



UNIVERSITAS
Dinamika
STIKOM SURABAYA

PEDOMAN ADMINISTRASI AKADEMIK DAN KURIKULUM

TAHUN **2025**
AKADEMIK

D3 SISTEM INFORMASI

KATA PENGANTAR

Buku Pedoman Administrasi Akademik dan Kurikulum Tahun Akademik 2025/2026 ini diterbitkan berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor: 072/KPT-03C/VII/2025 tanggal 21 Agustus 2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.

Buku Pedoman Akademik ini dimaksudkan sebagai pedoman bagi Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait dalam melaksanakan kegiatan akademik sehingga terjalin interaksi yang baik antara Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait, serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan lancar. Oleh karena itu, buku pedoman ini wajib dimiliki dan ketentuan-ketentuannya wajib ditaati oleh sivitas akademika, agar terwujud apa yang kita cita-citakan bersama.

Kami menyadari, bahwa Buku Pedoman ini ditinjau dari sisi konten, konstruk, dan tampilan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun kami nantikan kehadirannya.

Saya atas nama pimpinan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkenan membantu dalam penyusunan dan terbitnya Buku Pedoman ini.

Semoga Buku Pedoman ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 7 Juli 2025
Rektor



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Informasi Umum	
Sejarah Singkat.....	I-1
Visi, Misi dan Tujuan	I-3
Susunan Personalialia	I-4
Surat Keputusan Rektor tentang Peraturan Akademik	II-1
Peraturan Akademik.....	II-3
Surat Keputusan Rektor tentang Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara).....	II-13
Surat Keputusan Rektor tentang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)	II-16
Surat Keputusan Rektor tentang Kewajiban Pembayaran Biaya Pendidikan.....	II-20
Surat Keputusan Rektor tentang Program CUTTING	III-21
Program CUTTING.....	III-3
Surat Keputusan Rektor tentang Program CUTTING RPL.....	III-36
Program CUTTING RPL.....	III-37
Sistem Pendidikan	IV-38
Tata Tertib	V-43
Sarana Internet dan Dinamika <i>Wireless Connection</i>	VI-67
Kurikulum dan Silabus Matakuliah	VII-1

INFORMASI UMUM

1. Sejarah Singkat

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi, dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi kebutuhan tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka untuk **pertama kalinya** di wilayah Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal **30 April 1983** oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Tokoh pendirinya pada saat itu adalah :

1. Laksda. TNI (Purn) Mardiono
2. Ir. Andrian A. T
3. Ir. Handoko Anindyo
4. Dra. Suzana Surojo
5. Dra. Rosy Merianti, Ak

Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya yang bertempat di jalan Ketintang Baru XIV/2. Tanggal 10 Maret 1984 memperoleh Ijin Operasional penyelenggaraan program Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan

nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kopertis Wilayah VII. Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasar surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Berdasar SK Dirjen DIKTI nomor: 45/DIKTI/KEP/1992, status DIII Manajemen Informatika dapat ditingkatkan menjadi DIAKUI.

Waktu berlalu terus, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata 1 dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Dan pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM SURABAYA singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86 yang selanjutnya memperoleh status terdaftar pada tanggal 25 Nopember 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan D III Manajemen Informatika. Di samping itu STIKOM SURABAYA juga melakukan pembangunan gedung Kampus baru di jalan Kutisari 66 yang saat ini menjadi Kampus II STIKOM SURABAYA. Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 11 Desember 1987 oleh Bapak Wahono Gubernur Jawa Timur pada saat itu.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 378/E/O/2014 tanggal 4 September 2014 maka **STIKOM Surabaya** resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan nama **Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**.

Setelah sukses mengibarkan nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, kami tidak berhenti untuk melakukan perubahan menjadi lebih baik, akhirnya pada tanggal **29 Juli 2019** berdasarkan Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 655/KPT//2019 nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya berubah bentuk menjadi **Universitas Dinamika**.

Fakultas dan Program studi yang diselenggarakan oleh Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis :

- Program Studi S1 Manajemen
- Program Studi S1 Akuntansi

Fakultas Teknologi dan Informatika :

- Program Studi S1 Sistem Informasi
- Program Studi S1 Teknik Komputer
- Program Studi D3 Sistem Informasi

Fakultas Desain Industri Kreatif :

- Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- Program Studi S1 Desain Produk
- Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi

2. Visi, Misi dan Tujuan**VISI**

Menjadi smart entrepreneurial university berskala global yang produktif dalam berinovasi.

MISI

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berbasis teknologi informasi yang bermutu dan berdaya saing global.
2. Melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan inovasi untuk mewujudkan entrepreneurial university.
3. Melakukan pengabdian untuk menyebarkan ipteks dan hasil inovasi bagi kesejahteraan masyarakat.
4. Melaksanakan kemitraan berskala global.
5. Mengembangkan bisnis dan kewirausahaan secara otonom yang akuntabel dan transparan.

TUJUAN

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, inovatif, dan futuristik.
2. Menciptakan SDM berdaya saing global dan berjiwa entrepreneur.

3. Menghasilkan penelitian berkualitas dan berskala global.
4. Menghasilkan inovasi yang bernilai jual dan bermanfaat bagi masyarakat.
5. Melaksanakan diseminasi ipteks dan/atau hasil inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
6. Mewujudkan kemitraan berskala global.
7. Menjamin keberlanjutan Perguruan Tinggi.

3. SUSUNAN PERSONALIA :

Rektor	: Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
Wakil Rektor Bidang Akademik	: Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
Wakil Rektor Bidang Sumber Daya	: Prof. Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
Wakil Rektor Bidang Kmhs & Alumni	: Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

Staf Ahli Rektorat	: Dr. I Gusti Made Sanjaya, M.Si.
--------------------	-----------------------------------

Pusat Pengawasan dan Penjaminan Mutu

Kepala	: Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom.
--------	------------------------------------

Pusat Kerja Sama

Kepala	: Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.
--------	-----------------------------------------

Pusat Pengembangan Bisnis

Kepala	: Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng.
--------	----------------------------------------------

BIDANG AKADEMIK

Pusat Pengembangan Pendidikan dan Aktivitas Instruksional (P3AI)

Kepala	: Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.
--------	------------------------------------

Fakultas Teknologi dan Informatika

Dekan	: Tan Amelia, S.Kom., M.MT.
Admin Fakultas	: Kharla Siska Dewi Gultom, S.Sos.

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Ketua	: Endra Rahmawati, M.Kom.
Sekretaris	: Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.

S1 Teknik Komputer

Ketua : Dr. Ira Puspasari, S.Si., M.T.

DIII Sistem Informasi

Ketua : Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA

Fakultas Desain & Industri Kreatif

Dekan : Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

Admin Fakultas : Titik Susilowati, A.Md.

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Ketua : Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

Sekretaris : Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

S1 Desain Produk

Ketua : Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

DIV Produksi Film & Televisi

Ketua : Karsam, MA., Ph.D.

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Dekan : Arifin Puji Widodo, S.E., MSA

Admin Fakultas : Wahyu Priastoto, S.E.

Program Studi

S1 Manajemen

Ketua : Dr. Sri Suhandiah, S.S., M.M.

S1 Akuntansi

Ketua : Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.

Bagian Laboratorium Komputer

Koor. Lab. Teknologi dan Informatika : Teguh Sutanto, M.Kom.

Koor. Lab. Desain dan Industri Kreatif : Joshua Prasthieka, S.ST.

Bagian Administrasi Akademik & Kemahasiswaan

Kepala : Eva Pramita, S.Kom.

Bagian Perpustakaan

Kepala : Deasy Kumalawati, S.Pd., M.A.

Bagian Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Kepala : Vivine Nurcahyawati, M.Kom

Bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi

Kepala : Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.

BIDANG SUMBER DAYA

Bagian Public Relation & Marketing

Kepala : Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.

Kepala Bagian Keuangan

Kepala : Yesica Florensia, S.Ak

Bagian Kepegawaian

Kepala : Oktaviani, SE. M.M

Bagian Administrasi Umum (AU)

Kepala : Indra Gunawan, S.T.

BIDANG KEMAHASISWAAN & ALUMNI

Bagian Pusat Layanan Karir & Alumni

Kepala : Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom.

Bagian Kemahasiswaan

Kepala : M. Risa Fahmi, S.Kom.

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 072/KPT-03C/VII/2025
tentang
PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS DINAMIKA

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : 1. Bahwa dalam rangka menjaga kesesuaian dan kepatuhan terhadap peraturan pemerintah yang berlaku; dan
2. Bahwa dalam rangka tertib administrasi dan untuk menjamin pelaksanaan seluruh kegiatan akademik di lingkungan Universitas Dinamika;
3. Bahwa untuk menjamin pelaksanaan butir 1 dan 2 perlu Surat Keputusan Rektor tentang peraturan akademik Universitas Dinamika
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 41 Tahun 2021 Tentang Rekognisi Pembelajaran Lampau.
4. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi nomor 91/E/KPT/2024, tentang Petunjuk Teknis Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Perguruan Tinggi yang Menyelenggarakan Pendidikan Akademik.
5. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi nomor 18 tahun 2022 tentang Pedoman Penyelenggaraan Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Pendidikan Tinggi Vokasi.
6. Statuta Universitas Dinamika.
7. Surat Keputusan Rektor 088/KPT-03C/VIII/2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika

Memperhatikan : Hasil Rapat Senat Universitas Dinamika, tanggal 7 Juli 2025

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- Pertama : Mencabut Surat Keputusan Rektor No. 088/KPT-03C/VIII/2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Kedua : Mengesahkan dan Memberlakukan Surat Keputusan Rektor No. 072/KPT-03C/VII/2025 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Ketiga : Menyatakan bahwa segala peraturan yang bertentangan dengan Surat Keputusan ini dinyatakan tidak berlaku lagi.
- Keempat : Lampiran Surat Keputusan Rektor No. 072/KPT-03C/VII/2025 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Kelima : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Keenam : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 7 Juli 2025
Rektor



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS DINAMIKA

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1 Pengertian Umum

1. Rektor adalah Pimpinan tertinggi di Universitas Dinamika.
2. Pimpinan adalah Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan adalah Pimpinan tertinggi pada Fakultas yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
4. Kaprodi adalah Ketua Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
5. Prodi adalah Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
6. AAK adalah bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan Universitas Dinamika.
7. Mahasiswa Universitas Dinamika adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di Universitas Dinamika.
8. Perwalian adalah proses penetapan rencana studi mahasiswa dengan dosen wali sebagai penasihat akademik.
9. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun karakter mahasiswa Universitas Dinamika.

BAB II PROGRAM PENDIDIKAN

Pasal 2

1. Universitas Dinamika menyelenggarakan program pendidikan akademik, dan program pendidikan vokasi dalam sejumlah bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Universitas Dinamika juga menyelenggarakan berbagai bentuk program pendidikan berkelanjutan (*Continuing Education*) yang tata caranya diatur dalam peraturan tersendiri.

Pasal 3

1. Program pendidikan akademik adalah program pendidikan yang mengutamakan untuk menyiapkan lulusan agar mampu menguasai, mengembangkan, dan/atau menerapkan cabang ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Program pendidikan akademik dapat terdiri atas Program Sarjana, Magister, dan Doktor.
3. Program pendidikan vokasi adalah program pendidikan yang mempersiapkan lulusan agar mampu mengembangkan keterampilan dan penalaran melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melakukan pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu.
4. Program vokasi terdiri atas Program Diploma, Sarjana Terapan, Magister Terapan, dan Doktor Terapan.

Pasal 4

1. Pelaksanaan proses pembelajaran pada semua program pendidikan dilaksanakan dengan sistem kredit semester (SKS).
2. Proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan dengan Masa Tempuh Kurikulum 2 (dua) semester untuk 1 (satu) tahun akademik.
3. Selain 2 (dua) semester sebagaimana dimaksud pada ayat (2), Universitas dapat menyelenggarakan 1 (satu) semester antara sesuai dengan kebutuhan
4. Beban belajar dalam proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dinyatakan dalam satuan kredit semester (sks).
5. Sks sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan takaran waktu kegiatan belajar yang dibebankan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran dan besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu program studi.
6. Beban belajar 1 (satu) sks setara dengan 45 (empat puluh lima) jam per semester.
7. Pemenuhan beban belajar sebagaimana dimaksud dalam ayat (6) dilakukan dalam bentuk kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik, studio, penelitian, perancangan, pengembangan, tugas akhir, pelatihan bela negara, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain.
8. Bentuk pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (7) dilakukan melalui kegiatan:
 - a. belajar terbimbing;
 - b. penugasan terstruktur; dan/atau
 - c. mandiri.

Pasal 5

Beban Belajar dan Masa Tempuh Kurikulum

1. Beban belajar dan masa tempuh kurikulum program vokasi yaitu:
 - a. Program diploma satu, minimal 36 (tiga puluh enam) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 2 (dua) semester;
 - b. Program diploma dua, minimal 72 (tujuh puluh dua) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 4 (empat) semester;
 - c. Program diploma tiga, minimal 108 (seratus delapan) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 6 (enam) semester.
2. Beban belajar dan masa tempuh kurikulum pada program sarjana atau sarjana terapan paling sedikit 144 (seratus empat puluh empat) sks yang dirancang dengan masa tempuh kurikulum 8 (delapan) semester:
3. Beban belajar program magister/magister terapan, berada pada rentang 54 (lima puluh empat) sks sampai dengan 72 (tujuh puluh dua) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 3 (tiga) semester sampai dengan 4 (empat) semester.

4. Masa tempuh kurikulum program doktor/doktor terapan dirancang sepanjang 6 (enam) semester yang terdiri atas 2 (dua) semester pembelajaran yang mendukung penelitian dan 4 (empat) semester penelitian.
5. Masa studi mahasiswa untuk menyelesaikan seluruh beban belajar tidak melebihi 2 (dua) kali Masa Tempuh Kurikulum.
6. Distribusi beban belajar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) pada:
 - a. Semester satu dan semester dua paling banyak 20 (dua puluh) sks; dan
 - b. semester tiga dan seterusnya paling banyak 24 (dua puluh empat) sks.
7. Mahasiswa pada program diploma dan sarjana terapan wajib melaksanakan kegiatan magang di dunia usaha, dunia industri, dan dunia kerja yang relevan dengan ketentuan:
 - a. Durasi magang program diploma satu kurang dari 1 (satu) semester
 - b. Durasi magang program diploma dua, diploma tiga, dan sarjana terapan, paling singkat 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks
8. Mahasiswa pada program sarjana dapat memenuhi sebagian beban belajar di luar program studi dengan ketentuan:
 - a. 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks dalam program studi yang berbeda pada perguruan tinggi yang sama; dan
 - b. paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks pada:
 - i. program studi yang sama atau program studi yang berbeda pada perguruan tinggi lain; dan
 - ii. pada lembaga di luar perguruan tinggi.
9. Selain kegiatan magang sebagaimana dimaksud pada ayat (7), mahasiswa pada program sarjana terapan dapat memenuhi beban belajar paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks di luar perguruan tinggi pada program studi yang sama atau program studi yang berbeda pada perguruan tinggi lain; dan pada lembaga di luar perguruan tinggi.
10. Program studi pada program diploma tiga dapat diberikan tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis baik secara individu maupun berkelompok.
11. Program studi pada program sarjana atau sarjana terapan memastikan ketercapaian kompetensi lulusan melalui pemberian tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis baik secara individu maupun berkelompok.
12. Mahasiswa pada program magister/magister terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk tesis, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis.
13. Mahasiswa pada program doktor/doktor terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk disertasi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis.
14. Ketentuan tentang tugas akhir dituangkan pada peraturan tersendiri

BAB III MAHASISWA BARU

Pasal 6

Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru dan Admisi

1. Universitas Dinamika menerapkan sistem penerimaan mahasiswa baru dengan prinsip:
 - a. Adil, yaitu tidak membedakan agama, suku, ras, jenis kelamin, umur, kedudukan sosial, kondisi fisik, dan tingkat kemampuan ekonomi calon mahasiswa, dengan tetap memperhatikan potensi dan prestasi akademik calon mahasiswa dan kesesuaian dengan Program Studi yang dipilih;
 - b. Akuntabel, yaitu dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas;
 - c. Fleksibel, yaitu diselenggarakan beberapa kali dan setiap calon mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengikuti ujian masuk beberapa kali;
 - d. Efisien, yaitu penyelenggaraan tes masuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, pelibatan sumber daya manusia, dan fleksibilitas waktu;
 - e. Transparan, yaitu pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara terbuka dan hasil pelaksanaan dapat diakses dengan mudah.
2. Calon mahasiswa yang telah dinyatakan diterima oleh Universitas Dinamika, wajib mendaftarkan diri/admisi ke bagian AAK sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.
3. Penjelasan lebih lanjut tentang sistem penerimaan mahasiswa dan admisi dituangkan pada buku Pedoman Penerimaan Mahasiswa Baru.

BAB IV KEWAJIBAN KEUANGAN

Pasal 7

Sumbangan Pengembangan

1. Sumbangan Pengembangan (SP) dibebankan hanya sekali selama menjadi mahasiswa pada satu Prodi dan besarnya ditentukan berdasarkan surat penetapan penerimaan yang diterima masing-masing mahasiswa.
2. Sumbangan Pengembangan sebagaimana tercantum pada ayat (1) pasal ini akan dikembalikan kepada mahasiswa dalam bentuk fasilitas penyelenggaraan pendidikan serta pengembangannya.

Pasal 8

Sumbangan Pembinaan Pendidikan

1. Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) adalah biaya pendidikan setiap semester yang merupakan satu kesatuan dari biaya kuliah, registrasi, praktikum, dan ujian.
2. Nilai nominal SPP bersifat tetap selama masa tempuh kurikulum sebagaimana tercantum pada Pasal 5 ayat (1) sampai Pasal 5 ayat (4).

3. Setelah melewati masa tempuh kurikulum, maka nilai nominal SPP yang harus dibayarkan mahasiswa akan berubah mengikuti ketentuan SPP mahasiswa tahun akademik 1 (satu) tahun di bawahnya.
4. Bagi mahasiswa yang memiliki sisa beban belajar maksimal 6 (enam) sks, dibebani SPP sebesar 40% dari SPP satu semester mahasiswa yang bersangkutan.

Pasal 9

Biaya Kegiatan Kemahasiswaan

1. Biaya kegiatan kemahasiswaan adalah biaya yang dipergunakan untuk kegiatan organisasi mahasiswa di dalam struktur Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM).
2. Biaya kegiatan kemahasiswaan terdiri atas iuran BEM dan biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru.
3. Iuran BEM dipergunakan untuk membiayai segala aktivitas organisasi yang ada di bawah DPM dan aktivitas yang ada di bawah BEM.
4. Nilai nominal iuran BEM dibayarkan per tahun pada setiap Semester Gasal.
5. Biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru terdiri atas biaya Orientasi Kehidupan dan Kampus (OKK), iuran anggota Koperasi Mahasiswa (Kopma), jas almamater, dan asuransi yang dibayar pada saat mahasiswa melakukan admisi.

Pasal 10

Cara Pembayaran dan Sanksi Keterlambatan

1. Pembayaran SP, SPP, dan/atau iuran BEM dilakukan melalui nomor rekening atau virtual account masing-masing mahasiswa di Bank yang ditunjuk oleh Universitas Dinamika sesuai jadwal pembayaran yang ditentukan.
2. Keterlambatan pembayaran SP dan/atau SPP akan dikenakan sanksi yang berlaku.
3. Penjelasan lebih lanjut tentang cara pembayaran dan sanksi keterlambatan dituangkan dalam peraturan tersendiri.

BAB V

KEGIATAN KURIKULER

Pasal 11

1. Semua kegiatan kurikuler didasarkan pada kalender akademik yang dikeluarkan oleh bagian AAK dan disetujui oleh Pimpinan, setiap awal tahun ajaran.
2. Setiap mahasiswa wajib mengikuti kegiatan kurikuler yang terdiri atas hardskill dan softskill.
3. Pelaksanaan kegiatan softskill diatur dalam Surat Keputusan Rektor tentang Cutting.

Pasal 12

1. Untuk mengikuti kegiatan kurikuler, setiap mahasiswa wajib mendaftar ulang dan melakukan perwalian pada setiap awal semester sesuai dengan kalender akademik yang berlaku.
2. Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran ulang setelah menyelesaikan kewajiban keuangan dan persyaratan administratif.
3. Mahasiswa yang tidak melakukan pendaftaran ulang sampai pada batas waktu yang telah ditetapkan, tidak diperkenankan mengikuti segala kegiatan kurikuler pada semester yang bersangkutan dan tetap dikenakan biaya sesuai ketentuan yang berlaku.
4. Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang dua semester berturut-turut, secara otomatis dinyatakan mengundurkan diri.

Pasal 13

Dosen Wali

1. Selama menjalani studi, setiap mahasiswa didampingi seorang tenaga pengajar tetap sebagai dosen wali untuk membantu mengembangkan kemampuan dan menyelesaikan pendidikannya dengan baik serta tepat waktu.
2. Mahasiswa dapat meminta bantuan dosen wali dalam mendapatkan informasi tentang program pendidikan di Universitas Dinamika, pengarahan dalam menyusun rencana studi untuk semester yang akan berlangsung, dan bantuan dalam memecahkan berbagai masalah khususnya yang berkaitan dengan masalah akademik.
3. **Setiap dosen wali wajib mengikuti perkembangan studi mahasiswa.**

Pasal 14

Kartu Rencana Studi

1. Setiap awal semester mahasiswa harus menyusun rencana studinya bersama dosen wali, yang dicatatkan dalam Kartu Rencana Studi (KRS) dan dilakukan saat perwalian.
2. Beban belajar mahasiswa per semester diatur sebagai berikut:
 - a. Semester satu dan semester dua, mahasiswa wajib mengambil semua beban belajar semester satu dan semester dua sesuai kurikulum masing-masing prodi.
 - b. Semester tiga dan seterusnya, beban belajar per semester ditentukan oleh Indeks Prestasi Semester (IPS) yang dicapai pada semester aktif sebelumnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

IPS	Beban Belajar Maksimal (satuan kredit semester)
>= 3,50	24
3,00- 3,49	22
2,00- 2,99	20
< 2,00	18

3. Pengambilan setiap matakuliah harus memperhatikan matakuliah prasyaratnya (prerequisite); matakuliah dapat diambil apabila matakuliah prasyarat memenuhi ketentuan yang tercantum pada kurikulum masing- masing Prodi.
4. Pengambilan matakuliah Kerja Praktik/Magang, dan Tugas Akhir atau Proyek Akhir wajib memenuhi syarat tertentu yang diatur dalam peraturan tersendiri.
5. Mahasiswa dapat melakukan perubahan KRS pada minggu ke-1 perkuliahan dengan persetujuan dosen wali.
6. Pembatalan KRS dapat dilakukan mahasiswa pada minggu ke-4 dengan mendapat persetujuan dosen wali.

Pasal 15

Proses Pembelajaran

1. Pelaksanaan proses pembelajaran merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara terstruktur sesuai dengan arahan dosen dan/atau tim dosen pengampu dengan bentuk, strategi, dan metode pembelajaran tertentu.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengacu pada perencanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber pembelajaran yang tepat.
3. Perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kegiatan perumusan:
 - a. capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar;
 - b. cara mencapai tujuan belajar melalui strategi dan metode pembelajaran; dan
 - c. cara menilai ketercapaian capaian pembelajaran.
4. Perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan oleh dosen dan/atau tim dosen pengampu dalam koordinasi unit pengelola program studi
5. Pelaksanaan proses pembelajaran pada ayat (1) dapat dilakukan secara tatap muka, jarak jauh termasuk daring, atau kombinasi tatap muka dengan jarak jauh;
6. Mahasiswa wajib mengikuti proses pembelajaran paling sedikit 75% dari jumlah yang dijadwalkan.
7. Khusus bagi mahasiswa yang bekerja dan telah menyerahkan surat keterangan kerja wajib mengikuti proses pembelajaran paling sedikit 60% dari jumlah yang dijadwalkan.
8. Mekanisme dan prosedur perizinan pada proses pembelajaran dituangkan pada peraturan tersendiri.
9. Proses pembelajaran wajib terselenggara minimal 80% dari yang dijadwalkan.

Pasal 16

1. Proses pembelajaran diamati dan dinilai untuk mengukur capaian standar kompetensi lulusan.
2. Penilaian dilakukan berdasar perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Pasal 15 ayat (3).
3. Hasil penilaian dosen dan/atau tim dosen pengampu dapat dinyatakan dengan nilai angka.

4. Hasil penilaian mata kuliah yang ditempuh di luar PT dapat dinyatakan dengan keterangan lulus dan tidak lulus.
5. Nilai angka sebagaimana dimaksud pada ayat (3) akan diolah menjadi nilai akhir dan dikonversi menjadi nilai huruf dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai Akhir	Nilai Huruf	Nilai Bobot	Keterangan
80 - 100	A	4,0	Istimewa
75 - 79	B+	3,5	Memuaskan
65 - 74	B	3,0	Baik
60 - 64	C+	2,5	Sedang
55 - 59	C	2,0	Cukup
40 - 54	D	1,0	Kurang
0 - 39	E	0,0	Gagal

Pasal 17

1. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP) yang dihitung sebagai berikut:

$$IP = \frac{\sum_{i=1}^n (K_i \times N_i)}{\sum_{i=1}^n K_i}$$

dengan :

N: Nilai bobot hasil evaluasi masing - masing mata kuliah;

K: Satuan kredit semester masing-masing mata kuliah;

n: Jumlah mata kuliah yang telah ditempuh.

2. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dalam 1 (satu) semester dinyatakan dengan indeks prestasi semester (IPS); IPS adalah IP yang dihitung dari semua mata kuliah yang ditempuh pada semester yang bersangkutan.
3. Penilaian lulus dan tidak lulus pada Pasal 16 ayat (4) tidak digunakan dalam perhitungan IP maupun IPS.
4. Mahasiswa wajib mengulang mata kuliah yang nilainya belum melampaui nilai minimal kelulusan saat mata kuliah yang bersangkutan ditawarkan.
5. Mahasiswa dapat mengulang mata kuliah yang mendapat nilai sama dengan nilai minimal kelulusan.
6. Perhitungan IP didasarkan nilai terbaik yang didapat.

BAB VI

EVALUASI KEBERHASILAN BELAJAR

Pasal 18

Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan lulus dan berhak Yudisium, bila telah berhasil :

- a. Menyelesaikan seluruh beban belajar;
- b. Memiliki Indeks Prestasi (IP) > 2,0 dan tidak ada nilai E;

- c. Nilai TOEFL minimal 450 atau IELTS dengan nilai 4,5; Nilai TOEFL atau IELTS diterbitkan lembaga yang diakui oleh Universitas Dinamika;
- d. Dinyatakan lulus program Cutting;
- e. Tidak mempunyai tunggakan keuangan dan administrasi;

Pasal 19

Predikat Kelulusan

1. Setiap lulusan mendapat predikat kelulusan yang terdiri atas 3 (tiga) tingkat yaitu:
 - a. Dengan Pujian (*Cum Laude*);
 - b. Sangat Memuaskan;
 - c. Memuaskan.
2. Predikat kelulusan pada ayat (1) didasarkan pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan masa studi dengan ketentuan sebagai berikut:

Predikat	IPK	Masa Studi
<i>Dengan Pujian (Cum Laude)</i>	3,51 – 4,00	≤ Masa tempuh kurikulum
Sangat Memuaskan	3.01 - 3,50	
Memuaskan	2,76 - 3.00	

3. Predikat Dengan Pujian (*Cum Laude*) diberikan kepada lulusan dengan:
 - a. Masa studi ≤ masa tempuh kurikulum
 - b. Tidak pernah cuti kuliah/berhenti studi sementara selama masa studi.
4. Masa tempuh kurikulum mengacu pada Pasal 5 ayat (1) atau ayat (2).

BAB VII

ALIH PROGRAM STUDI

Pasal 20

1. Mahasiswa pada dasarnya dimungkinkan untuk alih program studi pada jenjang yang sama.
2. Mahasiswa yang berkeinginan untuk alih program studi harus mengikuti prosedur yang telah ditentukan.
3. Ketentuan dan prosedur alih program studi dijelaskan dan dituangkan dalam peraturan tersendiri

BAB VIII

BERHENTI STUDI SEMENTARA

Pasal 21

1. Berhenti Studi Sementara (BSS) atau Cuti Studi merupakan pengunduran diri sementara mahasiswa dari kegiatan akademik.
2. Mahasiswa yang mengambil BSS sama sekali tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah atau melakukan kegiatan akademik lain.

3. BSS dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kuliah minimal 2 (dua) semester berturut-turut.
4. BSS dapat diberikan maksimal 2 (dua) semester.
5. Permohonan BSS harus diajukan ke bagian AAK pada saat daftar ulang dan paling lambat minggu ke-4 perkuliahan.
6. Permohonan BSS harus mendapat persetujuan dosen wali.
7. Permohonan BSS diluar aturan yang berlaku wajib mengajukan permohonan yang disetujui dekan, diketahui oleh dosen wali dan kaprodi serta dilengkapi dengan dokumen-dokumen penunjang.
8. Masa BSS tidak diperhitungkan sebagai masa tempuh kurikulum maupun masa studi.
9. Kewajiban keuangan untuk mahasiswa yang mengambil BSS diatur pada ketentuan tersendiri.

BAB IX REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU

Pasal 22

1. Universitas Dinamika pada dasarnya dapat menerima mahasiswa melalui jalur Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)
2. RPL yang dimaksud pada ayat (1) adalah pengakuan atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pendidikan formal, nonformal, informal, dan/atau pengalaman kerja sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan formal dan untuk melakukan penyetaraan dengan kualifikasi tertentu.
3. Ketentuan tentang RPL dituangkan dalam peraturan tersendiri.

BAB X HAL-HAL LAIN

Pasal 23

1. Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Akademik ini, akan diatur dalam ketentuan tersendiri.
2. Apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan Peraturan Akademik ini, akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 7 Juli 2025
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 066/KPT-03C/VIII/2019

tentang

KETENTUAN UMUM CUTI AKADEMIK (BERHENTI STUDI SEMENTARA)
UNIVERSITAS DINAMIKA

- MENIMBANG** : 1. Bahwa masa studi mahasiswa di Universitas Dinamika merupakan satu kesatuan waktu dan berkesinambungan.
2. Bahwa mahasiswa dapat mengajukan cuti akademik, baik atas kemauannya sendiri maupun tidak atas kemauan sendiri.
3. Bahwa untuk mengatur prosedur cuti akademik mahasiswa di Universitas Dinamika, perlu disusun dan ditetapkan melalui Surat Keputusan Rektor.
- MENGINGAT** : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Statuta Universitas Dinamika.
5. Keputusan Rektor Universitas Dinamika No: 010/KPT-03C/VII/2019 tentang peraturan Akademik.
- MEMPERHATIKAN** : Rapat Pimpinan Universitas Dinamika tanggal 16 Agustus 2019.
- MEMUTUSKAN**
- MENETAPKAN** :
PERTAMA : Memberlakukan ketentuan umum Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara) Universitas Dinamika.
- KEDUA** : Lampiran surat keputusan ketentuan umum Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara) Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- KETIGA** : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

**KETENTUAN UMUM CUTI AKADEMIK
UNIVERSITAS DINAMIKA**

I. BERHENTI STUDI SEMENTARA (BSS):

1. Cuti akademik adalah masa tidak mengikuti kegiatan akademik untuk waktu sekurang-kurangnya satu semester.
2. Cuti akademik hanya dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan akademik sekurang-kurangnya 2 (dua) semester, kecuali untuk cuti akademik karena alasan khusus.
3. Cuti akademik diberikan sebanyak-banyaknya untuk jangka waktu 2 (dua) semester, baik berurutan maupun tidak.
4. Biaya Operasional Pendidikan (BOP) adalah biaya yang dibayarkan setiap semester oleh mahasiswa untuk keperluan penyelenggaraan proses pembelajaran.
5. Batas waktu pengajuan cuti akademik tidak diperkenankan melebihi pertemuan minggu ke-4 perkuliahan, apabila pengajuan cuti akademik melebihi batas pengajuan cuti yang tercantum pada kalender akademik, maka terdapat 2 ketentuan sebagai berikut:
 - A. Jika status mahasiswa Aktif
 - a. Aktif dengan jumlah sks pada KRS > 6 sks, maka dikenakan kewajiban membayar sebesar BOP semester berjalan.
 - b. Aktif dengan jumlah sks pada KRS ≤ 6 sks, maka dikenakan kewajiban membayar sesuai ketentuan BOP mhs TA.
 - c. Aktif dengan 0 sks, maka dikenakan kewajiban membayar sebesar 15% dari BOP semester berjalan.
 - B. Jika status mahasiswa tidak her-registrasi (status S) maka tidak dikenakan kewajiban membayar BOP semester berjalan.

II. STATUS "R"

Status "R" diberikan pada mahasiswa yang telah mengajukan BSS > 2 semester atau mahasiswa dengan kasus-kasus tertentu (sesuai arahan dari Dekan Fakultas), dan dikenakan kewajiban membayar sebesar 15% dari BOP semester berjalan.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 19 Agustus 2019

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 032/KPT-03E/III/2021
tentang
PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PADA UNIVERSITAS DINAMIKA

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : 1. Adanya Gerakan Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Adanya Program Kompetisi Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Dirjen Dikti.
3. Untuk mempersiapkan mahasiswa dan lulusan Universitas Dinamika menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih giat sesuai dengan kebutuhan zaman, *soft skills* maupun *hard skills*.
4. Untuk mempersiapkan mahasiswa dan lulusan Universitas Dinamika yang unggul dan berkepribadian.
5. Untuk memfasilitasi mahasiswa dalam penyelesaian studi melalui jalur yang fleksibel sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas
8. Penggunaan Dana Desa Tahun 2020

9. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
10. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa
11. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.
12. Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi 1 Tahun 2020.
13. Buku Saku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi 1 Tahun 2020.
14. Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika Nomor 023/KPT-03C/VII/2020 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika

Memperhatikan : Hasil rapat Pimpinan Universitas Dinamika pada tanggal 3 Maret 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Mengesahkan dan memberlakukan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Universitas Dinamika
- Kedua : Lampiran Surat Keputusan Rektor No. 032/KPT-03E/III/2021 tentang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 4 Maret 2021

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

NIK. 110731

UMUM

I. Program

- 1) Belajar pada program studi lain di lingkungan Universitas Dinamika sebanyak satu (1) semester atau setara 20 sks.
- 2) Belajar di luar Universitas Dinamika paling lama dua (2) semester atau setara dengan 40 sks. Program belajar di luar Universitas Dinamika dapat berupa:
 - a. Pertukaran pelajar antar Perguruan Tinggi (PT) baik PT dalam Negeri maupun PT Luar Negeri.
 - b. Magang/praktik kerja di dunia usaha maupun dunia industri
 - c. Proyek di desa
 - d. Mengajar di sekolah
 - e. Penelitian/Riset
 - f. Kegiatan wirausaha
 - g. Studi/proyek independent
 - h. Proyek kemanusiaan

II. BIAYA

- 1) Mahasiswa yang melaksanakan program MBKM tetap dibebani BOP sesuai dengan yang berlaku pada Prodi asal.
- 2) Biaya selain BOP yang timbul selama pelaksanaan MBKM dibebankan pada mahasiswa.
- 3) Universitas tidak menyediakan transportasi ataupun tempat tinggal bagi mahasiswa selama melaksanakan program MBKM.

III. PERSYARATAN

- 1) Mahasiswa aktif pada jenjang pendidikan Sarjana atau Sarjana Terapan di Universitas Dinamika
- 2) IPK ≥ 2.00
- 3) Berada pada semester dan telah menempuh SKS kumulatif sesuai Tabel Syarat Minimal Semester dan SKS kumulatif

Semester	Minimal SKS Kumulatif
5	72
6	90
7	108

- 4) Lolos seleksi jika disyaratkan oleh mitra MBKM

IV. PROSEDUR

- 1) Prosedur program belajar pada program studi lain di lingkungan Universitas Dinamika terdapat pada Lampiran 2.
- 2) Prosedur program belajar di luar Universitas Dinamika terdapat pada Lampiran 3 dan Lampiran 4. Lampiran 3 berisi prosedur program 2.a. sedangkan prosedur untuk program 2.b sampai 2.h terdapat pada Lampiran 4.

V. PIHAK-PIHAK TERKAIT

No.	Pihak	Peran
1.	Fakultas	<ol style="list-style-type: none">a) Menyiapkan daftar mata kuliah tingkat fakultas yang bisa diambil mahasiswa lintas prodi.b) Menyiapkan dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra yang relevan.c) Membentuk Tim MBKM
2.	Program Studi	<ol style="list-style-type: none">a) Menyusun atau menyesuaikan kurikulum dengan model implementasi kampus merdeka.b) Memfasilitasi mahasiswa yang akan mengambil pembelajaran lintas prodi dalam Perguruan Tinggi maupun Luar Perguruan Tinggic) Menawarkan mata kuliah yang bisa diambil oleh mahasiswa di luar prodi dan luar Perguruan Tinggi beserta persyaratannya.d) Menentukan Dosen Pembimbing sebagai pendamping mahasiswa selama pelaksanaan kegiatan MBKM.e) Menyiapkan alternatif matakuliah daring, jika ada mata kuliah/SKS yang belum terpenuhi dari kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi.f) Menyetujui ekuivalensi mata kuliah dan nilai yang diterbitkan tim MBKM
3.	Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none">a) Merencanakan bersama Dosen Wali mengenai mata kuliah yang akan diambil di luar prodi atau merencanakan bersama Dosen Pembimbing tentang proposal kegiatan MBKM yang akan dilakukanb) Mendaftar program MBKM.c) Melengkapi persyaratan program MBKM, termasuk mengikuti seleksi bila ada.a) Mengikuti program MBKM sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.

4.	Tim MBKM	<ul style="list-style-type: none"> a) Menyusun panduan atau rubrik penilaian proposal MBKM untuk menentukan kelayakannya. b) Menyusun pedoman penyetaraan atau ekuivalensi mata kuliah dan nilai dari program MBKM ke mata kuliah dan nilai Program Studi. c) Menilai dan menyetujui proposal MBKM yang diajukan oleh Mahasiswa. d) Melakukan ekuivalensi program MBKM kedalam mata kuliah Program Studi. e) Melakukan ekuivalensi nilai program MBKM ke nilai mata kuliah Program Studi
5.	Dosen Wali	<ul style="list-style-type: none"> a) Membimbing mahasiswa dala merencanakan mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi. b) Memberikan persetujuan pendaftaran MBKM
6.	Dosen Pembimbing	<ul style="list-style-type: none"> a) Membimbing mahasiswa dalam merencanakan proposal kegiatan MBKM yang akan dilakukan. b) Memberikan persetujuan proposal kegiatan MBKM c) Memantau perkembangan pelaksanaan kegiatan MBKM d) Memberikan penilaian kegiatan MBKM
7.	Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan	<ul style="list-style-type: none"> a) Menyediakan formulir atau sistem pendaftaran program MBKM. b) Mengentrykan hasil ekuivalensi mata kuliah dan nilai yang telah disetujui Kaprodi ke dalam sistem. c) Menerbitkan Kartu Hasil Studi untuk Mahasiswa

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 4 Maret 2021

Rektor,


Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 035/KPT-02B/VIII/2021

tentang

PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)
UNIVERSITAS DINAMIKA

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika, perlu ditetapkan surat keputusan Rektor.
2. Bahwa Surat Keputusan Rektor No. 046/KPT-02B/V/2019 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) perlu direvisi, disesuaikan dengan tuntutan attitude dalam program Cutting.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No. 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
4. Statuta Universitas Dinamika Tahun 2019.
- Memperhatikan : Rapat Pimpinan bersama Kabag. Kemahasiswaan Universitas Dinamika tanggal 10 Agustus 2021.

M E M U T U S K A N

- Menetapkan Pertama : Mengesahkan dan memberlakukan Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika No. 035/KPT-02B/VIII/2021 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) mahasiswa Universitas Dinamika.
- Kedua : Mencabut Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika No. 046/KPT-02B/V/2019 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) dan dinyatakan tidak berlaku lagi.
- Ketiga : Ketentuan umum Program Cutting bagi mahasiswa Universitas Dinamika yang dimaksud pada diktum pertama, sebagaimana pada lampiran surat keputusan ini dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan.

- Keempat : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang program Cutting bagi mahasiswa Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Kelima : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya..

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Ketua Dewan Pengurus Yayasan Putra Bhakti Sentosa.
2. Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan Fakultas di lingkungan Universitas Dinamika.
4. Kepala Unit Kerja di lingkungan Universitas Dinamika.
5. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di lingkungan Universitas Dinamika.
6. Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) di lingkungan Universitas Dinamika.
7. Arsip.

**PROGRAM *CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)*
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**BAB I
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1
Pengertian Umum**

1. Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Universitas, adalah satuan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Rektor adalah pemimpin tertinggi di Universitas Dinamika.
3. Pimpinan Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Pimpinan, terdiri atas Rektor dan Wakil Rektor.
4. Dekan adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat fakultas di Universitas Dinamika.
5. Kaprodi adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat program studi di Universitas Dinamika.
6. Kemahasiswaan adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan Non Akademik Universitas Dinamika.
7. AAK adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan akademik mahasiswa Universitas Dinamika.
8. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di Universitas.
9. Sivitas akademika adalah masyarakat akademis yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Universitas.
10. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun budaya dan karakter mahasiswa Universitas Dinamika.
11. Softskill adalah kepribadian dan perilaku interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia.
12. Hardskill adalah kemampuan akademik yang ditempuh melalui program kurikuler dan kokurikuler.
13. Organisasi Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Ormawa, adalah wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian melalui kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.

BAB II

VISI MISI PROGRAM *CUTTING*

Pasal 2

Visi

Visi Cutting :

Menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berprestasi dan berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika.

Pasal 3

Misi

Misi Cutting :

1. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat dan berjejaring dalam kegiatan maupun kompetisi di dalam kampus maupun di luar kampus.
2. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat pada kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
3. Memberikan pendidikan karakter kepada mahasiswa sebagai insan berkepribadian, dengan mengembangkan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.
4. Menciptakan komunitas/habitat yang kondusif yang mengembangkan karakter/kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.

BAB III

KONSEP PELAKSANAAN

Pasal 4

Konsep

1. Program *Cutting* terdiri atas:
 - a. Program kegiatan Lomba Belmawa Kemensaintek adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan secara terstruktur oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
 - b. Program kegiatan Lomba Non Belmawa Ristekdikti adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan selain Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
 - c. Program Non Lomba adalah program kegiatan bukan lomba yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Program ini dapat berupa pengabdian kepada masyarakat dan program kewirausahaan
 - d. Program seminar dan pelatihan, adalah program kegiatan peningkatan wawasan dan keahlian yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Dalam program ini dapat dipergunakan untuk mendukung mahasiswa dalam mengikuti kegiatan lomba Belmawa maupun Kegiatan Lomba Non Belmawa
 - e. Program Penghargaan Mahasiswa, adalah program penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa atas prestasi dan kemampuan tertentu
 - f. Program Kegiatan Terstruktur, adalah program kegiatan secara formal (terjadwal) oleh bagian Kemahasiswaan yang diikuti oleh setiap mahasiswa.

- g. Program kegiatan Organisasi Kemahasiswaan, adalah program kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi kemahasiswaan dan melibatkan mahasiswa.
- h. Program kepanitiaan kegiatan, adalah program pembentukan kepanitiaan yang bertujuan untuk kelancaran suatu kegiatan yang dikelola oleh mahasiswa

2. Sifat Program

- a. Program kegiatan wajib
Program kegiatan wajib merupakan program kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai syarat kelulusan program *Cutting*.
- b. Program kegiatan penunjang
Program kegiatan penunjang merupakan program kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa untuk menunjang kelulusan program *Cutting*.

Pasal 5 Pengorganisasian

Pengorganisasian *Cutting* dilakukan dalam 4 (*empat*) tingkat sebagai berikut :

1. Mahasiswa baru yang disebut sebagai Kolega Yuniior (KY) dibagi menjadi beberapa kelompok. Kolega Yuniior dapat disebut juga sebagai anak wali.
2. Setiap kelompok KY didampingi oleh satu Kolega Senior (KS).
3. Satu atau lebih KS didampingi oleh seorang Kolega Dosen (KD). KD dapat disebut juga dengan Dosen Wali.
4. Beberapa KD dikoordinir oleh seorang Kolega Dosen yang disebut dengan Koordinator *Batch* (Ko Batch)

Pasal 6 Tahapan

Program kegiatan *Cutting* dimulai dari mahasiswa baru masuk dan diakhiri pada saat mahasiswa akan lulus dari Universitas Dinamika. Waktu Pelaksanaan *Cutting* diatur dengan empat tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai, dilaksanakan pada awal semester I sampai semester II.
2. Tahap Pengembangan nilai, dilaksanakan antara semester II sampai semester III.
3. Tahap Penguatan nilai, dilaksanakan antara semester III sampai dengan semester V.
4. Tahap Pematangan nilai, dilaksanakan antara semester V sampai dengan semester VI.

BAB IV METODE PELAKSANAAN

Pasal 7 Metode Pelaksanaan

1. Program *Cutting* dilaksanakan dengan metode Pendampingan Mahasiswa Berhasil (PMB).
2. Metode PMB dilakukan dengan membagi mahasiswa baru (KY) menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 10-15 orang dengan satu orang KS dan satu orang KD.

3. *Cutting* dilakukan dengan empat tahap, yaitu :
- a. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai adalah tahap dimana mahasiswa dikenalkan dengan tata kelola perguruan tinggi, sistem pembelajaran dan kemahasiswaan (kurikuler, ko dan ekstrakurikuler). Selain itu, pada tahapan ini mahasiswa dikenalkan dengan budaya, karakter, dan nilai nilai yang dimiliki oleh Universitas Dinamika. Contoh kegiatan: OKK (Institut dan Prodi), Perisan, Anggota UKM, dll
 - b. Tahap Pengembangan nilai adalah tahap pengembangan diri mahasiswa terhadap potensi, bakat dan minat yang dimilikinya. Pada tahap ini mahasiswa mulai aktif mengikuti dan memantapkan diri terhadap suatu bidang yang ingin ditekuni/ditingkatkan, sehingga pada tahap ini mahasiswa diharapkan sudah tahu potensi yang ada pada diri. Contoh kegiatan: Seminar dan pelatihan, pengabdian kepada masyarakat, Reinforcement, dll
 - c. Tahap Penguatan nilai adalah tahap dimana mahasiswa mulai berani mengasah potensinya melalui keikutsertaan kegiatan lomba. Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berprestasi dalam bidang tertentu guna meningkatkan prestasinya melalui kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kampus maupun di luar kampus. Contoh kegiatan: Program lomba belmawa maupun non belmawa, program kewirausahaan, dll.
 - d. Tahap Pematangan nilai adalah proses pembinaan dan pendampingan secara berkelanjutan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan prestasi dan penghargaan sesuai dengan kemampuannya. Prestasi-prestasi yang diperoleh oleh mahasiswa akan dicatat sebagai nilai tambah dan kelengkapan resmi prestasi akademik mahasiswa saat lulus dari Universitas Dinamika

BAB V

PERAN KS, KD, DAN COBATCH

Pasal 8

Peran KS, KD, dan Ko Batch

1. KS memiliki peran pendampingan kepada KY selama tahap pengenalan (orientasi). KS tidak memiliki kewajiban mendampingi KY pada saat tahap pengembangan, penguatan, dan pematangan nilai, namun KS tetap diharapkan berkomunikasi dan saling mendukung kelulusan program *Cutting*.
2. KD memiliki peran pembinaan dan pendampingan kepada KY dari tahap orientasi sampai dengan lulus dari program *Cutting*. Selama proses pembinaan dan pendampingan, KD dapat berkoordinasi dengan Bagian Kemahasiswaan.
3. Ko Batch memiliki peran dalam mengkoordinir KD selama tahap orientasi, dan ikut serta sekaligus memastikan seluruh rangkaian tahapan orientasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya

BAB VI EVALUASI

Pasal 9 Penilaian

1. Penilaian program Cutting dilakukan dalam bentuk standar pengukuran yang disebut Standart Softskill Kegiatan Mahasiswa (SSKM).
2. Pemberian nilai poin SSKM mengacu pada lampiran SK Cutting yang berlaku.
3. Poin SSKM diberikan kepada mahasiswa dengan syarat menyerahkan bukti keikutsertaan kegiatan kepada bagian kemahasiswaan.

Pasal 10 Ketentuan Input Poin

Ketentuan *Input* poin SSKM dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan melalui Bagian Kemahasiswaan.
 - a. Mahasiswa mengajukan berkas permohonan SSKM dengan menyerahkan laporan kegiatan dan/atau presensi kegiatan yang telah dilaksanakan dan di tanda tangani oleh Kepala Bagian/Kaprodi terkait
 - b. Bagian Kemahasiswaan mengecek dan mengesahkan berkas permohonan yang disertakan di poin (a)
 - c. Setelah berkas permohonan mendapatkan pengesahan dari Bagian Kemahasiswaan, selanjutnya bagian Kemahasiswaan membuat kode bidang kegiatan dan memberikannya kepada mahasiswa.
 - d. Mahasiswa memasukkan data mahasiswa untuk kegiatan tersebut sesuai dengan bidang kegiatan yang telah ditetapkan
 - e. Jika seluruh data berhasil dimasukkan, maka selanjutnya bagian kemahasiswaan mengecek kesesuaian data dan memasukkan poin SSKM sesuai dengan ketentuan poin yang berlaku.
 - f. Setelah semua tahapan di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya mahasiswa dapat mengecek perubahan poin SSKM yang didapatkan.
2. Pengajuan melalui Aplikasi *online* SSKM berbasis *website*.
 - a. Mahasiswa mengakses aplikasi *online* SSKM berbasis *website*
 - b. Mahasiswa mengajukan permohonan poin SSKM dengan memasukkan data kegiatan, data mahasiswa, sekaligus bukti yang mendukung
 - c. Bagian kemahasiswaan mendapatkan notifikasi permohonan, selanjutnya melakukan verifikasi data kegiatan, data mahasiswa, dan berkas pendukung.
 - d. Bagian kemahasiswaan memberikan kode bidang kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diajukan dan memberikan nilai poin pada kegiatan yang telah diajukan dan simpan.
 - e. Apabila proses penyimpanan selesai, maka selanjutnya mahasiswa menerima pemberitahuan bahwa poin SSKM berhasil ditambahkan untuk kegiatan yang diajukan.

**BAB VII
KELULUSAN**

**Pasal 11
Syarat Kelulusan**

1. Mahasiswa dinyatakan Lulus Program *Cutting* jika :
 - a. Telah mengumpulkan SSKM minimal 150 untuk program Diploma Tiga dan minimal 200 untuk program Sarjana atau Sarjana Terapan.
 - b. Lulus kegiatan OKK yang dibuktikan dengan sertifikat OKK.
 - c. Perhitungan poin SSKM dilakukan sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2.

**Pasal 12
Predikat Kelulusan**

Predikat kelulusan program *Cutting* diatur sebagai berikut:

- a. Lulus dengan predikat BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 200-225 dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 150-175.
- b. Lulus dengan predikat SANGAT BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 225-250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 175-200.
- c. Lulus dengan predikat ISTIMEWA untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM lebih besar dari 250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM lebih besar dari 200.

**BAB VIII
KETENTUAN**

PASAL 13

1. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sepenuhnya bagi mahasiswa baru angkatan 2019 dan akan dilakukan penyesuaian bagi mahasiswa angkatan sebelum tahun 2019
2. Semua ketentuan dalam surat keputusan terkait dengan program *Cutting* Universitas Dinamika yang telah diterbitkan sebelumnya dinyatakan masih berlaku untuk angkatan sebelum 2019.
3. Surat keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur kemudian.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 19 Agustus 2019
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Tabel Poin SSKM
Tabel 1. Rekap Prediksi Perolehan Poin SSKM

No.	Jenis Kegiatan	Poin SSKM
1.	Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)	0 – 50
2.	Lomba Mandiri Non Belmawa Ristek Dikti	0 – 40
3.	Aktivitas Non lomba	0 – 20
4.	Seminar dan Pelatihan	0 – 20
5.	Penghargaan Mahasiswa	0 – 20
6.	Kegiatan Terstruktur Mahasiswa	0 – 20
7.	Kegiatan Organisasi Mahasiswa (Ormawa)	0 – 20
8.	Kepanitiaan Kegiatan	0 – 10
Total Poin SSKM →		0 – 200

Tabel 2. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
	Juara I	20
2.	Tingkat Wilayah/Provinsi (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
3.	Tingkat Nasional (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan (PKM, PHBD, NUDC, dll)	15
	Juara Harapan	17
	Juara III	20
	Juara II	30
	Juara I	40
	Lolos Proposal/Pendanaan (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Pelaksanaan Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Monitoring dan Evaluasi Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
4.	Tingkat Internasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	20
	Juara Harapan	25
	Juara 3	30
	Juara 2	40
	Juara 1	50
Total poin SSKM		0 – 50

Catatan:

1. Untuk program yang bersifat kompetisi (misalnya: NUDC, GEMASTIK, dll): bagi mahasiswa yang sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.
2. Untuk program yang bersifat pendanaan (misalnya: PKM, PHBD, KBMI, dll): bagi mahasiswa yang dinyatakan lolos pendanaan sampai dengan monev, maka poin SSKM untuk kepesertaan tetap diakui.

Tabel 3. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Mandiri (Non Belmawa)

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	2
	Juara Harapan	3
	Juara III	5

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara II	7
	Juara I	10
2.	Tingkat Wilayah/Provinsi	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
	Juara I	20
3.	Tingkat Nasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
4.	Tingkat Internasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	15
	Juara Harapan	17
	Juara 3	20
	Juara 2	30
	Juara 1	40
Total poin SSKM		0 – 40

Catatan: Apabila mahasiswa sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.

**Tabel 4. Perhitungan poin SSKM Aktifitas Non Lomba
(Pengabdian masyarakat & Kewirausahaan)**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Pengabdian Masyarakat	
	Aktivitas 1 - 8 Jam (1 Hari)	5
	Aktivitas 9 - 16 Jam (2 Hari)	6
	Aktivitas 17 - 32 Jam (4 Hari)	8
	Aktivitas 33 - 64 Jam (8 Hari)	12
	Aktivitas 65 - 128 Jam (16 Hari)	17
	Aktivitas > 128 Jam (lebih dari 16 hari)	20
2.	Kegiatan kewirausahaan (dibuktikan dengan profil bisnis)	
	Berwirausaha 1 - 6 Bulan	5
	Berwirausaha 7 - 12 Bulan	8
	Berwirausaha 13 - 18 Bulan	11
	Berwirausaha 19 - 24 Bulan	14
	Berwirausaha 25 - 36 Bulan	17
	Berwirausaha >36 Bulan	20
Total poin SSKM		0 – 20

Tabel 5. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi	
	Peserta	1
	Penyaji/Pemakalah	5
2.	Tingkat Regional/Provinsi	
	Peserta	3
	Penyaji/Pemakalah	10
3.	Tingkat Nasional	
	Peserta	5
	Penyaji/Pemakalah	15
4.	Tingkat Internasional	
	Peserta	7
	Penyaji/Pemakalah	20
Total poin SSKM		0 – 20

Tabel 6. Perhitungan poin SSKM Penghargaan Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Rekognisi	
	Paten	20
	HKI	15 - 20
	Pameran (Penyelenggara Eksternal)	15
	Pentas Seni (Penyelenggara Eksternal)	15
	Duta pada bidang Tertentu	15
	Pelatih	15
	Wasit	15
	Rekognisi Lainnya	15
2.	Penerima Beasiswa (dihitung tiap periode)	
	Beasiswa APBN	2
	Beasiswa Non APBN	5
	Bidikmisi	0,25
3.	Mahasiswa Bekerja (dinilai tiap semester)	
	Sesuai Program Studi	5
	Tidak Sesuai Program Studi	2
Total poin SSKM		1 – 20

Tabel 7. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Terstruktur Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Kegiatan Orientasi Kehidupan Kampus (*)	
	Peserta Kegiatan OKK Indoor (@hari = 2 poin)	10
	Peserta Kegiatan OKK Outdoor (@hari = 4 poin)	8
	Peserta Inagurasi OKK	2
2.	PERISAN (*)	
	Peserta Perisan tentang bela negara/kewiraan/wawasan nusantara	1
	Peserta Perisan tentang pengetahuan kewirausahaan	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti korupsi	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti penyalahgunaan NAPZA.	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti radikalisme	1

No	Indikator	Poin SSKM
	Peserta Perisan tentang budaya menulis Artikel Ilmiah	1
	Peserta Perisan tentang Dunia Kerja dan Dunia Industri (Alumni Universitas Dinamika)	1
	Peserta Perisan tentang program pengabdian kepada masyarakat	1
	Peserta Perisan tentang topik lainnya	1
3.	Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa (LKMM)	
	LKMM-TD	4
	LKMM-TM	6
	LKMM-TL	10
4.	Reinforcement (*)	
	Partisipasi/peserta	2
5.	Upacara Hari Besar Nasional (*)	
	Partisipasi/peserta	2
Total poin SSKM		0 – 10

Tabel 8. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Organisasi Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Pengurus Organisasi mahasiswa (dihitung pertahun)	
	Ketua Dema / Sema	20
	Staff Dema / Sema	15
	Ketua UKM/Hima/Komunitas	10
	Staff UKM/Hima/Komunitas	8
2.	Aktivitas Rutin Organisasi Mahasiswa (*)	
	Latihan Rutin UKM/Komunitas (selama satu semester)	1 – 5
3.	Peserta Kegiatan Ormawa tingkat :	
	a. Perguruan Tinggi	
	Peserta	1
	b. Regional/Provinsi/Lebih dari 3 Hari dan Kurang dari 1 Minggu	
	Peserta	2
	c. Nasional/ Lebih dari 1 Minggu	
	Peserta	3
	d. Internasional / Lebih dari 1 Bulan	
	Peserta	5
Total poin SSKM		0 – 20

***) Program Kegiatan Wajib**

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Rektor,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized initials and a surname, positioned above the printed name.

Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Gambar 1. Pemetaan Program Cutting di Universitas Dinamika



Bab mengenai
Penegakan Norma
akan dijelaskan dalam bab tersendiri.

**KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 085/KPT-02B/VIII/2024**

**tentang
PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)
UNIVERSITAS DINAMIKA**

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : Bahwa untuk menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika, perlu ditetapkan surat keputusan rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
3. Statuta Universitas Dinamika.
- Memperhatikan : Rapat Wakil Rektor III dan Kabag. Kemahasiswaan Universitas Dinamika tanggal 16 Juli 2024.

M E M U T U S K A N

- Menetapkan :
Pertama : Memberlakukan ketentuan umum program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika.
- Kedua : Lampiran surat keputusan program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Ketiga : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Keempat : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 16 Agustus 2021
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

**PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (CUTTING)
MAHASISWA REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU (RPL)
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**BAB I
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1
Pengertian Umum**

1. Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Universitas, adalah satuan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Rektor adalah pemimpin tertinggi di Universitas Dinamika.
3. Pimpinan Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Pimpinan, terdiri atas Rektor dan Wakil Rektor.
4. Dekan adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat fakultas di Universitas Dinamika.
5. Kaprodi adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat program studi di Universitas Dinamika.
6. Kemahasiswaan adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan Non Akademik Universitas Dinamika.
7. AAK adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan akademik mahasiswa Universitas Dinamika.
8. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di Universitas.
9. Sivitas akademika adalah masyarakat akademis yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Universitas.
10. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun budaya dan karakter mahasiswa Universitas Dinamika.
11. Softskill adalah kepribadian dan perilaku interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia.
12. Hardskill adalah kemampuan akademik yang ditempuh melalui program kurikuler dan kokurikuler.
13. Organisasi Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Ormawa, adalah wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian melalui kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
14. Rekognisi Pembelajaran Lampau, selanjutnya disebut RPL, adalah pengakuan atas Capaian Pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pendidikan formal, nonformal, informal, dan/atau pengalaman kerja sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan formal dan untuk melakukan penyetaraan dengan kualifikasi tertentu

BAB II **VISI MISI PROGRAM *CUTTING***

Pasal 2 **Visi**

Visi Cutting :

Menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berprestasi dan berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika.

Pasal 3 **Misi**

Misi Cutting :

1. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat dan berjejaring dalam kegiatan maupun kompetisi di dalam kampus maupun di luar kampus.
2. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat pada kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
3. Memberikan pendidikan karakter kepada mahasiswa sebagai insan berkepribadian, dengan mengembangkan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.
4. Menciptakan komunitas/habitat yang kondusif yang mengembangkan karakter/kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.

BAB III **KONSEP PELAKSANAAN**

Pasal 4 **Konsep**

1. Program *Cutting* terdiri atas:
 - a. Program Non Lomba adalah program kegiatan bukan lomba yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Program ini berupa aktifitas mahasiswa dilingkup pekerjaan yang dibidangi
 - b. Program seminar dan pelatihan, adalah program kegiatan peningkatan wawasan dan keahlian yang dapat diikuti oleh mahasiswa.
 - c. Program Penghargaan Mahasiswa, adalah program penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa RPL atas mata kuliah yang telah ditempuh

BAB IV **EVALUASI**

Pasal 5 **Penilaian**

1. Penilaian program *Cutting* mahasiswa RPL dilakukan dalam bentuk standar pengukuran yang disebut *Standart Softskill* Kegiatan Mahasiswa (SSKM).
2. Pemberian nilai poin SSKM mengacu pada lampiran SK *Cutting* Mahasiswa RPL yang berlaku.

3. Poin SSKM diberikan kepada mahasiswa dengan syarat menyerahkan bukti keikutsertaan kegiatan kepada bagian kemahasiswaan.

Pasal 6 **Ketentuan Input Poin**

Ketentuan *Input* poin SSKM dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan melalui Bagian Kemahasiswaan.
 - a. Mahasiswa mengajukan berkas permohonan SSKM dengan menyerahkan laporan kegiatan dan/atau presensi kegiatan yang telah dilaksanakan dan di tanda tangani oleh Kepala Bagian/Kaprodi terkait
 - b. Bagian Kemahasiswaan mengecek dan mengesahkan berkas permohonan yang disertakan di poin (a)
 - c. Setelah berkas permohonan mendapatkan pengesahan dari Bagian Kemahasiswaan, selanjutnya bagian Kemahasiswaan membuat kode bidang kegiatan dan memberikannya kepada mahasiswa.
 - d. Bagian Kemahasiswaan memasukkan data mahasiswa untuk kegiatan tersebut sesuai dengan bidang kegiatan yang telah ditetapkan
 - e. Setelah semua tahapan di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya mahasiswa dapat mengecek perubahan poin SSKM yang didapatkan.

BAB V **KELULUSAN**

Pasal 7 **Syarat Kelulusan**

1. Mahasiswa dinyatakan Lulus Program *Cutting* Mahasiswa RPL jika :
 - a. Telah mengumpulkan SSKM minimal 150 untuk program Diploma Tiga dan minimal 200 untuk program Sarjana atau Sarjana Terapan.
2. Perhitungan poin SSKM dilakukan sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2.

Pasal 8 **Predikat Kelulusan**

Predikat kelulusan program *Cutting* diatur sebagai berikut:

1. Lulus dengan predikat BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 200-225 dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 150-175.
2. Lulus dengan predikat SANGAT BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 225-250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 175-200.

3. Lulus dengan predikat ISTIMEWA untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM lebih besar dari 250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM lebih besar dari 200.

BAB VI KETENTUAN PENUTUP

Pasal 9

1. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sepenuhnya bagi mahasiswa RPL
2. Surat keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.
3. Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur kemudian.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 15 Agustus 2019
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Tabel Poin SSKM
Tabel 1.1. Rekap Prediksi Perolehan Poin SSKM

No	Jenis Kegiatan	Poin SSKM
1.	Aktivitas Non lomba	0 – 30
2.	Seminar dan Pelatihan	0 – 40
3.	Penghargaan Mahasiswa	0 – 144
Total Poin SSKM →		0 – 214

Tabel 1.2. Perhitungan poin SSKM Aktifitas Non Lomba
(Pengabdian masyarakat & Kewirausahaan)

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Mahasiswa Bekerja (dinilai tiap semester)	
	Sesuai Program Studi	30
	Tidak Sesuai Program Studi	20
Total poin SSKM		0 – 30

Tabel 1.3. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan
Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Tingkat Regional/Provinsi	
	Peserta	10
	Penyaji/Pemakalah	20
2.	Tingkat Nasional	
	Peserta	15
	Penyaji/Pemakalah	30
3.	Tingkat Internasional	
	Peserta	20
	Penyaji/Pemakalah	40
Total poin SSKM		0 – 40

Tabel 1.4. Perhitungan poin SSKM Penghargaan Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Mata Kuliah ditempuh	
	Jalur Diploma (108 SKS x @1 Poin)	108
	Jalur Sarjana (144 SKS x @1 Poin)	144
	Total poin SSKM	0 - 144

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 16 Agustus 2021
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

SISTEM PENDIDIKAN

1. PROGRAM PENDIDIKAN

Universitas Dinamika menyelenggarakan 3 fakultas dengan 8 program studi, antara lain:

Akreditasi Intsitusi SK No. 432/SK/BAN-PT/Ak/PT/VIII/2022			
Fakultas Teknologi Informasi			
PROGRAM STUDI	JENJANG	MASA STUDI	AKREDITASI
Sistem Informasi	S1	8 semester	2270/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022
Teknik Komputer	S1	8 semester	5994/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/VI/2021
Sistem Informasi	D3	6 semester	193/SK/LAM-INFOKOM/Ak/S/VIII/2025
Fakultas Ekonomi dan Bisnis			
Manajemen	S1	8 Semester	114/DE/A.5/AR.10/XII/2022
Akuntansi	S1	8 Semester	108/DE/A.5/AR.10/XII/2022
Fakultas Desain dan Industri Kreatif			
Desain Komunikasi Visual	S1	8 semester	7052/SK/BAN-PT/Ak/S1/VII/2025
Desain Produk	S1	8 semester	13468/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/XII/2021
Produksi Film dan Televisi	D4	8 semester	3620/SK/BAN-PT/Ak/STr/IX/2023

2. CARA PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN

Penyelenggaraan pendidikan menggunakan Sistem Kredit Semester (SKS), matakuliah diselenggarakan dengan bobot sks tertentu. Tujuan diterapkannya SKS adalah agar penyajian program pendidikan bisa lebih bervariasi dan fleksibel, serta memberikan kesempatan yang luas kepada para mahasiswa dalam memilih program peminatan untuk merancang rencana jenjang profesi tertentu.

Penyelenggaraan pendidikan di Universitas Dinamika dilaksanakan dengan cara pemberian kuliah teori, ceramah, diskusi, presentasi, dan praktikum. Beberapa matakuliah yang dipilih

dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran inovatif atau memanfaatkan teknologi informasi dalam bentuk e-learning.

3. EVALUASI STUDI

Untuk mengukur keberhasilan studi, apakah mahasiswa telah mencapai kompetensi yang disyaratkan dalam suatu matakuliah atau mata praktikum maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk ujian tertulis, demo dan atau tugas.

Bentuk evaluasi keberhasilan studi yang diselenggarakan dapat meliputi:

3.1 Ujian Semester

Ujian semester diselenggarakan 2 kali, yaitu Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS), dengan jadwal sebagai berikut:

UTS diselenggarakan pada minggu ke-8.

UAS diselenggarakan pada minggu ke-16.

Jadwal ujian diselenggarakan dalam rentang waktu pukul 08.00-16.00 WIB untuk semua program studi. Adapun syarat dapat mengikuti ujian semester adalah:

- a. Telah memenuhi kewajiban keuangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- b. Membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Untuk UAS terdapat persyaratan jumlah kehadiran kuliah minimal 75% dari jumlah perkuliahan terjadwal.

Khusus untuk matakuliah proyek, peraturan pelaksanaan ujian mengikuti ketentuan yang berlaku di program studi masing-masing.

Mengenai ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian serta sanksi yang diberikan jika terjadi pelanggaran ujian dibahas dalam BAB Tata Tertib.

3.2 Ujian Praktikum

Ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian praktikum dapat dilihat pada BAB Tata Tertib.

3.3 Ujian Susulan

Diperuntukan bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UAS karena hal-hal tertentu. Bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UTS, tidak diselenggarakan ujian susulan, tetapi nilai UTS tidak diperhitungkan pada nilai akhir (prosentase UTS dianggap 0%) dan dialihkan ke UAS. Ketentuan yang berlaku untuk kondisi diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan surat permohonan ke Kaprodi.
2. Melampirkan bukti-bukti pendukung.
3. Mendapat persetujuan Kaprodi

Waktu pengajuan maksimal 3 hari setelah UTS/UAS matakuliah tersebut berakhir.

Permohonan hanya dapat diproses jika mahasiswa:

- a. Sakit dan dibuktikan dengan surat dokter serta copy resep (hanya berlaku untuk UTS).
- b. Rawat inap yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan rawat inap dari RS.

- c. Mendapatkan tugas kampus yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan dari Wakil Rektor III
- d. Mendapatkan tugas negara yang dibuktikan dengan fotocopy surat tugas resmi (menunjukkan asli).
- e. Mendapat musibah, bencana (kecelakaan, bencana alam, dll).

Pelaksanaan ujian susulan akan dijadwalkan oleh bagian AAK, dan jika mahasiswa tidak hadir sesuai jadwal, maka dinyatakan gugur.

3.4 Kuis

Kuis merupakan evaluasi yang diberikan oleh seorang dosen pengajar dan dilakukan setiap tuntas kompetensi tertentu dengan jadwal yang telah ditentukan masing-masing dosen. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui daya serap yang telah dicapai oleh peserta didik dalam matakuliah tersebut. Kuis dapat berupa tugas menyelesaikan soal atau ketrampilan tertentu. Pelaksanaan kuis didalam pertemuan atau tidak mengambil waktu tersendiri.

3.5 Tugas

Untuk mengetahui daya serap ataupun skill yang sudah dicapai oleh mahasiswa maka seorang dosen dapat memberikan tugas yang dapat berupa paper, tugas melakukan aktifitas tertentu, karya desain, kliping dan lain-lain yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu.

3.6 Demo

Penilaian kemampuan mahasiswa dapat juga dilakukan dengan metode Demo, yaitu evaluasi dengan cara menunjukkan/mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan. Evaluasi dengan demo dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

4. SERTIFIKASI

A. SERTIFIKASI INTERNASIONAL

Sertifikasi Internasional merupakan pengakuan *skill* yang spesifik yang diakui secara global sehingga bisa kompetitif dalam dunia kerja. Sertifikat internasional diberikan oleh masing-masing vendor software kepada mahasiswa yang telah lulus ujian sertifikasi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi bekerjasama dengan Pusat Kerjasama Universitas Dinamika.

a. Track Sertifikasi Internasional

Track sertifikasi internasional adalah jenjang resmi dari pihak vendor penerbit sertifikasi untuk mencapai suatu tingkat sertifikasi tertentu sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimiliki oleh setiap orang. Track sertifikasi yang diselenggarakan masing-masing program studi adalah:

1. S1 Sistem Informasi:

Oracle Database Foundations (OCJA)

2. S1 Sistem Komputer:
Cisco Certified Network Associate (CCNA)
MikroTik Certified Network Associate (MTCNA)
3. S1 Disan Komunikasi Visual:
Adobe Certified Association (ACA)
4. S1 Desain Produk
Adobe Certified Association (ACA)
5. D4 Produksi Film dan televisi
Adobe Certified Association (ACA)
6. D3 Sistem Informasi
Android Certified Application Developer (ATC)

b. Persyaratan Ujian Sertifikasi

Adapun persyaratan dan aturan mengikuti ujian sertifikasi adalah:

1. Dinyatakan lulus pada matakuliah yang termasuk dalam track sertifikasi tersebut.
2. Program Studi mengumumkan daftar mahasiswa yang memenuhi syarat pada poin(1)
3. Mahasiswa yang telah memenuhi syarat (2) dapat mendaftar sebagai calon peserta ujian sertifikasi.
4. Program Studi menyelenggarakan pelatihan sebagai persiapan untuk calon peserta ujian sertifikasi yang diakhiri dengan pelaksanaan ujian hasil pelatihan.
5. Bagi calon peserta ujian yang lulus ujian pelatihan dapat melanjutkan untuk mengikuti ujian sertifikasi yang dilaksanakan di Bagian Pusat Kerjasama
6. Setiap mahasiswa yang program studinya menyelenggarakan matakuliah sertifikasi, memiliki kesempatan 1 (satu) kali ujian tanpa membayar biaya ujian dan jika gagal, maka dapat mengikuti ujian ulang dengan membayar biaya ujian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7. Hak mengikuti ujian sertifikasi berlaku sampai dengan 1 (satu) tahun setelah yang bersangkutan dinyatakan Lulus dari Matakuliah yang bersangkutan.

B. SERTIFIKASI KEAHLIAN

Sertifikasi keahlian adalah suatu pengakuan *skill* yang diberikan oleh vendor atau asosiasi sesuai dengan keahlian yang disyaratkan oleh program studi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi. Adapun sertifikasi keahlian yang diberikan oleh program studi :

S1 Sistem Komputer

Sertifikasi yang diberikan oleh vendor perangkat elektronik digital FESTO, sertifikat keahlian perangkat *Programmable Logic Controller (PLC)*.

5. KERJA PRAKTIK

Kerja Praktik adalah matakuliah yang berupa kegiatan mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa pada suatu perusahaan atau instansi. Dalam kerja praktik mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tentang dunia kerja dan permasalahannya, dan dari

permasalahan tersebut mahasiswa diharapkan mampu memberikan solusi terbaik sesuai dengan bidang ilmunya. Selama kerja praktik mahasiswa terikat kepada hukum negara dan peraturan-peraturan perusahaan atau instansi terkait.

5.1 Syarat Menempuh Kerja Praktik:

- a. IPk \geq 2,00
- b. Jumlah sks yang telah ditempuh minimal 95 sks untuk program D4 dan S1 dan 72 sks untuk program D3.
- c. Telah menempuh matakuliah prasyarat kerja praktik sesuai ketentuan program studi.

5.2 Ketentuan Kerja Praktik:

- a. Dilakukan secara perorangan dengan jangka waktu sesuai ketentuan.
- b. Dilakukan pada instansi atau perusahaan yang sesuai dengan kompetensi program studi.
- c. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Kerja Praktik masing-masing program studi.

6. TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

Tugas Akhir/Proyek Akhir adalah matakuliah bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh selama studi, melalui perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian hasil akhir, kemudian dituangkan dalam bentuk karya ilmiah.

Syarat menempuh Tugas Akhir/Proyek Akhir:

- a. Mencantumkan matakuliah Tugas Akhir /Proyek Akhir di KRS.
- b. IPk > 2.00
- c. Telah/sedang menempuh Kerja Praktek
- d. Telah menempuh minimal 114 sks untuk program D4 dan S1 dan untuk program D3 telah menempuh minimal 95 SKS yang telah disyaratkan oleh masing-masing Prodi.
- e. Tugas Akhir/Proyek Akhir dapat berbentuk Proyek atau Karya Desain yang dipresentasikan dalam forum seminar dan ujian tertutup.
- f. Proyek merupakan kegiatan rancang bangun suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- g. Karya Desain merupakan kegiatan perancangan suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- h. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Penyusunan Proposal dan Tugas Akhir/Proyek Akhir masing-masing program studi.

TATA TERTIB

1. PERKULIAHAN

1.1 Dalam satu semester, perkuliahan terdiri atas :

- a. 16 minggu pertemuan kuliah
- b. 1 - 2 minggu UTS
- c. 1 - 2 minggu UAS (diawali dengan 1 – 5 hari persiapan ujian/Hari Tenang)

1.2 Tata Tertib Perkuliahan:

- a. Mahasiswa wajib mengikuti kuliah sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- b. Mahasiswa wajib hadir 10 menit sebelum kuliah dimulai, berlaku aturan **keterlambatan 0 (nol) menit**, dan **bagi yang terlambat tidak diijinkan masuk ruang / mengikuti perkuliahan.**
- c. Mahasiswa wajib menunggu kehadiran dosen di Ruang Kuliah.
- d. Setiap mengikuti perkuliahan mahasiswa wajib mengisi daftar hadir di berita acara perkuliahan dan/ atau **tapping pada mesin pembaca RFID.**
- e. Mahasiswa wajib hadir minimal 75% dari perkuliahan yang terjadwal sebagai syarat mengikuti ujian akhir. **Dan apabila kehadiran tidak memenuhi syarat tsb, selain tidak boleh mengikuti UAS,** maka nilai akhir/huruf akan diproses sesuai ketentuan pada Bab II.
- f. Persentase kehadiran kuliah akan dihitung sampai akhir minggu ke-14 perkuliahan, dan diumumkan pada awal hari tenang.

2. UJIAN

2.1 Syarat mengikuti ujian :

- a. Sudah melunasi pembayaran SPP sesuai ketentuan
- b. Kehadiran kuliah minimal 75 % dari perkuliahan yang terjadwal (khusus UAS).

2.2 Tata Tertib Ujian:

- a. Peserta ujian adalah mahasiswa yang telah mencantumkan mata kuliah di KRS.
- b. Hadir dan berada dalam ruang ujian 10 menit sebelum ujian berlangsung.
- c. Keterlambatan 0 menit, peserta ujian yang **terlambat tidak diperkenankan masuk mengikuti ujian.**
- d. Membawa KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) . Bagi yang tidak membawa KTM berlaku:
 1. Jika dapat menunjukkan kartu identitas (KTP / SIM), maka harus mengisi form pelanggaran di Sekretariat AAK.
 2. Jika tidak dapat menunjukkan kartu identitas, maka harus mendapat ijin berupa **formulir ijin boleh** ujian dari AAK dan mengisi form pelanggaran serta tangan peserta akan **diberi tanda stempel.**

- e. Peserta harus menempati kursi di dalam ruang sesuai dengan denah yang telah ditetapkan.
- f. Pada saat ujian dimulai, pintu ruangan akan dikunci sementara dan soal ujian dibagikan. Mahasiswa yang terlambat harap menunggu di luar sampai pembagian soal selesai, mahasiswa yang terlambat dapat memasuki ruang ujian selama waktu ujian belum dimulai.
- g. Peserta harus membawa peralatan tulis sendiri. Buku dan catatan harus diletakkan di bagian depan ruang ujian. Kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka.
- h. Demi ketertiban pelaksanaan ujian, pengawas berhak mengatur/memindahkan tempat duduk peserta baik sebelum atau pada saat ujian berlangsung.
- i. Peserta ujian yang telah menyelesaikan ujiannya, tidak diijinkan meninggalkan ruangan sebelum ujian berlangsung 30 menit.
- j. Selama ujian berlangsung **peserta tidak diijinkan meninggalkan ruang ujian** sampai ujian berakhir, apabila peserta meninggalkan ruang ujian sebelum ujian berakhir, maka peserta tersebut dianggap telah menyelesaikan ujiannya.
- k. Selama ujian **berlangsung Handphone/ alat komunikasi yang lain harus dimatikan.**
- l. Setelah ujian berakhir, peserta **wajib menyerahkan lembar jawaban**, dan **kertas buram** (jika ada) kepada pengawas yang bersangkutan.
- m. Peserta ujian harus memakai pakaian yang sopan (berkrah), rapi dan bersepatu sesuai ketentuan.
- n. Selama ujian berlangsung **peserta ujian dilarang** :
 - 1. Merokok, makan dan minum.
 - 2. Berbicara dengan sesama peserta ujian.
 - 3. Melihat / mengambil / memberikan kertas pekerjaan/buram dari/kepada sesama peserta ujian.
 - 4. Mengeluarkan / melihat buku-buku, catatan-catatan dalam bentuk apapun kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka (open book).
 - 5. Pinjam-meminjam alat tulis. buku/catatan walaupun ujian dinyatakan buku terbuka.
 - 6. Melakukan perbuatan-perbuatan lain yang dapat mengganggu ketenangan / ketertiban pelaksanaan ujian.
- o. **Sanksi** / pelanggaran terhadap ketentuan di atas, dikenakan tindakan berupa :
 - 1. Peringatan lisan dari pengawas.
 - 2. Pengawas menghentikan ujian, dan mengambil berkas.
 - 3. Pengawas menghentikan ujian, mengambil berkas dan ujian tersebut dinyatakan **gugur / batal**
 - 4. Sanksi akademis sesuai ketentuan Rektor Universitas Dinamika

Jumlah pelanggaran dan sanksi, apabila mahasiswa tidak membawa KTM selama ujian berlangsung adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jumlah pelanggaran ujian dan sanksinya.

Pelanggaran ke	Sanksi
1	- Menandatangani surat pernyataan tidak mengulang pelanggaran. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
2	- Membayar denda pelanggaran sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
3	- Membayar denda pelanggaran berlipat sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
4, dst.	Bentuk sanksi ditentukan oleh pimpinan Universitas Dinamika, dapat berupa skors sampai dikeluarkan dari Universitas Dinamika.

Selama ujian semester berlangsung apabila seorang mahasiswa diketahui melakukan tindakan curang maka pada nilai ujian tersebut yang bersangkutan akan diberi nilai T (setara dengan nilai 0) yang artinya berkas ujian tidak akan diproses lebih lanjut. Dan kepada yang bersangkutan berlaku ketentuan sebagaimana diatur dalam Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah pelanggaran dan sanksi untuk tindakan curang saat ujian.

Pelanggaran ke	Sanksi
1	Ujian matakuliah yang bersangkutan dinyatakan gugur. Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Menandatangani surat pernyataan untuk tidak mengulang perbuatannya.
2, dst	Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Seluruh ujian yang sudah maupun yang masih harus ditempuh dalam periode (semester) tersebut dinyatakan gugur.

3. LABORATORIUM

3.1. LABORATORIUM FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

Sebagai jantung pengembangan keterampilan praktis bagi mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual (S1 DKV) dan D4 Produksi Film dan Televisi (D4 PROFITI), Laboratorium Fakultas Desain dan Industri Kreatif (Lab FDIK) di Universitas Dinamika hadir sebagai ruang inkubasi ide dan realisasi karya. Lebih dari sekadar fasilitas, laboratorium ini adalah studio kreatif yang dinamis, dirancang untuk menjembatani teori dengan praktik industri yang sesungguhnya.

Bagi mahasiswa S1 DKV, laboratorium ini menyediakan platform untuk bereksperimen dengan beragam media dan teknik visual. Mulai dari perancangan grafis digital dengan perangkat lunak terkini, ilustrasi, tipografi, hingga pengembangan identitas visual dan branding. Laboratorium ini menjadi tempat yang ideal untuk mengasah kepekaan visual, pemahaman komposisi, dan penguasaan alat desain yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Sementara itu, bagi mahasiswa D4 PROFITI, laboratorium ini bertransformasi menjadi set produksi mini yang lengkap. Dilengkapi dengan peralatan kamera profesional, pencahayaan studio, sound recording, serta fasilitas editing dan pasca produksi, laboratorium ini memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan ilmu sinematografi, penyutradaraan, tata kamera, tata suara, dan editing dalam lingkungan yang terkontrol. Mahasiswa dapat berkolaborasi dalam produksi film pendek, iklan, video dokumenter, hingga konten multimedia lainnya, mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia perfilman dan pertelevisian.

Lebih dari sekadar peralatan, laboratorium ini juga didukung oleh tenaga pengajar dan teknisi yang kompeten dan berpengalaman. Mereka hadir untuk memberikan pendampingan teknis, konsultasi kreatif, dan wawasan industri kepada mahasiswa. Suasana kolaboratif dan terbuka didorong untuk membangun komunitas kreatif di antara mahasiswa dari kedua program studi, memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan potensi kolaborasi proyek di masa depan.

Dengan fasilitas yang terus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi industri kreatif, Laboratorium Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika berkomitmen untuk mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat, tetapi juga keterampilan praktis yang mumpuni dan siap berkontribusi secara signifikan dalam industri desain komunikasi visual dan produksi film dan televisi. Laboratorium ini adalah wadah bagi mahasiswa untuk berkreasi tanpa batas, mewujudkan visi artistik mereka, dan membangun portofolio karya yang kompetitif.

A. Tujuan Laboratorium FDIK

1. Mengembangkan Keterampilan Praktis: Menyediakan fasilitas dan lingkungan yang kondusif bagi mahasiswa S1 DKV dan D4 PROFITI untuk menerapkan teori yang dipelajari ke dalam praktik nyata, sehingga mengasah keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.

2. Memfasilitasi Eksplorasi Kreatif: Menjadi ruang aman dan inspiratif bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai media, teknik, dan teknologi dalam bidang desain visual dan produksi film, mendorong inovasi dan penemuan gaya personal.
3. Mendukung Proses Pembelajaran: Berfungsi sebagai penunjang utama kegiatan perkuliahan dan praktikum, memungkinkan mahasiswa untuk memvisualisasikan konsep, memproduksi prototipe, dan menguji ide-ide kreatif di bawah bimbingan dosen.
4. Menciptakan Pengalaman Belajar yang Relevan dengan Industri: Menghadirkan peralatan dan alur kerja yang mendekati standar industri, sehingga mahasiswa terbiasa dengan praktik profesional dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja setelah lulus.
5. Membangun Kolaborasi dan Komunitas Kreatif: Mendorong interaksi dan kolaborasi antar mahasiswa dari berbagai program studi di FDIK, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memungkinkan pertukaran ide serta potensi proyek bersama.
6. Menghasilkan Portofolio Karya yang Kompetitif: Memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan karya-karya berkualitas tinggi selama masa studi, yang dapat menjadi modal berharga dalam membangun portofolio profesional mereka saat mencari pekerjaan
7. Meningkatkan Daya Saing Lulusan: Membekali lulusan dengan keterampilan praktis, pengalaman produksi, dan pemahaman industri yang kuat, sehingga mereka memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja.
8. Mendukung Penelitian dan Pengembangan: Menyediakan fasilitas bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan penelitian terapan di bidang desain komunikasi visual dan produksi film, serta mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam industri kreatif.

B. FASILITAS LABORATORIUM FDIK

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DESIGN AND APPLICATION DEVELOPMENT STUDIO	DADS	Lantai 1 Biru	Komputer iMac M3 Chip	21 unit	21 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	AR/VR STUDIO	AR/VR	Lantai 1 Biru	Komputer PC Rakitan Intel Core i9-13900KF	3 unit	3 orang
				Meta Quest 3 VR HS	3 unit	
				Drawing Tablet Wacom Cintiq 16 inch	3 unit	
				Headphone Flat Monitoring ISK HP580	3 unit	
3	STUDIO GRAFIS 1	GRAF1	Lantai 5 Biru B50 1	Meja Gambar / Montase	35 set	35 orang
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
4	STUDIO	GRAF2	Lantai 5	Meja Gambar /	40 set	40 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	GRAFIS 2		Biru B50 4	Montase		
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
5	STUDIO GRAFIS 3	GRAF3	Lantai 5 Biru B50 5	Meja Gambar / Montase	40 set	40 orang
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
6	STUDIO FOTOG RAFI	SFG	M603	Kamera DSLR	4 unit	20 orang
				Kamera Mirrorless	1 unit	
				Background Cyclorama	1 set	
				Ceiling Track System	1 set	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Flash Lighting	5 unit	
				Continuous Lighting	2 unit	
				LCD Projector	1 unit	
7	STUDIO VIDEOG RAFI	SVG	M604	Camcorder	4 unit	20 orang
				Tripod Video	4 unit	
				Switcher Video	1 set	
				Mixer Audio	1 unit	
				Ceiling Track System	1 set	
				Continuous Lighting	4 unit	
				Background	1 set	
				TV Monitor Preview	1 unit	
8	STUDIO NEWS & TELEVISI	SNT	M608	Camcorder	4 unit	20 orang
				Tripod Video	4 unit	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Teleprompter	1 unit	
				Switcher Video	1 set	
				Mixer Audio	1 unit	
				Ceiling Track System	1 set	
				Continuous Lighting	4 unit	
				Mixer Lighting	1 unit	
				Komputer Control Switcher Video	1 set	
				Komputer Control Mixing VMIX	1 set	
				Komputer Streaming	1 set	
				TV Monitor Preview	2 unit	
9	STUDIO	SAN	B804	Meja Montase	20 set	20 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	ANIMASI			Motion Capture Kinect Xbox One S	1 set	
				Pen Tablet Wacom Bamboo 10"	14 unit	
10	STUDIO EDITING	SED	B805	Komputer PC Rakitan Intel Core i7	1 set	5 orang
				Panel Editing Blackmagic Davinci Resolve Micro	1 unit	
				Capture Card VMOX	1 unit	
11	STUDIO AUDIO DUBBING	SAD	B807	Audio Equalizer	1 unit	10 orang
				Audio Interface	1 unit	
				Bass Elektrik	1 unit	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Drum Elektrik	1 set	
				Gitar Elektrik	1 unit	
				Headphone Flat Monitoring	2 unit	
				Keyboard Midi Controller	4 unit	
				Komputer Mac Mini	1 set	
				Mic Condenser Recording Dubbing	3 unit	
				Mixer Audio	1 unit	
				Speaker Aktif	2 unit	
				Speaker Monitor	2 unit	
12	STUDIO TEKNOLOGI DESAIN DAN	TDK	B807	Komputer PC Rakitan Core i3	1 set	10 orang
				Bor Elektrik	1 set	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	KRIYA			Gerinda Elektrik	1 set	
				Jigsaw Elektrik	1 set	
				Perkakas Pertukangan	1 set	
				Mesin CNC	1 unit	
				Mesin Grafir Laser	1 unit	
				Mesin Jahit Mini	3 unit	
				Printer 3D	2 unit	
13	STUDIO DIGITAL 1	SDIG1	B811	Komputer AiO Lenovo Core i7	45 unit	45 orang
14	STUDIO DIGITAL 2	SDIG2	B813	Komputer AiO Hewlett Packard Core i5	18 unit	18 orang

C. Ketentuan dan Peraturan Peminjaman

C.1. Persyaratan Peminjaman

Peminjam yang diperbolehkan menggunakan fasilitas Laboratorium FDIK adalah:

1. Mahasiswa Aktif Universitas Dinamika.
2. Karyawan Universitas Dinamika (staff pengajar dan tenaga kependidikan).
3. Dosen Universitas Dinamika.

C. 2 . Tujuan Peminjaman

Peminjaman ruang dan peralatan Laboratorium FDIK hanya diperuntukkan untuk keperluan akademik, meliputi:

1. Kegiatan Pengajaran: Proses belajar mengajar, demo, dan kegiatan kurikuler lainnya yang terkait dengan mata kuliah di Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
2. Praktikum: Pelaksanaan praktikum mahasiswa sesuai dengan kurikulum program studi.
3. Acara Lembaga/Organisasi Kemahasiswaan: Kegiatan resmi yang diselenggarakan oleh fakultas, program studi, atau organisasi kemahasiswaan (himpunan mahasiswa) di lingkungan Universitas Dinamika yang memiliki relevansi dengan bidang desain dan industri kreatif.
4. Pengerjaan Tugas Akademik: Pengerjaan tugas mata kuliah, proyek studi, atau skripsi mahasiswa.

Laboratorium FDIK tidak melayani peminjaman untuk kepentingan komersial atau kegiatan yang bersifat pekerjaan (job) di luar lingkup acara resmi Universitas Dinamika.

C. 3 . Prosedur Peminjaman

Setiap peminjaman ruang dan/atau peralatan Laboratorium FDIK wajib mengikuti prosedur sebagai berikut:

C.3.1. Pengisian Formulir Peminjaman:

1. Peminjam (pemohon) wajib mengisi Formulir Peminjaman Laboratorium FDIK yang telah disediakan oleh admin laboratorium. Formulir harus diisi dengan lengkap dan jelas, mencantumkan :
 - a. Nama Peminjam
 - b. Nomor Induk Mahasiswa (NIM) / Nomor Induk Pegawai (NIP)
 - c. Program Studi/Unit Kerja
 - d. Nomor kontak yang aktif
 - e. Tanggal dan waktu peminjaman
 - f. Ruang dan/atau daftar peralatan yang dipinjam
 - g. Tujuan penggunaan yang jelas dan spesifik sesuai dengan ketentuan poin II.
 - h. Tanda tangan peminjam

- C.3.2. Approval Peminjaman (Khusus Mahasiswa)
- a. Untuk Tugas Mata Kuliah: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Dosen Pengampu mata kuliah yang bersangkutan.
 - b. Untuk Pengerjaan Skripsi: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Dosen Pembimbing skripsi.
 - c. Untuk Kegiatan Kemahasiswaan/Himpunan: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Bagian Kemahasiswaan atau Pembina organisasi/himpunan mahasiswa yang bersangkutan, yang menyatakan bahwa kegiatan tersebut adalah kegiatan resmi lembaga
- C.3.3. Penyerahan Formulir dan Jaminan kepada Admin Lab FDIK
- Setelah mendapatkan tanda tangan persetujuan (bagi mahasiswa), pemohon wajib menyerahkan Formulir Peminjaman yang telah diisi lengkap kepada Admin Laboratorium FDIK beserta jaminan berupa salah satu kartu identitas yang masih berlaku:
- a. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
 - b. Kartu Tanda Penduduk (KTP)
 - c. Surat Ijin Mengemudi (SIM)
- C.3.4. Verifikasi dan Pencatatan Jaminan
- a. Admin Laboratorium FDIK akan melakukan verifikasi data pada formulir dan kartu identitas yang diserahkan.
 - b. Admin akan mencatat jenis dan nomor identitas yang dijadikan jaminan pada formulir peminjaman.
 - c. Jaminan akan dikembalikan kepada peminjam setelah peralatan/ruang dikembalikan dalam kondisi baik dan sesuai dengan ketentuan.
- C.3.5. Konfirmasi Peminjaman
- a. Admin Laboratorium FDIK akan memeriksa ketersediaan ruang dan/atau peralatan, kelengkapan formulir dan jaminan, serta kesesuaian tujuan peminjaman dengan ketentuan yang berlaku.
 - b. Peminjam akan menerima konfirmasi peminjaman dari Admin Laboratorium FDIK, yang dapat berupa catatan pada formulir, pesan singkat, atau media komunikasi lainnya.

C.4. Ketentuan

D. Ketentuan Peminjaman Ruang

- D.1. Peminjaman ruang harus dilakukan minimal 1 (satu) hari kerja sebelum tanggal penggunaan, tergantung pada ketersediaan.

- D.2. Peminjam bertanggung jawab atas kebersihan dan ketertiban ruang selama penggunaan.
- D.3. Setiap kerusakan atau kehilangan fasilitas ruang selama masa peminjaman menjadi tanggung jawab peminjam dan wajib dilaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK.
- D.4. Penggunaan ruang harus sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam formulir peminjaman dan ketentuan poin II.
- D.5. Peminjam wajib mengembalikan kunci ruang (jika ada) kepada Admin Laboratorium FDIK setelah selesai digunakan dan menerima kembali jaminan yang telah diserahkan.
- D.6. Universitas Dinamika berhak membatalkan peminjaman ruang apabila terdapat kebutuhan internal yang mendesak, jika peminjam melanggar ketentuan yang berlaku, atau jika tujuan penggunaan terindikasi tidak sesuai dengan ketentuan poin II.

E. Ketentuan Peminjaman Peralatan

- E.1. Peminjaman peralatan harus dilakukan minimal 1 (satu) hari kerja sebelum tanggal penggunaan, tergantung pada ketersediaan. Untuk peralatan dengan permintaan tinggi, peminjaman sebaiknya dilakukan lebih awal.
- E.2. Peminjam wajib memeriksa kondisi peralatan saat menerima dan melaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK jika terdapat kerusakan atau kekurangan.
- E.3. Peminjam bertanggung jawab penuh atas keamanan dan kondisi peralatan selama masa peminjaman.
- E.4. Penggunaan peralatan harus sesuai dengan prosedur penggunaan yang benar dan tujuan yang tercantum dalam formulir peminjaman serta ketentuan poin II.
- E.5. Peminjam dilarang memindahtangankan atau meminjamkan kembali peralatan yang telah dipinjam kepada pihak lain tanpa izin dari Admin Laboratorium FDIK.
- E.6. Setiap kerusakan atau kehilangan peralatan selama masa peminjaman menjadi tanggung jawab peminjam dan wajib segera dilaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK. Peminjam wajib mengganti atau menanggung biaya perbaikan sesuai dengan kebijakan yang berlaku.
- E.7. Peralatan harus dikembalikan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang tertera pada formulir peminjaman dalam kondisi bersih dan berfungsi baik, dan jaminan akan dikembalikan setelah serah terima peralatan.
- E.8. Keterlambatan pengembalian peralatan dapat dikenakan sanksi sesuai dengan kebijakan laboratorium.
- E.9. Universitas Dinamika berhak menolak atau membatalkan peminjaman peralatan apabila terdapat alasan yang dianggap perlu (misalnya: peralatan sedang dalam perbaikan, dibutuhkan untuk kegiatan internal yang

mendesak, riwayat peminjaman peminjam yang kurang baik, atau jika tujuan penggunaan terindikasi tidak sesuai dengan ketentuan poin II).

F. Sanksi Pelanggaran

Pelanggaran terhadap ketentuan dan peraturan peminjaman ini dapat dikenakan sanksi, antara lain:

- F.1. Penangguhan hak peminjaman fasilitas laboratorium untuk sementara waktu.
- F.2. Penahanan jaminan hingga masalah kerusakan atau kehilangan diselesaikan.
- F.3. Penggantian atau biaya perbaikan atas kerusakan atau kehilangan peralatan/fasilitas.
- F.4. Pelaporan kepada pihak berwenang di universitas jika ditemukan penyalahgunaan fasilitas untuk kepentingan komersil di luar izin.
- F.5. Sanksi lain yang dianggap perlu sesuai dengan tingkat pelanggaran dan kebijakan Universitas Dinamika.

G. Lain-lain

- G.1. Formulir peminjaman dapat diperoleh di ruang Admin Laboratorium FDIK M602.
- G.2. Ketentuan dan peraturan ini dapat dievaluasi dan diperbaharui sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
- G.3. Setiap peminjam dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan dan peraturan yang berlaku.

3. PERPUSTAKAAN

A. Jam Buka Perpustakaan :

- Perpustakaan buka pada hari kerja :
Senin s/d Jumat : 07.00 - 18.00 WIB

Anggota dapat memanfaatkan pelayanan perpustakaan pada jam tersebut.

- Selama liburan perkuliahan, perpustakaan tetap buka seperti biasa. Perpustakaan hanya Tutup pada:
 - Hari Minggu dan Hari Libur Nasional
 - Kegiatan Stock Opname (**Tutup 6 Hari**)
 - Kegiatan tertentu yang akan diinformasikan sebelumnya

B. Keanggotaan Perpustakaan

Jenis keanggotaan Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Anggota Langsung

Anggota Langsung adalah adalah sivitas akademika dan tenaga kependidikan yang terdaftar dan berstatus aktif pada Institut sehingga secara otomatis terdaftar menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Langsung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. Mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya yang berstatus aktif pada semester berjalan
- b. Dosen Tetap, Dosen *Home Based*, Dosen Luar Biasa dan Asisten Laboratorium yang aktif pada semester berjalan
- c. Pimpinan dan Karyawan Universitas Dinamika Surabaya
- d. Anggota Yayasan Putra Bhakti.

2. Anggota Tidak Langsung

Anggota Tidak Langsung adalah masyarakat umum selain sivitas akademika dan tenaga kependidikan di Universitas Dinamika Surabaya yang telah memenuhi persyaratan tertentu untuk menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Tidak Langsung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. Tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan
- b. Anggota Baca, yaitu pengunjung luar yang berasal dari Institusi/ Lembaga Pendidikan lain ataupun masyarakat umum yang mendaftarkan diri menjadi anggota Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya dengan prosedur dan persyaratan yang berlaku
- c. Alumni Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki Kartu KASTI.

C. Koleksi Perpustakaan

Koleksi perpustakaan adalah koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang terdiri atas fiksi dan nonfiksi. Perpustakaan menyediakan koleksi yang menunjang kurikulum dan pengembangan *soft skills*. Koleksi meliputi koleksi cetak dan non cetak. Koleksi cetak terdiri dari buku, terbitan berkala (majalah, tabloid, journal, koran, dll), Tugas Akhir/LKP dll, sedangkan koleksi non cetak terdiri dari CD, DVD, Kaset, Video, e-book dan jurnal online.

1. Total koleksi aktif perpustakaan berjumlah 47.655 eksemplar, yang terdiri dari:

- a. Koleksi Cetak:
 - Buku berjumlah 27.811 eksemplar
 - Terbitan berkala 6.337 eksemplar

- Karya Ilmiah / Tugas Akhir berjumlah 8.489 eksemplar
- b. Koleksi Non Cetak:
 - CD/DVD/Kaset/Video 8.644 pcs
 - E-Resorces 2.696 judul, (*e-journal*, *e-book*, MP3, Video Tutorial)
 (*data jumlah koleksi aktif berdasarkan data Desember 2024*)

2. Jenis Koleksi Perpustakaan

Koleksi Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. **Koleksi Buku**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
 - Buku Umum, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Koleksi Khusus, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan, memiliki identitas khusus dan pada umumnya adalah handbook penunjang mata kuliah (Koleksi ini memiliki JDDC: BM)
 - Buku Referensi, merupakan koleksi buku tercetak yang hanya dapat dimanfaatkan di dalam area perpustakaan (JDDC: R)
 - Koleksi Buku Kecil, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan namun karena ukuran bukunya lebih kecil dari standar buku umum sehingga ditempatkan pada rak khusus (JDDC: KK)
- b. **Koleksi Terbitan Berkala**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
 - Majalah Lepas, merupakan koleksi majalah tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Majalah Bendel, merupakan kumpulan majalah lepas yang dalam periode tertentu dikumpulkan menjadi satu kesatuan sehingga dapat dimanfaatkan oleh pemustaka baik di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Jurnal, merupakan koleksi tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: JRN)
- c. **Koleksi CD**, merupakan koleksi elektronik yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
 - CD Installer, merupakan CD aplikasi yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDR)
 - CD Buku, merupakan CD Tutorial yang diperoleh dari pembelian buku, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRT)
 - CD Education, merupakan CD pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRE)
 - CD Majalah, merupakan CD yang diperoleh dari pembelian majalah, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRM)

- CD Installer Reference, merupakan CD aplikasi berlisensi sehingga hanya dapat dimanfaatkan oleh bagian tertentu dan untuk kebutuhan khusus (JDDC: CDRR)
- d. **Koleksi Karya Ilmiah**, merupakan koleksi karya ilmiah dari sivitas akademika Universitas Dinamika (Tugas Akhir, Laporan Kerja Praktek, dan Penelitian Dosen)
- e. **Koleksi Digital**, merupakan koleksi dalam bentuk elektronik berupa karya ilmiah sivitas, e-book, e-journal, e-magazines, audio dan video yang disimpan dalam <http://e-resources.dinamika.ac.id>, <http://digilib.dinamika.ac.id> dan <http://sir.stikom.edu>
- f. **Koran dan Tabloid**, merupakan koleksi yang dapat dibaca hanya di area perpustakaan

D. Layanan Perpustakaan

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya memberikan layanan kepada anggotanya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. **Layanan Sirkulasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya bagi anggota langsung untuk melayani transaksi peminjaman, pengembalian, perpanjangan dan pemesanan koleksi bahan pustaka
2. **Layanan *Reminder* Peminjaman** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya bagi anggota langsung berupa informasi melalui *email* dan SMS tentang koleksi yang sedang dipinjam dan mendekati batas akhir pengembalian (2 hari sebelum tanggal pengembalian) melalui *e-mail* dan SMS
3. **Layanan Referensi dan Informasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya berupa penelusuran informasi tentang subyek tertentu baik berupa materi cetak maupun materi digital dan informasi lainnya terkait dengan pemanfaatan perpustakaan
4. **Layanan Bimbingan Pemustaka** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya berupa bimbingan bagi anggota yang belum pernah memanfaatkan perpustakaan dan membutuhkan informasi ataupun bimbingan tentang tata cara pemanfaatan perpustakaan.

E. Fasilitas Perpustakaan

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya memberikan fasilitas kepada anggotanya berupa:

1. **Peminjaman Komputer ILT (Integrated Learning Terminal)**

Fasilitas peminjaman komputer untuk sistem belajar mandiri yang dinamakan Komputer ILT. Komputer ini telah terinstall beberapa software aplikasi yang digunakan saat

perkuliahan sehingga di waktu senggangnya pengguna dapat mempelajari sekaligus mempraktekkan ilmunya di satu terminal. Aplikasi yang dapat dijalankan pada komputer ILT antara lain Visual Studio, Microsoft Office, Java dll. ILT juga menyediakan layanan internet gratis (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

2. Peminjaman Ruang

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya menempati Gedung Pusat Universitas Dinamika Surabaya yang berada di Lantai 8, Lantai 9 dan Lantai 10 Gedung Merah dengan luas masing-masing adalah 906 m². Ruang yang ada di perpustakaan dapat dipinjam untuk kegiatan pembelajaran dan pameran hasil karya mahasiswa (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

3. Peminjaman Lemari Locker

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya menyediakan peminjaman lemari locker khusus untuk pengunjung perpustakaan. Pengunjung perpustakaan dapat meminjam lemari untuk menyimpan barang pribadi yang tidak diperkenankan untuk dibawa masuk ke perpustakaan seperti tas, jaket, topi, dll. (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

F. Tata Tertib Penggunaan Perpustakaan

1. Aturan dan tata tertib pengunjung

Aturan dan tata tertib pengunjung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib membawa dan atau kartu identitas diri yang masih berlaku, meliputi:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) untuk mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya
 - Kartu Identitas Karyawan/ Dosen untuk karyawan dan dosen Universitas Dinamika Surabaya
 - Kartu Keluarga Alumni Dinamika untuk alumni Universitas Dinamika Surabaya
 - Kartu Anggota Baca untuk anggota baca Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya
- b. Setiap tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan wajib menghubungi petugas terlebih dahulu sebelum masuk ke perpustakaan
- c. Setiap anggota perpustakaan yang akan masuk perpustakaan wajib melalui pintu yang telah ditentukan dan melakukan *tapping* kartu identitasnya pada *RFID Reader* untuk membuka pintu masuk dan sekaligus mengisi daftar kunjungan

- d. Setiap anggota perpustakaan tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga di dalam lemari penitipan (Perpustakaan menyediakan peminjaman tas transparan untuk memudahkan membawa barang masuk ke perpustakaan)
- e. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa makanan dan minuman masuk ke dalam perpustakaan
- f. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa teman di luar sivitas akademika Universitas Dinamikab Surabaya tanpa ijin dari petugas perpustakaan
- g. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa tas pribadinya (tas punggung, tas laptop, dll)
- h. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan memakai jaket, kaos oblong, sandal, dan topi
- i. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib mengenakan pakaian rapi (hem/ kaos berkerah dan sepatu)
- j. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga ketertiban, ketenangan dan kebersihan perpustakaan
- k. Setiap anggota perpustakaan yang akan melakukan transaksi peminjaman koleksi ataupun pemanfaatan fasilitas lainnya wajib menunjukkan kartu identitas/ kartu mahasiswa miliknya.
- l. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga sendiri barang bawaan dengan baik. Segala bentuk kehilangan di dalam area perpustakaan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan.
- m. Seluruh pengunjung perpustakaan wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku dalam hal pemanfaatan koleksi, fasilitas dan layanan dan bersedia dikenakan sanksi apabila melakukan pelanggaran terhadap aturan dan ketentuan yang berlaku.

2. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman ILT

- a. Wajib melakukan pendaftaran kepada petugas perpustakaan untuk mendapatkan *user* dan *password*
- b. Wajib melakukan *login* dengan menggunakan *user* dan *password* setiap kali akan menggunakan komputer ILT
- c. Wajib berlaku sopan dan menjaga ketenangan di ruangan ILT sehingga tidak mengganggu ketenangan pengguna lain
- d. Batas waktu peminjaman adalah 1 jam dan bisa diperpanjang jika tidak ada pengguna lain yang memesan
- e. Menggunakan komputer ILT untuk keperluan pembelajaran
- f. Tidak diperkenankan membuka situs-situs pornografi ataupun pornoaksi, melakukan transaksi/ aktivitas ilegal, termasuk di dalamnya percobaan

- untuk mengakses jaringan internal institusi dan tindakan-tindakan lain yang bisa mengakibatkan terjadinya akses jaringan ilegal
- g. Pengguna hanya diperbolehkan menggunakan *software* yang sudah tersedia di komputer ILT dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi baik *hardware*, *software* atau *network*.
 - h. Kerusakan terhadap sistem operasi/aplikasi yang dikarenakan tindakan tidak bertanggungjawab akan dikenakan sanksi.
 - i. Pengguna memiliki hak akses internet gratis dan belajar secara mandiri dengan *software* yang telah terinstall di komputer ILT seperti Visual Studio 2005, Professional Edition, Microsoft Office 2007, Java, dll
 - j. Pengguna memiliki hak untuk melakukan *download* artikel penunjang pembelajaran, materi dan tugas kuliah
 - k. Petugas Perpustakaan berhak memutus jaringan dan mengambil tindakan jika terbukti pengguna melakukan pelanggaran terhadap aturan yang telah ditentukan

3. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Ruang Perpustakaan

- a. Peminjaman ruang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, kegiatan seminar, kegiatan perkuliahan berskala kecil, kegiatan rapat, pameran hasil karya mahasiswa dan kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan institusi
- b. Setiap peminjam wajib mengisi formulir peminjaman minimal 2 hari sebelum pelaksanaan kegiatan
- c. Setiap peminjam wajib meninggalkan identitas diri yang masih berlaku kepada petugas perpustakaan pada saat pelaksanaan kegiatan
- d. Setiap peminjam wajib turut serta menjaga kebersihan ruangan
- e. Setiap peminjam ruang wajib memberikan sedikit gambaran/ deksripsi tentang kegiatan yang akan dilakukan

4. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Lemari Locker

- a. *Locker* hanya boleh dipinjam oleh pengunjung perpustakaan
- b. Pengunjung yang akan menggunakan *locker* wajib meminjam kunci *locker* pada petugas perpustakaan dengan cara menitipkan kartu identitas diri (KTP/ SIM/ STNK) selain Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Tidak diperkenankan meletakkan barang di atas *locker* ataupun di dalam *locker* tanpa meminjam kunci *locker* (Segala bentuk kehilangan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan)
- d. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib mengembalikan kunci *locker* jika akan meninggalkan ruang perpustakaan
- e. Peminjaman *locker* berlaku 1 hari selama jam buka perpustakaan
- f. Keterlambatan pengembalian kunci *locker* akan dikenakan denda sebesar Rp. 10.000/ hari dan berlaku kelipatan
- g. Setiap kehilangan/ kerusakan dikenakan biaya penggantian sebesar Rp. 25.000

- h. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib menjaga kebersihan *locker*
- i. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib lapor jika terjadi kerusakan pada lemari penitipan
- j. Pengunjung yang meminjam *locker* tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga seperti HP, Laptop, Dompet, Perhiasan, Jam Tangan, dan barang lainnya

5. Ketentuan Peminjaman Koleksi

Setiap anggota langsung memiliki hak untuk meminjam koleksi perpustakaan yang diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Peminjaman Pengembangan, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi Anggota Langsung perpustakaan dengan ketentuan:

- 8 judul buku, dengan masa pinjam 12 hari kerja
- 8 judul buku, dengan masa pinjam 30 hari kerja khusus untuk Mahasiswa Tugas Akhir
- 4 judul majalah lepas dan/atau majalah bendel dengan masa pinjam 6 hari kerja
- 4 judul CD, dengan masa pinjam 4 hari kerja

b. Peminjaman Wajib, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi dosen yang mengajar pada semester berjalan dengan ketentuan 8 judul buku untuk 1 Mata Kuliah yang diampu dan masa pinjam 1 semester.

6. Ketentuan Perpanjangan Peminjaman

Anggota langsung dapat melakukan perpanjangan peminjaman koleksi dengan ketentuan:

- a. Koleksi yang dipinjam tidak sedang dipesan oleh pengguna lain
- b. Tanggal pengembalian minimal 1 hari sebelum masa peminjaman berakhir
- c. Koleksi yang akan diperpanjang wajib dibawa dan diserahkan kepada petugas sirkulasi untuk dilakukan proses perpanjangan peminjaman dan pembaharuan stempel tanggal kembali
- d. Batas maksimal perpanjangan adalah:
 - Mahasiswa : 2 kali perpanjangan
 - Mahasiswa TA : 1 kali perpanjangan
 - Karyawan atau Dosen : 1 kali perpanjangan
 - Asisten Dosen : 2 kali perpanjangan
 - Peminjaman Wajib : Tidak ada perpanjangan
- e. Anggota yang sudah mencapai batas maksimal perpanjangan koleksi tidak dapat melakukan perpanjangan lagi kecuali dengan kondisi melakukan peminjaman ulang minimal 2 hari setelah koleksi dikembalikan

7. Ketentuan Pemesanan Koleksi

Anggota Langsung perpustakaan dapat melakukan pemesanan koleksi yang sedang terpinjam jika dibutuhkan, dengan ketentuan:

- a. Pemesanan hanya dapat dilakukan jika semua eksemplar dari judul yang akan dipesan telah terpinjam
- b. Pemesanan dilakukan melalui komputer katalog dengan memasukkan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan Nomor Induk Karyawan (NIK) pada kolom yang tersedia
- c. Batas waktu penyimpanan koleksi yang dipesan adalah 3 hari, selebihnya koleksi yang dipesan akan diberikan kepada pemesan berikutnya jika ada atau akan dikembalikan ke rak

8. Ketentuan Sanksi dan Denda

a. Keterlambatan Pengembalian Koleksi

Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi diberlakukan sanksi dan denda dengan ketentuan yang diatur sebagai berikut:

- (1) Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi berlaku denda sebagai berikut:
 - Koleksi Umum (Buku dan Majalah Lepas) berlaku denda Rp. 300 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi Khusus (Buku dengan tanda Bulat Merah) berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi Majalah Bendel berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi CD berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi Umum yang tercatat dalam Peminjaman Wajib dan Peminjaman Kontrak berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari setiap eksemplar
- (2) Skorsing merupakan sanksi berupa pencabutan sementara hak pinjam yang diberlakukan pada anggota yang terlambat mengembalikan koleksi dengan ketentuan:
 - Terlambat 5 – 10 Hari dikenakan skorsing 5 hari
 - Terlambat 11 – 15 hari dikenakan skorsing 10 hari
 - Terlambat lebih dari 15 hari dikenakan skorsing 30 hari

b. Koleksi Rusak atau Hilang

Anggota yang merusakkan atau menghilangkan koleksi yang sedang dipinjam wajib melapor kepada petugas perpustakaan dan mengganti dengan ketentuan:

- Judul koleksi harus sama dengan koleksi yang hilang/ rusak
- Jika koleksi yang hilang/ rusak sudah tidak terbit atau tidak terdapat di toko buku dapat diganti dengan terbitan baru dengan judul dan subyek yang sama
- Jika koleksi yang hilang/ rusak adalah Buku Ajar/ Modul atau koleksi yang sudah tidak terbit namun masih dibutuhkan oleh pengguna lain, dapat melakukan penggantian sesuai dengan aslinya

- Jangka waktu penggantian adalah 6 hari terhitung pada saat melakukan pelaporan koleksi hilang
- Peminjam yang merusakkan kotak CD wajib mengganti dengan kotak CD yang baru.

KURIKULUM PROGRAM STUDI DIII SISTEM INFORMASI

1. Visi:

Visi PS DIII Sistem Informasi adalah menjadi “Program Studi vokasi yang produktif dalam berinovasi di bidang Pengembangan Sistem Informasi berbasis mobile.

2. Misi:

Misi PS DIII Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pendidikan vokasi di bidang pengembangan Sistem Informasi yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berbasis mobile mengandung nilai 6 C:
 - 1) *Collaboration (C1)*
 - 2) *Creative thinking (C2)*
 - 3) *Critical thinking (C3)*
 - 4) *Compassion (C4)*
 - 5) *Communication (C5)*
 - 6) *Computation logic (C6)*

- b. Melaksanakan penelitian yang menghasilkan karya nyata dan bersifat *cutting-edge* di bidang Sistem Informasi berbasis *mobile*.
- c. Menyelenggarakan pengabdian yang berkontribusi nyata bagi masyarakat dan/atau industri.

Melaksanakan hasil kerja sama dengan institusi lain untuk membangun hubungan yang saling menguntungkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat dan/atau industri

3. Rumusan Standar Kompetensi Lulusan

Berikut dijelaskan terkait Rumusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).

SIKAP

Lulusan Program Studi DIII Sistem Informasi harus memiliki sikap sebagai berikut:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang teknologi informasi keahliannya secara mandiri.
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

KETERAMPILAN UMUM

Lulusan Program Studi DIII Sistem Informasi wajib memiliki keterampilan umum sebagai berikut:

1. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku.
2. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur.
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
4. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikan secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.

5. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaan.
6. Mampu bertanggung-jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawab.
7. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.
8. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

KETERAMPILAN KHUSUS

Lulusan Program Studi DIII Sistem Informasi wajib memiliki keterampilan khusus sebagai berikut:

1. Mampu menganalisis, mendesain, dan mengaplikasikan algoritma pemrograman yang kompleks.
2. Mampu mengimplementasikan pengetahuan matematika bisnis dalam pemrograman.
3. Mampu menerapkan konsep pengembangan Sistem Informasi berorientasi bisnis.
4. Mampu menerapkan pengetahuan mengenai konsep fundamental, prinsip, dan teknik dalam pengembangan Sistem Informasi berorientasi bisnis.
5. Mampu berkerjasama secara tim untuk mencapai tujuan bersama dengan pemahaman isu-isu dan tanggung jawab, profesional, etika bisnis, keamanan dan sosial.
6. Mampu berkomunikasi verbal, nonverbal, dan tertulis secara efektif.
7. Mampu melakukan troubleshooting secara mandiri.

PENGETAHUAN

Lulusan Program Studi DIII Sistem Informasi harus memiliki pengetahuan sebagai berikut:

1. Menguasai desain, analisis, dan implementasi algoritma pemrograman yang kompleks berorientasi bisnis.
2. Menguasai implementasi pengetahuan matematika bisnis dalam pemrograman. Menguasai pengetahuan dan penerapan konsep pengembangan Sistem Informasi berorientasi bisnis.
3. Menguasai pengetahuan dan penerapan konsep fundamental, prinsip, dan teknik dalam pengembangan Sistem Informasi berorientasi bisnis.
4. Menguasai teknik kerjasama tim, pemahaman isu-isu teknologi terbaru dan tanggung jawab, profesional, etika, keamanan dan social
5. Menguasai komunikasi verbal, nonverbal, dan tertulis secara efektif.

4. Profil Lulusan dan Tujuan Program Studi

a. Profil Lulusan

Profil Lulusan PS DIII Sistem Informasi adalah *PROGRAMMER ASSISTANT* yaitu menghasilkan lulusan yang mampu menerjemahkan desain Sistem Informasi, menulis dan menguji kode sehingga aplikasi komputer dan program perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik.

b. Tujuan PS

Tujuan PS DIII Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan lulusan Ahli Madya Komputer di bidang pengembangan Sistem Informasi berbasis *mobile* yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk merancang, mencipta, berkomunikasi, bekerja sama, memiliki kepercayaan diri dan mempunyai jiwa Technopreneur.
- 2) Melaksanakan penelitian yang berkolaborasi dengan mahasiswa untuk menghasilkan karya nyata bagi masyarakat dan/atau industri
- 3) Memperluas kemitraan PS DIII SI dengan masyarakat dan/atau industri untuk mendukung Tridharma Perguruan Tinggi dan memperkuat jejaring dalam rangka penguatan pendidikan vokasional di Indonesia.
- 4) Mengembangkan program pengabdian kepada masyarakat dalam rangka menerapkan ilmu dan pengetahuan sesuai kebutuhan masyarakat dan/atau industry.

- 5) Memperluas kemitraan PS DIII SI dengan masyarakat dan/atau industri untuk mendukung Tridharma Perguruan Tinggi dan memperkuat jejaring dalam rangka penguatan pendidikan vokasional di Indonesia

5. Tujuan Pendidikan Prodi (TPP) / *Programme Educational Objectives* (PEO)

PEO PS DIII Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

- a. PEO1
Lulusan menunjukkan kemampuan sebagai *programmer* yang kompeten, inovatif, dan profesional dalam berkarir.
- b. PEO2
Lulusan menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja secara baik, beretika, dan bertanggung jawab dalam bekerja, serta berkomitmen dalam pembelajaran sepanjang hayat.

6. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / *Programme Learning Outcomes* (PLO)

PLO PS DIII Sistem Informasi adalah sebagai berikut:

- a. PLO1
Menghasilkan lulusan yang memiliki kecakapan atau keterampilan di bidang pengembangan aplikasi berbasis *mobile* (kompeten).
- b. PLO2
Menghasilkan lulusan yang mampu mendayagunakan pikiran dan sumber daya yang ada disekelilingnya untuk menghasilkan suatu karya yang benar-benar baru, orisinil, serta bermanfaat bagi banyak orang (inovatif).
- c. PLO3
Menghasilkan lulusan yang mampu mempraktikkan keahlian yang dimilikinya guna menunjang suatu tugas agar sesuai dengan standar kerja yang telah ditetapkan (profesional).
- d. PLO4
Menghasilkan lulusan yang mampu menyampaikan informasi kepada pihak lain secara efektif (komunikasi)
- e. PLO5
Menghasilkan lulusan yang memiliki perilaku sesuai dengan norma dan kode etik sesuai profesinya (etika)

f. PLO6

Menghasilkan lulusan yang mampu merencanakan, melakukan yang terbaik, dan berkomitmen terhadap dampak yang akan terjadi (tanggung jawab).

g. PLO7

Selalu meng-*update* pengetahuan dan kemampuan tiada henti sesuai dengan bidang dan profesinya -> pembelajaran sepanjang hayat

h. PLO8

Menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan berkomunikasi dan kepemimpinan untuk bekerja sama dalam tim

7. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dengan Pembagian sks Teori dan Praktik.

NO.	RANAH TOPIK	BAHAN KAJIAN	NAMA MATA KULIAH
1	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Pemrograman Mobile 3
2	Konsep Teknologi Informasi	Konsep Sistem TI	Konsep Sistem Informasi TI
3	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma Pemrograman	Algoritma Pemrograman
4	Manajemen Informasi	Manajemen Informasi	Sistem Informasi Manajemen
5	Manajemen Informasi	Manajemen Informasi	Bahasa Indonesia
6	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data	Sistem Basis Data
7	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Etika Profesi
8	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Bahasa Pemrograman
9	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Praktikum Bahasa Pemrograman
10	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data	Structure Query Language
11	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data	Praktikum Structure Query Language
12	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Proses	Perancangan SI Terstruktur
13	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Pemrograman Berorientasi Objek
14	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek
15	Konsep Teknologi Informasi	Jaringan Komputer	Jaringan Komputer

NO.	RANAH TOPIK	BAHAN KAJIAN	NAMA MATA KULIAH
16	Konsep Teknologi Informasi	Jaringan Komputer	Praktikum Jaringan Komputer
17	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data	Pemrograman Basis Data
18	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data	Praktikum Pemrograman Basis Data
19	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Pancasila
20	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Kewirausahaan, Etika Organisasi	Kerja Praktik
21	Pengembangan Sistem Informasi	Pengujian Program	Proyek Pengembangan Sistem Informasi
22	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Pendidikan Kewarganegaraan
23	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Bahasa Inggris
24	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Teori dan Perilaku Organisasi
25	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Pendidikan Agama
26	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Kewirausahaan	Kewirausahaan
27	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Kewirausahaan, Etika Organisasi	Proyek Akhir /TA
28	Algoritma dan Pemrograman	Logika	Logika
29	Matematika	Teori Himpunan, Logika Matematika	Logika Matematika
30	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Kemampuan Interpersonal
31	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data, Desain Antar Muka, Desain Proses	Desain dan Pemrograman Web
32	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Data, Desain Antar Muka, Desain Proses	Praktikum Desain dan Pemrograman Web

NO.	RANAH TOPIK	BAHAN KAJIAN	NAMA MATA KULIAH
33	Algoritma dan Pemrograman	Pengujian Program	Pengembangan Pemrograman Web
34	Algoritma dan Pemrograman	Pengujian Program	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web
35	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Proses	Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Obyek
36	Pengembangan Sistem Informasi	Pengujian Program	Uji dan Implementasi
37	Pengembangan Sistem Informasi	Desain Antar Muka	Desain UI
38	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Kreativitas dan Inovasi Teknologi Informasi
39	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Pemrograman Mobile 1
40	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Praktikum Pemrograman Mobile 1
41	Konsep Teknologi Informasi	Konsep Sistem TI	Sosio Teknologi Informasi
42	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Kewirausahaan, Etika Organisasi	Magang
43	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Organisasi	Bahasa Asing
44	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Pemrograman Mobile 2
45	Algoritma dan Pemrograman	Bahasa Pemrograman	Praktikum Pemrograman Mobile 2

8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah / Course Learning Outcomes (CLO)

No.	CPM	CLO
1	Pemrograman Mobile 3	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Android menggunakan SQLite dan/atau database MySQL dengan framework Flutter
2	Konsep Sistem Informasi TI	Mahasiswa mampu memahami konsep sistem dan teknologi informasi berbasis mobile
3	Algoritma Pemrograman	Mahasiswa mampu memahami dan membuat flowchart sebagai dasar pembentukan kode program untuk menyelesaikan masalah pemrograman.

No.	CPM	CLO
4	Sistem Informasi Manajemen	Mahasiswa mampu menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi informasi dan perkembangan sistem informasi berbasis mobile, baik dengan kinerja individu maupun kerjasama dalam tim
5	Bahasa Indonesia	Mahasiswa mampu menerapkan bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis dalam mengungkapkan gagasan ilmiah, baik melalui kinerja individu maupun secara berkelompok
6	Sistem Basis Data	Mahasiswa mampu membangun dan menerapkan basis data sesuai kebutuhan pengguna, baik dengan kinerja individu maupun secara berkelompok dalam kerja sama tim.
7	Etika Profesi	Mahasiswa memiliki kecerdasan moral dan karakter yang kuat dalam berinteraksi dengan Lingkungan Teknologi Informasi di revolusi industri 4.0
8	Bahasa Pemrograman	Mahasiswa mampu menyusun program untuk diterapkan sebagai solusi persoalan komputasi pada suatu proses bisnis
9	Praktikum Bahasa Pemrograman	Mahasiswa mampu mempraktikkan penggunaan dasar program dalam menyelesaikan permasalahan
10	Structure Query Language	Mahasiswa mampu membuat perintah SQL untuk memanipulasi dan mendefinisikan data pada suatu database.
11	Praktikum Structure Query Language	Mahasiswa mampu mempraktekkan perintah SQL untuk memanipulasi dan mendefinisikan data pada suatu database.
12	Perancangan SI Terstruktur	Mahasiswa mampu membuat rancangan sistem informasi terstruktur menggunakan aplikasi pemodelan, baik dengan kinerja individu maupun secara berkelompok dalam kerja sama tim.
13	Pemrograman Berorientasi Objek	Mahasiswa dapat membuat program sederhana dengan mengkombinasikan aplikasi JAVA dengan MySQL menggunakan konsep OOP
14	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	Mahasiswa mampu mempraktikkan penggunaan bahasa pemrograman dengan menggunakan pendekatan Object Oriented Programming (OOP)
15	Jaringan Komputer	Mahasiswa mampu memahami konsep pengalamatan jaringan, subnetting, routing dan pengamanan jaringan yang digunakan sebagai dasar untuk membangun jaringan komputer dalam ruang lingkup LAN maupun WAN

No.	CPM	CLO
16	Praktikum Jaringan Komputer	Mahasiswa mampu mempraktekkan pengalamatan jaringan, subnetting, routing dan pengamanan jaringan yang digunakan sebagai dasar untuk membangun jaringan komputer dalam ruang lingkup LAN maupun WAN
17	Pemrograman Basis Data	Mahasiswa mampu membuat dan menggunakan perintah PL/SQL
18	Praktikum Pemrograman Basis Data	Mahasiswa mampu mempraktekkan cara membuat dan menggunakan perintah PL/SQL
19	Pancasila	Mahasiswa mampu membangun paradigma Pancasila sebagai falsafah dan menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan benar, baik secara individu maupun dalam kelompok masyarakat.
20	Kerja Praktik	Mahasiswa mampu mengaplikasikan aktivitas penyusun pada ranah pengembangan sistem informasi dan pengelolaan sistem informasi di perusahaan.
21	Proyek Pengembangan Sistem Informasi	Mahasiswa dapat menghubungkan tahap inialisasi manajemen proyek, tahap perencanaan manajemen proyek, tahap pengembangan manajemen proyek, tahap <i>delivery</i> manajemen proyek dan tahap pemeliharaan sistem informasi
22	Pendidikan Kewarganegaraan	Mahasiswa mampu menunjukkan kematapan wawasan dan semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, kesadaran hukum, penghargaan atas keragaman dan partisipasinya membangun bangsa berdasar Pancasila
23	Bahasa Inggris	Mahasiswa mampu membuat percakapan dan tulisan dalam bahasa inggris dengan tepat.
24	Teori dan Perilaku Organisasi	Mahasiswa mampu memahami perilaku individu dan kelompok dalam organisasi untuk meningkatkan kinerja dan mencapai tujuan organisasi
25	Pendidikan Agama	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai dasar ajaran agama untuk menumbuhkan kerukunan antar umat beragama dalam kehidupan secara individual ,bermasyarakat ,berbangsa dan bernegara

No.	CPM	CLO
26	Kewirausahaan	Mahasiswa mampu menerapkan konsep kewirausahaan dengan membangun StartUp
27	Proyek Akhir /PA	Mahasiswa dapat membuat rancang bangun sistem informasi berbasis mobile
28	Logika	Mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan bernalar secara optimal
29	Logika Matematika	Mahasiswa mampu menyebutkan operasi himpunan, dan mampu menuliskan cara penyajian himpunan.
30	Kemampuan Interpersonal	Mahasiswa mampu memiliki kecakapan individu untuk memahami berbagai situasi sosial dan menentukan perilaku yang tepat yang merupakan hasil dari interaksi individu
31	Desain dan Pemrograman Web	Mahasiswa dapat membuat website dengan konsep Model <i>View Controller</i>
32	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	Mahasiswa mampu mempraktikkan bagaimana menerapkan alur pemrograman pada website (server-side) dengan menggunakan bahasa PHP.
33	Pengembangan Pemrograman Web	Mahasiswa dapat mempelajari pemrograman web dengan teknik Model, View, dan Controller
34	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web	Mahasiswa mampu mempraktikkan pemrograman web dengan teknik Model, View, dan Controller
35	Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Obyek	Mahasiswa dapat merancang proses bisnis menggunakan Use Case Sistem dan/atau Diagram Interaksi dan Mahasiswa dapat merancang bangun proses bisnis menggunakan UML
36	Uji dan Implementasi	Mahasiswa dapat memberikan definisi tentang konsep dasar testing dan mengidentifikasi alur kerja proses testing, dapat memahami konsep <i>white box testing</i> dan memahami cara kerja <i>white box testing</i> serta mengimplementasikan ke dalam <i>software</i> , dapat memahami konsep <i>black box testing</i> dan memahami cara kerja <i>black box testing</i> serta mengimplementasikan ke dalam <i>software</i> , dan dapat membuat dokumentasi <i>testing</i> dengan menggunakan metode <i>testing</i> yang telah dipelajari.
37	Desain UI	Mahasiswa dapat mendemonstrasikan bagaimana merancang antarmuka pada aplikasi berbasis <i>mobile</i> .

No.	CPM	CLO
38	Kreativitas dan Inovasi Teknologi Informasi	Mahasiswa dapat memahami konsep kreativitas dan inovasi sebagai modal utama dalam menciptakan keunggulan kompetitif sekaligus mampu memiliki kemampuan berpikir kreatif, menciptakan inovasi-inovasi dalam upaya pemecahan permasalahan serta dapat melakukan adopsi dan difusi dalam mengembangkan kreativitas dan penciptaan inovasi baru.
39	Pemrograman Mobile 1	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Android dengan fitur komponen Android
40	Praktikum Pemrograman Mobile 1	Mahasiswa mampu mempraktikkan pembuatan aplikasi Android dengan fitur komponen Android
41	Sosio Teknologi Informasi	Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh evolusi teknologi informasi dalam kehidupan sosial.
42	Magang	Mahasiswa mampu menerapkan keahlian secara profesional, mampu berpikir kritis dan berkomunikasi tertulis maupun lisan secara efektif.
43	Bahasa Asing	Mahasiswa dapat mempraktekkan percakapan dalam bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada <i>level</i> menengah mengenai topik/materi yang bersifat umum yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dan juga dalam situasi formal.
44	Pemrograman Mobile 2	Mahasiswa mampu membuat aplikasi Android menggunakan SQLite dan/atau database MySQL
45	Praktikum Pemrograman Mobile 2	Mahasiswa mampu mempraktekkan aplikasi Android menggunakan SQLite dan/atau database MySQL

9. Matrik

a. Matrik Nilai dan Matakuliah Prasyarat Per Semester

Semester 1

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	35501	Algoritma Pemrograman	4	1	C+	-	-
2.	12501	Bahasa Indonesia	3	1	C+	-	-

3.	35505	Konsep Sistem Informasi dan Teknologi Informasi	3	1	C	-	-
4.	35506	Logika	2	1	C+	-	-
5.	35507	Matematika Logika	3	1	C	-	-
6.	16501	Pancasila	2	1	C	-	-
7.	35509	Sistem Informasi Manajemen	2	1	C	-	-

Semester 2

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	36501	Bahasa Pemrograman	3	2	C+	35501	Algoritma Pemrograman
						35507	Matematika Logika
2.	36502	Desain dan Pemrograman Web	3	2	C+	35501	Algoritma Pemrograman
						35507	Matematika Logika
3.	35503	Jaringan Komputer	3	2	C+	35505	Konsep Sistem Informasi dan Teknologi Informasi
						35507	Matematika Logika
4.	36512	Perancangan SI Berorientasi Obyek	3	2	C+	35501	Algoritma Pemrograman
						35506	Logika
5.	38808	Sistem Basis Data	4	2	C+	35507	Matematika Logika
6.	36901	Praktikum Bahasa Pemrograman	1	2	C+	36501	Bahasa Pemrograman
7.	36902	Praktikum Desain dan Pemrograman	1	2	C+	36502	Desain dan Pemrograman Web

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
		Web					
8.	36903	Praktikum Jaringan Komputer	1	2	C+	35503	Jaringan Komputer

Semester 3

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	35502	Desain UI	3	3	C+	38808	Sistem Basis Data
						36512	Perancangan SI Berorientasi Obyek
2.	36506	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	3	C+	36501	Bahasa Pemrograman
						36512	Perancangan SI Berorientasi Obyek
3.	36507	Pemrograman Mobile 1	3	3	C+	36501	Bahasa Pemrograman
4.	36510	Pengembangan Pemrograman Web	3	3	C+	36502	Desain dan Pemrograman Web
5.	35511	Structure Query Language	3	3	C+	38808	Sistem Basis Data
6.	36905	Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek	1	3	C+	36506	Pemrograman Berorientasi Obyek
7.	36906	Praktikum Pemrograman Mobile 1	1	3	C+	36507	Pemrograman Mobile 1
8.	36908	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web	1	3	C+	36510	Pengembangan Pemrograman Web
9.	36909	Praktikum Structure Query Language	1	3	C+	35511	Structure Query Language

Semester 4

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	32502	Bahasa Inggris	3	4	C+	-	-
2.	35501	Etika Profesi	2	4	C+	-	-
3.	36505	Pemrograman Basis Data	3	4	C+	35511	Structure Query Language
4.	36588	Pemrograman Mobile 2	3	4	C+	36507	Pemrograman Mobile 1
						35511	Structure Query Language
5.	36511	Perancangan Sistem Informasi Terstruktur	3	4	C+	35502	Desain UI
6.	36904	Uji dan Implementasi	3	4	C+	36506	Pemrograman Berorientasi Obyek
						35511	Structure Query Language
7.	36589	Praktikum Pemrograman Basis Data	1	4	C+	36505	Pemrograman Basis Data
8.	36515	Praktikum Pemrograman Mobile 2	1	4	C+	36588	Pemrograman Mobile 2

Semester 5

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	32501	Bahasa Asing	3	5	C	-	-
2.	33502	Kemampuan Interpersonal	2	5	C	-	-
3.	16503	Kerja Praktik	3	5	C+	36510	Pengembangan Pemrograman Web
						36588	Pemrograman Mobile 2
						35501	Etika Profesi
4.	36504	Kreativitas Dan Inovasi Teknologi Informasi	2	5	C+	-	-

5.	36590	Pemrograman Mobile 3	3	5	C+	36588	Pemrograman Mobile 2
6.	36514	Proyek Pengembangan Sistem Informasi	3	5	C+	36510	Pengembangan Pemrograman Web
						36588	Pemrograman Mobile 2
7.	35510	Sosio Teknologi Informasi	2	5	C	-	-
8.	35503	Teori Perilaku Dan Organisasi	2	5	C+	35501	Etika Profesi

Semester 6

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	SMT	NILAI MIN	KODE MK	MK PRASYARAT
1.	35504	Kewirausahaan	3	6	C+	36504	Kreativitas Dan Inovasi Teknologi Informasi
						35502	Desain UI
2.	11501	Pendidikan Agama	3	6	C+		
3.	16502	Pendidikan Kewarganegaraan	2	6	C		
4.	36513	Pyoyek Akhir / PA	4	6	C+	16503	Kerja Praktik
						36514	Proyek Pengembangan Sistem Informasi

10. Mata Kuliah persemester

a. Daftar Mata Kuliah berdasarkan Kategori

1) Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER						
			1	2	3	4	5	6	
12501	Bahasa Indonesia	3	3						
16501	Pancasila	2	2						
32502	Bahasa Inggris	3				3			

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SK S	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
33501	Bahasa Asing	3					3	
11501	Pendidikan Agama	3						3
16502	Pendidikan Kewarganegaraan	2						2
Total SKS MPK		16	5	0	0	3	3	5

2) Mata Kuliah Keilmuan Keterampilan (MKK)

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
35505	Konsep Sistem Informasi TI	3	3					
35506	Logika	2	2					
35507	Logika Matematika	3	3					
35509	Sistem Informasi Manajemen	2	2					
35503	Sistem Basis Data	4		4				
35511	Praktikum Structure Query Language	1			1			
36506	Structure Query Language	3			3			
Total SKS MKK		18	10	4	4	0	0	0

3) Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
35501	Algoritma Pemrograman	4	4					
36501	Bahasa Pemrograman	3		3				
36502	Desain dan Pemrograman Web	3		3				
35503	Jaringan Komputer	3		3				
36512	Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Obyek	3		3				

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
36901	Praktikum Bahasa Pemrograman	1		1				
36902	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1		1				
36903	Praktikum Jaringan Komputer	1		1				
35502	Desain UI	3			3			
36506	Pemrograman Berorientasi Objek	3			3			
36507	Pemrograman Mobile 1	3			3			
36510	Pengembangan Pemrograman Web	3			3			
36905	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	1			1			
36906	Praktikum Pemrograman Mobile 1	1			1			
36908	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web	1			1			
36505	Pemrograman Basis Data	3				3		
36588	Pemrograman Mobile 2	3				3		
36511	Perancangan SI Terstruktur	3				3		
36904	Praktikum Pemrograman Basis Data	1				1		
36589	Praktikum Pemrograman Mobile 2	1				1		
36515	Uji dan Implementasi	3				3		
16503	Kerja Praktik	3					3	
36504	Kreativitas dan Inovasi Teknologi Informasi	2					2	
36590	Pemrograman Mobile 3	3					3	
36514	Proyek Pengembangan Sistem Informasi	3					3	
36513	Proyek Akhir /TA	4						4
Total SKS MKB		63	4	15	15	14	11	4

4) Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
33501	Etika Profesi	2				2		
35510	Sosio Teknologi Informasi	2					2	
33503	Teori dan Perilaku Organisasi	2					2	
Total SKS MPB		6	0	0	0	2	4	0

5) Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER					
			1	2	3	4	5	6
33502	Kemampuan Interpersonal	2					2	
35504	Kewirausahaan	3						3
Total SKS MBB		5	0	0	0	0	2	3

6) Rekap sebaran mata kuliah berdasarkan kategori adalah sebagai berikut:

NO	JENIS KATEGORI	TOTAL SKS	PERSENTASE
1	Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)	16	15%
2	Mata Kuliah Keilmuan Keterampilan (MKK)	18	17%
3	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)	63	58%
4	Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)	6	6%
5	Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)	5	5%
Total Seluruh Kategori		108	100%

b. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dengan Pembagian SKS dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) / Programme Learning Outcomes (PLO) PS DIII Sistem Informasi

NO	MK	PLO							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pemrograman Mobile 3	√		√	√		√	√	
2	Konsep Sistem Informasi TI	√	√	√	√			√	
3	Algoritma Pemrograman	√	√	√	√				
4	Sistem Informasi Manajemen		√	√	√		√	√	√
5	Bahasa Indonesia	√			√				√
6	Sistem Basis Data	√		√	√		√	√	√
7	Etika Profesi		√		√	√			
8	Bahasa Pemrograman		√	√	√			√	
9	Praktikum Bahasa Pemrograman		√	√			√	√	
10	Structure Query Language		√	√				√	
11	Praktikum Structure Query Language			√			√	√	
12	Perancangan SI Terstruktur		√	√	√		√	√	
13	Pemrograman Berorientasi Objek		√	√					
14	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek			√			√	√	
15	Jaringan Komputer		√	√				√	
16	Praktikum Jaringan Komputer			√			√	√	
17	Pemrograman Basis Data			√					
18	Praktikum Pemrograman Basis Data			√			√		
19	Pancasila		√		√	√	√		
20	Kerja Praktik		√	√	√			√	
21	Proyek Pengembangan Sistem Informasi		√	√	√			√	
22	Pendidikan Kewarganegaraan		√		√	√			
23	Bahasa Inggris		√		√	√			√
24	Teori dan Perilaku Organisasi		√		√	√			√

NO	MK	PLO							
		1	2	3	4	5	6	7	8
25	Pendidikan Agama		√		√	√			
26	Kewirausahaan		√		√		√		
27	Proyek Akhir /TA	√	√	√	√		√	√	
28	Logika		√	√	√		√	√	
29	Logika Matematika		√						
30	Kemampuan Interpersonal		√		√	√			√
31	Desain dan Pemrograman Web			√				√	
32	Praktikum Desain dan Pemrograman Web			√			√		
33	Pengembangan Pemrograman Web			√				√	
34	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web			√			√	√	
35	Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Obyek		√	√			√	√	
36	Uji dan Implementasi			√				√	
37	Desain UI	√		√				√	
38	Kreativitas dan Inovasi Teknologi Informasi			√	√	√		√	
39	Pemrograman Mobile 1	√		√				√	
40	Praktikum Pemrograman Mobile 1	√		√			√	√	
41	Sosio Teknologi Informasi				√	√		√	
42	Magang		√		√	√	√	√	√
43	Bahasa Asing				√	√	√		
44	Pemrograman Mobile 2	√		√				√	
45	Praktikum Pemrograman Mobile 2	√		√			√	√	

c. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dengan Pembagian SKS Teori dan Praktik

Semester 1

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
35501	Algoritma Pemrograman	4	1	3
12501	Bahasa Indonesia	3	3	0
35505	Konsep Sistem Informasi TI	3	2	1
35506	Logika	2	2	0
35507	Logika Matematika	3	2	1
16501	Pancasila	2	2	0
35509	Sistem Informasi Manajemen	2	2	0
Total SKS		19	14	5

Semester 2

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
36501	Bahasa Pemrograman	3	1	2
36502	Desain dan Pemrograman Web	3	1	2
35503	Jaringan Komputer	3	1	2
36512	Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Obyek	3	1	2
36501	Praktikum Bahasa Pemrograman	1	0	1
36902	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1	0	1
36903	Praktikum Jaringan Komputer	1	0	1
35508	Sistem Basis Data	4	2	2
Total SKS		19	6	13

Semester 3

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
35502	Desain UI	3	1	2
36506	Pemrograman Berorientasi Objek	3	1	2
36507	Pemrograman Mobile 1	3	1	2
36510	Pengembangan Pemrograman Web	3	1	2
36905	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	1	0	1
36906	Praktikum Pemrograman Mobile 1	1	0	1
36908	Praktikum Pengembangan Pemrograman Web	1	0	1
36909	Praktikum Structure Query Language	1	0	1
35511	Structure Query Language	3	1	2
Total SKS		19	5	14

Semester 4

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
32502	Bahasa Inggris	3	3	0
33501	Etika Profesi	2	2	0
36505	Pemrograman Basis Data	3	1	2
36588	Pemrograman Mobile 2	3	1	2
36511	Perancangan SI Terstruktur	3	1	2

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
36904	Praktikum Pemrograman Basis Data	1	0	1
36589	Praktikum Pemrograman Mobile 2	1	0	1
36515	Uji dan Implementasi	3	1	2
Total SKS		19	9	10

Semester 5

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
32501	Bahasa Asing	3	3	0
33502	Kemampuan Interpersonal	2	2	0
16503	Kerja Praktik	3	0	3
36504	Kreativitas dan Inovasi Teknologi Informasi	2	2	0
36590	Pemrograman Mobile 3	3	1	2
36514	Proyek Pengembangan Sistem Informasi	3	1	2
35510	Sosio Teknologi Informasi	2	2	0
33503	Teori dan Perilaku Organisasi	2	2	0
Total SKS		20	13	7

Semester 6

KODE MK	NAMA MATA KULIAH	SKS	SKS TEORI	SKS PRAKTIK
35504	Kewirausahaan	3	1	2
11501	Pendidikan Agama	3	3	0
16502	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	0

36513	Proyek Akhir /TA	4	0	4
Total SKS		12	6	6

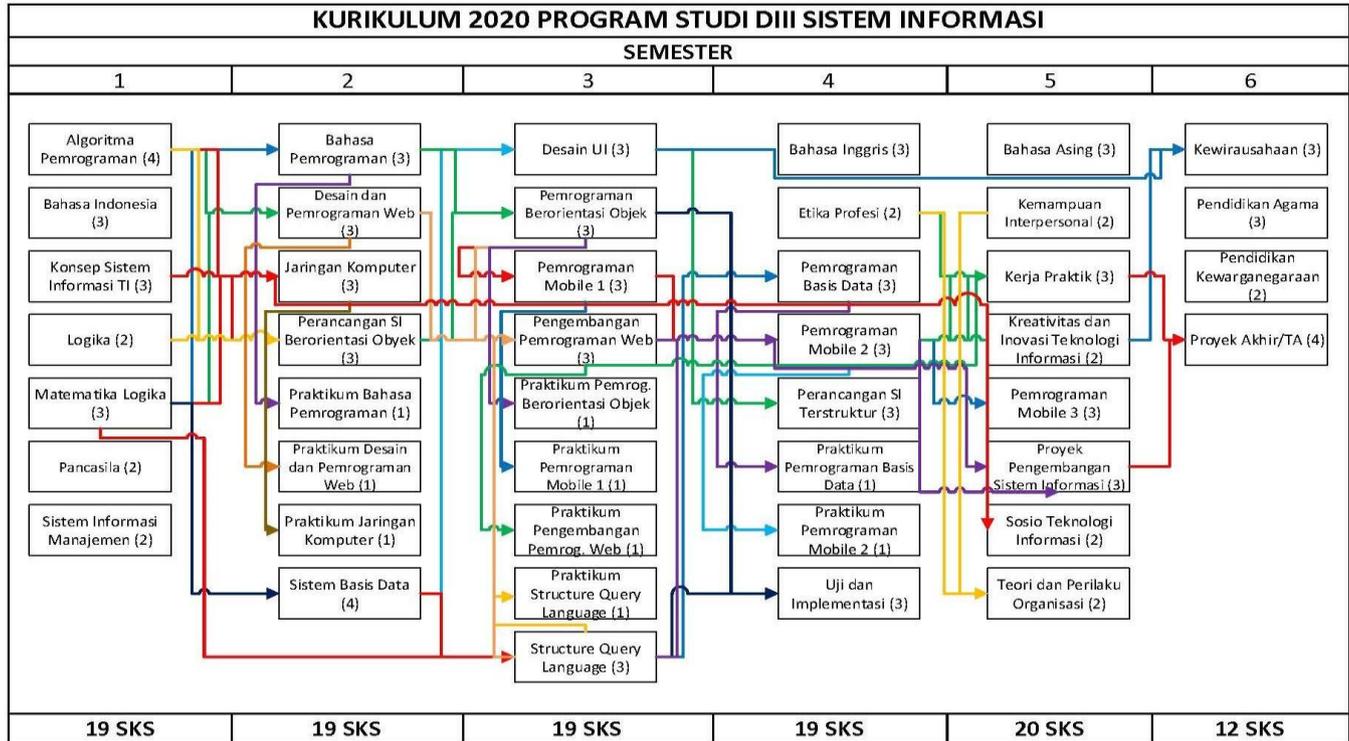
d. Waktu yang disediakan untuk pelaksanaan real proses belajar mengajar oleh PS:

NO	PROSES BELAJAR MENGAJAR	JUMLAH MENIT PER SKS	JUMLAH PER TEMUAN	JUMLAH SKS	TOTAL JAM PER PAKET PROGRAM (jam)	PERSENTASE
1	Teori	50	16	53	706,6666667	22%
2	Praktik / Praktikum	170	16	55	2493,3333333	78%
Total					3200	100%

e. Persentase proses belajar mengajar antara teori dan praktik/pratikum:

NO	PROSES BELAJAR MENGAJAR	TOTAL SKS	PERSENTASE
1	Teori	53	49%
2	Praktik / Praktikum	55	51%
TOTAL		108	100%

11. Diagram Alir Mata Kuliah



12. Konversi Kurikulum Termasuk Aturannya

- a. Jika terdapat mata kuliah yang pernah ditempuh dan lulus dengan nilai \geq C sesuai syarat nilai minimal kurikulum lama, maka diakui sesuai dengan kurikulum lama.
- b. Mata kuliah di kurikulum lama yang belum pernah ditempuh atau yang pernah ditempuh tapi tidak lulus, maka berlaku:

NO	PADANAN	SYARAT NILAI MINIMAL	PERLAKUAN
1.	Ada	Ada	Mata kuliah harus diulang sesuai padanan kurikulum baru
2.	Ada	Tidak Ada	1) Jika nilai mata kuliah D maka diakui sesuai dengan kurikulum lama (total nilai D maksimal 20%) atau dapat diulang sesuai padanan kurikulum baru. 2) Jika nilai mata kuliah E maka harus diulang sesuai padanan kurikulum baru.
3.	Tidak Ada	Ada	Mata kuliah dihapus dari transkrip dan mengambil mata kuliah di kurikulum baru yang tidak ada padanannya.
4.	Tidak Ada	Tidak Ada	1) Jika nilai mata kuliah D maka diakui sesuai dengan kurikulum lama (total nilai D maksimal 20%) atau dihapus dari transkrip. 2) Jika nilai mata kuliah E maka dihapus dari transkrip.

- c. Untuk mata kuliah di kurikulum baru yang tidak terdapat di kurikulum lama, mahasiswa dapat menempuh mata kuliah tersebut hingga total kumulatif SKS minimal mencapai 108 SKS.
- d. Total SKS kumulatif yang diakui merupakan jumlah dari total sks mata kuliah yang dianggap lulus sesuai dengan ketentuan pada kurikulum lama. Sisa SKS kumulatif wajib ditempuh melalui mata kuliah kurikulum baru.
- e. Total SKS kumulatif yang harus diselesaikan untuk mahasiswa PS DIII Sistem Informasi minimal 108 SKS .

- f. PS DIII Sistem Informasi akan menerbitkan kontrak konversi mata kuliah untuk setiap mahasiswa. Kontrak ini akan dipergunakan sebagai acuan pengambilan mata kuliah semester berikutnya (perwalian) serta proses yudisium.
- g. Proses yudisium tahun akademik 2020/2021 dan tahun akademik 2021/2022, menggunakan ketentuan kurikulum lama dan kurikulum baru. Pada tahun akademik berikutnya, menggunakan ketentuan kurikulum baru (2020).
- h. Masa transisi akan diberlakukan mulai semester gasal tahun akademik 2020/2021 sampai dengan semester genap tahun akademik 2020/2021 dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Mata kuliah pada kurikulum lama tidak diselenggarakan selama masa transisi.
 - 2) Mata kuliah yang mengalami pergeseran semester (dari Gasal ke Genap atau sebaliknya) akan diselenggarakan pada masa transisi.
 - 3) Evaluasi *Drop Out* (DO) tahap persiapan untuk angkatan 2019 menggunakan ketentuan kurikulum baru.

13. Silabi

Berikut adalah Silabus per MK sesuai kurikulum:

35501 - Algoritma Pemrograman - 4 sks	
Tujuan	Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dan membuat solusi pemecahan masalah dengan menggunakan algoritma yang disajikan dalam bentuk flowchart dan pseudocode secara terstruktur.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami dan membuat flowchart sebagai dasar pembentukan kode program untuk menyelesaikan masalah pemrograman.
Prasyarat	
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-dasar Algoritma, pengertian Program dan alur pemrograman 2. Pengertian Algoritma, Flowchart dan Pseudocode 3. Simbol-simbol Flowchart dan cara penulisan Pseudocode 4. Pencabangan (Branch Structure, Selection Structure) 5. Pencabangan Bertingkat (Nested Structure) 6. Pengulangan (Loop Structure) 7. Pengulangan Bertingkat (Nested Looping) 8. Kombinasi Pencabangan dengan Pengulangan 9. Sub Program (Prosedur dan Fungsi)

	10. Array (Single Dimensi dan Multi Dimensi)
Kepustakaan	<p>Wajib:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. S holiq. 2004. Logika dan Algoritma. Surabaya: STIKOM 2. Munir, R. dan Leoni L. 2000. Algoritma dan Pemrograman Buku I. Bandung: Penerbit Informatika 3. Munir, R. dan Leoni L. 2001. Algoritma dan Pemrograman Buku 2. Bandung: Penerbit Informatika 4. Meyer, R.A. 1992. Pascal The <p>Anjuran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elliot, B. K. 1985. Problem Solving and Structured Programming in Pascal –Second Edition. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company. Inc. 2. Allen, M. W. 1994. Data Structured and Algorithm Analysis in C++. California: Benjamin/Cumming Publishing Company Inc. 3. Kadir, Abdul. 2013. Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara Visual dan Interaktif Menggunakan RAPTOR. Yogyakarta: Andi

12501 - Bahasa Indonesia - 3 SKS	
Tujuan	Membahas tentang keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tertulis. Terutama lebih ditekankan pada keterampilan pengungkapan gagasan ilmiah secara obyektif dan rasional yang dituangkan dalam karya tulis, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menerapkan bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis dalam mengungkapkan gagasan ilmiah, baik melalui kinerja individu maupun secara berkelompok
Prasyarat	

Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Konsep dasar bahasa Indonesia, Tata Ejaan sesuai EYD, Pilihan Kata/Diksi sesuai dengan situasinya, identifikasi struktur kalimat, ide pokok dan ide penjelas dalam alenia, kalimat efektif, unsur kesatuan, kepaduan serta kesejajaran dalam kalimat, pengertian paragraf, kegunaan, syarat serta macam-macam paragraf, identifikasi paragraf yang baik, identifikasi paragraf. Menulis, membaca, dan berbicara untuk keperluan akademik.
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arifin, E. Zaenal. 2003. Dasar-dasar Penulisan Karangan Ilmiah. Jakarta: Grasindo. 2. Finoza, L. 2008. Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa. Jakarta: Insan Mulia. 3. Keraf, G. 1987. Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia. 4. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1993. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. 5. Rifai, M.A. 1995. Pegangan Gaya Penulisan, Penyuntingan dan Penerbitan Karya Ilmiah Indonesia. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

35505 - Konsep Sistem Informasi dan Teknologi Informasi - 3 sks	
Tujuan	Menjelaskan tentang konsep sistem informasi bisnis, proses dan cara mengelola sistem informasi.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami konsep sistem dan teknologi informasi berbasis mobile
Prasyarat	
Materi	Dasar dari sistem informasi bisnis, Proses pengembangan sistem, Cara mengelola sistem informasi
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bocij, P., Chaffey, D., Hickie, S., & Greasley, A. 2008. Business Information Systems: Technology, Development & Management (4th Edition). New Jersey: Prentice Hall. 2. Chaffey, D. 2006. E-Business and E-Commerce Management 3e Pearson Education, Limited,. 3. Behl, Ramesh. 2009., Information Technology for Management. McGraw-Hill. 4. O'Leary, Linda; O'Leary, Timothy. 2007., Computing Essential 2007: complete edition. McGraw-Hill. 5. Shelly, Gary B; Cashman, Thomas J; Vermaat, Misty E. 2007. Discovering Computers: Fundamentals 3rd Edition., SouthWestern – Penerbit Salemba Infotek.

35506 – Logika – 2 SKS	
Tujuan	Mahasiswa dapat membedakan hasil pemikiran yang disusun menggunakan penalaran sehat dan tidak
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu membedakan hasil pemikiran yang disusun menggunakan penalaran secara optimal, baik secara mandiri maupun kerjasama dalam tim.
Prasyarat	
Materi	Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: PENGANTAR LOGIKA: Pengertian logika, manfaat belajar logika, ruang lingkup logika (termasuk keterkaitan antara logika dengan mk lain), logika dan bahasa. KAJIAN BERPIKIR: Asas identitas, menyingkirkan kontradiksi, menutup kemungkinan ketiga, alasan yg memadai. MAKNA: Kata dan term, konotasi, denotasi, fakta, realitas, konsep. PROPOSISI: Proposisi kategoris, konjungtif, distjungtif, serta bersyarat. PENALARAN: Deduktif, Induktif
Kepustakaan	Wajib: Hartati, Sulis Janu, „Hand Out Logika’, 2013. Anjuran : 1. Warsono, “Logika Cara Berpikir Sehat”, 2008, Unesa University Press. 2. Noor MS Bakery, “Logika Praktis, Bagian Pertama”, 1986, Liberty Yogyakarta. 3. Noor MS Bakery, “Logika Praktis, Dasar Filsafat dan Sarana Ilmu, Bagian Kedua”, 1986, Liberty Yogyakarta 4. Dendy Sugono, dkk, “Kamus Bahasa Indonesia”, 2008, Pusat Bahasa Depdiknas.

35507 - Logika Matematika - 3 sks	
Tujuan	Menjelaskan tentang konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta penerapannya.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menyebutkan operasi himpunan, dan mampu menuliskan cara penyajian himpunan.
Prasyarat	-
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta

	penerapannya.
Kepustakaan	Dewiyani. 2006. Buku Materi Kuliah STIKOM: Aljabar Linear. Surabaya: STIKOM.

16501 Pancasila 2 SKS	
Tujuan	Membahas tentang nilai dasar dan dasar negara, sistem ketatanegaraan Republik Indonesia dengan kajian historis, yuridis dan filosofi serta memahami Pancasila
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu membangun paradigma Pancasila sebagai falsafah dan menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan benar, baik secara individu maupun dalam kelompok masyarakat.
Prasyarat	
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Landasan dan tujuan pendidikan pancasila, Pertumbuhan paham kebangsaan Indonesia, Sistem ketatanegaraan RI, Pancasila sebagai filsafat, Pancasila sebagai sistem etika, Pancasila sebagai ideologi, serta Pancasila sebagai paradigma kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
Kepustakaan	1. <i>Somasundaram, G., Shrivastava, A. 2009. Information Storage and Management. Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc</i>

35509 - Sistem Informasi Manajemen - 2 sks	
Tujuan	Menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi informasi dan perkembangan system informasi pada bidang bisnis/industri.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi informasi dan perkembangan sistem informasi berbasis mobile, baik dengan kinerja individu maupun kerjasama dalam tim.
Prasyarat	
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: konsep dasar sistem informasi, peranan sistem informasi di dalam dunia bisnis, bersaing menggunakan teknologi informasi, konsep sumber daya, aplikasi bisnis, cross functional enterprise applications, system bisnis perusahaan, e-commerce, system pendukung keputusan, sistem pakar, strategi pengembangan system informasi

Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. O'Brien, James A. 2004. Management Information Systems: Managing Information Technology in The Internetworked Enterprise, Sixth Edition. Tanpa Kota: McGraw-Hill. 2. O'Brien, James A. 2005, Introduction to Information Systems, Twelfth Edition, Boston: McGraw-Hill. 3. Raymond McLeod, Jr. 1996, Sistem Informasi Manajemen Jilid I Edisi Bahasa Indonesia, Englewood Cliffs, New Jersey 4. Raymond McLeod, Jr. 1996, Sistem Informasi Manajemen Jilid II Edisi Bahasa Indonesia, Englewood Cliffs, New Jersey 5. Dimitris N. Chorafas, Integrating ERP, CRM, Supply Chain, Management, and Smart Materials, Boca Raton London New York Washington, D.C
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

36501 - Bahasa Pemrograman - 3 sks	
Tujuan	Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritma secara terstruktur dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menyusun program untuk diterapkan sebagai solusi persoalan komputasi pada suatu proses bisnis
Prasyarat	Algoritma Pemrograman
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan JAVA 2. Struktur Program, Tipe Data, Variabel, Konstanta dan Operator 3. Struktur Percabangan 4. Struktur Perulangan 5. Array 6. Fungsi 7. String 8. Java Utilities Package 9. Exception Handling 10. Java Foundation Class (JFC) / Swing 11. Event Handler 12. File and Streams 13. JDBC

Kepustakaan	<p>Wajib :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cavaness, Chuck, Friesen, Geoff, Keeton, Brian. 2001. Special Edition Using Java 2. Standard Edition. Indianapolis: Sams Publishing. 2. Deitel, H.M., Deitel, P.J. 2002. Java: How To Program 4th Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. 3. Horton, Ivor. 2000. Beginning Java 2 – JDK 1.3 Edition. Birmingham: Wrox Press Ltd. <p>Anjuran :</p> <p>Leonardo, Ian. 2003. Belajar Sendiri: Pemrograman Database dengan Java. Jakarta: Elexmedia Computindo</p>
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

36502 - Desain dan Pemrograman Web - 2 sks	
Tujuan	Membahas tentang konsep-konsep desain web dan penerapannya pada pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat website dengan konsep Model View Controller serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep desain web dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.
Prasyarat	Bahasa Pemrograman
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: fundamental web (bagaimana cara kerja web, arsitektur web, HTML, CSS, framework, bahasa pemrograman web), desain web (termasuk CMS), client-side programming (HTML, JS, CSS, framework), dan server-side programming (ASP, PHP, ruby, phyton (termasuk konektifitas dan komunikasi kedalam server basis data)).
Kepustakaan	http://www.w3schools.com/ https://www.w3.org/

35503 - Jaringan Komputer - 3 sks	
Tujuan	Membahas tentang cara kerja dan teknologi jaringan komputer beserta cara-cara pengamanannya.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami konsep pengalamatan jaringan, subnetting, routing dan pengamanan jaringan yang digunakan sebagai dasar untuk membangun jaringan komputer dalam ruang lingkup LAN maupun WAN
Prasyarat	

Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Konsep dasar jaringan komputer, OSI dan TCP/IP Layer, Lapisan data link (Error Detection dan Correction, Mac Address, Hub, Bridge, Switch), Media Transmisi, LAN, Lapisan Network(ICMP, ARP, RARP, IP) dan routing, Lapisan Transport (TCP dan UDP), Lapisan Aplikasi (HTTP, FTP, E-mail, DNS), KONSEP keamanan jaringan, Autentifikasi dan Enkripsi, VPN, Firewall
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurose, James F, 2012, Computer Networking: A Top Down Approach Sixth Edition 2. Forouzan, B. A., 2010 , TCP/IP Protocol Suite, New York: McGraw Hill. 3. Sukmaaji, A. 2008. Jaringan Komputer Konsep Dasar Pengembangan Jaringan Dan Keamanan Jaringan.

36512 – Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek - 3 sks	
Tujuan	Membahas tentang konsep sistem informasi berbasis obyek dan perancangannya.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa dapat merancang proses bisnis menggunakan Use Case Sistem dan/atau Diagram Interaksi dan Mahasiswa dapat merancang bangun proses bisnis menggunakan UML
Prasyarat	Algoritma Pemrograman Logika
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Konsep perancangan berbasis obyek, UML (Activity Diagram, Sequence Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, State Chart Diagram, Collaboration Diagram, Component Diagram, Package Diagram, dan Deployment Diagram), Desain basis data.
Kepustakaan	Sholih, Analisis dan Perancangan Berbasis Obyek

36901 - Praktikum Bahasa Pemrograman - 1 SKS	
Tujuan	<i>Membahas tentang praktik bahasa pemrograman yang meliputi struktur dasar, struktur kontrol, struktur data, fungsi dan prosedur. Bahasa pemrograman yang digunakan pada mata kuliah ini yaitu Java dengan bantuan tools Netbeans/Notepad++.</i>
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktikkan penggunaan dasar program dalam menyelesaikan permasalahan.
Prasyarat	Bahasa Pemrograman

Materi	Konsep dasar pemrograman dan penggunaan variabel. Struktur Kontrol, dan struktur data Fungsi Prosedure Utilitas Buffer dalam bahas pemrograman Java
Kepustakaan	Martini, Maurizio Gabbrielli, Simone. 2010. Programming Languages: Principles and Paradigms. London: Springer-Verlag [U-1] Kadir, A. 2004. Dasar Pemrograman Java 2. Yogyakarta: ANDI. [P-1] Purnama, R. 2002. Tuntunan Pemrograman Java Jilid 1. Jakarta : Prestasi Pustaka. [P-2] Deitel, H. M., and Deitel, P. J. 2000. Java : How to Program fifth edition. New Jersey : Prentice-Hall International. [P-3] Daniel Liang, Y. 2003. Introduction to Java Programming Fourth Edition. New Jersey : Prentice-Hall International. [P-4]

36902 - Praktikum Desain dan Pemrograman Web - 1 sks

Tujuan	Membahas tentang praktik desain dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.so
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktikkan desain dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis. Mahasiswa mampu mempraktikkan bagaimana menerapkan alur pemrograman pada website (server-side) dengan menggunakan bahasa PHP.
Prasyarat	Desain dan Pemrograman Web
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: HTML, CSS, framework, bahasa pemrograman web, desain web (termasuk CMS), client-side programming (HTML, JS, CSS, framework), dan server-side programming (ASP, PHP, ruby, python (termasuk konektivitas dan komunikasi kedalam server basis data)).
Kepustakaan	http://www.w3schools.com/ https://www.w3.org/

14.

36901 - Praktikum Jaringan Komputer - 1 SKS

Tujuan	Membahas tentang praktik cara kerja dan teknologi jaringan komputer beserta cara-cara pengamanannya.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktekkan pengalamatan jaringan, subnetting, routing dan pengamanan jaringan yang digunakan sebagai dasar untuk membangun jaringan komputer dalam ruang lingkup LAN maupun WAN

Prasyarat	Jaringan Komputer
Materi	
Kepustakaan	Modul Jaringan Komputer

15.

35503 - Sistem Basis Data - 4 sks	
Tujuan	Membahas tentang hubungan data dalam basis data sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan informasi dengan menggunakan SQL.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menghubungkan data dalam basis data sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan informasi dengan menggunakan SQL.
Prasyarat	- Logika - Sistem Informasi Manajemen
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: konsep dasar basis data, sistem dan arsitektur basis data, Entity-Relationship Diagram (ERD), model relasional, ketergantungan fungsional dan normalisasi, Structure Query Language (SQL).
Kepustakaan	Elmasri, Ramez dan Navathe, Shamkant B. 2011. Fundamentals of Database Systems, Sixth Edition. Boston: Pearson Education, Inc. Addison Wesley.

16.

35502 - Desain UI - 2 sks	
Tujuan	Membahas tentang penerapan konsep dan proses desain antarmuka pengguna.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami konsep dan proses desain antarmuka pengguna.
Prasyarat	
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: fundamental of good user interface design, design principles, human capabilities (perception, vision, attention, human error), user experience, prototyping (i/o models, mvc, layout, constraints. incl. tools).
Kepustakaan	1. Galitz, WO., 2002., The Essential Guide to User Interface Design, Second Edition.,Canada:John Wiley & Sons, Inc. 2. Tidwel, J., 2011., Designing Interfaces, Second Edition., Sebastopol, CA, USA: O'Reilly Media, Inc.

17.

36506 - Pemrograman Berorientasi Objek - 3 sks	
Tujuan	Mahasiswa dapat membuat program dengan pendekatan pemrograman berorientasi obyek.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu membuat program dengan pendekatan pemrograman berorientasi obyek.
Prasyarat	Bahasa Pemrograman
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Pemrograman Berorientasi Obyek 2. Class 3. Encapsulation 4. Inheritance 5. Polymorphism 6. Package 7. Exception Handling 8. Thread 9. Remote Method Invocation (RMI) 10. Servlet 11. JSP 12. JDBC
Kepustakaan	<p>Wajib : 1. Deitel, H.M., Deitel, P.J. 2002. Java: How To Program 4th Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.</p> <p>2. Hall, Marty. 2000. Core Servlets and Java Server Pages. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.</p> <p>3. Wu, C. Thomas. 1999. An Introduction to Object Oriented Programming with Java. Boston: Prentice-Hall, Inc.</p> <p>Anjuran : 1. Cavaness, Chuck, Friesen, Geoff, Keeton, Brian. 2001. Spe-cial Edition Using Java 2, Standard Edition. Indianapolis: Sams Publishing.</p> <p>2. Leonardo, Ian. 2003. Belajar Sendiri: Pemrograman Data-base dengan Java. Jakarta: Elexmedia Computindo</p>

18.

36507 – Pemrograman Mobile 1 - 1 SKS	
Tujuan	
Capaian Pembelajaran	
Prasyarat	
Materi	
Kepustakaan	

19.

36510 - Pengembangan Pemrograman Web - 3 sks	
Tujuan	Membahas tentang konsep pengembangan pemrograman web berdasarkan materi konsep data XML, Web Service, RSS, Data Retrieval di Web, Standarisasi Web Building, State management, dan Secure System.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami konsep pemrograman web dan dan mampu mengembangkan aplikasi web sesuai standar conformance W3C dan aman.
Prasyarat	Desain dan Pemrograman Web
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Konsep dasar web programming, XML, RSS, Data Retrieval, Web Building, Application Architecture Patterns, State Management, Secure System, Secure Design Principles.
Kepustakaan	http://www.w3schools.com/ https://www.w3.org/

20.

36905 - Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek - 1 SKS	
Tujuan	Membahas tentang praktik pemrograman dengan menggunakan pendekatan <i>Object Oriented Programming (OOP)</i> .
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktikkan penggunaan bahasa pemrograman dengan menggunakan pendekatan <i>Object Oriented Programming (OOP)</i>
Prasyarat	Pemrograman Berorientasi Objek
Materi	Class, Inheritance, Abstract, Interface, Polymorph, JOption, MVC
Kepustakaan	Sutopo, AH., Masya, F., 2005, <i>Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java</i> , Yogyakarta: Graha Ilmu Wu, CT., 2011, <i>An Introduction to Object-Oriented Programming with Java (Fifth Edition)</i> , New York: McGraw Hill http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/index.html https://www.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/J4a_GUI.html

21.

36906 - Praktikum Pemrograman Mobile 1 - 1 SKS	
Tujuan	Membahas tentang praktik pemrograman aplikasi mobile sebagai solusi aplikasi bisnis menggunakan kaskas bantu pemrograman aplikasi <i>mobile</i> .
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktikkan pemrograman aplikasi <i>mobile</i> sebagai solusi aplikasi bisnis menggunakan kaskas bantu pemrograman aplikasi <i>mobile</i> .

Prasyarat	Pemrograman Aplikasi Mobile
Materi	<i>Activity, permission, adapter, fragment, push notification, geocode, dan komunikasi data.</i>
Kepustakaan	<p>Android, D. (2016, Agustus 08). <i>Meet Android Studio</i>. Retrieved from https://developer.android.com/studio/intro/index.html</p> <p>Developer, A. (2016, Agustus 08). <i>Material Design For Android</i>. Retrieved from https://developer.android.com/design/material/index.html</p> <p>Developers, A. (2016, Agustus 08). <i>Activities</i>. Retrieved from https://developer.android.com/guide/components/activities.html</p> <p>Developers, A. (2016, Agustus 08). <i>Configure Your Build</i>. Retrieved from https://developer.android.com/studio/build/index.html</p> <p>Developers, A. (2016, Agustus 08). <i>Custom Adapter</i>. Retrieved from https://developer.android.com/samples/RecyclerView/src/com.example.android.recyclerview/CustomAdapter.html</p> <p>Developers, A. (2016, Agustus 08). <i>Fragment</i>. Retrieved from https://developer.android.com/guide/components/fragments.html</p> <p>Developers, A. (2016, Agustus 08). <i>Notifications</i>. Retrieved from https://developer.android.com/guide/topics/ui/notifiers/notifications.html</p> <p>Huda, A. A. (n.d.). <i>24 JAM!!! Pintar Pemrograman Android</i>. Jakarta: omayib.com.</p> <p>Meier, R. (2012). <i>Professional Android 4 Application Development</i>. United States of America : John Willey & Sonc Inc.</p> <p>Murphy, M. L. (2008). <i>The Busy Coder's Guide To Android Development</i>. United States Of America : Commons Ware, LLC.</p> <p>Tamada, R. (2016, Agustus 08). <i>How to connect Android with PHP, MySQL</i>. Retrieved from http://www.androidhive.info/2012/05/how-to-connect-android-with-php-mysql/</p> <p>Tutorials Point. (n.d.). <i>Android Tutorial</i>. USA.</p>

22.

36506 - Structure Query Language - 3 SKS	
Tujuan	Mahasiswa dapat mempratikkan perintah SQL untuk memanipulasi dan mendefinisikan data pada suatu database Oracle, baik secara mandiri maupun kerjasama dalam tim, dengan tingkat keberhasilan 95 %.
Capaian Pembelajaran	Sistem Basis Data

Prasyarat	
Materi	<p>Oracle Database Retrieving Data Using The SQL Select Statement Sorting Data Using Single-Row Functions to Customize Output Reporting Aggregated Data Using The Group Functions Displaying Data From Multiple Tables Using Subquery to Solve Queries Using The Set Operators. Manipulating Data Using DDL Statements to create and manage Tables. Creating Other Schema Objects. Managing Object with data dictionary Views</p>
Kepustakaan	<p>Wajib: - Oracle University. 2004. Introduction to Oracle 10 g: SQL, Student Guide Volume 1. Tanpa Kota: Oracle University. - Oracle University. 2004. Introduction to Oracle 10 g: SQL, Student Guide Volume 2. Tanpa Kota: Oracle University. Anjuran: - Dawes, Chip, Thomas, Biju. 2002. OCA/OCP : Introduction To Oracle 10 g SQL : Study Guide, Exam 1ZO-007. San Francisco:</p>

23.

35511 - Praktikum Structure Query Language - 1 SKS	
Tujuan	Membahas tentang praktik penggunaan SQL (<i>Structured Query Language</i>) Dasar.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mempraktikkan penggunaan SQL (<i>Structured Query Language</i>) Dasar.
Prasyarat	<i>Structured Query Language</i>
Materi	Data Retrieval (<i>Select, Single Row Function, Multiple Row Function, Subquery, Aggregate Function</i>), DDL (<i>Data Definition Language</i>), DML (<i>Data Manipulation Language</i>).
Kepustakaan	Price, Jason., 2004, Oracle Database 10g SQL, California: Brandon A. Nordin

24..

33501 - Etika Profesi - 2 sks	
Tujuan	Membahas Pengantar Norma, Etika di dalam Bidang Teknologi Informasi
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa memiliki kecerdasan moral dan karakter yang kuat dalam berinteraksi dengan Lingkungan Teknologi Informasi di revolusi industri 4.0
Prasyarat	-

Materi	Pengantar Norma dan Etika, Hak Cipta, Hak Paten, Rahasia Dagang, Lisensi Perangkat Lunak, UU ITE, Anti Korupsi
Kepustakaan	<p>Wajib:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baumer, D., Poindexter, J.C. 2002. Cyberlaw and E-Commerce. Carolina : McGraw-Hill. 2. Laudon, K.C. dan Laudon, J. P. 2002. Management Information System : Managing The Digital Firm, Seven Edition. New Jersey: Prentice Hall. 3. Rainer, R. K., Potter, R.E. 2001, Introduction to Information Technology Efrain Turban. New York : John Wiley & Sons, Inc. 4. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

25.

36505 - Pemrograman Basis Data - 3 sks	
Tujuan	Mampu melakukan rancang bangun, aplikasi basis data dengan menggunakan PL/SQL untuk bidang industri, bisnis dan pemerintahan.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu merancang dan membangun aplikasi basis data dengan menggunakan PL/SQL, baik secara mandiri/perorangan maupun bekerja sama dalam suatu kelompok.
Prasyarat	Structure Query Language
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: pengenalan oracle developer, introduction PL/SQL, Writing Control Structures, cursor, Procedure, Function, Oracle Form Builder, Report Builder

Kepustakaan	<p>1. Oracle University. 2004. Oracle Database10g: PL/SQL Fundamentals, Student Guide Volume 1. Tanpa Kota: Oracle University.</p> <p>2. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: PL/SQL Fundamentals, Student Guide Volume 2. Tanpa Kota: Oracle University.</p> <p>3. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: Develop PL/SQL Program Units , Student Guide Volume 1. Tanpa Kota: Oracle University.</p> <p>4. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: Develop PL/SQL Program Unit , Student Guide Volume 2. Tanpa Kota: Oracle University.</p> <p>5. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g:Develop PL/SQL Program Units, Student Guide Volume 3. Tanpa Kota: Oracle University.</p>
-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

26.

36511 - Perancangan Sistem Informasi Terstruktur - 3 sks	
Tujuan	Membahas tentang bagaimana menyusun perancangan pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menyusun perancangan pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.
Prasyarat	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis dan Desain Proses Bisnis - Analisis Sistem Informasi - Sistem Basis Data
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: process modeling (Context Diagram, DFD, flowchart), data modeling (ER-Model, Normalisasi, PDM, data dictionary), state-transition design, interface design (hardware, software, network, UI), desain UI, security design, unit design (procedure/function pseudocode).

Kepustakaan	<p>1. Kendall, K.E. dan Kendall, J.E. 2008. Systems Analysis and Design, Seventh Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.</p> <p>2. Whitten, J.L. dan Bentley, L.D. 2008. Introduction to Systems Analysis and Design, First Edition. New York: McGraw-Hill.</p> <p>3. Elmasri, Ramez dan Navathe, Shamkant B. 2011. Fundamentals of Database Systems, Sixth Edition. Boston: Pearson Education, Inc. Addison Wesley.</p> <p>4. Jogyianto, H.M. 2008. Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

27.

36904 - Praktikum Pemrograman Basis Data - 1 sks	
Tujuan	Mampu Membuat Aplikasi dengan PL/SQL.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menggunakan PL/SQL
Prasyarat	Pemrograman Basis Data
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Base Table, Non-Base Table, cursor, Procedure, Function, LOV, Master Detail, Form, Report, Menu
Kepustakaan	Modul Lab

28.

36515 - Uji dan Implementasi - 3 sks	
Tujuan	Membahas tentang pengelolaan, penyusunan dan pelaksanaan desain pengujian aplikasi sistem informasi.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mengelola, menyusun dan melaksanakan desain pengujian aplikasi sistem informasi.
Prasyarat	
Materi	Fundamental pengujian aplikasi (software quality assurance and control), teknik dan desain (standar) pengujian, pengelolaan pengujian (penyusunan, pelaksanaan, dan evaluasi pengujian aplikasi), uji data, uji penerimaan pengguna (user acceptance test), dan kaskas bantu pengujian.
Kepustakaan	Graham, D., et.al., 2008., Foundation of Software Testing. Thomson.

29.

33502 - Kemampuan Interpersonal - 2 sks	
Tujuan	Mampu menganalisis kegiatan komunikasi antar pribadi untuk mencapai tujuan pribadi maupun tujuan organisasi (bisnis).
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memiliki kecakapan individu untuk memahami berbagai situasi sosial dan menentukan perilaku yang tepat yang merupakan hasil dari interaksi individu
Prasyarat	
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: menjelaskan konsep diri, kesetiaan, cinta dan kasih sayang dalam komunikasi antarpribadi, menjelaskan etika dalam komunikasi antarpribadi, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan komunikasi interpersonal
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dian Wisnuwardhani & Dra. Sri Fatmawati Mashoedi, M. Si (2011). Hubungan Interpersonal. Salemba Humanika: Jakarta. 2. Jalaluddin Rakhmat (1996). Psikologi Komunikasi. Remaja Rosdakarya: Bandung. 3. A Supraktiknya (1995) Komunikasi Antar Pribadi. Kanisius: Yogyakarta. 4. Robert L. Montgomery (1983). Teknik Mendengarkan yang Efektif dalam Berkomunikasi. Pustaka Banaman Pressindo: Jakarta

30.

16503 - Kerja Praktik - 3 SKS	
Tujuan	Mengaplikasikan aktifitas penyusun pada ranah pengembangan sistem informasi dan pengelolaan sistem informasi di perusahaan.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu mengaplikasikan aktifitas penyusun pada ranah pengembangan sistem informasi dan pengelolaan sistem informasi di perusahaan.
Prasyarat	Kemampuan Interpersonal Etika Profesi Kreativitas dan Inovasi Perancangan SI Terstruktur Perancangan SI Berorientasi Objek Pengembangan Pemrograman Web SKS kumulatif minimal 72 sks IPK >= 2,00

Materi	<p>Kerja Praktek adalah kegiatan mandiri berupa observasi dan orientasi yang dilakukan oleh mahasiswa pada suatu perusahaan atau instansi. Mahasiswa kerja praktek terikat dengan norma sosial dan peraturan-peraturan perusahaan atau instansi tersebut.</p> <p>Aktivitas penyusun pada ranah pengembangan sistem informasi dan pengelolaan sistem informasi di perusahaan. Aktivitas penyusun tersebut, seperti misalnya dokumentasi aplikasi, analisis kebutuhan aplikasi, membuat desain sistem, membuat aplikasi, tetapi tidak terbatas pada hal-hal tersebut. Detil materi lebih lengkap dapat dilihat pada buku panduan KP.</p>
Kepustakaan	1. <i>Buku Panduan KP Stikom Surabaya</i>

31.

36504 - Kreativitas Inovasi Teknologi Informasi - 2 sks	
Tujuan	Mampu memahami dan memanfaatkan Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi dengan cerdas.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami dan memanfaatkan Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi dengan cerdas baik dalam kehidupan sehari hari maupun dalam organisasi (bisnis)
Prasyarat	Kreativitas dan Inovasi
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Sejarah perkembangan Sistem/Teknologi Informasi, Perkembangan Hardware, Software, Profesi SI/IT, Trend Sistem/Teknologi Informasi Saat ini, Trend Sistem/Teknologi Informasi Masa Depan, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Bisnis, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Kesehatan, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Media / New Media
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Straubhaar, Larose, Davenport, Media Now: Understanding, Media, Culture and Technology, Wadsworth Cengage Learning, 2012 2. Glen Creeber and Royston Martin, Digital Culture Understanding New Media, Mc Graw Hill, Open University Press, 2009 3. Business Technology 2020, CenturyLink Business 4. Trend and Innovations In Health Information Technology, ANIP Center for Policy and Research, 2008.

32.

36514 - Proyek Pengembangan Sistem Informasi - 3 SKS	
Tujuan	Membahas pembuatan sebuah proyek dimulai dari fase inialisasi, fase perencanaan, fase pelaksanaan, atau pengembangan, sistem pengawasan dan control

Capaian Pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat sebuah proyek dimulai dari fase inialisasi, fase perencanaan, fase pelaksanaan, atau pengembangan, sistem pengawasan dan control
Prasyarat	Perancangan Sistem Informasi Terstruktur Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek Pengembangan Pemrograman Web Uji dan implementasi
Materi	Konsep dalam manajemen proyek Cara kerja proyek dan metodologi manajemen proyek Proposal proyek beserta perencanaannya Desain sistem, desain database, serta melakukan uji dan implementasi software Tahap inialisasi, perencanaan, pengembangan dan delivery manajemen proyek serta pemeliharaan sistem informasi
Kepustakaan	Tantra, Rudy. 2012. <i>Manajemen Proyek Sistem Informasi</i> . Yogyakarta: Penerbit Andi Heryanto, Imam. 2013. <i>Manajemen Proyek Berbasis Teknologi Informasi</i> . Bandung: Penerbit INFORMATIKA Sholiq. 2010. <i>Analisis Perancangan Berorientasi Objek</i> . Bandung: Penerbit CV. Muara Indah Hariyanto, Bambang. 2004. <i>Sistem Manajemen Basis Data Pemodelan, Perancangan dan Terapannya</i> . Bandung: Penerbit Informatika. Romeo. 2003. <i>Testing dan Implementasi Sistem</i> . Surabaya: Stikom

33.

35510 - Sosio Teknologi Informasi - 2 sks	
Tujuan	Membahas tentang etika profesi SI dan memahami dampak penerapan Sistem dan Teknologi Informasi di masyarakat
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh evolusi teknologi informasi dalam kehidupan sosial
Prasyarat	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi
Materi	Computers are everywhere, Network Society, dampak IT di bidang ekonomi, dampak IT di bidang hukum, dampak IT di bidang politik, dampak IT dalam struktur sosial, dampak IT pada psikologi, The Empowerment of Employees, Managing Workplace Privacy Responsibly, Organizational Transparency, Ethical Challenge for IS Professional, and Diffusion Innovation.

Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bargh, J. A., & McKenna, K. Y., 2004., <i>The Internet and Social Life</i>. Annu. Rev. Psychol. 2. Dijk, J. A., 2006., <i>The Network Society Social Aspects of New Media</i>. London: SAGE Publications Ltd. 3. Nurlin, B. C., & Ralph H. Sprague, J., 2006., <i>Information Systems Management In Practice</i>. New Jersey: Prentice Hall. 4. Rosenberg, R. S., 2004., <i>The Social Impact of Computers</i>. Emerald Group Publishing Limited. 36288 Pemrograman Web
-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

34.

33503 - Teori dan Perilaku Organisasi - 2 sks	
Tujuan	Menjelaskan bagaimana organisasi menciptakan efisiensi, efektifitas melalui desain organisasi, mengikuti perkembangan lingkungan dan memenuhi kebutuhan anggota, serta dapat memenuhi visi, misi, dan tujuan organisasi.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami bagaimana organisasi menciptakan efisiensi, efektifitas melalui desain organisasi, mengikuti perkembangan lingkungan dan memenuhi kebutuhan anggota, serta dapat memenuhi visi, misi, dan tujuan organisasi
Prasyarat	<ul style="list-style-type: none"> - Etika Profesi - Kemampuan Interpersonal - Kreativitas dan Inovasi
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Organization Theory, Organizational Purpose, Structural Design Open System Design Elements, Internal Design Elements Managing Dynamic Process, Organization Development, Organization Behavior, Management Principle.
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daft, RL., 2010. <i>Organization Theory and Design</i>, Tenth Edition. Mason, OH, USA: Cengage Learning. 2. Kondalkar, VG., 2007. <i>Organizational Behaviour</i>. New Delhi, India: New Age International (P) Ltd.

35.

35504 - Kewirausahaan (Technopreneurship) - 3 sks	
Tujuan	Menjadi Entrepreneur yang berbasis Teknologi
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu menerapkan konsep kewirausahaan dengan membangun StartUp
Prasyarat	Desain UI Kreatifitas dan Inovasi Teknologi Informasi

Materi	Profil dan Mindset Technopreneur, Menyusun Proposal Bisnis, Peluang Bisnis, Technopreneurship berbasis ICT, Manajemen Keuangan dan Pembiayaan Usaha, Etika Bisnis, Proses Technopreneurial, Memulai Usaha Baru
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kazali, Rhenald, dkk. Modul Kewirusahaan untuk Program Strata 1 (Plus Video). Yayasan Rumah Perubahan. 2010. 2. Timmons, Jeffry A. and Stephen Spinelli. New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century, 7th Edition, mcGrawHill, International, 2007. 3. Andrias Harefa & Eben Ezer Siadari. The Ciputra Way: Praktik Terbaik Menjadi Entrepreneur Sejati. 10th Edition, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 2008. 4. Ciputra. Quantum Leap: Bagaimana Entrepreneurship Dapat Mengubah Masa Depan Anda dan Masa Depan Bangsa. Elexmedia Komputindo, 2008. 5. Barringer, Bruce R. and R. Duane Ireland. Entrepreneurship: Successfully Launching New Ventures. 2nd Edition. Pearson, International Edition, 2008.

36.

11501 - Pendidikan Agama - 3 SKS	
Tujuan	Membahas tentang berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama
Prasyarat	
Materi	Materi yang dipelajari meliputi: Ajaran Dasar tentang Ketuhanan, Hakekat Manusia Menurut Agama, Masyarakat dan Budaya, Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat, Kerukunan antar Umat Beragama, Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.
Kepustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Departemen Agama RI. 2000. Buku Teks Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi. Jakarta: Tanpa Penerbit.</i> 2. <i>Ismartono, I. 1993. Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum. Jakarta: Obor.</i> 3. <i>Verkuyl, J. 1989. Etika Kristen Umum. Jakarta: BPK Gunung Mulia.</i> 4. <i>Ngurah, I Gusti Made. 1999. Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi. Surabaya: Paramita.</i> 5. <i>Wowor, Cornelis. 1999. Pandangan Sosial Agama Budha. Jakarta: Arya Surya Candra.</i> 6. <i>Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.</i>

16502 – Pendidikan Kewarganegaraan - 3 SKS	
Tujuan	Membahas tentang pola pikir, pola sikap yang komprehensif, integral dalam aspek kehidupan sosial, berperilaku cinta tanah air Indonesia, menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa, dan bernegara.
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa mampu memahami pola pikir, pola sikap yang komprehensif, integral dalam aspek kehidupan sosial, berperilaku cinta tanah air Indonesia, menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa, dan bernegara.
Prasyarat	
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filsafat Pancasila <ol style="list-style-type: none"> a. Pancasila sebagai sistem filsafat. b. Pancasila sebagai ideologi bangsa dan negara. 2. Identitas nasional <ol style="list-style-type: none"> a. Karakteristik identitas nasional. b. Proses berbangsa dan bernegara. 3. Politik dan strategi <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem konstitusi. b. Sistem politik dan ketatanegaraan Indonesia. 4. Demokrasi Indonesia <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep dan prinsip demokrasi. b. Demokrasi dan pendidikan demokrasi. 5. Hak asasi manusia dan rule of law <ol style="list-style-type: none"> a. Hak asasi manusia, b. Rule of law. 6. Hak dan kewajiban warga negara <ol style="list-style-type: none"> a. Warga negara Indonesia. b. Hak dan kewajiban warga negara Indonesia. 7. Geopolitik Indonesia <ol style="list-style-type: none"> a. Wilayah sebagai ruang hidup, b. Otonomi daerah. 8. Geostrategi Indonesia <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep astra gatra, b. Indonesia dan perdamaian dunia.
Kepustakaan	<p>Wajib:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahab, A.A. 2011. Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta. - Sumarsono dkk. 2001. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

	<p>Anjuran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kansil, C. 2003. Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi). Jakarta: Pradnya Paramita. - Herdiawanto, H. 2010. Cerdas, Kritis, dan Aktif Berwarganegara: Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Erlangga.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

38.

36513 - Proyek Akhir - 4 SKS	
Tujuan	Mahasiswa dapat menyelesaikan permasalahan sistem informasi ke dalam aplikasi sistem berbasis Mobile
Capaian Pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat rancang bangun sistem informasi berbasis mobile
Prasyarat	Kerja Praktik Proyek Pengembangan Sistem Informasi
Materi	<p>Mahasiswa melakukan aktifitas mandiri dibimbing dosen pembina mata kuliah dalam menyelesaikan suatu proyek sistem informasi dengan ketentuan sebagai berikut:</p> <p>Mahasiswa wajib menyiapkan suatu permasalahan SI, dengan menentukan tempat untuk Survey (Proyek Perorangan).</p> <p>Permasalahan diajukan ke dosen pembina mata kuliah.</p> <p>Presentasi dapat dilakukan oleh mahasiswa, berdasarkan prasyarat yang telah dipenuhi.</p> <p>Konsultasi minimal 8 kali dengan jadwal yang telah disepakati oleh dosen pembina.</p> <p>Proposal & Presentasi Desain Sistem, sebagai pengganti UTS.</p> <p>Pada akhir semester mahasiswa harus melakukan Demo Program & Membuat Laporan sebagai pengganti UAS.</p>
Kepustakaan	Panduan Proyek Akhir

**Jl. Raya Kedung Baruk 98
Surabaya 60298**

☎ 031 - 8721731 Fax. 031 - 8710218

✉ info@dinamika.ac.id

www.dinamika.ac.id

-DYNAMIC MOVEMENT TOWARDS EXCELLENCE-