengan **cuti akademik** sesuai POB 007/H11/PP-SOP/2010 maksimum 2 (dua) semester selama masa studi yang telah ditetapkan. Masa cuti akademik tidak diperhitungkan dalam penghitungan masa studi.
- d. Mahasiswa yang tidak melakukan registrasi administrasi (**Lihat bagian angka 3.2**) dan tidak mengajukan cuti akademik dianggap meninggalkan kegiatan akademik tanpa izin.
- e. Bagi mahasiswa yang telah melakukan registrasi administrasi, namun kemudian mengajukan cuti akademik, maka biaya pendidikan yang telah dibayarkan tidak dapat diminta kembali.
- f. Mahasiswa yang menerima beasiswa/ikatan dinas tidak dibenarkan mengajukan cuti akademik terhitung mulai saat yang bersangkutan menerima beasiswa/ikatan dinas.
- g. Pengajuan permohonan cuti akademik setiap semester hanya diperkenankan sampai batas sebelum Ujian Akhir Semester dilakukan sesuai dengan Kalender Akademik USK.
- h. Dekan mengeluarkan izin tertulis terkait Permohonan Cuti Akademik setelah mempertimbangkan permohonan tertulis dari mahasiswa, pendapat dosen wali dan ketua program studi yang bersangkutan. Dekan berhak

menolak permohonan cuti akademik. Dekan melaporkan kepada Rektor mahasiswa yang diizinkan cuti akademik untuk pendataan.

- i. Jumlah beban studi yang dapat diambil pada semester setelah melakukan cuti akademik didasarkan atas IPS terakhir sebelum cuti akademik diambil.
- j. Mahasiswa yang dalam menjalankan tugas untuk kepentingan universitas/negara atas izin Rektor terpaksa meninggalkan kegiatan akademik maksimum sampai batas masa KPRS (**Lihat bagian 3.6**) huruf a poin 5, dapat dipertimbangkan oleh Dekan/Direktur, sebagai mengikuti kegiatan akademik sepenuhnya. Jika masa waktu yang digunakan untuk melaksanakan tugas tersebut melebihi masa yang ditetapkan, maka yang bersangkutan dianggap cuti akademik.
- k. Bagi Program Diploma Tiga dan Sarjana, cuti akademik baru dapat diambil pada semester 3 (tiga).

### **3.8.2. Perpindahan Mahasiswa Diploma Tiga, Sarjana, Dan Pascasarjana Dari Perguruan Tinggi Lain Ke USK sesuai POB 008/H11/PP-SOP/2010**

- l. Perpindahan mahasiswa dari perguruan tinggi lain hanya dapat dilakukan pada awal tahun akademik.
- m. Perpindahan mahasiswa dari perguruan tinggi lain hanya dapat dipertimbangkan untuk diterima di USK pada fakultas/program studi yang sama, dengan mempertimbangkan kesetaraan akreditasi antara program studi/institusi asal dan tujuan.
- n. Mahasiswa yang bersangkutan disyaratkan aktif mengikuti kegiatan akademik dalam dua semester terakhir di perguruan tinggi asal. Penerimaannya juga didasarkan atas pertimbangan tentang rentang waktu maksimum bagi penyelesaian studi seperti dijelaskan pada bagian 2.2.
- o. Mahasiswa yang bersangkutan tidak berstatus telah dikeluarkan (drop out) dari perguruan tinggi asal dan memiliki IPK minimum 2,75.
- p. Keputusan tentang diterima atau ditolak untuk menjadi mahasiswa USK diberikan oleh Rektor setelah mendengar pendapat Dekan Fakultas/Direktur Pascasarjana yang bersangkutan.
- q. Masa studi yang telah ditempuh di perguruan tinggi asal diperhitungkan dalam masa studi lanjutan di USK.
- r. Prosedur perpindahan:
  - 1) Mahasiswa yang bersangkutan mengajukan permohonan kepada Rektor USK dan menyampaikan tembusan kepada Dekan Fakultas/Direktur Pascasarjana yang dituju dengan melampirkan:
    - (i) Biodata mahasiswa yang bersangkutan yang disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi asal,
    - (ii) Transkrip akademik dari perguruan tinggi asal,
    - (iii) Fotokopi ijazah SMA/Sederajat yang dimiliki (bagi Program Diploma dan Sarjana) dan Fotokopi Ijazah Sarjana/Magister (bagi Program Pascasarjana), dan
    - (iv) Rekomendasi dari pimpinan perguruan tinggi asal.
  - 2) Dalam memutuskan menerima mahasiswa yang bersangkutan, Rektor meminta pertimbangan Dekan Fakultas/Direktur Pascasarjana tujuan.
  - 3) Setelah mendapat persetujuan pindah dari Rektor USK, mahasiswa yang bersangkutan harus melengkapi permohonannya dengan surat keterangan pindah dari perguruan tinggi asal dan

- memperlihatkan ijazah SMA/Sederajat atau Ijazah Sarjana/Magister yang asli.
- 4) Penyelesaian administrasi pendaftaran, dilaksanakan oleh Biro Akademik (BA).
  - 5) Biaya pendaftaran/administrasi disesuaikan dengan biaya yang dikenakan kepada mahasiswa baru tahun akademik yang berjalan.
  - 6) Ketentuan khusus  
Mahasiswa pindahan diwajibkan mengambil seluruh mata kuliah pada program studi dimana yang bersangkutan terdaftar, kecuali mata kuliah yang telah lulus (minimum C) dan diakui pengalihan kreditnya. Pengakuan kredit dilakukan oleh program studi tujuan.

### **3.8.3. Perpindahan Mahasiswa Diploma Tiga Dan Sarjana Antar Fakultas Dalam Lingkungan USK**

Mahasiswa Diploma Tiga dan Sarjana tidak diperkenankan melakukan perpindahan antar Fakultas dalam lingkungan USK.

### **3.8.4. Perpindahan Mahasiswa Diploma Dan Sarjana Antar Program Studi Dalam Lingkungan Fakultas Yang Sama sesuai POB 009/H11/PP-SOP/2010**

Perpindahan antar program studi dalam lingkungan fakultas mengikuti ketentuan sebagai berikut:

- a. Perpindahan antar program studi dalam lingkungan USK dilakukan di awal setiap semester pada masa yang telah ditetapkan dalam kalender akademik USK.
- b. Perpindahan hanya dapat dilakukan ketika mahasiswa akan memasuki semester ketiga.
- c. Mahasiswa yang bersangkutan disyaratkan aktif mengikuti kegiatan akademik dalam dua semester terakhir di program studi asal.
- d. Mahasiswa yang bersangkutan dikenakan masa percobaan selama dua semester, dengan ketentuan bahwa jika selama masa percobaan tidak berhasil mencapai IPK minimum 2,00, yang bersangkutan akan dikeluarkan dari USK dengan Keputusan Rektor.
- e. Selama masa percobaan pada program studi yang dituju, mahasiswa yang bersangkutan hanya dibenarkan mengambil beban studi 12-18 (dua belas – delapan belas) sks.
- f. Masa studi yang telah ditempuh pada program studi asal diperhitungkan dalam masa studi lanjutan di program studi tujuan, dan secara total tidak melebihi ketentuan seperti dijelaskan pada angka 2.2.
- g. Prosedur perpindahan:
  - 1) Mahasiswa yang bersangkutan mengajukan permohonan kepada Dekan, dengan menjelaskan alasan kepindahan dan menyampaikan tembusan kepada Kajur/kaprodi yang dituju dengan melampirkan:
    - (i) Biodata mahasiswa yang bersangkutan yang disahkan oleh pimpinan Kajur/Kaprodi asal, dan
    - (ii) Transkrip akademik terakhir.
  - 2) Dekan meminta pertimbangan Pusat Pelayanan Psikologi dan Konseling USK. Untuk keperluan itu, Pusat Pelayanan Psikologi dan Konseling melakukan psikotes terhadap mahasiswa yang bersangkutan pada masa yang telah ditentukan.

- 3) Berdasarkan pertimbangan Pusat Pelayanan Psikologi dan Konseling, Dekan meminta pertimbangan Kajur/Kaprodi asal dan tujuan.
- 4) Keputusan Dekan disampaikan kepada mahasiswa yang bersangkutan dengan tembusan kepada Kajur/Kaprodi asal dan tujuan.
- 5) Ketentuan Khusus  
Mahasiswa yang bersangkutan diwajibkan mengambil seluruh mata kuliah pada program studi yang baru, kecuali yang telah lulus (minimum C) dan diakui pengalihan kreditnya. Pengakuan kredit dilakukan oleh program studi tujuan.
- h. NIM mahasiswa pindah akan disesuaikan dengan kode Fakultas/Program Studi tujuan.

### **3.9. Kecurangan Akademik Dan Pemberhentian Mahasiswa**

#### **3.9.1. Kecurangan Akademik**

Bentuk-bentuk kecurangan akademik berikut ini dapat menyebabkan mahasiswa mendapatkan hukuman pembatalan nilai, skorsing atau pemberhentian sebagai mahasiswa.

- a. Melakukan tindakan plagiat dalam setiap aspek kegiatan akademik.
- b. Melakukan kecurangan dalam kegiatan evaluasi proses pembelajaran.
- c. Melakukan pemalsuan data administrasi dan akademik.

Bentuk hukuman diputuskan oleh Senat Fakultas yang bersangkutan dengan mempertimbangkan berat ringannya bentuk kecurangan. Mahasiswa harus diberikan kesempatan yang cukup untuk menyampaikan pembelaannya.

#### **3.9.2. Pemberhentian Mahasiswa**

- a. Pemberhentian mahasiswa dilakukan atas dasar:
  - 1) Permintaan sendiri.
  - 2) Tidak memenuhi persyaratan akademik.
  - 3) Melanggar ketentuan Universitas.
- b. Pemberhentian mahasiswa ditetapkan melalui Keputusan Rektor.
- c. Mahasiswa yang telah diberhentikan dari USK tidak dapat diterima kembali sebagai mahasiswa dalam lingkungan USK.

### **3.10. Yudisium, Wisuda Dan Ijazah**

#### **3.10.1. Yudisium**

##### **1) Program Diploma Tiga dan Program Sarjana**

- a. Mahasiswa program diploma dan program sarjana dinyatakan lulus apabila telah menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan dan memiliki capaian pembelajaran lulusan yang ditargetkan oleh program studi dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) lebih besar atau sama dengan 2,00 (dua koma nol nol).
- b. Mahasiswa yang telah memenuhi semua persyaratan bagi penyelesaian Program Diploma Tiga dan Program Sarjana akan diberikan predikat yudisium Pujian, Sangat Memuaskan dan Memuaskan, dengan ketentuan sebagai berikut:

Table 3.2 Ketentuan Kelulusan

Predikat kelulusan	Ketentuan	
	IPK	Masa studi*
Pujian ( <i>Cum Laude</i> )	3,51 – 4,00	Diploma: ≤6 semester Sarjana: ≤8 semester
Sangat Memuaskan ( <i>Very Satisfactory</i> )	3,01 – 3,50	Diploma: 7-8 semester Sarjana: 9-10 semester
Memuaskan ( <i>Satisfactory</i> )	2,76 – 3,00	Diploma: >8 semester Sarjana: >10 semester

- c. Pemberian predikat yudisium Pujian untuk Program Diploma Tiga dan Program Sarjana ditentukan juga dari terpenuhinya persyaratan berikut ini:
  - 1) Tidak pernah memperbaiki/mengulang mata kuliah,
  - 2) Tidak ada nilai D,
  - 3) Tidak pernah cuti akademik, dan
  - 4) Tidak pernah mendapat teguran/sanksi akademik.
- d. Masa studi mahasiswa untuk menentukan predikat yudisium ditentukan dari saat registrasi pada semester pertama sampai saat dinyatakan lulus ujian Tugas Akhir.
- e. Mahasiswa program Magister/Spesialis dinyatakan lulus apabila telah menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan sesuai kurikulum dan memiliki capaian pembelajaran lulusan yang ditargetkan oleh program studi dengan  $IPK \geq 3,00$ .

### 3.10.2. Wisuda

- a. Para lulusan USK berhak untuk mengikuti upacara wisuda sesuai POB 011/H11/PP-SOP/2010
- b. Upacara wisuda dilaksanakan 4 (empat) kali dalam satu tahun akademik, yaitu tiap bulan Februari, Mei, Agustus, dan November.
- c. Dekan/Direktur Pascasarjana melaporkan kepada Rektor secara tertulis nama-nama lulusan yang berhak ikut upacara wisuda 20 (dua puluh) hari kerja sebelum pelaksanaan upacara wisuda.

### 3.10.3. Sertifikat Kelulusan

- a. Mahasiswa yang dinyatakan lulus berhak memperoleh:
  - 1) Ijazah dan Transkrip Akademik, bagi lulusan Program Diploma, Program Sarjana, Program Magister, dan Program Doktor,
  - 2) Sertifikat kompetensi, bagi lulusan Program Pendidikan sesuai dengan keahlian dalam cabang ilmunya dan/atau memiliki prestasi di luar Program Studi,
  - 3) Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI).
- b. Ijazah merupakan surat tanda bukti yang diberikan kepada seorang mahasiswa yang telah menyelesaikan pendidikan pada suatu Program Studi di USK.
- c. Setiap ijazah ditandatangani oleh Rektor dan Dekan/Direktur.
- d. Apabila ijazah asli hilang atau rusak, USK dapat mengeluarkan Surat Keterangan Pengganti Ijazah.

- e. Ijazah diterbitkan 4 (empat) kali setahun, yaitu setiap hari kerja pertama awal bulan Februari, Mei, Agustus, dan November.
- f. Ijazah diberikan pada saat upacara wisuda.
- g. Bagi lulusan yang tidak ikut upacara wisuda, ijazah diberikan sesudah upacara wisuda.

Uncorrected Document

## BAB IV Kurikulum

### 4.1 Profil Lulusan

Pada era revolusi industri 4.0 pembangunan infrastruktur, ekonomi dan industri di Indonesia berkembang dengan pesat, membutuhkan banyak sumber daya manusia yang terampil, terlatih, dan terdidik dalam berbagai jenjang kualifikasi dan kompetensi. Melalui tahapan *tracer study*, kurikulum DIII Manajemen Informatika diarahkan untuk menghasilkan lulusan dengan profil sebagai berikut:

1. Arsitek Teknologi Informasi dalam Jaringan Komputer dan Keamanannya.
2. Developer Sistem Informasi dan Perangkat Lunak
3. Developer Desain Grafis dan Multimedia

Secara umum 3 profil lulusan memiliki persamaan kompetensi sebagai seorang sarjana DIII Manajemen Informatika dengan tambahan keilmuan spesialisasi/pilihan dalam bidang Jaringan, Sistem Informasi dan Animasi. Dalam kurikulum hal ini diimplementasikan pada pemilihan mata kuliah pilihan dan tugas akhir.

Tabel Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan

No.	Profil Lulusan	Deskripsi Profil	Deskripsi CPL
1	Arsitek Teknologi Informasi dalam Jaringan Komputer dan Keamanannya	Menjaga integritas sistem jaringan dan infrastruktur telekomunikasi berbasisan digital/elektronik dengan mengawasi sistem pendukung, kapasitas pengiriman server sistem dan perangkat lunak yang diinstal. Merencanakan, merancang, membangun, menerapkan, mengelola, menilai, mengukur, dan mengendalikan sistem keamanan data, informasi, sistem, dan/atau internet. Spektrum ruang lingkup kapabilitas ini bervariasi dari yang sangat konseptual hingga teknis, dan mulai dari yang teoritis hingga terapan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu menguasai konsep dasar keilmuan informatika, seperti jaringan dan keamanan komputer.</li> <li>b. Mampu menerapkan pengetahuan konsep konsep dasar keilmuan informatika dalam berbagai bidang pekerjaan.</li> <li>c. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Jaringan dan Keamanan Komputer</li> </ol>
2	Developer Sistem Informasi dan Perangkat Lunak	Menerapkan pengetahuan luas tentang bahasa pemrograman, pengembangan perangkat lunak, dan sistem operasi komputer untuk pembuatan perangkat lunak. Hal ini sangat berkaitan dengan merancang, mendesain, mengkonfigurasi,	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu menguasai konsep dasar keilmuan informatika, seperti perancangan basis data</li> <li>b. Mampu menerapkan pengetahuan konsep konsep dasar keilmuan informatika dalam berbagai bidang</li> </ol>

		dan membuat perangkat lunak (software) maupun aplikasi yang dijalankan/dioperasikan dalam lingkungan komputer, piranti digital, maupun jaringan.	pekerjaan. c. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Pemrograman dan Sistem Informasi
3	Developer Desain Grafis dan Multimedia	Menerapkan dan mengaplikasikan proses pengembangan desain grafis dan multimedia berbasis teknologi informasi	a. Mampu menguasai konsep dasar keilmuan informatika, seperti pipeline animasi b. Mampu menerapkan pengetahuan konsep konsep dasar keilmuan informatika dalam berbagai bidang pekerjaan. c. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Desain Grafis dan Multimedia.

## 4.2 Capaian Pembelajaran dan Kompetensi

Capaian pembelajaran Kurikulum prodi DIII Manajemen Informatika berbasis KKNI level 5 meliputi Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus, dan Penguasaan Pengetahuan. kompetensi lulusan dari Program Studi adalah sebagai berikut. Kompetensi lulusan dibagi menjadi:

1. Kompetensi Umum, yaitu kompetensi tambahan yang memuat nilai-nilai lokal dan harus dimiliki oleh lulusan DIII Manajemen Informatika agar mempunyai bekal untuk siap terjun di masyarakat dan industri.
2. Kompetensi Utama, yaitu kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi. Untuk menyusun kompetensi utama tersebut, DIII Manajemen Informatika mengacu kepada profil lulusan dan dokumen APTIKOM tahun 2014.
3. Kompetensi Khusus, yaitu kompetensi yang menjadi ciri khas program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA USK dengan memberikan pengetahuan dan ketrampilan kepada mahasiswa sesuai dengan bahan kajian keilmuan Program Studi.

Keempat capaian pembelajaran tersebut diuraikan pada tabel berikut :

Tabel Capaian Pembelajaran dan Kompetensi

Parameter Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
Sikap dan Tata Nilai (S)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, beretika, berintegritas, dan memiliki keterampilan yang baik.</li> <li>2. Berperan aktif sebagai warga negara yang tanggungjawab, berjiwa nasionalis dan pancasilais, menjunjung penegakan hukum, dan mampu berinteraksi dalam hubungan global.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memiliki kepekaan social dan lingkungan, serta lebih mengutamakan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi atau kelompok.</li> <li>4. Mampu bekerjasama dalam keberagaman suku, agama, ras, budaya, dan perbedaan pandangan.</li> <li>5. Memiliki tanggungjawab untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan.</li> <li>6. Menginternalisasi jiwa kemandirian dan kewirausahaan.</li> <li>7. Menginternalisasi jiwa pembelajaran sepanjang hayat dengan menerapkan nilai, norma, dan etika akademik.</li> </ol>
<p>Keterampilan Umum (KU)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu berpikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mengimplementasikan, mengkaji, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara humanis.</li> <li>2. Mampu bekerja secara mandiri, bermutu, dan terukur.</li> <li>3. Mampu melakukan kajian ilmiah dan implikasinya serta mendesiminasikannya secara lisan dan tulisan.</li> <li>4. Mampu mengambil keputusan secara cepat dan tepat untuk memecahkan masalah berdasarkan informasi dan data yang tersedia.</li> <li>5. Mampu menjalin dan memelihara jaringan kerjasama.</li> <li>6. Mampu mensupervisi dan mengevaluasi pelaksanaan pekerjaan anggota tim yang berada di bawah tanggung jawabnya.</li> <li>7. Mampu mengolah, mengevaluasi, mengintepretasi data dan informasi melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi.</li> <li>8. Mampu mengelola dokumen dan mencegah plagiasi.</li> <li>9. Mampu mengkaitkan dan memanfaatkan bidang keilmuan lainnya dengan bidang ilmu yang dipelajari.</li> </ol>
<p>Keterampilan Khusus (KK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai konsep dan teori dasar bidang informatika</li> <li>2. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Jaringan dan Keamanan Komputer</li> <li>3. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Pemrograman dan Sistem Informasi</li> <li>4. Mampu mengaplikasikan ilmu dalam bidang keahlian Desain Grafis dan Multimedia.</li> </ol>
<p>Penguasaan Pengetahuan (PP)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menguasai konsep dasar keilmuan informatika, seperti perancangan basis data, website, pipeline animasi dan jaringan komputer.</li> <li>2. Mampu menerapkan pengetahuan konsep konsep dasar keilmuan informatika dalam berbagai bidang pekerjaan.</li> </ol>

### Matrik keterkaitan Profil Lulusan dengan PLO (CPPS)

Capaian Pembelajaran	Profil Lulusan		
	Arsitek Teknologi Informasi dalam Jaringan Komputer dan Keamanannya	Developer Sistem Informasi dan Perangkat Lunak	Developer Desain Grafis dan Multimedia
S1	√	√	√
S2	√	√	√
S3	√	√	√
S4	√	√	√
S5	√	√	√
S6	√	√	√
S7	√	√	√
KU1	√	√	√
KU2	√	√	√
KU3	√	√	√
KU4	√	√	√
KU5	√	√	√
KU6	√	√	√
KU7	√	√	√
KU8	√	√	√
KU9	√	√	√
KK1	√	√	√
KK2	√		
KK3		√	
KK4			√
PP1	√	√	√
PP2	√	√	√

### 4.3 Mata Kuliah/Bahan Kajian dengan Capaian Pembelajaran Bahan Kajian

Bahan Kajian keilmuan Program Studi DIII Manajemen Informatika ditetapkan sebanyak 10 (sepuluh) bidang kajian yang mensinergikan visi, misi institusi, fakultas dan program studi. Untuk bidang kajian yang spesifik pada keilmuan prodi akan diampu

oleh 3 (tiga) kelompok keahlian yang ada dalam Prodi DIII Manajemen Informatika seperti terlihat pada tabel berikut:

Kode	Bahan Kajian	Dasar Ilmu
<b>BK1</b>	Pembentukan Karakter	
<b>BK2</b>	Matematika, Statistika, dan Ilmu Dasar	Struktur Diskrit (DS), Ilmu Komputasi (CN)
<b>BK3</b>	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas (AL), Bahasa Pemrograman (PL)
<b>BK4</b>	Sistem Cerdas	Sistem Cerdas (IS), Algoritma dan Kompleksitas (AL), Struktur Diskret (DS)
<b>BK5</b>	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak (SE), Manajemen Informasi (IM), Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak (SDF), Interaksi Manusia-Komputer (HCI), Pengembangan Berbasis Platform (PBD)
<b>BK6</b>	Arsitektur Komputer	Arsitektur dan Organisasi Komputer (AR), Sistem Operasi (OS), Dasar-dasar Sistem (SF)
<b>BK7</b>	Sistem Terdistribusi	Komputasi Paralel dan Terdistribusi (PD), Jaringan dan Komunikasi (NC),
<b>BK8</b>	Sistem Informasi	Manajemen Informasi (IM)
<b>BK9</b>	Geomatika dan Data Geospasial	Sistim Informasi Geografis (GIS) dan Remote Sensing
<b>BK10</b>	Kecakapan Hidup ( <i>life skills</i> ) dan Pengembangan <i>Soft Skill</i>	Isu Sosial dan Praktik Profesional (SP)

Tabel Bahan Kajian dan Capaian Pembelajaran

CPL	BK1	BK2	BK3	BK4	BK5	BK6	BK7	BK8	BK9	BK10
S1	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill		Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan							Bahasa Inggris; Kuliah Kerja Praktek
S2	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill									
S3	Etika Profesi dan Interpersonal Skill									Kuliah Kerja Praktek
S4	Pendidikan Agama; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;									Kuliah Kerja Praktek
S5	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Pengantar Teknologi Informasi; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Sistem Operasi; Komunikasi Data	Proyek Perangkat Lunak; Sistem Operasi; Komunikasi Data; Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Database; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Bahasa Inggris; Bahasa Inggris Lanjut; Kewirausahaan; Penulisan Karya Ilmiah; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
S6										Kewirausahaan; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

S7	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill									Kewirausahaan; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
KU1		Logika dan Algoritma; Komputasi Numerik;	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;				Database; Database Berbasis Web		
KU2	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Pengantar Teknologi Informasi; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Sistem Operasi; Komunikasi Data	Proyek Perangkat Lunak; Sistem Operasi; Komunikasi Data; Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Database; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Bahasa Inggris; Bahasa Inggris Lanjut; Kewirausahaan; Penulisan Karya Ilmiah; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
KU3										Penulisan Karya Ilmiah;; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

KU4			Pemrograman I; Pemrograman II	Kecerdasan Buatan; Data Mining				Database Berbasis Web		Proyek Akhir
KU5					Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Sistem Paralel dan Terdistribusi;			Kewirausahaan
KU6					Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Sistem Paralel dan Terdistribusi;			
KU7		Statistika Komputasi; Matematika Dasar; Matematika Terapan	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan;	DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
KU8	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Statistika Komputasi; Matematika Dasar; Matematika Terapan	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer;	Komunikasi Data	Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan;	DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

			Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia		Manajemen Content Web					
KU9		Pengantar Teknologi Informasi; Pengantar Teknologi Nirkabel; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web			DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
P1			Pemrograman I, Pemrograman II, Struktur Data; Logika dan Algoritma	Kecerdasan Buatan; Data Mining						Proyek Akhir
P2		Logika dan Algoritma				Sistem Operasi; Komunikasi Data	Jaringan Komputer; Sistem Paralel dan Terdistribusi; Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan			Tigas Akhir
P3		Logika dan Algoritma		Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen			Database, Database Berbasis Web		Kuliah Kerja Peaktek

				Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Proyek Komputer; Database;					
P4					Pengantar Multimedia; Desain Grafis; Data Mining; Teknik Animasi; Kecerdasan Buatan; Pemrograman Multimedia					
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
KK1			Pemrograman I; Pemrograman Visual; Pemrograman Berorientasi Objek; Pemrograman Berbasis Web	Pengantar Multimedia; Teknik Animasi; Tifografi	Sistem Operasi; Sistem Informasi; Database; E-Commerce; Digital Marketing; Sistem Informasi Geografis; Manajemen Content Web; Database Berbasis Web	Sekuriti Komputer dan Jaringan	Komunikasi Data; Jaringan Komputer; Sekuriti Komputer dan Jaringan			
KK2										Kuliah Kerja Praktik; Proyek Akhir
KK3							E-Commerce, Digital Marketing, Database			

							Berbasis Web; Manajemen Proyek Komputer		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Uncorrected Document

#### 4.4 Komposisi Kurikulum

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan telah menetapkan kebijakan Kampus Merdeka pada tahun 2020 yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi lulusan program diploma tiga, sarjana terapan dan sarjana. Dalam rangka mendukung kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, maka dibuat komposisi kurikulum Prodi DIII Manajemen Informatika yang dibagi berdasarkan Mata Kuliah Umum (MKU), Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK), Mata Kuliah Keahlian (MKK) dan Mata Kuliah Pilihan (MKP), sebagai berikut

Kelompok Mata kuliah	No. Urut	Kode MK	MK	SKS				SMT	Prasyarat
				N	U	P.S			
MKU	1	MKS 103	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2			2	1	
	2	MKS 101	Bahasa Indonesia	2			2	1	
	3	MKS 105	Pendidikan Agama	2			2	4	
	4	MKS 201	Bahasa Inggris		2		2	1	
Jumlah				6	2	0	8		
MKDK	1	DIK 101	Matematika Dasar				3	3	1
	2	DIK 113	Pengantar Teknologi Informasi				3	3	1
	3	DIK 112	Logika dan Algoritma				2	2	2
	4	DIK 1111	Statistika Komputansi				3	3	1
Jumlah							14	14	
MKK	1	DIK 115	Videography				3	3	1
	2	MPA P03	Kewirausahaan				2	2	3
	3	DIK 102	Pengenalan Sistem Operasi 37				3	3	2
	4	DIK 114	Pengantar Multimedia				3	3	2
	5	DIK 116	Database				3	3	2
	6	DIK 108	Pemrograman I				3	3	2
	7	DIK 118	Komunikasi Data				3	3	2

	8	DIK 203	Jaringan Komputer			3	3	3	
	9	DIK 205	Sistem Informasi Geografis			3	3	3	DIK 116
	10	DIK 207	Desain Grafis			3	3	3	
	11	DIK 213	Struktur Data			3	3	3	DIK 108
	12	DIK 215	Sistem Informasi			3	3	3	
	13	DIK 204	Proyek Perangkat Lunak			3	3	4	
	14	DIK 206	Pemrograman Visual			3	3	4	
	15	DIK 208	Pemrograman Berorientasi Objek			3	3	4	
	16	DIK 120	Pengantar Teknologi Nirkabel			3	3	1	
	17	DIK 218	Penulisan Karya Ilmiah			2	2	5	
	18	DIK 211	E-Commerce			3	3	3	
	19	DIK 216	Database Berbasis Web			3	3	4	
	20	DIK 212	Sekuriti Komputer dan Jaringan			3	3	4	DIK 203
	21	DIK 117	Etika Profesi dan Interpersonal Skill			2	2	1	
	22	DIK 214	Manajemen Proyek Komputer			2	2	4	
	23	MPA P04	Kerja Praktek			3	3	5	
	24	DIK P02	Proyek Akhir 38			4	4	6	
	25	DIK 302	Digital Marketing			2	2	6	
Jumlah						69	69		
SUB TOTAL				6	2	84	90		

MKP		DIK 501	Pemrograman II			3	3	J	DIK 108
		DIK 503	Tipografi			3	3	J	
		DIK 505	Data Mining			3	3	J	
		DIK 507	Jaringan Komputer Lanjut			3	3	J	DIK 203
		DIK 509	Pemrograman Mobile			3	3	J	Dik 208
		DIK 511	Teknik Animasi			3	3	J	
		DIK 513	Komputasi Numerik			3	3	J	
		DIK 515	Intelegensi Buatan			3	3	J	
		DIK 517	Sistem Paralel dan Terdistribusi			3	3	J	
		DIK 519	Pengantar Digital			3	3	J	
		DIK 502	Pemrograman Berbasis Web			3	3	N	DIK 116
		DIK 504	Manajemen Content Web			3	3	N	
		DIK 506	Kriptografi			3	3	N	DIK 205
		DIK 508	Sistem Informasi Akuntansi			3	3	N	
		DIK 510	Pemrograman Games			3	3	N	
		DIK 512	Komputasi Mobile			3	3	N	
		DIK 514	Pemrograman Multimedia			3	3	N	
		DIK 516	Komputer Grafis			3	3	N	
		DIK 518	Permodelan 3D <sup>39</sup>			3	3	N	
		DIK 520	Bahasa Inggris			3	3	N	
	DIK 522	Matematika Terapan			3	3	N		
		MPA P07	Magang Industri A			17	17		

		MPA P08	Magang Industri B			11	11		
		MPA P09	Magang Industri C			5	5		
		MPA P05	Praktik Wirausaha			18	18		
Jumlah						63	63		
<b>Mahasiswa hanya bisa memilih mata kuliah pilihan sejumlah 18 SKS</b>									
Total							110		

Bagi mahasiswa yang memperoleh sertifikasi internasional dapat diakui sebagai Tugas Akhir hanya jika dapat menyelesaikan laporan sesuai dengan sertifikasi yang diperoleh.

**Keterangan:**

MKU : Mata Kuliah Umum

N : Nasional

J : Ganjil

MKDK : Mata Kuliah Dasar Keahlian

U : Universitas

N : Genap

MKP : Mata Kuliah Pilihan

P.S : Program Studi

MKK : Mata Kuliah Keahlian

JML : Jumlah

SMT : Semester

**4.5 Distribusi Mata Kuliah D-III Manajemen Informatika Per Semester**

Semester 1			
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat
MKS 101	Bahasa Indonesia	2 (2-0)	
MKS 103	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2 (2-0)	
MKS 201	Bahasa Inggris	2 (2-0)	
DIK 101	Matematika Dasar	3 (3-0)	
DIK 111	Statistika Komputasi	3 (1-2)	
DIK 113	Pengantar Teknologi Informasi	3 (1-2)	
DIK 115	Videography	3 (1-2)	
DIK 117	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2 (2-0)	
Jumlah		20 (14-6)	

Semester 2			
.Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat
DIK 102	Pengenalan Sistem Operasi	3 (1-2)	
DIK 114	Pengantar Multimedia	3 (1-2)	
DIK 116	Database	3 (1-2)	
DIK 108	Pemrograman 1	3 (1-2)	
DIK 118	Komunikasi Data	3 (1-2)	
DIK 112	Logika dan Algoritma	2 (2-0)	

DIK 120	Pengantar Teknologi Nirkabel	3 (1-2)	
	J u m l a h	20 (8-12)	

Semester 3			
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat
MPA P03	Kewirausahaan	2 (2-0)	
DIK 203	Jaringan Komputer	3 (1-2)	
DIK 205	Sistem Informasi Geografis	3 (1-2)	DIK 116
DIK 207	Desain Grafis	3 (1-2)	
DIK 213	Struktur Data	3 (1-2)	DIK 108
DIK 211	E-Commerce	3 (1-2)	
DIK 215	Sistem Informasi	3 (1-2)	
	J u m l a h	20 (8-12)	

Semester 4			
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat
MKS 105	Pendidikan Agama	2 (2-0)	
DIK 204	Proyek Perangkat Lunak	3 (1-2)	
DIK 206	Pemrograman Visual	3 (1-2)	
DIK 208	Pemrograman Berorientasi Objek	3 (1-2)	
DIK 218	Penulisan Karya Ilmiah	2 (2-0)	
DIK 214	Manajemen Proyek Komputer	2 (1-1)	
DIK 212	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3 (1-2)	DIK 203
DIK 216	Database Berbasis Web	3 (1-2)	
	J u m l a h	21 (10-11)	

Semester 5			
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat
MPA P04	Kerja Praktek*	3 (0-3)	
	Mata Kuliah Pilihan*	15 (5-10)	
	J u m l a h	18 (5-13)	

41

Semester 6			
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	
DIK P02	Proyek Akhir	4 (0-4)	
DIK 302	Digital Marketing	2 (1-1)	
	Mata Kuliah Pilihan	6 (2-4)	
	J u m l a h	12 (3-9)	

**Mata Kuliah Pilihan**

PILIHAN SEMESTER GANJIL				
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat	Keterangan
DIK 501	Pemrograman II	3 (1-2)	DIK 108	
DIK 503	Tipografi	3 (1-2)		
DIK 505	Data Mining	3 (1-2)		
DIK 507	Jaringan Komputer Lanjut	3 (1-2)	DIK 203	
DIK 509	Pemrograman Mobile	3 (1-2)	DIK 208	
DIK 511	Tehnik Animasi	3 (1-2)		
DIK 513	Komputasi Numerik	3 (1-2)		
DIK 515	Intelegensi Buatan	3 (1-2)		
DIK 517	Sistem Paralel dan Terdistribusi	3 (1-2)		
MPA P07	Magang Industri A*	17 (0-17)		Durasi 5-6 Bulan
MPA P08	Magang Industri B*	11 (0-11)		Durasi 3-4 Bulan
MPA P09	Magang Industri C*	5 (0-5)		Durasi 2-3 Bulan
MPA P05	Praktik Wirausaha*	18 (0-18)		Pelaksanaan 6 Bulan
	J u m l a h	27 (12-15)		

PILIHAN SEMESTER GENAP				
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Prasyarat	Keterangan
DIK 502	Pemrograman Berbasis Web	3 (1-2)	DIK 116	
DIK 504	Manajemen Content Web	3 (1-2)		
DIK 506	Kriptografi	3 (1-2)	DIK 205	
DIK 508	Sistem Informasi Akuntansi	3 (1-2)		
DIK 510	Pemrograman Games	3 (1-2)		
DIK 512	Komputasi Mobile	3 (1-2)		
DIK 514	Pemrograman multimedia	3 (1-2)		
DIK 516	Pemrograman Grafis	3 (1-2)		
DIK 518	Permodelan 3D	3 (1-2)		
	J u m l a h	27 (12-15)		

\*jika dipilih mata kuliah magang industri atau praktik wirausaha tidak perlu lagi memilih mata kuliah kerja praktek dan pilihan pada semester V begitu juga jika memilih mata kuliah kerja praktek dan pilihan semester V tidak perlu lagi memilih mata kuliah magang industri

**Daftar Mata Kuliah Prasyarat**

Mata Kuliah			Prasyarat		
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS
DIK 205	Sistem Informasi Geografis	3 (1-2)	DIK 116	Database	3 (1-2)
DIK 209	Struktur Data	3 (1-2)	DIK 108	Pemrograman 1	3 (1-2)
DIK 216	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3 (1-2)	DIK 203	Jaringan Komputer	3 (1-2)
DIK 501	Pemrograman II	3 (1-2)	DIK 108	Pemrograman 1	3 (1-2)

DIK 507	Jaringan Komputer Lanjut	3 (1-2)	DIK 203	Jaringan Komputer	3 (1-2)
DIK 509	Pemrograman Mobile	3 (1-2)	DIK 208	Pemrograman Berorientasi Objek	3 (1-2)
DIK 506	Kriptografi	3 (1-2)	DIK 205	Sistem Informasi Geografis	3 (1-2)
DIK 502	Pemrograman Berbasis Web	3 (1-2)	DIK 116	Database	3 (1-2)

Uncorrected Document





#### 4.6 Deskripsi Mata Kuliah Prodi DIII Manajemen Informatika

Mata Kuliah	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
SKS	2 (2-0)
Kode	MKS-103
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mampu menganalisis masalah kontekstual PKN, mengembangkan sikap positif dan menampilkan perilaku yang mendukung kesadaran hukum dan keragaman
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Memahami Pancasila dan sistem kenegaraan Republik Indonesia berdasarkan UUD 1945. 2. memahami dan menghayati nilai-nilai sejarah perjuangan bangsa serta memahami usaha mewujudkan cita-cita Bangsa Indonesia.
Deskripsi ringkas	Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berlandaskan Pancasila Sebagai Dasar Negara, Nilai-Nilai Pancasila, Sejarah Perjuangan Bangsa, UUD 1945 dan GBHN
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Darmodihardjo, Dardji, Orientasi Singkat Pancasila, Balai Pustaka Jakarta, 1972. 2. Darmodihardjo, Dardji, Orientasi Singkat Pancasila, Balai Pustaka Jakarta, 1972. 3. Tim Pembina Penatar dan Bahan Penataran Pegawai RI, Buku Materi Lengkap Penataran, Buku I: P4, Buku II: UUD 45, Buku III: GBHN, PT. Inaltu, Jakarta, 1983.

Mata Kuliah	Bahasa Indonesia
SKS	2 (2-0)
Kode	MKS 101
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mampu menggunakan bahasa Indonesia berdasarkan EYD dalam tulisan yang bersifat ilmiah
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Mahasiswa memahami tata ilmiah bahasa Indonesia berdasarkan EYD 2. Mahasiswa mampu membuat tulisan yang bersifat ilmiah dalam bahasa Indonesia yang efektif
Deskripsi ringkas	Mata Kuliah Bahasa Indonesia mempelajari tentang Pemahaman tanda baca; struktur kalimat; kalimat berita dan perintah; kalimat aktif dan pasif; gaya bahasa, teknik mengarang; metode penulisan ilmiah; metode referensi.

Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	

Mata Kuliah	Matematika Dasar
SKS	3 (3-0)
Kode	DIK-101
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mampu berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan permasalahan-permasalahan terutama yang berhubungan dengan teknologi.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mempunyai ketrampilan teknis yang didukung oleh konsep, rumus, metode dan penalaran yang sesuai.</li> <li>2. Mahasiswa mempunyai pola berpikir kritis, logis dan sistematis, serta kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan teori yang telah dipelajari.</li> <li>3. Mahasiswa mempunyai kemampuan mengkomunikasikan hasil pemikiran dan pekerjaannya baik secara lisan maupun tulisan.</li> <li>4. Mahasiswa mempunyai kesiapan untuk mempelajari mata kuliah lanjutan lainnya.</li> </ol>
Deskripsi ringkas	Mata Kuliah matematika mempelajari bagaimana memahami konsep dan operasi dasar matematika seperti himpunan, matriks, fungsi dan grafik, limit dan kontinuitas, turunan dan sifat turunan, nilai maksimum dan minimum fungsi, teorema Rolle dan teorema nilai tengah, kecekungan fungsi dan optimasi.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leithold, Kalkulus dan Ilmu Ukur Analitis, Edisi Ke-5, Erlangga, 1988.</li> <li>2. Thomas &amp; Finney, Calculus and Analytic Geometry, 8<sup>th</sup> edition, Addison Wesley, 1982.</li> <li>3. Thomas &amp; Finney, Calculus and Analytic Geometry, 8<sup>th</sup> edition, Addison Wesley, 1982</li> </ol>

Mata Kuliah	Statistika Komputasi
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-103
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mampu menerapkan metode-metode statistika dalam melakukan kajian-kajian ilmiah yang memerlukan pengolahan data statistika.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu: 1. Menggunakan konsep, metode dan penalaran dasar statistika sesuai bidang ilmu yang ditekuninya. 2. Melakukan perhitungan statistik baik secara manual, menggunakan kalkulator dan perangkat lunak statistika. 3. Mengkomunikasikan hasil pemikiran dan pekerjaannya baik secara lisan maupun tulisan.
Deskripsi ringkas	Mengajar mahasiswa agar dapat menggunakan software statistika untuk mengolah data, khususnya dalam bidang regresi linier dan rancangan percobaan sederhana.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Sembiring, RK, Analisa Regresi, ITB, Bandung, 1996. 2. Draper & Smith; Applied Regression Analysis, John Wiley & Sons, 1987. 3. Ronale E. Walpole, Ilmu Peluang dan Statistika untuk Insinyur dan Ilmuan, Terbitan Ke-2, ITB Bandung, 1986.

Mata Kuliah	Pengantar Teknologi Informasi
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-107
Prasyarat	-

Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mengetahui rumpun-rumpun keilmuan teknologi informasi dan bagian-bagiannya.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat menjelaskan tentang komponen dasar komputer, sistem komputer dan dapat menggunakannya sebagai salah satu perangkat teknologi informasi.
Deskripsi ringkas	Agar mahasiswa dapat memahami dan menguasai konsep dasar komputer, komponen-komponen hardware dan software yang meliputi sistem operasi, paket pengolah kata, paket perancangan lembar presentasi dan pengenalan teknologi informasi.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jogiyanto H.M, Pengenalan Komputer, Andi Offset, Yogyakarta, 1989.</li> <li>2. Microsoft Corporation, User's Guide Microsoft Word Version 6.0, Microsoft Corporation, 1994.</li> <li>3. Patty Winter, Microsoft word 97 Quick Reference, QUE Publishing, 1997.</li> <li>4. Microsoft Corporation, User's Guide Microsoft Excel Version 5.0, Microsoft Corporation. 1994.</li> <li>5. Joyce Nielsen, Excel 97 Quick Reference, QUE Publishing, 1997</li> </ol>

Mata Kuliah	Pengenalan Sistem Operasi
-------------	---------------------------

SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-102
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa bisa mengkonfigurasi dan menjalankan beberapa system operasi diantaranya windows, linux dan mikrotik
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan mampu memahami bagian-bagian pokok dari teori dan implementasi sistem operasi, Mahasiswa dapat memahami Konsep dasar, struktur Sistem dalam Sistem Operasi, Mahasiswa dapat memahami Konesp Dasar Sistem Operasi Unix, Mahasiswa dapat memahami Manajemen proses dan penjadwalan, Mahasiswa dapat memahami Manajemen Sistem, Mahasiswa dapat memahami I/O System dan Distribusi.
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar dapat mengoperasikan dan menginstal sistem operasi Linux dan Windows NT.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bambang Hariyanto, Sistem Operasi, Informatika Bandung, Bandung, 1997</li> <li>2. Iwan Binanto, Sistem Operasi, Andi Offset, Yogyakarta, 2005</li> <li>3. Galvin Silberschatz, "Operating System Concepts", Addison-Wesley Publishing Company, 1998</li> <li>4. Tanenbaum, A., Modern Operating Systems, Prentice Hall, New York, 1992.</li> </ol>

Mata Kuliah	Pendidikan Agama
SKS	2 (2-0)
Kode	MKS-105
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Menciptakan karakter beragama
Deskripsi ringkas	Memahami hubungan sesama manusia dan manusia dengan Khaliqnya.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	

Mata Kuliah	Pengantar Multimedia
-------------	----------------------

SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-104
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi animasi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menyelesaikan matakuliah ini, diharapkan mahasiswa akan mampu mengembangkan pemahaman dan apresiasi untuk teknologi multimedia, sehingga dapat berkreasi lebih lanjut. Diantaranya memahami teknologi multimedia yang meliputi konsep dan elemen multimedia berupa teks, grafis, suara maupun video.
Deskripsi ringkas	Memberi pengenalan tentang berbagai jenis media (teks, gambar, audio, dan video), definisi, karakteristik, cara penyimpanan, dan cara manipulasi multimedia. Dari mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mengenal perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi multimedia yang efektif dan interaktif.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Witten, A. Moffat, and T. Bell, <i>Managing Gigabytes</i> . 2. J.R. Jensen, <i>Introductory Digital Image Processing</i> , Englewood Cliffs, N.J. Prentice Hall, 1986.

Mata Kuliah	Database
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-106
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan sistem informasi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Memahami Langkah-langkah Perancangan Basis Data 2. Melakukan pemodelan data dari kasus nyata ke dalam bentuk model Entity Relationship Diagram 3. Merincikan spesifikasi data base 4. Melakukan Normalisasi Data 5. Menggunakan Perintah DDL SQL dan DML SQL
Deskripsi ringkas	Memahami berbagai konsep dasar database yang meliputi SQL ( <i>Structure Query Language</i> ), model relasi, relasi aljabar ( <i>relational algebra</i> ), skema relasi ( <i>relation schema</i> ), ER-diagram, dan pemetaan ER menjadi skema relasi.
Mata Kuliah terkait pada	

semester berikutnya	
Buku Acuan	Connolly Thomas & Carolyn Begg, 2005. <i>Database System</i> . AddisonWesley. Fourth Edition, England. ZamanhuriIrvanizam, Rasudin, Juwita, 2013. <i>ModulBuku Ajar Basis Data</i> . UniversitasSyiah Kuala.

Mata Kuliah	Pemrograman I
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-108
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu menerjemahkan permasalahan dengan solusi menggunakan bahasa pemrograman
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	mampu memecahkan masalah dengan algoritma dan menguasai secara mendalam konsep dasar pemrograman menggunakan ANSI/C. Mahasiswa akan memahami cara menerjemahkan masalah ke dalam suatu bentuk solusi menggunakan bahasa pemrograman.
Deskripsi ringkas	Agar mahasiswa mampu menerapkan konsep bahasa pemrograman ANSI/C secara tepat dan benar.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ravi Sethi, <i>Programming Languages</i>, Addison-Wesley Publishing, 1989.</li> <li>2. Markus Robijanto Kusuma, <i>Belajar Turbo C dengan Cepat dan Mudah</i>, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1991.</li> <li>3. Hartono Partoharsodjo, <i>Tuntunan Praktis Pemrograman; Contoh Penggunaan Fungsi-Fungsi Turbo C</i>, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1993.</li> <li>4. Peter Aitken, <i>Sams Teach Yourself C in 21 Days</i>, 4<sup>th</sup> Edition, SAMS, 1997.</li> <li>5. Kelley &amp; Pohl, <i>A Book on C</i>, 3<sup>rd</sup> edition, Benjamin/Cummings Publishing Co, California, 1995.</li> </ol>

Mata Kuliah	Komunikasi Data
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-110
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mengetahui cara kerja transmisi data dalam jaringan komputer
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan mengerti konsep komunikasi data dan teknik-teknik kesalahan yang dapat terjadi pada transmisi data
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar memahami dasar dan peralatan komunikasi data, memberikan pengetahuan tentang hubungan antara komputer dengan komputer, komputer sebagai workstation, dan komputer sebagai server.

Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frank J. and Dertler Jr., Linking LANs, Ziff-Davis, 1992.</li> <li>2. Onno W. Purbo, Buku Pintar Internet TCP/IP, PT. Elex Media Komputindo 1998.</li> <li>3. William L. Schwever, Data Communication, McGraw-Hill, Singapore, 1988.</li> </ol>

Mata Kuliah	Logika dan Algoritma
SKS	2 (2-0)
Kode	DIK-112
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu merancang algoritma dari suatu permasalahan dalam teknologi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat menjelaskan konsep – konsep dan metode membangun sistem logika matematika dan melakukan penalaran logis dan kritis.
Deskripsi ringkas	Dapat menjelaskan konsep – konsep dan metode membangun sistem logika matematika dan melakukan penalaran logis dan kritis untuk memecahkan masalah dengan menggunakan algoritma.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marvin L. Bittinger, Logic, Proof and Set, Second edition, Addison – Wesley Publishing Company, 1994.</li> <li>2. Seymour Lipschutz, Teori Himpunan, edisi kedua, Penerbit Erlangga, 1989</li> </ol>

Mata Kuliah	Jaringan Komputer
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-203
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu membangun jaringan komputer dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Ketika mahasiswa telah selesai belajar mata kuliah ini, diharapkan dapat merancang dan membangun jaringan komputer serta mampu mengkonfigurasi dan trouble-shooting sebuah jaringan komputer dan mengetahui tehnik memproteksi jaringan dari ancaman.
Deskripsi ringkas	Matakuliah ini membahas tentang Arsitektur jaringan komputer termasuk topologi jaringan, media transmisi, cara membuat routing, Membangun server dan VPN serta network Traffic
Mata Kuliah terkait pada	

semester berikutnya	
Buku Acuan	1. William Stallings, Data and Computer Communications 7th. 2. Todd Lammle, Study Guide, Cisco Certified Network Associate, 5th Edition.

Mata Kuliah	Sistem Informasi Geografis
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-205
Prasyarat	DIK-106
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan Sistem Informasi Geografis dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mengandalkan pemetaan.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa memahami ruang lingkup Sistem Informasi Geografis (SIG) secara umum
Deskripsi ringkas	1. Lingkup SIG 2. Otomatisasi pemetaan dan perolehan data ( <i>acquisition</i> ) SIG 3. Proses entry data dan pengelolaan database digital 4. Format dan struktur data (vektor dan raster) dan kualitas data, 5. Fungsi analisis SIG dan pemanfaatan SIG untuk analisis data keruangan 6. Aplikasi SIG untuk kehutanan dan perencanaan SDH dan lingkungan
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. P.A. Burrough, Principles of Geographical Information System for Land Resources Assessment. Clarendon Press. Oxford, 1988. 2. A.K. Skidmore, Remote Sensing and Geographic Information Systems in Forest Management. School of Geography, Univ. of South Wales, 1992. 3. S. Aronoff, Geographic Information Systems: A Management Perspective. WDL Pub. Ottawa, Canada, 1989.

Mata Kuliah	Desain Grafis
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-207
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi animasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah mengikuti kuliah Desain Grafis, mahasiswa diharapkan mampu: 1. Memahami, berfikir kreatif, dan menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam perancangan grafis serta mampu menggunakan aplikasi desain grafis . 2. Menguasai konsep-konsep perancangan suatu gambar atau grafis, visualisasi, komposisi, dan tehnik manipulasi gambar. 3. Mengerti tentang sistem pewarnaan, memodifikasi bentuk atau gambar, penggabungan beberapa gambar, merancang sebuah iklan, poster, dan halaman depan majalah/buku.
Deskripsi ringkas	Memahami konsep dasar yang terdapat didalam komputer grafik dan mampu mendesain bentuk logo sederhana, form undangan serta brosur.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Foley, James D., van Dam, Andries, Feiner, Steven K., Hughes, John F., Computer Graphics (Second edition in C), Addison-Wesley Publishing Company, Inc., Reading, Massachusetts, 1996. 2. Hill, Francis S., Computer Graphics, Macmillan Publishing Company, New York, 1990. 3. Watt, Alan & Watt, Mark, Advanced Animation and Rendering Techniques (Theory and Practice), ACM Press, New York, 1992. 4. David Karlins, Paul Mikulecky, Sams Teach Yourself Corel DRAW 8 in 24 Hours, SAMS Publishing, 1998. 5. Carla Rose, Steve Mulder, Bront Davis, Teach Yourself Photoshop in 14 Days, Hayden Publishing, 1997.

Mata Kuliah	Struktur Data
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-209
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep struktur data dalam memecahkan permasalahan-permasalahan terkait teknologi informasi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. mengerti dan memahami konsep struktur data linked list, stack, queue, binary search tree 2. mengerti dan memahami tiga bentuk penelusuran binary search tree 3. mengerti dan memahami struktur data heap dan heapify
Deskripsi ringkas	

Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumantri Slamet, FX Nursalim, C. Hendrix Makaliwe, Wahyu C. Wibowo, Pengantar Struktur Data, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 1989.</li> <li>2. Aaron M. Tenenbaum, Yedidyah Langsam, Moshe J. Augenstein, Mushe J. Augenstein, Yedidiyah Langsam, Data Structures Using C, Prentice Hall, 1990.</li> <li>3. Thomas A. Standish, Data Structures, Algorithms, and Software Principles in C, Addison-Wesley Pub Co, 1995.</li> <li>4. Robert Sedgewick, Algorithms in C, third edition, Addison-Wesley, 1998.</li> </ol>

Mata Kuliah	Bahasa Inggris
SKS	2 (2-0)
Kode	MKS-201
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Dapat menggunakan bahasa inggris secara aktif baik secara lisan maupun tulisan.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kalimat dengan struktur yang benar sesuai dengan kaidah tata Bahasa inggris</li> <li>2. Menganalisa kalimat- kalimat yang tidak sesuai dengan stuktur tata Bahasa inggris dan memperbaikinya</li> <li>3. Menentukan topic dari suatu wacana Bahasa inggris</li> <li>4. Menginterpretasikan percakapan Bahasa inggris yang didengar</li> </ol>
Deskripsi ringkas	Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan dapat berinteraksi dan mengungkapkan pikiran secara lisan melalui pengenalan English functions dan situation serta mempraktekkan penggunaannya dalam bentuk komunikasi lisan
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Richard, Jack C David Bycina, Person to Person Book I, New York: CUP, 1984.</li> <li>2. Curry, Dean, Talking In English, United States Information Agency, 1984.</li> <li>3. Tillit, Bruce, Speaking Naturally, Cambridge University Press.</li> </ol>

Mata Kuliah	Sistem Informasi
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-202
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu membuat aplikasi sistem informasi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat 1. Menjelaskan konsep-konsep SIM 2. Membuat SIM untuk pendukung keputusan
Deskripsi ringkas	Mengajarkan kepada mahasiswa agar mengetahui secara komprehensif peranan Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam menunjang manajemen organisasi. Mengembangkan wawasan kepada mahasiswa agar mampu melakukan membangun, mengembangkan, dan menerapkan SIM untuk menunjang fungsi manajemen.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Davis, B. Gordon & Olsen H. Margrethe, Management Information Systems, Conceptual Foundations, Structure and Development. McGraw Hill, New York, 2 <sup>nd</sup> edition 1985. 2. Murdick, Robert G., 1986, Management Information System, Concepts and Design, Prentice-Hall International. 3. Olson In Clark, R and Cameron, J., 1991, Managing Information Technology's Organisational Impact, Elsevier Science Publishers B.V. Tretter Marieta, 1995.

Mata Kuliah	Proyek Perangkat Lunak
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-204
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat merancang anggaran belanja untuk membangun perangkat lunak
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Memahami kebutuhan dan spesifikasi Perangkat Lunak 2. Dapat merancang dan membangun perangkat lunak menggunakan pemrograman berorientasi objek 3. Dapat melakukan analisis sampai dengan mengelola pengembangan Perangkat Lunak
Deskripsi ringkas	Memahami kebutuhan dan spesifikasi Perangkat Lunak. Dapat merancang dan membangun perangkat lunak menggunakan pemrograman berorientasi objek. Dapat melakukan analisis sampai dengan mengelola pengembangan Perangkat Lunak
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Ghezzi. C. Et.al, Fundamentals of Software Engineering 2/e, Prentice-Hall,2003, 2. Budgen, D.,Software Design 2/e, Addison Wesley, 2002, 3. Stiller,E. Dan Leblanc, C., Project-Based Software Engineering, Addison Wesley, 2002,

Mata Kuliah	Pemrograman Visual
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-206
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa menguasai pemrogramanGUI yang digunakan dalam perkuliahan
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan event handling dan property dari objek visual yang ada pada pemrograman-GUI yang digunakan dalam perkuliahan</li> <li>2. Mampu membuat program sederhana berbasis desktop dengan menerapkan konsep pemrograman</li> <li>3. Mampu membuat program-database sederhana dengan menerapkan konsep pemrograman</li> </ol>
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar memahami konsep pemrograman secara visual yang merupakan salah satu metode pengembangan program secara cepat (terutama GUI).
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deitel, 2003.Java How to Program, Pearson Education Internation</li> <li>2. Breadley Julia Case, Anita C.Millspaugh. 2008, Advance programming using visual basic 2008, McGraw-Hill</li> </ol>

Mata Kuliah	Pemrograman Berorientasi Objek
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-208
Prasyarat	DIK-108
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa bias membuat program menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep pemrograman berorientasi objek</li> <li>2. Dapat menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek dalam membuat aplikasi sederhana</li> </ol>
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar mampu memahami konsep pemrograman berorientasi objek.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	

Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Microsoft corporation, Programmer's Guides Microsoft visual C++ Version (Professional Edition), Microsoft Corporation, 1997.</li> <li>2. Oleg Yaroshenko, the Beginner's guide to C++, Wrox Press Inc, 1995.</li> <li>3. Bjarne Stroustrup, The C++ Programming Language, Addison-Wesley Pub Co, 1997.</li> <li>4. David Flanigan, Java in a Nutshell: a Desktop Quick Reference, O'Reilly, 2<sup>nd</sup> edition, 1997.</li> <li>5. Walter Savith, Java: an Introduction to Computer Science and Programming, Prentice Hall, USA, 1999.</li> </ol>
------------	--

Mata Kuliah	Pengantar Teknologi Nirkabel
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-210
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengkonfigurasi jaringan nirkabel
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan mampu memahami cara kerja jaringan nirkabel, bisa mengkonfigurasi jaringan nirkabel, bisa memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada pada jaringan nirkabel dan mengetahui perkembangan jaringan nirkabel terkini.
Deskripsi ringkas	Pengenalan umum jaringan nirkabel, standar-standarnya, jenis-jenis jaringan nirkabel, konfigurasi jaringan nirkabel dan penjelasan teknologi terkini jaringan wireless
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. W. Stallings, <i>Wireless Communications and Networks</i>, Prentice Hall, 2004.</li> <li>2. W. Stallings, <i>Data and Computer Communications</i>, 7<sup>th</sup> ed, Prentice Hall, 2004.</li> </ol>

Mata Kuliah	Kewirausahaan
SKS	2 (2-0)
Kode	MPA-202
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mengetahui bagaimana membuat dan membuka peluang usaha terkait teknologi informasi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat menghargai profesi wirausaha dan menumbuhkembangkan jiwa wirausaha, khususnya yang terkait dengan bidang Manajemen Informatika.

Deskripsi ringkas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan definisi kewirausahaan</li> <li>2. Mampu menjelaskan karakter kewirausahaan</li> <li>3. Mampu menerapkan sikap dan perilaku sebagai seorang wirausahaan ke semua profesi yang dia geluti</li> <li>4. Mampu membuat strategic business plan dan strategic marketing plan</li> </ol>
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daft, Richard, Manajemen, Salemba 4, 2006</li> <li>2. Modul Kewirausahaan, Avin Fadilla Helmi, Fakultas Psikologi UGM</li> <li>3. Modul MK Kewirausahaan, Mudrajad Kuntjoro, FE UGM</li> <li>4. Socsarsana. 1996, Pengantar Kewiraswastaan, Jilid III., FTeknobert, IPB.</li> </ol>

Mata Kuliah	Penulisan Karya Ilmiah
SKS	2 (2-0)
Kode	DIK-311
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu menulis karya ilmiah sesuai buku panduan penulisan karya ilmiah
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah selesai mengikuti Mata Kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan dan mampu menjelaskan tentang pengertian dan fungsi karya ilmiah, tahap penyusunan karya ilmiah, sistematika skripsi, sistematika artikel, makalah, dan laporan penelitian, teknik penulisan karya ilmiah, penyajian, cara merujuk dan cara menulis daftar rujukan serta penulisan tabel, penyajian gambar, grafik dan pembuatan skema.
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa teknik-teknik penulisan karya ilmiah secara baik dan benar. Topik utama yang dipilih sebagai topik utama karya ilmiah berkaitan dengan teknologi informasi, komunikasi dan komputer.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Borg, Walter R. and Gall Meredith D. (1989). Educational Research . Longman: New York &amp; London</li> <li>2. Bambang Dwiloka dan Rati Riana (2005). Teknik Menulis Karya Ilmiah. Jakarta: Rineka Cipta.</li> <li>3. Djuharie, O Setiawan. (2001) Pedoman Penulisan Skripsi Tesis dan Disertasi. Bandung:</li> <li>4. Indriati, Eti. (2006). Menulis Karya Ilmiah. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.</li> <li>5. Subagyo, Andreas B. (2004). Pengantar Riset Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Yayasan Kalam Hidup</li> <li>6. Universitas Pendidikan Indonesia. (2005). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Bandung:UPI Bandung.</li> </ol>

Mata Kuliah	E-commerce
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-301
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu merancang dan membuat aplikasi berbasis e-commerce
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa mampu merancang system e-commerce, menguasai framework, dan logika bisnis online
Deskripsi ringkas	Materi E-Commerce meliputi pengertian e-Commerce, framework, jenis & tipe e-Commerce, strategi periklanan, sistem pembayaran, konektivitas, Web dan Bahasa script, Value chain, CRM, supply chain, keamanan dan aspek hukum
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wahana komputer, 2006, Apa dan Bagaimana E-commerce, Penerbit Andi.</li> <li>2. Hauser, Tobias. 2005, Mastering Mambo e-commerce, template, module development, SEO, security and performance. Pack Publishing</li> </ol>

Mata Kuliah	Database Berbasis Web
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-303
Prasyarat	DIK-106
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengimplementasikan database berbasis web
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan dapat merancang dan membangun database berbasis Web
Deskripsi ringkas	Mata kuliah ini membahas tentang skriping PHP, koneksi MySQL dan PHP dan pengenalan Web Framework
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L. Atkinson, Core PHP Programming, 3rd edition, Prentice Hall, 2003.</li> <li>2. J. Castagnetto, H. Rawat, S. Schumann, C. Scollo, dan D. Veliath, Professional PHP Programming, Wrox Press Ltd, 1999.</li> <li>3. A. Wyke, J.D. Gilliam, C. Ting, Pure JavaScript, Sams Publishing, 1999.</li> </ol>

Mata Kuliah	Sekuriti Komputer dan Jaringan
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-305
Prasyarat	DIK-203

Capaian Pembelajaran Prodi	Mamsiswa mampu melakukan <i>preventing</i> terhadap komputer dan jaringan komputer
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan prinsip umum keamanan jaringan komputer beserta ancaman-ancamannya dan cara penanganannya
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar memahami aspek keamanan, proteksi serta perlindungan terhadap sistem komputer. Menjelaskan perlunya kebutuhan akan sekuriti komputer dan bagaimana sekuriti dilakukan terhadap sistem komputer.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. John Caroll, Computer Security, California Security Word Publishing Co., Inc, 1979.</li> <li>2. Hansen, Job Description on Data Processing NCC, London, 1977.</li> <li>3. Mixon, Handbook of Data Processing ADIKnistration Operations and Procedures, New York, 1976.</li> </ol>

Mata Kuliah	Etika Profesi dan Interpersonal Skill
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-307
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Memahami kandungan dalam undang-undang ITE
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mampu berkomunikasi, beradaptasi dalam lingkungan baru, dan membangun hubungan interpersonal, mampu menerapkan prinsip-prinsip komunikasi efektif dan mampu bekerja dalam tim dan memahami kandungan dalam undang-undang ITE.
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar memahami etika, etika komputer, profesi dan profesionalisme
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reynold, George W. Ethics in Information Technology. 3rd Edition. Course Technology.</li> <li>2. Surajiyo. 2005. Ilmu Filsafat Suatu Pengantar. Jakarta. Bumi Aksara.</li> <li>3. Isnanto, R. R. 2009. Buku Ajar Etika Profesi. Semarang. Universitas Diponegoro</li> <li>4. UU Hak Cipta, UU Paten, UU ITE dan UU Ketenagakerjaan.</li> <li>5. Fleddermann, Charles B, 2006, Etika Enjiniring, edisi kedua, Penerbit Erlangga.</li> <li>6. Martin, Mike W dan Schinzinger, Roland, 1997, Ethnics in Engineering, Mc Graw Hill, Singapore.</li> <li>7. Ramli, Ahmad M, 2006, Cyber Law &amp; Haki Dalam Sistem Hukum di Indonesia, PT Refika Aditama Bandung</li> </ol>

	8. Suparni Niniek, 2009, Cyberspace Problematika & Antisipasi Penganturannya, PT Sinar Grafika Jakarta.
--	---

Mata Kuliah	Manajemen Proyek Komputer
SKS	2 (2-0)
Kode	DIK-309
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu menjalankan proyek komputer sesuai tahap-tahap yang harus dijalankan
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat 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. Mampu mengendalikan kegiatan yang dilakukan baik yang sementara atau yang berlangsung dalam waktu terbatas dengan alokasi sumber daya tertentu dan dimaksudkan untuk menghasilkan produk ( <i>deliverable</i> ) yang kriterianya telah digariskan dengan jelas.
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar dapat menganalisa dan merancang anggaran biaya suatu proyek komputer berdasarkan kebutuhan secara efisien.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Clifford F. Gray & Erik W. Larson Project Management, the Managerial Process 4e McGrawHill International Edition 2. Schwalbe, K. 2000 <i>Information Technology Project Management</i> , Course Technology.

Mata Kuliah	Kerja Praktek
SKS	3 (3-0)
Kode	DIK-P02
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat megimplementasikan keilmuannya di dunia kerja
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa dapat berinteraksi di dunia kerja sesuai dengan keilmuan yang dikuasainya
Deskripsi ringkas	Mengajarkan mahasiswa agar mampu melakukan kegiatan kemitraan dengan instansi terkait di luar kampus, mengamati dan mengikuti proses manajemen di suatu instansi, menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk mendukung kegiatan/proses di suatu instansi dan mampu meningkatkan profesionalisme dalam bidangnya.

Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	Dr. Syamsul Rizal., Pedoman Pelaksanaan Kuliah Kerja Profesi, FMIPA, Banda Aceh, 2000.

Mata Kuliah	Proyek Akhir
SKS	4 (4-0)
Kode	DIK-PA4
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu membuat karya ilmiah sesuai buku panduan dan bahasan yang kekinian secara keilmuan
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	
Deskripsi ringkas	Membuat proyek yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai laporan atas hasil pengkajian suatu topik tertentu. Masalah proyek dipilih oleh mahasiswa atas persetujuan dosen pembimbing. Hasil proyek diseminarkan didepan panitia penilai proyek akhir.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	

**PILIHAN SEMESTER GANJIL**

Mata Kuliah	Pemrograman II
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-501
Prasyarat	DIK-108
Capaian Pembelajaran Prodi	Dapat membuat program dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang diajarkan dalam perkuliahan
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	mampu memecahkan masalah dengan algoritma dan menguasai secara mendalam konsep dasar pemrograman menggunakan ANSI/C. Mahasiswa akan memahami cara menerjemahkan masalah ke dalam suatu bentuk solusi menggunakan bahasa pemrograman.
Deskripsi ringkas	Mampu memecahkan masalah dengan algoritma dan menguasai secara mendalam konsep dasar pemrograman menggunakan ANSI/C. Mahasiswa akan memahami cara menerjemahkan masalah ke dalam suatu bentuk solusi menggunakan bahasa pemrograman.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 S.G. Kochan, Programming C, 3rd edition, Sams Publishing, 2005</li> <li>2 Kelly and Pohl, A Book on C, 3rd edition, Benjamin Cummings Publishing Co., 1995</li> <li>3 S.B. Lippman, C++ Primer, Addison Wesley, NY, 1989</li> </ol>

Mata Kuliah	Tipografi
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-503
Prasyarat	DIK-207
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat merancang dan membuat huruf ciptaan sendiri
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa dapat mengetahui, mengerti dan memahami lingkup tipografi dengan baik dan benar sehingga dapat menerapkan prinsip tipografi dalam desain grafis.
Deskripsi ringkas	Setelah mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa dapat mengetahui, mengerti dan memahami lingkup tipografi dengan baik dan benar sehingga dapat menerapkan prinsip tipografi dalam desain grafis.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Sihombing, Danton, Tipografi dalam Desain Grafis, Cetakankedua, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003, ISBNNo. 979-655-956-0.

Mata Kuliah	Data Mining
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-505
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Data Mining
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat memahami <i>data mining</i> dalam aplikasinya pada <i>business intelligence</i> dalam wadah <i>data warehouse</i> . Setelah itu diharapkan mahasiswa mampu merencanakan dan mendesain aplikasi pendukung <i>data mining</i> untuk keperluan suatu studi kasus tertentu.
Deskripsi ringkas	Dapat memahami data mining dalam aplikasinya pada <i>business intelligence</i> dalam wadah <i>data warehouse</i> . Setelah itu diharapkan mahasiswa mampu merencanakan dan mendesain aplikasi pendukung data mining untuk keperluan suatu studi kasus tertentu.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	1. Indrajit, E., Richardus, Membangun e-Government, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002 2. Hackarton, Richard, Minimizing Action distance, The data administration issue, 2003 3. Mewati, Ayub, Proses Data Mining dalam Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer, Jurnal Maranatha, Bandung, 2001

Mata Kuliah	Jaringan Komputer Lanjut
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-507
Prasyarat	DIK-203
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu merancang jaringan komputer dan keamanannya secara optimal
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan mampu mengkonfigurasi routing static dan dynamic, mampu membuat router termasuk firewallnya, mampu membuat file server, mengetahui cara kerja IDS/IPS, mengetahui keamanan E-Mail, Web Services, dan mampu mendesign jaringan
Deskripsi ringkas	Mahasiswa diharapkan mampu mengkonfigurasi routing static dan dynamic, mampu membuat router termasuk firewallnya, mampu membuat file server, mengetahui cara kerja IDS/IPS, mengetahui keamanan E-Mail, Web Services, dan mampu mendesign jaringan.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. BFar, Reza. " Mobile Computing Principles". Cambidge University Press. 2005.</li> <li>2. Mallick, Martyn. John Wiley and Sons. " Mobile and Wireless Design Essentials". 2003.</li> <li>3. Nuraini Silalahi, Layanan Informasi dan Telekomunikasi Mobil Nirkabel, ElexMedia Komputindo, 2002</li> <li>4. William Stallings, Data and Computer Communications 7th Edition</li> <li>5. Todd Lammle, Study Guide, Cisco Certified Network Assosiate, 5th Edition</li> </ol>

Mata Kuliah	Pemograman Mobile
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-509
Prasyarat	DIK-108
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman berbasis android
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menempuh mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat membuat aplikasi mobile sederhana
Deskripsi ringkas	Matakuliah ini membahas mengenai dasar-dasar pemrograman mobile, penyimpanan data pada aplikasi mobile.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wahana komputer, 2013, Step by Step Menjadi Programmer Android, Penerbit Andi.</li> </ol>

	2. Mark L.Murphy.2011,Android Programming Tutorials, Ommons Ware
--	--

Mata Kuliah	Teknik Animasi
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-511
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat membuat perangkat lunak game edukatif
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Pemahaman konsep animasi dan penggunaan software animasi dapat diimplementasikan dalam pembuatan presentasi, pembuatan iklan dan pembuatan software game (permainan).
Deskripsi ringkas	Pemahaman konsep animasi dan penggunaan software animasi dapat diimplementasikan dalam pembuatan presentasi, pembuatan iklan dan pembuatan software game (permainan).
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew, Fundamentals of Multimedia, Prentice-Hall, 2003..</li> <li>2. K. Sayood, Introduction to Data Compression, Morgan-Kaufman, 2000.</li> <li>3. Vaughan, Tay, Multimedia Making it Work, 6 th Edition. McGraw-Hill,</li> <li>4. Nilwan, Agustinus, 1998. Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4". Elex Media Komputindo, Jakarta.</li> <li>5. Nugraha, Andi Taru, 2011. Pemograman Games dengan Java dan GTGE. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>6. Nugraha, Andi taru, 2012. Konsep dan Pembangunan GUI pada Game. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>7. Nugraha, Andi taru, 2012. Pemograman Games berbasis Web dg HTML5 &amp; Java Script. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>8. Eko Kurniawan, 2014. Pemograman GUI menggunakan Java &amp; NetBean. Script, Bandung.</li> </ol>

Mata Kuliah	Komputasi Numerik
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-513
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu menerapkan perhitungan numerik secara tepat dalam bahasa pemrograman
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mampu menganalisis perhitungan numerik dan mengimplementasikannya menggunakan bahasa pemrograman

Deskripsi ringkas	Mengajar mahasiswa agar mampu menganalisis perhitungan numerik dan dapat menerapkannya ke dalam sebuah kode bahasa pemrograman yang ditentukan.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. King, Introduction to Numerical Computation, McGraw Hill, 1984.</li> <li>2. Atkinson, Elementary Numerical Analysis, John Wiley, 1985.</li> <li>3. Capra, Canale, Numerical Method for Engineering, McGraw Hill, 1985.</li> </ol>

Mata Kuliah	Pengantar Digital
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-519
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Memahami cara kerja rangkaian digital
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa mengetahui perbandingan rangkaian digital dan analog
Deskripsi ringkas	Memberikan pengetahuan analisis dan sintesis rangkaian digital serta menerapkan teori-teori kedalam rangkaian.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Malvino, Albert, Digital Principles and Application, McGraw-Hill, 1986.</li> <li>2. Mano, M. Morris, Computer System Architecture, Prentice-Hall, 1982.</li> <li>3. William Stallings, Computer Organization and Architecture, Prantice-Hall, New Jersey, 1996</li> </ol>

**PILIHAN SEMESTER GENAP**

Mata Kuliah	Pemrograman Berbasis Web
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-502
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman berbasis web
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar Web dan HTML</li> <li>2. dapat mengetahui dan memahami CSS</li> <li>3. dapat mengetahui dan memahami CGI</li> <li>4. dapat mengetahui dan memahami Java Applets</li> </ol>

Deskripsi ringkas	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar Web dan HTML, CSS, CGI, Java Applets.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebesta, R.W., Programming the World Wide Web, Addison Wesley, 2002</li> <li>2. Hall, M., Core Web Programming, Prentice Hall, 1998</li> <li>3. Deitel, H.M. et.al., XML How To Program 2/e, Prentice Hall, 2002</li> <li>4. Bradley, N., The XML Companion 2/e, Addison-Wesley, 2000</li> <li>5. Bradley, N., The XML Companion, Addison-Wesley, 2000</li> <li>6. Staab, Steffen, Semantic Web and Peer to Peer, Springer-Verlag, Berlin, 2006</li> <li>7. <a href="http://php.net">http://php.net</a></li> <li>8. <a href="http://mysql.com">http://mysql.com</a></li> <li>9. <a href="http://w3c.org">http://w3c.org</a></li> <li>10. <a href="http://www.press.umich.edu">http://www.press.umich.edu</a></li> </ol>

Mata Kuliah	Manajemen Konten Web
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-504
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu memanajemen konten web
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat memahami konsep dan teknologi pengembangan web serta menerapkannya dalam suatu kasus pengembangan sistem web
Deskripsi ringkas	Dapat memahami konsep dan teknologi pengembangan web serta menerapkannya dalam suatu kasus pengembangan sistem web.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. R. Sedgewick, Algorithms in C, 3rd edition, Addison Wesley, USA, 1998</li> <li>2. Kelly &amp; Ira P., A Book on C: Programming in C, 3rd edition, The Benjamin/Cummings Publishing Co., California, 1995</li> <li>3. Mitchell Wait &amp; Robert Lafore, Data Structures &amp; Algorithm in Java, Waite Group Press, 1998</li> </ol>

Mata Kuliah	Kriptografi
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-506
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat menterjemahkan algoritma-algoritma kriptografi kedalam bahasa pemrograman

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Dapat menjelaskan dan mengimplementasikan konsep kriptografi dalam menyelesaikan, menganalisis masalah, dan dapat menjelaskan aplikasi kriptografi dalam keamanan komputer dan jaringan.
Deskripsi ringkas	Dapat menjelaskan dan mengimplementasikan konsep kriptografi dalam menyelesaikan, menganalisis masalah, dan dapat menjelaskan aplikasi kriptografi dalam keamanan komputer dan jaringan.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menezes, A.J., P.C. van Oorschot, and S.A. Vanstone. Handbook of Applied Cryptography, CRC Press, Boca Raton, Florida, 1996.</li> <li>2. Pfleeger, C.P., Security in Computing, 2nd ed., Prentice-Hall International, Inc., New Jersey, 1997</li> <li>3. Schneider, B. Applied Cryptography, John Wiley &amp; Sons, New York, 1994.</li> </ol>

Mata Kuliah	Sistem Informasi Akuntansi
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-508
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan aplikasi system informasi akuntansi
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa dapat memahami SIA, peran SIA dalam rantai nilai, serta peran SIA dalam pengambilan keputusan.
Deskripsi ringkas	Mahasiswa dapat memahami SIA, peran SIA dalam rantai nilai, serta peran SIA dalam pengambilan keputusan.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deny Arnos Kwary dan Dewi Fitriyani, 2006: <u>Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 9, Buku 1</u>, Salemba Empat, Jakarta ( terjemahan : Marshall B.Romney and Paul John Steinbart, 2003: <u>Accounting Information System, 9<sup>th</sup> edition</u>, Prentice-Hall, Inc, New Jersey )</li> <li>2. Marshall B.Romney and Paul John Steinbart, 2003: <u>Accounting Information System, 9<sup>th</sup> edition</u>, Prentice-Hall, Inc, New Jersey</li> <li>3. Amir Abadi Yusuf, Rudi M. Tumbunan, 2003 : (Penterjemah : <u>Sistem Informasi Akuntansi</u>, Jilid 1,Edisi Indonesia, Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta )</li> </ol>

Mata Kuliah	Pemrograman Games
SKS	3 (1-2)
Kode	DIK-510
Prasyarat	-

Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa mampu membuat game permainan edukatif
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Setelah menyelesaikan matakuliah ini, diharapkan mahasiswa akan mampu mengembangkan pemahaman dan apresiasi untuk pembuatan aplikasi game, animasi dan multimedia, sehingga dapat berkreasi lebih lanjut. Diantaranya: 1. Pemahaman mendasar tentang pemrograman visual sebagai dasar perancangan permainan dan animasi komputer. 2. Perancangan beberapa permainan dasar sebagai pengembangan kemampuan logika mahasiswa menuangkan ke dalam algoritma pemrograman. 3. Pengantar pada dasar animasi komputer yang meliputi simulasi baik grafis, suara maupun video.
Deskripsi ringkas	Setelah menyelesaikan matakuliah ini, diharapkan mahasiswa akan mampu mengembangkan pemahaman dan apresiasi untuk pembuatan aplikasi game, animasi dan multimedia, sehingga dapat berkreasi lebih lanjut.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilwan, Agustinus, 1998. Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4". Elex Media Komputindo, Jakarta.</li> <li>2. Nugraha, Andi Taru, 2011. Pemograman Games dengan Java dan GTGE. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>3. Nugraha, Andi taru, 2012. Konsep dan Pembangunan GUI pada Game. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>4. Nugraha, Andi taru, 2012. Pemograman Games berbasis Web dg HTML5 &amp; Java Script. Andi Publisher, Yogyakarta.</li> <li>5. Eko Kurniawan, 2014. Pemograman GUI menggunakan Java &amp; NetBean. Script, Bandung.</li> </ol>

Mata Kuliah	Komputasi Mobile
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-512
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat menerapkan teknologi cloud computing
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep dari komputasi mobile, mengenal perkembangan teknologi mobile dan aplikasinya dan mampu mengimplementasikan konsep komputasi mobile
Deskripsi ringkas	Mahasiswa diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep dari komputasi mobile, mengenal perkembangan teknologi mobile dan aplikasinya dan mampu mengimplementasikan konsep komputasi mobile.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	

Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. BFar, Reza. " Mobile Computing Principles". Cambridge University Press. 2005.</li> <li>2. Mallick, Martyn. John Wiley and Sons. " Mobile and Wireless Design Essentials". 2003.</li> <li>3. Nuraini Silalahi, Layanan Informasi dan Telekomunikasi Mobil Nirkabel, ElexMedia Komputindo, 2002</li> </ol>
------------	--

Mata Kuliah	Matematika Terapan
SKS	3 (2-1)
Kode	DIK-522
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran Prodi	Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus-kasus secara logis menggunakan bahasa pemrograman.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Mahasiswa mampu menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan nyata.
Deskripsi ringkas	Agar mahasiswa dapat memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul pada bidang yang memanfaatkan model matematika.
Mata Kuliah terkait pada semester berikutnya	
Buku Acuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Purcell &amp; Varberg, Kalkulus dan Geometri Analitis, Edisi ke-5, Erlangga, 1995.</li> <li>2. Leithold, Kalkulus dan Ilmu Ukur Analitis, Edisi ke-5, Erlangga, 1988.</li> <li>3. Kreyszig, Advanced Engineering Mathematics, 6<sup>th</sup> Edition, John Wiley &amp; Sons, New York, 1988.</li> <li>4. Boyce &amp; Di Prima, Elementary Differential Equations and Boundary Value Problems, 5<sup>th</sup> Edition, John Wiley &amp; Sons, 1992.</li> </ol>

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pencapaian suatu tujuan pendidikan tentunya tidak dapat terlepas dari aplikasi dan evaluasi yang dilakukan, baik jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Penyusunan revisi kurikulum ini tentunya merupakan sebagai dasar untuk mencapai visi dan misi Program Studi DIII Manajemen Informatika. Kami menyadari walaupun kurikulum ini disusun oleh tim penyusun yang melibatkan Dosen, Mahasiswa, Alumni, Stakeholder dan referensi-referensi dari asosiasi tentunya peran serta seluruh komponen kampus sangat diperlukan sehingga penggalan potensi yang ada dapat dilakukan secara maksimal. Semoga Allah SWT, dapat memberikan kemudahan kepada kita untuk dapat terus mengembangkan dan menyempurnakan Kurikulum Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA USK.

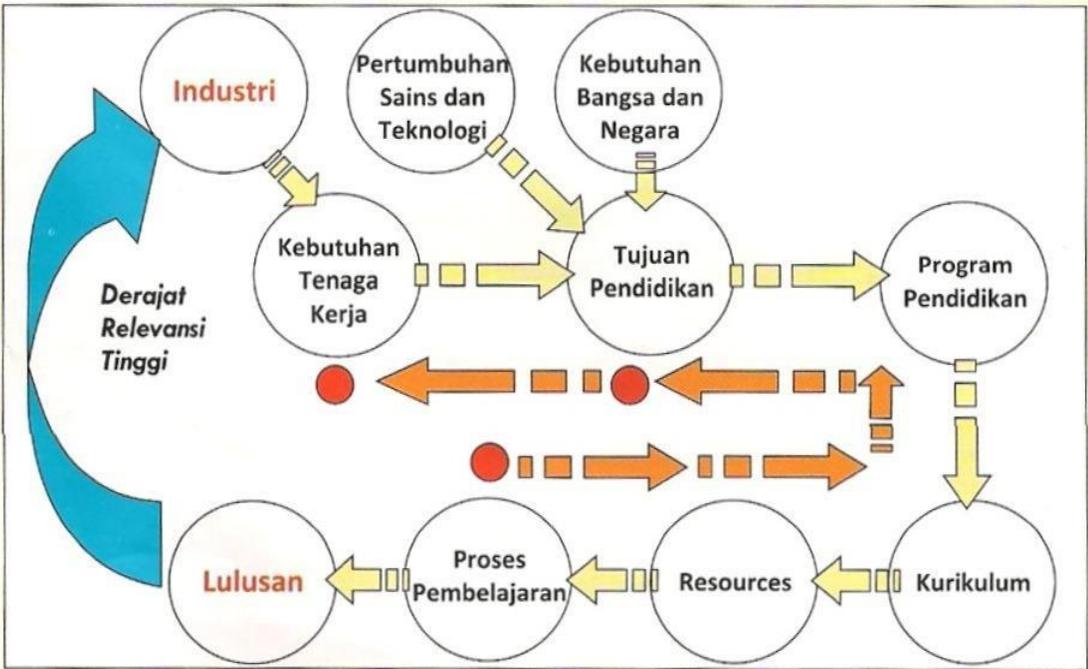
## DAFTAR PUSTAKA

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi.
4. Peraturan Menteri Riset dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI).
5. Tim Kurikulum USK. 2020. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum. Banda Aceh.
6. Tim Panduan Akademik. 2016. Panduan Akademik Program Diploma, Sarjana, Profesi, Magister/Spesialis dan Doktor/SubSpesialis.

Lampiran 1. Daftar Dosen Tetap Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA USK

No.	Nama Dosen Tetap	NIP	Jabatan Akademik	Bidang Keahlian untuk Setiap Jenjang Pendidikan
-1	-2	-3	-4	-5
1	Rasudin, M.Info Tech	197410011999031001	Lektor Kepala	Matematika Ilmu Komputer
2	Juwita, M.Kom	198104182008122001	Lektor	Teknik Kimia Ilmu Komputer
3	Muslim, M.Info Tech	197311181999031001	Lektor	Matematika Teknologi Informasi
4	Muhd. Iqbal, M.Kom	197705082003121003	Lektor	Matematika Ilmu Komputer
5	Junidar, M.Kom	197806102006042001	Lektor	Matematika Ilmu Komputer
6	Zulfan, M,Sc	198606022015041003	Lektor	Matematika Ilmu Komputer
7	Kikye Martiwi Sukiakhy, ST., M.Kom	198605202019032009	Tenaga Pengajar	Teknik Informatika

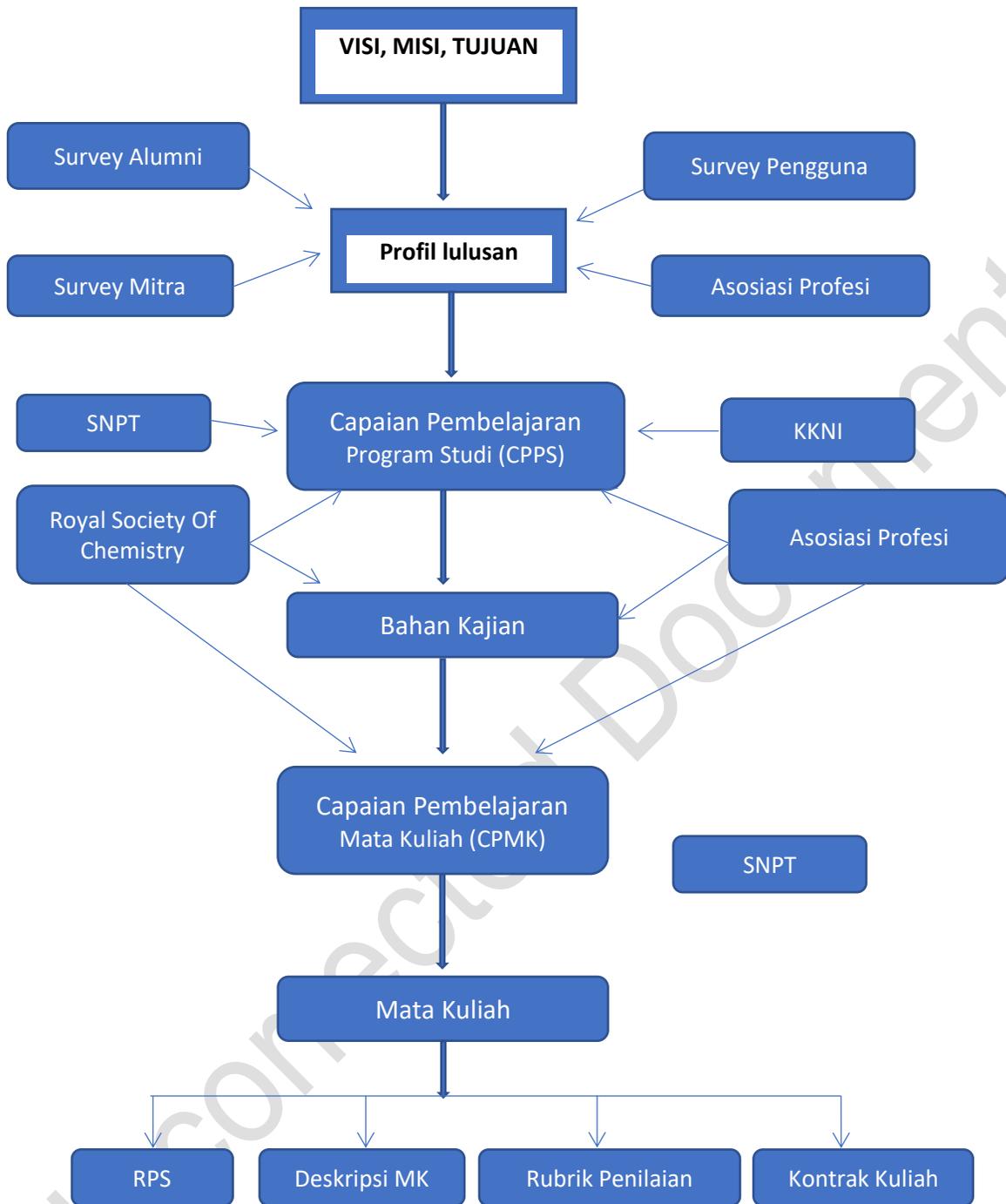
Lampiran. Diagram Alir Mata Kuliah



Gambar 1. Siklus Pengembangan Kurikulum

Uncorrected

**Skema Evaluasi Kurikulum Program Studi**



## Lampiran Instrumen evaluasi kurikulum

Kurikulum selalu dievaluasi secara berkala untuk mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan iptek. Beberapa aspek dalam kurikulum harus dilakukan monitoring (Monev) dan evaluasi. Beberapa kelengkapan kurikulum untuk bahan Monev seperti berikut:

1. Struktur kurikulum mencerminkan visi dan misi PS  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
2. Struktur kurikulum memperlihatkan identitas PS  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
3. Penetapan profil didasarkan hasil survey alumni, pengguna lulusan, mitra dan asosiasi PS sejenis  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
4. Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS) ditetapkan dan disusun berdasarkan KKNI, SNPT dan masukan asosiasi profesi dan sesuai profil lulusan.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
5. Bahan Kajian (BK) ditetapkan dan disusun berdasarkan masukan asosiasi profesi.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
6. Bahan Kajian memiliki keterkaitan dengan CPPS.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
7. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ditetapkan dan disusun berdasarkan masukan asosiasi profesi.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
8. CPMK memiliki keterkaitan dengan bahan kajian.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
9. Matakuliah ditetapkan dan disusun berdasarkan CPMK  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
10. Struktur mata kuliah disusun berdasarkan urutan capaian kompetensi.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
11. Beban SKS dalam satu semester adalah wajar  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
12. Setiap MK memiliki, RPS, kontrak kuliah, deskripsi MK dan rubrik penilaian.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
13. Struktur kurikulum memiliki ekivalensi MK  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju
14. Setiap perubahan kurikulum melibatkan dosen, alumni, pengguna lulusan, mitra, asosiasi profesi.  
 sangat setuju    setuju    kurang setuju    sangat kurang setuju

Matriks keterkaitan Profil Lulusan dengan CPPS

Capaian Pembelajaran	Profil Lulusan		
	Arsitek Teknologi Informasi dalam Jaringan Komputer dan Keamanannya	Developer Sistem Informasi dan Perangkat Lunak	Developer Desain Grafis dan Multimedia
S1	√	√	√
S2	√	√	√
S3	√	√	√
S4	√	√	√
S5	√	√	√
S6	√	√	√
S7	√	√	√
KU1	√	√	√
KU2	√	√	√
KU3	√	√	√
KU4	√	√	√
KU5	√	√	√
KU6	√	√	√
KU7	√	√	√
KU8	√	√	√
KU9	√	√	√
KK1	√	√	√
KK2	√		
KK3		√	
KK4			√
PP1	√	√	√
PP2	√	√	√





Matriks Bahan Kajian dan Capaian Pembelajaran

CPL	BK1	BK2	BK3	BK4	BK5	BK6	BK7	BK8	BK9	BK10
S1	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill		Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan							Bahasa Inggris; Kuliah Kerja Praktek
S2	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill									
S3	Etika Profesi dan Interpersonal Skill									Kuliah Kerja Praktek
S4	Pendidikan Agama; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;									Kuliah Kerja Praktek
S5	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Pengantar Teknologi Informasi; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Sistem Operasi; Komunikasi Data	Proyek Perangkat Lunak; Sistem Operasi; Komunikasi Data; Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Database; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Bahasa Inggris; Bahasa Inggris Lanjut; Kewirausahaan; Penulisan Karya Ilmiah; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
S6										Kewirausahaan; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

S7	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill									Kewirausahaan; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
KU1		Logika dan Algoritma; Komputasi Numerik;	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;				Database; Database Berbasis Web		
KU2	Pendidikan Agama; Bahasa Indonesia; Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Pengantar Teknologi Informasi; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Sistem Operasi; Komunikasi Data	Proyek Perangkat Lunak; Sistem Operasi; Komunikasi Data; Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen content web	Database; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Bahasa Inggris; Bahasa Inggris Lanjut; Kewirausahaan; Penulisan Karya Ilmiah; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
KU3										Penulisan Karya Ilmiah;; Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

KU4			Pemrograman I; Pemrograman II	Kecerdasan Buatan; Data Mining				Database Berbasis Web		Proyek Akhir
KU5					Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Sistem Paralel dan Terdistribusi;			Kewirausahaan
KU6					Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Sistem Paralel dan Terdistribusi;			
KU7		Statistika Komputasi; Matematika Dasar; Matematika Terapan	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web		Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan;	DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
KU8	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	Statistika Komputasi; Matematika Dasar; Matematika Terapan	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer;	Komunikasi Data	Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan;	DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;

			Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia		Manajemen Content Web					
KU9		Pengantar Teknologi Informasi; Pengantar Teknologi Nirkabel; Logika dan Algoritma; Statistika Komputasi; Komputasi Numerik; Pengantar Digital	Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek; Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Kecerdasan Buatan; Data Mining	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen Proyek Komputer; Manajemen Content Web			DataBase; Database Berbasis Web; Sistem Informasi	Sistem Informasi Geografis;	Kuliah Kerja Praktek; Proyek Akhir;
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
P1			Pemrograman I, Pemrograman II, Struktur Data; Logika dan Algoritma	Kecerdasan Buatan; Data Mining						Proyek Akhir
P2		Logika dan Algoritma				Sistem Operasi; Komunikasi Data	Jaringan Komputer; Sistem Paralel dan Terdistribusi; Kriptografi; Sekuriti Komputer dan Jaringan			Tigas Akhir
P3		Logika dan Algoritma		Pemrograman I; Pemrograman II; Pemrograman Berorientasi Objek;	Proyek Perangkat Lunak; Manajemen			Database, Database Berbasis Web		Kuliah Kerja Peaktek

				Struktur Data; Pemrograman Berbasis Web; Pemrograman Visual; Pemrograman Mobile; Pemrograman Multimedia	Proyek Komputer; Database;					
P4					Pengantar Multimedia; Desain Grafis; Data Mining; Teknik Animasi; Kecerdasan Buatan; Pemrograman Multimedia					
<b>CPL</b>	<b>BK1</b>	<b>BK2</b>	<b>BK3</b>	<b>BK4</b>	<b>BK5</b>	<b>BK6</b>	<b>BK7</b>	<b>BK8</b>	<b>BK9</b>	<b>BK10</b>
KK1			Pemrograman I; Pemrograman Visual; Pemrograman Berorientasi Objek; Pemrograman Berbasis Web	Pengantar Multimedia; Teknik Animasi; Tifografi	Sistem Operasi; Sistem Informasi; Database; E-Commerce; Digital Marketing; Sistem Informasi Geografis; Manajemen Content Web; Database Berbasis Web	Sekuriti Komputer dan Jaringan	Komunikasi Data; Jaringan Komputer; Sekuriti Komputer dan Jaringan			
KK2										Kuliah Kerja Praktik; Proyek Akhir
KK3							E-Commerce, Digital Marketing, Database			

							Berbasis Web; Manajemen Proyek Komputer		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

Uncorrected Document

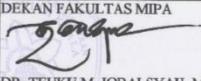
**Daftar Ekuivalensi Mata Kuliah**

KURIKULIM 2016			KURIKULIM 2021		
Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS	Kode	Mata Kuliah Wajib	SKS
DIK 103	Statistika Komputasi	3 (2-1)	DIK 111	Statistika Komputasi	3 (1-2)
DIK 104	Pengantar Multimedia	3 (2-1)	DIK 114	Pengantar Multimedia	3 (1-2)
DIK 106	Database	3 (2-1)	DIK 116	Database	3 (1-2)
DIK 110	Komunikasi Data	3 (2-1)	DIK 118	Komunikasi Data	3 (1-2)
DIK 209	Struktur Data	3 (2-1)	DIK 213	Struktur Data	3 (1-2)
DIK 107	Pengantar Teknologi Informasi	3 (2-1)	DIK 113	Pengantar Teknologi Informasi	3 (1-2)
DIK 307	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	3 (2-1)	DIK 117	Etika Profesi dan Interpersonal Skill	2 (2-0)
DIK 301	E-Commerce	3 (1-2)	DIK 211	E-Commerce	3 (1-2)
MPA202	Kewirausahaan	2 (2-0)	MPA P03	Kewirausahaan	2 (2-0)
DIK 303	Database Berbasis Web	3 (1-2)	DIK 216	Database Berbasis Web	3 (1-2)
DIK 305	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3 (1-2)	DIK 212	Sekuriti Komputer dan Jaringan	3 (1-2)
DIK 202	Sistem Informasi	3 (1-2)	DIK 215	Sistem Informasi	3 (1-2)
DIK 210	Pengantar Teknologi Nirkabel	3 (1-2)	DIK 120	Pengantar Teknologi Nirkabel	3 (1-2)
DIK 011	Penulisan Karya Ilmiah	2 (2-0)	DIK 210	Penulisan Karya Ilmiah	2 (2-0)
DIK 309	Manajemen Proyek Komputer	2 (2-0)	DIK 214	Manajemen Proyek Komputer	2 (1-1)
DIK P04	Kerja Praktek	3 (3-0)	MPA P04	Kerja Praktek	3 (0-3)
DIK 105	Fisika & Elektronika Dasar	3 (2-1)			
DIK 109	Pengantar Akuntansi	2 (2-0)			
			DIK 302	Digital Marketing	3 (1-2)
			DIK 115	Videography	3 (1-2)
			MPA P07	Magang Industri A	17 (0-17)
			MPA P08	Magang Industri B	11 (0-11)
			MPA P09	Magang Industri C	5 (0-5)
			MPA P05	Praktik Wirausaha	18 (0-18)

Lampiran SK Kurikulum

 <b>FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM</b> <b>UNIVERSITAS SYIAH KUALA</b>	NOMOR	33/UN11.1.28/KU-SOP/2021
	TANGGAL PEMBUATAN	10 Juni 2021
	TANGGAL REVISI	
	TANGGAL EFEKTIF	
	DISAHKAN OLEH	DEKAN FAKULTAS MIPA  DR. TEUKU M. IQBALSYAH, M.SC NIP 197110101997031003
	NAMA SOP	KONVERSI MATA KULIAH
<b>DASAR HUKUM</b>	<b>KUALIFIKASI PELAKSANA</b>	
1. Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen 2. Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan 4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 50 Tahun 2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi 5. Permenristekdikti No.48 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Syiah Kuala 6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No.44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia No. 35 Tahun 2012 Tentang Pedoman Penyusunan Standar Operasional Prosecur Administrasi Pemerintahan 8. SK Rektor Universitas Syiah Kuala No.1011 Tahun 2016 tentang Penetapan Panduan Akademik Universitas Syiah Kuala Tahun 2016	1. Memahami panduan kurikulum 2. Menguasai penggunaan aplikasi browser internet.	
<b>KETERKAITAN</b>	<b>PERALATAN</b>	
	1. Komputer/Laptop 2. Jaringan Internet 3. Aplikasi Paperless Office 4. Panduan Kurikulum	
<b>PERINGATAN</b>	<b>PENCATATAN DAN PENDATAAN</b>	
	Disimpan sebagai data elektronik dan manual	

No	Uraian Kegiatan	Pelaksana				Mutu Baku			Keterangan
		Rektor	Dekan	Prodi	Fakultas	Kelengkapan	Waktu	Output	
1	Rektor membuat surat kepada Dekan terkait perubahan kurikulum	○				Surat/dokumen pendukung	≤ 1 hari	Hardcopy	Disposisi melalui plo
2	Dekan menyampaikan surat dari Rektor tersebut ke Ketua Program Studi		□			Surat/dokumen pendukung	5 Menit	Hardcopy	Disposisi melalui plo
3	Ketua Prodi membuat rapat panitia penyusunan perubahan kurikulum			□		Surat/dokumen pendukung	≤ 1 hari	Hardcopy	
4	Ketua Prodi mengusulkan nama-nama panitia penyusunan perubahan kurikulum ke Fakultas				□	Surat/dokumen pendukung, - Komputer - Printer/Scanner - Jaringan akses ke server PLO	5 Menit	Softcopy	Disposisi melalui plo
5	Fakultas memproses usulan Panitia Penyusunan Perubahan Kurikulum dari setiap Program Studi untuk ditanda tangani Dekan		□			- Komputer - Printer/Scanner - Jaringan akses ke server PLO	15 Menit	Softcopy	
6	Dekan menandatangani usulan Panitia Penyusunan Perubahan Kurikulum untuk diusulkan ke Rektor		□			- Komputer - Printer/Scanner - Jaringan akses ke server PLO	3 Menit	Softcopy dan Hardcopy	Disposisi melalui plo
7	Rektor menerbitkan SK Panitia Penyusunan Perubahan Kurikulum	○					≤ 5 hari	Hardcopy	Disposisi melalui plo

 <p>FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SYIAH KUALA</p>	NOMOR	33/JN11.1.28/KU-SOP/2021
	TANGGAL PEMBUATAN	10 Juni 2021
	TANGGAL REVISI	
	TANGGAL EFEKTIF	
	DISAHKAN OLEH	 DEKAN FAKULTAS MIPA DR. TEUKU M. IQBALSYAH, M.SC NIP. 197110101997031003
DASAR HUKUM		NAMA SOP
1. Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen 2. Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan 4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 50 Tahun 2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi 5. Permenristekdikti No.48 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Syiah Kuala 6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No.44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia No. 35 Tahun 2012 Tentang Pedoman Penyusunan Standar Operasional Prosecur Administrasi Pemerintahan 8. SK Rektor Universitas Syiah Kuala No.1011 Tahun 2016 tentang Penetapan Panduan Akademik Universitas Syiah Kuala Tahun 2016		KUALIFIKASI PELAKSANA
KETERKAITAN		PERALATAN
PERINGATAN		PENCATATAN DAN PENDATAAN
		Disimpan sebagai data elektronik dan manual

No	Uratan Kegiatan	Pelaksana				Mutu Baku			Keterangan
		Mahasiswa	Program Studi	Dekan/WD I	Subbag.Akademik	Kelengkapan	Waktu	Output	
1	Mahasiswa mengajukan bukti nilai mata kuliah ke Koord.Program Studi untuk di konversi nilai Mata Kuliah	○				KHS/Transkrip Akademik dari PT Mita	≤ 1 hari	Hardcopy	
2	Koord.Program Studi melakukan verifikasi dan validasi kesesuaian CPPS dan CMPK dengan mata kuliah yang tercantum pada Kurikulum Program Studi		□			Cakupan konten mata kuliah dipandang setara berdasarkan dukungan mata kuliah tersebut terhadap pencapaian Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	≤ 2 hari	Hardcopy	
3	Koord.Program Studi mengajukan mata kuliah yang di konversi ke Dekan/WD I		□			Surat Pengantar dan Data Konversi Mata Kuliah	≤ 1 hari	Hardcopy	Disposisi melalui plo
4	Dekan/WD I menyetujui dari meneruskan mata kuliah yang di konversi ke Subbag Akademik				◇	Data Konversi Mata Kuliah	≤ 1 hari	Hardcopy	Disposisi melalui plo
5	Subbag Akademik menginput nilai mata kuliah yang di konversi ke sistem SIAKAD				○	Data Konversi Mata Kuliah	≤ 5 menit	Softcopy	Disposisi melalui plo