



UNIVERSITAS
Dinamika
STIKOM SURABAYA

PEDOMAN ADMINISTRASI AKADEMIK DAN KURIKULUM

TAHUN **2025**
AKADEMIK

SI TEKNIK KOMPUTER

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 Personalia	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/I/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
Dengan Pujian (<i>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	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	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 Tinggi c) 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	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 dilakukan b) 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	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	a) Membimbing mahasiswa dala merencanakan mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi. b) Memberikan persetujuan pendaftaran MBKM
6.	Dosen Pembimbing	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	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, appearing to be 'Budi Jatmiko', written over a horizontal line.

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

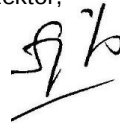
Tabel 1.3. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan Mahasiswa

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 Disain 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 VIDEOGRAFI	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 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.

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK KOMPUTER

A. Deskripsi Program Studi

Teknik komputer adalah disiplin ilmu yang mewujudkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara merencanakan, mendesain, mengimplementasikan, menganalisis, memelihara, dan mendokumentasikan perangkat lunak dan perangkat keras dari sistem komputasi modern, peralatan yang dikontrol komputer, dan jaringan perangkat cerdas. Disiplin ilmu ini mengintegrasikan teknik elektro dan ilmu komputer menjadi satu kesatuan sinergi. Program Studi S1 Teknik Komputer Universitas Dinamika melatih mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan pendekatan sistem berbasis komputer.

B. Visi

Program Studi yang produktif dalam berinovasi di bidang IoT untuk industri

C. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang mengandung nilai 6C (*computational thinking, creative, critical thinking, collaboration, communication, and compassion*)
2. Produktif dalam menghasilkan karya nyata di bidang IoT untuk industri
3. Menyelenggarakan pengabdian yang berkontribusi nyata bagi masyarakat dan/atau industri

D. Tujuan

1. Menghasilkan SDM berbudipekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan IoT untuk industri
2. Menghasilkan produk IoT untuk industri yang tepat guna
3. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat

E. Program Educational Objectives (Profil Lulusan)

1. Lulusan yang memiliki profesionalisme di bidang teknik komputer untuk memberikan solusi berbasis IPTEKS dan mampu beradaptasi terhadap situasi dan kondisi yang dihadapi.
2. Lulusan yang memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam bidang ilmu alamiah dasar dan rekayasa yang mendukung bidang teknik komputer serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
3. Lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan bertanggung jawab pada pekerjaan dalam lingkup tugasnya.

F. Program Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran Lulusan (KKNI Level 6))

Sikap

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious

2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
3. Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
4. Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
5. Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
6. Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
8. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
9. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

Keterampilan Umum:

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

Keterampilan Khusus:

1. Kemampuan menerapkan pengetahuan matematika, ilmu pengetahuan alam dasar atau material, teknologi informasi dan keteknikan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip keteknikan
2. Kemampuan mendesain komponen, sistem dan atau proses untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan di dalam batasan-batasan realistis, misalnya hukum, ekonomi, lingkungan, sosial, politik, kesehatan dan keselamatan, keberlanjutan serta untuk mengenali dan/ atau memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan nasional dengan wawasan global
3. Kemampuan mendesain dan melaksanakan eksperimen laboratorium dan/ atau lapangan serta menganalisis dan mengartikan data untuk memperkuat penilaian teknik
4. Kemampuan mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan teknik
5. Kemampuan menerapkan metode, keterampilan dan piranti teknik yang modern yang diperlukan untuk praktek keteknikan
6. Kemampuan berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan
7. Kemampuan merencanakan, menyelesaikan dan mengevaluasi tugas didalam batasan-batasan yang ada secara sistematis
8. Kemampuan bekerja dalam tim lintas disiplin dan lintas budaya.
9. Kemampuan untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dan mematuhi etika profesi dalam menyelesaikan permasalahan teknik.
10. Kemampuan memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat, termasuk akses terhadap pengetahuan terkait isu-isu kontemporer yang relevan.

Pengetahuan:

1. Kemampuan mendapatkan dan menerapkan pengetahuan matematika level universitas termasuk kalkulus integral- diferensial, aljabar linier, variable kompleks, serta probabilitas dan statistic
2. Kemampuan menerapkan pengetahuan dan praktikum sains dasar yang sesuai dengan bidang teknik computer
3. Kemampuan menerapkan pengetahuan komputasi yang diperlukan untuk menganalisa dan merancang divais atau sistem kompleks
4. Kemampuan menerapkan pengetahuan inti (core knowledge) bidang teknik komputer termasuk rangkaian listrik, pengolahan sinyal, sistem digital, dan elektronika
5. Kemampuan menerapkan pengetahuan keluasan (breadth knowledge) yang mencakup sejumlah topik kerekayasaan (sistem telekomunikasi, sistem kendali, komputasi lunak)
6. Kemampuan menerapkan setidaknya satu bidang pengetahuan kedalaman (depth knowledge), termasuk IoT bidang industry
7. Kemampuan menerapkan keterampilan yang diperoleh dari perkuliahan sebelumnya dalam kegiatan desain rekayasa.

Berdasarkan butir-butir KKNI Level 6 dan Forum Pendidikan Tinggi Teknik Elektro Indonesia, maka dirumuskan **Capaian Pembelajaran Lulusan** sebagai berikut:

1. Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;
2. Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;
3. Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;
4. Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;
5. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;
6. Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;
7. Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.

G. Pemetaan Program Educational Objectives (Profil Lulusan) dan Program Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran Lulusan)

**CAPAIAN PEMBELAJARAN
LULUSAN**

		PL-1	PL-2	PL-3
		Lulusan yang memiliki profesionalisme di bidang teknik komputer untuk memberikan solusi berbasis IPTEKS dan mampu beradaptasi terhadap situasi dan kondisi yang dihadapi.	Lulusan yang memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam bidang ilmu alamiah dasar dan rekayasa yang mendukung bidang teknik komputer serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	Lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan bertanggung jawab pada pekerjaan dalam lingkup tugasnya.
CPL-1	Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	V		
CPL-2	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;		V	
CPL-3	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;			V
CPL-4	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;			V

CPL-5	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	V		
CPL-6	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	V		
CPL-7	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.			V
	Banyak Dukungan	3	1	3

H. Pemetaan Program Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran Lulusan) dan KKNI Level 6

SIKAP		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
S-1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius			V		V		
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan			V	V	V	V	V

SIKAP

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	agama, moral dan etika							
S-3	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa			V	V	V		

SIKAP

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
S-4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila			V	V			V
S-5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian			V		V	V	

SIKAP

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	terhadap masyarakat dan lingkungan							
S-6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				V		V	

SIKAP

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
S-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara			V				V
S-8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			V		V		

SIKAP

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
S-9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik			V	V	V		
S-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan					V	V	V
Banyak Dukungan		0	0	8	5	7	4	4

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan	V	V	V	V	V	V	V

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya							
KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur	V	V			V		V
KU-3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan	V	V	V		V		V

KETERAMPILAN UMUM

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka						

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni							
KU-4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya	V	V	V	V			

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	dalam laman perguruan tinggi							
KU-5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data	V	V		V			V

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
KU-6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya			V	V		V	
KU-7	Mampu bertanggungjawab			V	V		V	

KETERAMPILAN UMUM

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya						

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
KU-8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri			V		V	V	
KU-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan,	V	V	V				

KETERAMPILAN UMUM

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi							
	Banyak Dukungan	6	6	7	5	4	4	4

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
V	V	V				

KK
-1

Kemampuan menerapkan pengetahuan matematika, ilmu pengetahuan alam dasar atau material, teknologi informasi dan keteknikan untuk mendapatkan

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip keteknikan						
KK-2 Kemampuan mendesain komponen, sistem dan atau proses untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan di	V	V				V

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
dalam batasan-batasan realistis, misalnya hukum, ekonomi, lingkungan, sosial, politik, kesehatan dan keselamatan, keberlanjutan serta untuk mengenali dan/						

KETERAMPILAN KHUSUS

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	atau memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan nasional dengan wawasan global							
KK -3	Kemampuan mendesain dan melaksanakan eksperimen laboratorium dan/ atau	V	V					

KETERAMPILAN KHUSUS

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	lapangan serta menganalisis dan mengartikan data untuk memperkuat penilaian teknik							
KK-4	Kemampuan mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis dan menyelesaikan	V	V	V				V

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
permasalahan teknik						
KK-5 Kemampuan menerapkan metode, keterampilan dan piranti teknik yang modern yang diperlukan untuk praktek keteknikan	V	V	V			

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
KK-6	Kemampuan berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan		V		V	
KK-7	Kemampuan merencanakan, menyelesaikan dan mengevaluasi tugas didalam batasan-batasan yang	V	V	V	V	V

KETERAMPILAN KHUSUS

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	ada secara sistematis							
KK-8	Kemampuan bekerja dalam tim lintas disiplin dan lintas budaya.				V		V	
KK-9	Kemampuan untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dan mematuhi etika			V				V

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
profesi dalam menyelesaikan permasalahan teknik.						
KK-10 Kemampuan memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat, termasuk akses terhadap pengetahuan terkait isu-isu				V		V

KETERAMPILAN KHUSUS

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
6	5	6	2	1	2	4

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
P-1	Kemampuan mendapatkan dan menerapkan pengetahuan matematika level universitas termasuk kalkulus integral diferensial, aljabar linier, variable		V					

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	kompleks, serta probabilitas dan statistik							
P-2	Kemampuan menerapkan pengetahuan dan praktikum sains dasar yang sesuai dengan bidang teknik komputer	V	V					

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
P-3	Kemampuan menerapkan pengetahuan komputasi yang diperlukan untuk menganalisa dan merancang divais atau sistem kompleks	V	V					

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
P-4	Kemampuan menerapkan pengetahuan inti (core knowledge) bidang teknik komputer termasuk rangkaian listrik, pengolahan sinyal, sistem digital, dan elektronika	V						

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
P-5	Kemampuan menerapkan pengetahuan keluasan (breadth knowledge) yang mencakup sejumlah topik rekayasa (sistem telekomunikasi, sistem kendali,	V						

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	komputasi lunak)							
P-6	Kemampuan menerapkan setidaknya satu bidang pengetahuan kedalaman (depth knowledge), termasuk IoT bidang industri	V						
P-7	Kemampuan menerapkan	V				V		V

PENGETAHUAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	keterampilan yang diperoleh dari perkuliahan sebelumnya dalam kegiatan desain rekayasa.							
	Banyak Dukungan	6	3	0	0	1	0	1

Resume :

KKNI	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	Total
Sikap	0	0	8	5	7	4	4	28
Keterampilan Umum	6	6	7	5	4	4	4	36
Keterampilan Khusus	6	5	6	2	1	2	4	26
Pengetahuan	6	3	0	0	1	0	1	11
Dukungan	18	14	21	12	13	10	13	

I. Learning Outcome IABEE for Engineering

Learning Outcome (Program Learning Outcome atau Capaian Pembelajaran Lulusan) yang ditetapkan oleh IABEE for Engineering adalah:

- an ability to apply knowledge of mathematics, natural and/or materials sciences, information technology and engineering to acquire comprehensive understanding of engineering principles,*
- an ability to design components, systems, and/or processes to meet desired needs within realistic constraints in such aspects as law, economic, environment, social, politics, health and safety, sustainability as well as to recognize and/or utilize the potential of local and national resources with global perspective,*
- an ability to design and conduct laboratory and/or field experiments as well as to analyze and interpret data to strengthen the engineering judgment,*
- an ability to identify, formulate, analyze, and solve complex engineering problems,*
- an ability to apply methods, skills and modern engineering tools necessary for engineering practices,*
- an ability to communicate effectively in oral and written manners,*
- an ability to plan, accomplish, and evaluate tasks under given constraints,*
- an ability to work in multidisciplinary and multicultural team,*
- an ability to be accountable and responsible to the society and adhere to professional ethics in solving engineering problems, and*
- an ability to understand the need for life-long learning, including access to the relevant knowledge of contemporary issues*

Learning Outcome IABEE for Engineering terakomodasi di dalam Capaian Pembelajaran Lulusan melalui Bagian Keterampilan Khusus. Sepuluh Keterampilan Khusus tersebut mengacu pada Forum Pendidikan Tinggi Teknik Elektro Indonesia (FORTEI) yang juga mengacu pada IABEE for Engineering

IABEE (ENGINEERING)		CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	
Number	Learning Outcome	Nomor	Keterampilan Khusus
a	<i>an ability to apply knowledge of mathematics, natural and/or</i>	1	Kemampuan menerapkan pengetahuan matematika, ilmu

IABEE (ENGINEERING)		CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	
Number	Learning Outcome	Nomor	Keterampilan Khusus
	<i>materials sciences, information technology and engineering to acquire comprehensive understanding of engineering principles</i>		pengetahuan alam dasar atau material, teknologi informasi dan keteknikan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip keteknikan
b	<i>an ability to design components, systems, and/or processes to meet desired needs within realistic constraints in such aspects as law, economic, environment, social, politics, health and safety, sustainability as well as to recognize and/or utilize the potential of local and national resources with global perspective</i>	2	Kemampuan mendesain komponen, sistem dan atau proses untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan di dalam batasan-batasan realistis, misalnya hukum, ekonomi, lingkungan, sosial, politik, kesehatan dan keselamatan, keberlanjutan serta untuk mengenali dan/ atau memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan nasional dengan wawasan global
c	<i>an ability to design and conduct laboratory and/or field experiments as well as to analyze and interpret data to strengthen the engineering judgment</i>	3	Kemampuan mendesain dan melaksanakan eksperimen laboratorium dan/ atau lapangan serta menganalisis dan mengartikan data untuk memperkuat penilaian teknik
d	<i>an ability to identify, formulate, analyze, and solve complex engineering problems</i>	4	Kemampuan mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan teknik
e	<i>an ability to apply methods, skills and modern engineering tools necessary for engineering practices</i>	5	Kemampuan menerapkan metode, keterampilan dan piranti teknik yang modern yang diperlukan untuk praktek keteknikan
f	<i>an ability to communicate effectively in oral and written manners</i>	6	Kemampuan berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan
g	<i>an ability to plan, accomplish, and evaluate tasks under given constraints</i>		Kemampuan merencanakan, menyelesaikan dan mengevaluasi tugas didalam batasan-batasan yang ada secara sistematis

IABEE (ENGINEERING)		CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	
Number	Learning Outcome	Nomor	Keterampilan Khusus
h	<i>an ability to work in multidisciplinary and multicultural team</i>	8	Kemampuan bekerja dalam tim lintas disiplin dan lintas budaya
i	<i>an ability to be accountable and responsible to the society and adhere to professional ethics in solving engineering problems</i>	9	Kemampuan untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dan mematuhi etika profesi dalam menyelesaikan permasalahan teknik
j	<i>an ability to understand the need for life-long learning, including access to the relevant knowledge of contemporary issues</i>	10	Kemampuan memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat, termasuk akses terhadap pengetahuan terkait isu-isu kontemporer yang relevan

J. Bahan Kajian

Bahan Kajian mengacu pada Forum Pendidikan Tinggi Teknik Elektro Indonesia, khususnya pada Bidang Peminatan Teknik Komputer, yaitu:

1. Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup (KKH)
2. Matematika dan Statistika (MTS)
3. Ilmu Alamiah Dasar (IAD)
4. Perancangan Perangkat Lunak (PPL)
5. Algoritma Pemrograman (APG)
6. Sistem Pengelolaan Sumber Daya (PSD)
7. Elektronika, Sistem Tertanam, dan Perangkat IoT (EST)
8. Sistem Terdistribusi dan Jaringan IoT (STJ)
9. Sistem dan Sinyal Multimedia (SSM)

Pemetaan antara Bahan Kajian dan Capaian Pembelajaran Lulusan tersaji pada table berikut.

BAHAN KAJIAN

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
1	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup (KKH)			V	V	V	V	V
2	Matematika dan Statistika (MTS)		V					
3	Ilmu Alamiah Dasar (IAD)		V					
4	Perancangan Perangkat Lunak (PPL)	V						

5	Algoritma Pemrograman (APG)	V	V					
6	Sistem Pengelolaan Sumber Daya (PSD)	V						
7	Elektronika, Sistem Tertanam, dan Perangkat IoT (EST)	V						
8	Sistem Terdistribusi dan Jaringan IoT (STJ)	V						
9	Sistem dan Sinyal Multimedia (SSM)	V	V					
	Banyak Dukungan	6	4	1	1	1	1	1

K. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah diturunkan dari Bahan Kajian dan digunakan sebagai sebaran capaian yang diberikan pada mata kuliah untuk mewujudkan Capaian Pembelajaran Lulusan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah tersaji pada tabel berikut.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
1	Pembentukan Karakter dan							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Kecakapan Hidup (KKH)						
Manajemen Proyek TIK						
Mampu menganalisis [C4], menggunakan [P4], dan membangun [A4] konsep-konsep dasar yang membentuk sebuah proyek		V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] kinerja suatu proyek		V	V	V	V	V
Mampu mendiagramkan [C4], menggunakan [P4], dan menunjukkan [A5] penjadwalan suatu proyek		V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global	V	V	V	V	V
	Berkomunikasi secara efektif	V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
dengan berbagai kalangan						
Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat		V	V	V	V	V
Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja		V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirasaha di bidang teknologi komputer.
Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirasaha di bidang teknologi komputer		V	V	V	V	V
Pendidikan Kewarganegaraan						
Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi		V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global						
Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan		V	V	V	V	V
Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat		V	V	V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja		V	V	V	V	V
Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer		V	V	V	V	V
Etika Profesi						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] komunikasi dan kepemimpinan		V	V	V		
Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] tanggung jawab dan etika		V	V	V		

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] kekayaan intelektual dan teknologi dari sudut pandang hukum			V	V	V		
	Kewirausahaan TIK							
	Mampu membuat keputusan yang tepat berdasarkan					V	V	V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
analisis informasi dan data. [C4, P3]						
Mampu bekerjasama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam. [A5]				V	V	V
Kerja Praktik	V		V	V	V	

Tugas Akhir	V	V	V			V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.

Pendidikan Agama Islam			V	V		

Pendidikan Agama Budha			V	V		

Pendidikan Agama Hindu			V	V		

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Pendidikan Agama Katolik			V	V		

Pendidikan Agama Kristen			V	V		

Metode Penelitian						
Mahasiswa dapat menemukan [C3] masalah penelitian dari studi literature		V	V	V	V	

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa dapat menguraikan [C4] metode penelitian, mencari [C3] studi pustaka yang tepat		V	V	V	V	
Mahasiswa dapat memahami [C2] bidang penelitian teknik komputer		V	V	V	V	
Mahasiswa dapat memahami [C2] teknik pengumpulan		V	V	V	V	

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	data dan teknik sampling							
	Mahasiswa dapat membuat [C6] proposal penelitian, dan laporan penelitian [Buku Tugas Akhir]			V	V	V	V	
	Mahasiswa dapat mempresentasikan [C3] proposal dalam			V	V	V	V	

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	bentuk slide power point							
	Bahasa Inggris							
	Mahasiswa memiliki skor uji TOEFL dengan nilai lebih besar atau sama dengan 450				V	V		
2	Matematika dan Statistika (MTS)							
	Kalkulus 1							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menghitung [C3] dan mengoreksi [P2] fungsi dan limit	V					
Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] turunan dasar, berantai, dan parsial	V					
Mampu menghitung [C3],	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] integral tingkat satu						
Kalkulus 2						
Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] persamaan diferensial tingkat satu derajat satu	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] persamaan diferensial linear orde n		V					
	Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] transformasi		V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
laplace pada persamaan diferensial biasa						
Matematika Dasar						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] persamaan dan pertidaksamaan	V					
Mampu menghitung [C3], membuat [P2],	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
dan menjawab [A2] persamaan kuadrat						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] sistem persamaan linier	V					
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] segitiga	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Metode Numerik						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] mencari nilai galat yang dihasilkan dari data	V					
Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] mencari nilai	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	akar numerik persamaan tak linier							
	Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] interpolasi dari sebuah kurva		V					
	Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] regresi yang paling tepat		V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Matematika Diskrit						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] materi mengenai induksi matematika	V					
Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] prinsip inklusi – eksklusi pada matematika diskrit	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] relasi rekursif yang tepat	V					
Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] teori graf pada berbagai masalah	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Statistika Dan Probabilitas							
	Mampu menghitung [C3] dan membuat [P2] distribusi frekuensi dari sekumpulan data		V					
	Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] distribusi probabilitas		V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
yang tepat untuk digunakan						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan mengajukan [A2] pendugaan parameter dan uji hipotesis	V					
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan mengajukan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[A2] hasil analisis regresi						
Stokastik Dasar						
Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] mengenai gambaran umum dan proses stokastik	V					
Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[A2] penyelesaian masalah dengan menggunakan rantai markov						
Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] penyelesaian masalah dengan menggunakan teori antrian	V					
Aljabar Linier						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa mampu memahami [C2] dan menghitung [C1] matriks	V					
Mahasiswa mampu menghitung [C1] ruang vektor	V					
Mahasiswa mampu menyelesaikan [C2] permasalahan sistem linier	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa mampu menghitung [C1] nilai Eigen dan vektor Eigen	V					
3 Ilmu Alamiah Dasar (IAD)						
Fisika Dasar						
Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] konsep ilmu alamiah	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
dasar untuk memecahkan masalah dalam bidang elektronika dan komputer						
Mampu memecahkan masalah [C3] dan mengaitkan [A4] mekanika, kelistrikan dan gelombang	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
untuk perancangan elektronika						
Fisika Lanjut						
Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] konsep panas, perpindahan panas, gelombang dan bunyi untuk memecahkan masalah dalam	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	bidang elektronika dan komputer							
	Mampu memecahkan masalah [C3] dan mengaitkan [A4] konsep panas, gelombang untuk perancangan elektronika dan sistem pengaturan		V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mahasiswa mampu menggunakan [P2] teori dan konsep fisika dan menerapkan [C3] pada perangkat praktikum		V					
4	Perancangan Perangkat Lunak (PPL)							
	Basis Data							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] lingkungan basis data	V					
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] database management system	V					
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] model entity relationship	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] basis data relasional	V					
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] normalisasi	V					
Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] bahasa basis data	V					
Interaksi Manusia dan Komputer						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu memahami [C2] konsep dasar sistem intraksi, manusia dan komputer	V					
Mampu memahami [C2] keterbatasan panca indera manusia	V					
Mampu memahami [C2] persamaan dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	perbedaan antara UI vs UX							
	Mampu mensimulasi [P5] proses remotng, kontroling dan monitoring peralatan sensor, motor dan aktuator menggunakan MCU Board dan SBC Board melalui koneksi jaringan	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
komputer melalui smartphone, laptop dan PC di Packet Tracer						
Penginderaan Elektronik						
Mampu memahami [C2] teori dan konsep dasar mindmap dari bidang computer vision,	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	machine learning dan deep learning							
	Mampu membuat [P5] penginderaan visual secara computer vision, machine learning dan deep learning	V						
5	Algoritma Pemrograman (APG)							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Struktur Data						
Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] struktur data standar	V	V				
Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program berorientasi objek	V	V				
Mampu menguji [C4] dan membuat [P2]	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
penyimpanan data dinamis						
Mampu membandingkan [C5], memilih [P2], dan mengajukan [A2] metode penyimpanan data yang tepat dari suatu permasalahan	V	V				
Sistem Digital Dasar						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menjabarkan [C2] sistem dan kode bilangan	V	V				
Mampu menentukan [C3] fungsi logika	V	V				
Mampu menganalisis [C4] rangkaian logika kombinasional	V	V				
Sistem Digital Lanjut						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menganalisis [C4] rangkaian logika sekuensial	V	V				
Praktikum Sistem Digital						
Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika kombinasional dari gerbang logika	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika kombinasional dari rangkaian kombinasional terpadu	V	V				
Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika sekuensial dari	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	gerbang logika dan flip-flop							
	Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika sekuensial rangkaian sekuensial terpadu	V	V					
	Sistem Cerdas Dasar							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] Komponen-komponen penyusun sistem cerdas dan aplikasinya	V	V				
Mampu menghitung [C3] Fungsi keanggotaan, Logika fuzzy, dan Operasi himpunan fuzzy	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu mendesain [C6] sistem fuzzy dan jaringan syaraf tiruan (JST)	V	V				
Sistem Cerdas Lanjut						
Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] Multi-Layer	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Perceptrons (MLP) dan aplikasinya						
Mampu mendesain [C6] Deep neural networks	V	V				
Mobile Programming						
Mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur perangkat bergerak	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) program komponen layout	V	V				
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) program Komponen dasar penyusun antarmuka (Button, textview dan scroll view)	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Activities dan Intent	V	V					
	Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Input control, Alert dan picture	V	V					
	Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Layout, View dan resources	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture	V	V				
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Database SQLite pada android studio	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Penggunaan API luar kedalam aplikasi android	V	V				
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Programming Android untuk protokol MQTT	V	V				
Praktikum Pemrograman						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa mampu menguraikan [C4] sebuah permasalahan dan mengusulkan [A3] serta menghasilkan [P5] solusi ke program dalam Bahasa C++	V	V				
Pemrograman Terstruktur Dasar						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mahasiswa mampu mengawali [P2], berlatih [A2], dan memahami [C2] perintah input output, variabel, dan tipe data pada program	V	V					
	Mahasiswa mampu membuat kembali [P2], mengusulkan [A3], dan	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	mengimplementasikan [C3] flowchart dan program menggunakan operator dalam struktur sekuensial							
	Mahasiswa mampu membuat [P3], mengusulkan [A3], dan mengorganisasikan [C4] flowchart dan	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
program menggunakan struktur percabangan						
Mahasiswa mampu membuat [P3], mengusulkan [A3], dan menguraikan [C4] flowchart dan program menggunakan struktur perulangan	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.

**Pemrograman
Terstruktur Lanjut**

Mahasiswa mampu membuat [P3], mendiskusikan [A2], dan mendemonstrasikan [C3] program menggunakan struktur fungsi dan perulangan

V

V

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
V	V					

Mahasiswa mampu membuat [P3], membenarkan [A3], dan mengorganisasikan [C4] program menggunakan struktur perulangan dan array, secara individu maupun dalam kelompok

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
6	Sistem Pengelolaan Sumber Daya (PSD)							
	Sistem Operasi							
	Mahasiswa mampu mengawali [P2], menampilkan [A2], dan menjelaskan [C2] konsep dasar	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
sistem komputer dan sistem operasi						
Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2], dan menganalisis [C4] manajemen proses dan penjadwalan CPU	V					
Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2],	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	dan membandingkan [C4] mekanisme manajemen memori							
	Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2], dan menganalisis [C4] manajemen I/O, disk dan file	V						
7	Elektronika, Sistem Tertanam, dan							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Perangkat IoT (EST)							
	PLC Dasar							
	Mampu menjelaskan [C2] perancangan sistem dengan PLC	V						
	Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program yang bersifat paralel	V						
	Mampu menerapkan [C3] dan membuat	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[P2] program yang bersifat sekuensial						
Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program dengan fitur-fitur PLC	V					
PLC Lanjut						
Mampu membangun [C3], mengoperasikan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[P3], dan memilih [A2] perangkat I/O yang bersifat Pneumatik dan Elektropneumatik						
Mampu membangun [C3], mengoperasikan [P3], dan memilih [A2] solusi multitasking untuk	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	permasalahan kompleks							
	Mampu membangun [C3], mengoperasikan [P3], dan memilih [A2] metode komunikasi antar PLC melalui perangkat I/O	V						
	Praktikum PLC							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] perangkat keras dan perangkat lunak PLC	V						
	Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] logika dasar	V						
	Mampu menerapkan [C3] dan	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mengoperasikan [P3] solusi dari permasalahan paralel						
Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] solusi dari penyimpanan data singlebit	V					
Mampu menerapkan [C3] dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mengoperasikan [P3] solusi dari permasalahan sekuensial						
Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] counter dan timer	V					
Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[P3] operand dan operasi multibit						
Elektronika						
Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] teori elektronika dan semikonduktor pada komponen elektronika	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menghitung [C3] dan mempraktikkan [A2] teori diode	V					
Mampu mengimplementasikan [C3] teori transistor dan mempraktikkan [A2] dalam bentuk simulasi	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menghitung [C3] dan menjawab [A2] penguat tegangan dan arus DC	V					
Rangkaian Linier Aktif						
Mahasiswa mampu menggunakan [P2] teori dan konsep elektronika untuk	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mendesain [C6] rangkaian elektronika analog aktif						
Praktikum Elektronika						
Mahasiswa dapat memahami [C2] dan menggunakan [P2] perangkat elektronika	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa dapat mengimplementasikan [C3] teori dan konsep elektronika	V					
Mahasiswa dapat melakukan [C3] pengukuran hasil keluaran rangkaian elektronika	V					
Mahasiswa dapat menganalisis [C4]	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
rangkaian elektronika						
Mahasiswa dapat membuat [P5] kombinasi rangkaian elektronika dan menghubungkan [A4] dengan teori dasar elektronika	V					
Sistem Kontrol						
Mahasiswa mampu mendesain [P5] dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
menganalisis [C4] model matematis untuk kontroler (PID) yang dapat bekerja secara optimal pada sistem sederhana, baik secara individu maupun kerjasama tim.						
Praktikum Sistem Kontrol						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa mampu menggunakan [P2] teori dan konsep sistem kontrol untuk simulasi dan menerapkan [C3] pada perangkat keras Arduino.	V					
Elektronika Arus Kuat						
Mampu memahami [C2] konsep dasar	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
karakteristik listrik (arus, tegangan dan daya listrik).						
Mampu menghitung [C3] empat parameter (resistansi, induktansi, kapasitansi dan konduktansi) saluran transmisi system tenaga	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu merancang [C6], menganalisis [C4] dan mensimulasikan [P5] kontrol motor listrik 2 fasa/3 fasa secara clock wise maupun counter clock wise menggunakan timer dengan sistem	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	counter-up maupun counter-down							
	Sistem Tertanam							
	Mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Sistem Tertanam	V						
	Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
program Digital I/O pada ATMEGA						
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Interrupt pada ATMEGA	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Timer/Counter pada ATmega						
Mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Single Board ESP32/ESP8266	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Digital I/O	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
pada Single Board ESP32/ESP8266						
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Analog Input pada Single Board ESP32/ESP8266	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
program komunikasi Socket TCP/IP pada Single Board ESP32/ESP8266						
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program protokol komunikasi MQTT pada Single Board ESP32/ESP8266	V					
Device IoT						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Device IoT	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program beberapa aktuator	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
program Bluetooth interface						
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Lora Interface	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program I2C Interface	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program I2S Interface	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program SPI Interface	V					
Perancangan Sistem IoT						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan teori (C3) dan membuat (P2) proposal proyek IoT	V					
Mampu menguji (C4) dan membuat (P2) proyek IoT	V					
Mampu menerapkan teori (C3) dan membuat (P2)	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
	Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
artikel ilmiah proyek IoT							
SCADA							
Mampu menjelaskan (C1) konsep SCADA	V						
Mampu menerapkan (C3) konsep HMI	V						
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Animasi pada software SCADA	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Data logging pada software SCADA	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Alarm pada software SCADA	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
(P2) Data Base pada software SCADA						
Project Robotika						
Mampu menjelaskan (C1) tentang Robotika	V					
Mampu menjelaskan (C1) tentang Mobile Robot	V					
Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	program sensor pada mobile robot							
	Mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) kendali PID untuk motor penggerak mobile robot	V						
	Mahasiswa mampu menerapkan (C3) Odometri dan	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
pergerakan mobile robot						
Mampu menerapkan (C3) Ackerman steering mobile robot	V					
Mampu menerapkan (C3) Differential steering mobile robot	V					
Mampu menerapkan (C3) Omnidirectional mobile robot	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
V						
Rangkaian Listrik						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa memahami [C1] komponen rangkaian Listrik	V					
Mahasiswa mampu menggunakan [C2] simulasi kelistrikan	V					
Mahasiswa mampu menerapkan [C3] metode kelistrikan	V					
Mahasiswa mampu membuktikan [C3]	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
hasil dari perhitungan metode dengan simulasi kelistrikan						
8 Sistem Terdistribusi dan Jaringan IoT (STJ)						
Jaringan Komputer Dasar						
Mampu melakukan [P2] simulasi serta	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mengkonfigurasi [P4] dasar router dan switch dalam skala jaringan area lokal (LAN) sederhana melalui Packet Tracer						
Mampu mengintegrasikan [P4] skema pengalamatan IP Address	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu menyelesaikan [P5] permasalahan subnetting menggunakan konsep CIDR dan VLSM	V					
Mampu memahami [C2] konsep dasar 7 Layer OSI vs Model TCP/IP	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mampu mensimulasikan [P5] best practice keamanan jaringan komputer sederhana	V	V				
Jaringan Komputer Lanjut						
Mampu memahami [C2] key switching dan konsep routing	V					
Mampu mengkonfigurasi	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
[P4] jaringan dasar dan troubleshooting-nya [C5]						
Mampu mengidentifikasi [C4] dan mengurangi [P3] ancaman keamanan LAN	V					
Mampu mengkonfigurasi [P4] dan	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
mengamankan [P5] WLAN dasar						
Praktikum Jaringan Komputer						
Mampu membuat [P5] kabel straight-through dan cross-over	V	V				
Mampu mengintegrasikan [P4] skema	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	pengalaman IP Address							
	Mampu menyelesaikan [P5] permasalahan subnetting menggunakan konsep CIDR dan VLSM	V						
	Mampu mengkonfigurasi [P4] VLAN, Inter-	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
VLAN, VTP dan STP.						
Keamanan Jaringan Komputer						
Mahasiswa mengetahui [C2] tentang keamanan jaringan	V	V				
Mahasiswa mampu mengkonfigurasi [C4] dan menguji [C4] tools yang	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	digunakan pada keamanan jaringan							
	Mahasiswa mampu menganalisis [C4] kasus pada keamanan jaringan	V	V					
	Infrastruktur Internet of Things							
	Mahasiswa mampu memahami [C2] tentang arsitektur,	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
protokol dan standart IoT						
Mahasiswa mampu mengimplementasikan [C6] arsitektur dan protokol IoT	V	V				
Mahasiswa mampu membuat [C6] sebuah prototype IoT	V	V				
Komunikasi Data						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
Mahasiswa mampu menanggapi [P2], menunjukkan [A3], dan menjelaskan [C2] kebutuhan komunikasi data secara global	V					
Mahasiswa mampu mengkalibrasi [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3] karakteristik sinyal	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	dalam proses transmisi							
	Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] proses pengodean data dalam proses transmisi	V						

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] protokol error detection dan flow control	V						
9	Sistem dan Sinyal Multimedia (SSM)							

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	Pengolahan Sinyal Dasar							
	Mahasiswa mampu menanggapi [P2], menunjukkan [A3], dan menjelaskan [C2] konsep dasar sinyal dan sistem	V	V					
	Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3]	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
pengolahan sinyal dalam domain waktu						
Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3] sistem LTI	V	V				
Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3], mengorganisasi [A4], dan	V	V				

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	menganalisis [C4] Transformasi Fourier							
	Pengolahan Sinyal Lanjut							
	Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] Transformasi Fourier	V	V					

**CAPAIAN
PEMBELAJARAN
MATA KULIAH**

		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		Melakukan rancang bangun perangkat keras, perangkat lunak, atau gabungannya menggunakan metode, teknik, dan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;	Menerapkan matematika, ilmu alamiah dasar, dan mekanisme kerja komputer sehingga mampu memecahkan masalah melalui pembuatan model solusi sistem berbasis komputer;	Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global;	Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan;	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat;	Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun memimpin tim kerja;	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.
	untuk sinyal rekaman suara							
	Mahasiswa mampu menunjukkan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] sinyal dalam domain waktu-frekuensi menggunakan Transformasi Wavelet	V	V					

L. Penjabaran Mata Kuliah Berdasarkan Bahan Kajian

NAMA MATA KULIAH	SK S	BAHAN KAJIAN								
		KK H	MT S	IA D	PP L	AP G	PS D	ES T	ST J	SS M
Tugas Akhir	6	6								
Bahasa Indonesia	3	3								
Bahasa Inggris	3	3								
Kerja Praktik	3	3								
Manajemen Proyek TIK (7)*	3	3								
Metode Penelitian	3	3								
Pendidikan Agama	3	3								
Etika Profesi	2	2								
Kewirausahaan TIK	2	2								
Pancasila	2	2								
Pendidikan Kewarganegaraan	2	2								
Aljabar Linier	3		3							
Kalkulus 1	3		3							
Kalkulus 2	3		3							
Matematika Dasar	3		3							
Metode Numerik	3		3							
Statistika dan Probabilitas	3		3							
Stokastik Dasar	3		3							
Matematika Diskrit	3		3							
Fisika Dasar	3			3						
Fisika Lanjut	3			3						
Basis Data (6)*	3				3					
Penginderaan Elektronika (7)*	3				3					
Interaksi Manusia dan Komputer	2				2					
Mobile Programming (7)*	3					3				
Pemrograman Terstruktur Dasar	3					3				
Pemrograman Terstruktur Lanjut	3					3				
Sistem Cerdas Dasar	3					3				
Sistem Cerdas Lanjut	3					3				
Sistem Digital Dasar	3					3				
Sistem Digital Lanjut	3					3				
Struktur Data	3					3				
Praktikum Pemrograman	1					1				
Praktikum Sistem Digital	1					1				
Sistem Operasi	3						3			
Device IoT	3							3		

NAMA MATA KULIAH	SKS	BAHAN KAJIAN								
		KKH	MTS	IAD	PLL	APG	PSD	EST	STJ	SSM
Elektronika	3							3		
Elektronika Arus Kuat (7)*	3							3		
Perancangan Sistem IoT	3							3		
PLC Dasar	3							3		
PLC Lanjut (7)*	3							3		
Project Robotika (7)*	3							3		
Rangkaian Listrik	3							3		
Robotika (6)*	3							3		
SCADA	3							3		
Sistem Kontrol	3							3		
Sistem Tertanam	3							3		
Rangkaian Linier Aktif	2							2		
Praktikum Elektronika	1							1		
Praktikum PLC	1							1		
Praktikum Sistem Kontrol	1							1		
Praktikum Sistem Tertanam	1							1		
Infrastruktur IoT	3								3	
Jaringan Komputer Dasar	3								3	
Jaringan Komputer Lanjut	3								3	
Keamanan Jaringan Komputer (6)*	3								3	
Komunikasi Data	2								2	
Praktikum Infrastruktur IoT	1								1	
Praktikum Jaringan Komputer	1								1	
Pengolahan Signal Dasar	3									3
Pengolahan Signal Lanjut	2									2
PILIHAN	3									
PILIHAN	3									
PILIHAN	3									
Sub Total		32	24	6	8	26	3	42	16	5
Total		162								

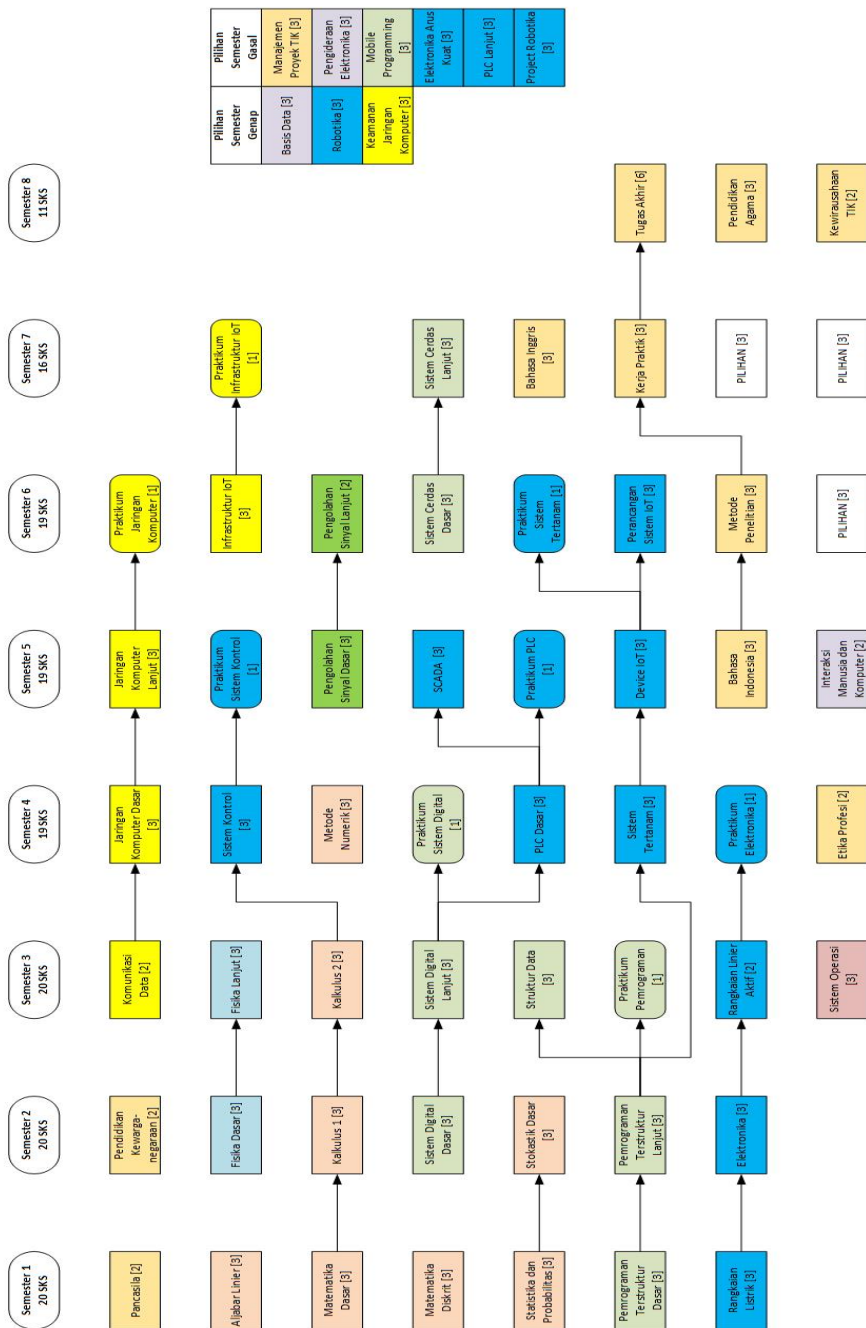
M. Penjabaran Mata Kuliah Berdasarkan Semester

NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Aljabar Linier	3	3							
Matematika Dasar	3	3							
Pemrograman Terstruktur Dasar	3	3							
Rangkaian Listrik	3	3							
Statistika dan Probabilitas	3	3							
Matematika Diskrit	3	3							
Pancasila	2	2							

NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Elektronika	3		3						
Fisika Dasar	3		3						
Kalkulus 1	3		3						
Pemrograman Terstruktur Lanjut	3		3						
Sistem Digital Dasar	3		3						
Stokastik Dasar	3		3						
Pendidikan Kewarganegaraan	2		2						
Fisika Lanjut	3			3					
Kalkulus 2	3			3					
Sistem Digital Lanjut	3			3					
Sistem Operasi	3			3					
Struktur Data	3			3					
Komunikasi Data	2			2					
Rangkaian Linier Aktif	2			2					
Praktikum Pemrograman	1			1					
Jaringan Komputer Dasar	3				3				
Metode Numerik	3				3				
PLC Dasar	3				3				
Sistem Kontrol	3				3				
Sistem Tertanam	3				3				
Etika Profesi	2				2				
Praktikum Elektronika	1				1				
Praktikum Sistem Digital	1				1				
Bahasa Indonesia	3					3			
Device IoT	3					3			
Jaringan Komputer Lanjut	3					3			
Pengolahan Signal Dasar	3					3			
SCADA	3					3			
Interaksi Manusia dan Komputer	2					2			
Praktikum PLC	1					1			
Praktikum Sistem Kontrol	1					1			
Infrastruktur IoT	3						3		
Metode Penelitian	3						3		
Perancangan Sistem IoT	3						3		
PILIHAN	3						3		
Sistem Cerdas Dasar	3						3		
Pengolahan Signal Lanjut	2						2		
Praktikum Jaringan Komputer	1						1		
Praktikum Sistem Tertanam	1						1		
Bahasa Inggris	3							3	
Kerja Praktik	3							3	
PILIHAN	3							3	
PILIHAN	3							3	
Sistem Cerdas Lanjut	3							3	
Praktikum Infrastruktur IoT	1							1	

NAMA MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Tugas Akhir	6								6
Pendidikan Agama	3								3
Kewirausahaan TIK	2								2
Basis Data (6)*	3								
Elektronika Arus Kuat (7)*	3								
Keamanan Jaringan Komputer (6)*	3								
Manajemen Proyek TIK (7)*	3								
Mobile Programming (7)*	3								
Penginderaan Elektronika (7)*	3								
PLC Lanjut (7)*	3								
Project Robotika (7)*	3								
Robotika (6)*	3								
Sub Total		20	20	20	19	19	19	16	11
Total		144							

N. Diagram Alir Mata Kuliah



O. Konversi Mata Kuliah

Konversi kurikulum dari Kurikulum 2016 menjadi Kurikulum 2020 diatur sebagai berikut:

1. Konversi dilakukan **tanpa merugikan mahasiswa**.
2. Untuk mata kuliah di kurikulum lama yang mempunyai padanan di kurikulum baru (Konversi mata kuliah dari satu ke satu) (Lihat Tabel Point 2):
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **lulus (C, C+, B, B+, A)**, maka kelulusan mata kuliah tetap diakui sesuai dengan bobot SKS-nya (mata kuliah kurikulum lama tetap tercantum di Transkrip).
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **tidak lulus (D)**, maka mata kuliah tetap diakui sesuai dengan bobot SKS-nya (mata kuliah kurikulum lama tetap tercantum di Transkrip).
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **tidak lulus (E)**, maka mahasiswa harus menempuh mata kuliah padanan di kurikulum baru (mata kuliah kurikulum lama dihapus dari Transkrip).
3. Untuk mata kuliah di kurikulum lama yang tidak mempunyai padanan di kurikulum baru (Lihat Tabel Point 3):
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **lulus (C, C+, B, B+, A)**, maka kelulusan mata kuliah tetap diakui sesuai dengan bobot SKS-nya (mata kuliah kurikulum lama tetap tercantum di Transkrip).
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **tidak lulus (D)**, maka mata kuliah tetap diakui sesuai dengan bobot SKS-nya (mata kuliah kurikulum lama tetap tercantum di Transkrip).
 - Jika mata kuliah kurikulum lama **tidak lulus (E)**, maka mahasiswa harus menempuh mata kuliah padanan di kurikulum baru (mata kuliah kurikulum lama dihapus dari Transkrip).
4. Untuk mata kuliah di kurikulum baru yang tidak terdapat di kurikulum lama, mahasiswa harus menempuh mata kuliah tersebut sampai total kumulatif SKS minimal mencapai 144 (Lihat Tabel Point 4).
5. Mahasiswa dianjurkan untuk mengutamakan mata kuliah wajib terlebih dahulu, kemudian mata kuliah pilihan untuk menggenapi 144 SKS.
6. Adanya perubahan pelaksanaan semester mata kuliah, baik ganjil ke genap maupun genap ke ganjil, akan diatasi dengan semester transisi yang akan diselenggarakannya selama dua semester (211 dan 212) dengan memperhatikan peraturan jumlah peserta kelas.

Tabel Point 2

KURIKULUM 2020					KURIKULUM 2021				
Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =	Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =
3555 4	Rangkaian Listrik	3	1	C		Rangkaian Listrik	3	1	C

KURIKULUM 2020					KURIKULUM 2021				
Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =	Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =
3670 4	Dasar Pemrograman	3	1	C		Pemrograman Terstruktur Dasar	3	1	C
3553 7	Aljabar Linier	2	1	D		Aljabar Linier	3	1	C
3556 2	Statistika dan Probabilitas	3	2	C		Statistika dan Probabilitas	3	1	C
3556 3	Struktur Diskrit	2	1	C		MAtematika Diskrit	3	1	C
1650 1	Pancasila	2	8	C		Pancasila	2	1	C
3450 1	Fisika Dasar	2	1	D		Fisika Dasar	3	2	C
3555 7	Sistem Digital Dasar	3	1	C		Sistem Digital Dasar	3	2	C
3554 8	Matematika Teknik	3	2	C		Kalkulus 1	3	2	C
3670 7	Pemrograman Terstruktur	3	2	C		Pemrograman Terstruktur Lanjut	3	2	C
3554 1	Elektronika	3	2	C		Elektronika	3	2	C
3556 1	Statistik Terapan	2	3	C		Stokastik Dasar	3	2	C
1650 2	Pendidikan Kewarganegaraan	2	8	C		Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	C
3450 2	Fisika Lanjut	2	2	D		Fisika Lanjut	3	3	C
3555 8	Sistem Digital Lanjut	3	2	C		Sistem Digital Lanjut	3	3	C
3556 0	Sistem Operasi	2	2	C		Sistem Operasi	3	3	C
3671 6	Struktur Data	3	3	C		Struktur Data	3	3	C
3554 7	Komunikasi Data	2	3	C		Komunikasi Data	2	3	C
3555 3	Rangkaian Linier Aktif	2	3	C		Rangkaian Linier Aktif	2	3	C
3691 8	Praktikum Pemrograman	1	4	C		Praktikum Pemrograman	1	3	C
3554 9	Metode Numerik	3	3	D		Metode Numerik	3	4	C
3555 9	Sistem Kontrol	4	4	C		Sistem Kontrol	3	4	C
3671 0	Programmable Controller Dasar	3	5	C		PLC Dasar	3	4	C

KURIKULUM 2020					KURIKULUM 2021				
Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =	Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =
3554 4	Jaringan Komputer Dasar	3	4	C		Jaringan Komputer Dasar	3	4	C
3671 5	Sistem Tertanam	3	4	C		Sistem Tertanam	3	4	C
3253 3	Etika Profesi	2	1	C		Etika Profesi	2	4	C
3692 1	Praktikum Sistem Digital	1	3	C		Praktikum Sistem Digital	1	4	C
3691 5	Praktikum Elektronika	1	4	C		Praktikum Elektronika	1	4	C
3555 1	Pengolahan Signal Dasar	3	3	C		Pengolahan Signal Dasar	3	5	C
1250 1	Bahasa Indonesia	3	4	C		Bahasa Indonesia	3	5	C
3554 0	Device IoT	3	5	C		Device IoT	3	5	C
3554 5	Jaringan Komputer Lanjut	3	5	C		Jaringan Komputer Lanjut	3	5	C
3671 3	SCADA	3	7	C		SCADA	3	5	C
3554 3	Interaksi Manusia dan Komputer	2	5	D		Interaksi Manusia dan Komputer	2	5	C
3692 2	Praktikum Sistem Kontrol	1	5	C		Praktikum Sistem Kontrol	1	5	C
3692 0	Praktikum Programmable Controller	1	6	C		Praktikum PLC	1	5	C
3553 9	Basis Data	3	7	D		Basis Data*	3	6	C
3670 9	Perancangan Sistem IoT	3	5	C		Perancangan Sistem IoT	3	6	C
3554 6	Keamanan Jaringan Komputer*	3	7	D		Keamanan Jaringan Komputer*	3	6	C
3555 0	Metode Penelitian	3	6	C		Metode Penelitian	3	6	C
3555 5	Robotika*	3	5	D		Robotika*	3	6	C
3555 6	Sistem Cerdas Dasar	3	4	C		Sistem Cerdas Dasar	3	6	C
3554 2	Infrastruktur IoT	3	6	D		Infrastruktur IoT	3	6	C
3555 2	Pengolahan Signal Lanjut	2	4	C		Pengolahan Signal Lanjut	2	6	C

KURIKULUM 2020					KURIKULUM 2021				
Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =	Kode MK	Nama MK	S K S	S M T	> =
36917	Praktikum Jaringan Komputer	1	5	C		Praktikum Jaringan Komputer	1	6	C
36919	Praktikum Perancangan Sistem IoT	1	6	C		Praktikum Sistem Tertanam	1	6	C
36711	Programmable Controller Lanjut*	3	6	D		PLC Lanjut*	3	7	C
36708	Penginderaan Elektronika	3	6	C		Penginderaan Elektronika*	3	7	C
22501	Bahasa Inggris	3	6	C		Bahasa Inggris	3	7	C
36706	Mobile Computing	3	7	C		Mobile Programming*	3	7	C
16503	Kerja Praktik	3	7	C		Kerja Praktik	3	7	C
36705	Elektronika Arus Kuat*	3	7	D		Elektronika Arus Kuat*	3	7	C
33512	Manajemen Proyek TIK	2	1	C		Manajemen Proyek TIK*	3	7	C
36714	Sistem Cerdas Lanjut*	3	5	D		Sistem Cerdas Lanjut	3	7	C
36712	Project Robotika*	3	6	D		Project Robotika*	3	7	C
36916	Praktikum Infrastruktur IoT	1	7	C		Praktikum Infrastruktur IoT	1	7	C
16504	Tugas Akhir	6	8	C		Tugas Akhir	6	8	C
11501	Pendidikan Agama	3	6	C		Pendidikan Agama	3	8	C
33511	Kewirausahaan TIK	2	7	D		Kewirausahaan TIK	2	8	C

P. Evaluasi Tahap Persiapan

Evaluasi Tahap Persiapan diatur sebagai berikut:

1. Untuk Mahasiswa Angkatan 2021, IPP dihitung menggunakan Mata Kuliah Semester 1 dan 2 dari Kurikulum 2021.
2. Untuk Mahasiswa Angkatan 2020, IPP dihitung menggunakan Mata Kuliah Semester 1 dan 2 dari Kurikulum 2020. Dengan dasar pertimbangan bahwa Mahasiswa Angkatan 2020 telah menjalani Semester 1 dan 2 dari Kurikulum 2020.
3. Untuk Mahasiswa Angkatan 2019, 2018, dan yang lebih senior telah dinyatakan Lolos Evaluasi Tahap Persiapan dari Kurikulum 2016.

Silabi Matakuliah

SEMESTER 1

Kode:XXXXX		ALJABAR LINIER	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat menyelesaikan persamaan yang menggambarkan hubungan tegangan/arus pada rangkaian dasar dan menerapkannya di bidang teknik komputer seperti robotika	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu memahami [C2] dan menghitung [C1] matriks 2. Mahasiswa mampu menghitung [C1] ruang vektor 3. Mahasiswa mampu menyelesaikan [C2] permasalahan sistem linier 4. Mahasiswa mampu menghitung [C1] nilai Eigen dan vektor Eigen	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Dasar Matriks 2. Bentuk Matriks pada Sistem Linier 3. Inverse Matriks 4. Vektor 5. Ruang Vektor 6. Orthogonalitas 7. Solusi Sistem Linier dan Sistem Non Linier 8. Sistem Eigen (Vektor Eigen dan Eigen Values)	
Kepustakaan Wajib	:	1. Om, P., 2005., Math Series. Linier Algebra. Firewall Media 2. Singh, Kuldeep., 2013, Linier Algebra Step by Step. OUP Oxford. 3. Klein, P., 2013. Coding The Matrix: Linier Algebra Through Applications to Computer Science. Newtonian Press 4. Nair, Thamban., Arindama, Singh., 2018 . Linera Algebra. Spingers 5. Boyd, Stephen., 2018 Introduction to Linier Algebra: Vectors, Matrices, and Least Squares. Cambridge University Press: United Kingdom 6. Strang, Gilbert. 2021. Introduction to linier Algebra Fifth Edition. Kindle Edition	
Anjuran	:		

Kode:XXXXX		MATEMATIKA DASAR	3 SKS
Tujuan	:	Memberi bekal kepada mahasiswa tentang berbagai konsep dasar matematika serta mampu berpikir kritis dan logis, sehingga diharapkan ilmu matematika tersebut dapat dipakai, diaplikasikan, atau diimplementasikan dalam mata kuliah-mata kuliah lain.	

Kode:XXXXX		MATEMATIKA DASAR	3 SKS
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan menjawab [A2] persamaan dan pertidaksamaan. 2. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan menjawab [A2] persamaan kuadrat. 3. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan menjawab [A2] sistem persamaan linier. 4. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan menjawab [A2] segitiga.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Bilangan 2. Himpunan 3. Persamaan dan Pertidaksamaan 4. Persamaan Kuadrat 5. Sistem Persamaan Linier 6. Segitiga 7. Sistem Koordinat	
Kepustakaan Wajib	:	1. Khairunnisa, Afidah. (2014). Matematika Dasar. Jakarta: Rajawali Press. 2. Yahya, Yusuf. (2012). Matematika Dasar. Jakarta: Ghalia Indonesia.	
Anjuran	:	1. Suryanti dan Bawawi. (2020). Buku Pengantar Dasar Matematika. Jakarta: Mitra Wacana Media.	

Kode:XXXXX		PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR DASAR	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat membuat flowchart dan program dalam bahasa C++ dengan menggunakan struktur sekuensial, percabangan maupun perulangan.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu mengawali [P2] , berlatih [A2] , dan memahami [C2] perintah input output, variabel, dan tipe data pada program. 2. Mahasiswa mampu membuat kembali [P2] , mengusulkan [A3] , dan mengimplementasikan [C3] flowchart dan program menggunakan operator dalam struktur sekuensial. 3. Mahasiswa mampu membuat [P3] , mengusulkan [A3] , dan mengorganisasikan [C4] flowchart dan program menggunakan struktur percabangan. 4. Mahasiswa mampu membuat [P3] , mengusulkan [A3] , dan menguraikan [C4] flowchart dan program menggunakan struktur perulangan.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Dasar-dasar C++ 2. Variabel, Tipe Data 3. Operator Aritmatika, Operator Relasi, Operator Logika 4. Flowchart 5. Percabangan 6. Perulangan (for, while, do while)	

Kode:XXXXX		PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR DASAR	3 SKS
Kepustakaan Wajib	:	3. Kadir, A. (2019). Logika Pemrograman Menggunakan C++. Elex Media Komputindo: Jakarta. 4. Ramadhani, C. (2019). Algoritma, Pemrograman, dan Struktur Data Menggunakan C++. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 5. Savitch, W. (2018). Problem Solving with C++, 10 th Edition. Pearson: New York.	
Anjuran	:	1. Sianipar, R.H. (2017). Teori dan Aplikasi C++ dengan Contoh Lebih dari 280 Source Code. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 2. Davis, S.R. (2014). C++ for Dummies, 7 th Edition. John Wiley & Sons: New Jersey. 3. Sjukani, M. (2014). Algoritma & Struktur Data 1 dengan C, C++, dan Java, Edisi 9. Mitra Wacana Media: Jakarta. 4. Ardhana, Y.M.K. (2013). Algoritma Pemrograman C++ dalam Ilustrasi. Jasakom: Jakarta.	

Kode:XXXXX		RANGKAIAN LISTRIK	3 SKS
Tujuan	:	Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mendesain dan menganalisis rangkaian listrik yang telah dibuat	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa memahami [C1] komponen rangkaian Listrik 2. Mahasiswa mampu menggunakan [C2] simulasi kelistrikan 3. Mahasiswa mampu menerapkan [C3] metode kelistrikan 4. Mahasiswa mampu membuktikan [C3] hasil dari perhitungan metode dengan simulasi kelistrikan	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengenalan Dasar Komponen Rangkaian Listrik 2. Pengenalan Simulator Rangkaian : Multisim/Proteus 3. Hukum Ohm – Kirchoff 4. Pengenalan Rangkaian Pembagi Tegangan dan Arus 5. Pemahaman Rangkaian Wheatstone Bridge 6. Penerapan Metode Mesh-Supermesh 7. Penerapan Metode Superposisi 8. Penerapan Metode Node-Supernode 9. Penerapan Rangkaian Pengganti Thevenin-Norton	
Kepustakaan Wajib	:	1. Musayyanah. 2020. Rangkaian Listrik [Berbasis C-CHIL]. Yogyakarta: Graha Ilmu 2. Puspasari, I., Musayyanah. 2017. Buku Ajar Rangkaian Listrik Teori dan Contoh Soal. Surabaya: Revka Petra Media 3. Floyd, T.L. 2012. Electronic Devices Conventional Current Version Ninth Edition. Boston: Pearson 4. Hayt, W, et al. 2012. Engineering Circuit Analysis. Eight Editions. New York: Mc Graw-Hill 5. Irwin, J.D. 2011. Basic Engineering Circuit Analysis. Tenth Edition States: John Wiley & Sons, Inc	

		6. Boylestad, RL. 2010. Introductory Circuit Analysis. Twelfth Editions. New Jerse: Pearson 7. Hayt, W. 2005. Rangkaian Listrik. Edisi 6. Jakarta : Erlangga 8. Robbins, A.H. dan Miller, W.C. 2004. Circuit Analysis: Theory and Practice. Edisi Ketiga. New York: Thomson Delmar Learning
Anjuran	:	1. Dinata, Yuwono.2013. Buku Ajar: Rangkaian Listrik [Resistor Seri, Paralel, Seri-Paralel, Analisa Mesh Dan Analisa Node]. Surabaya: Stmik Stikom 2. Nahvi, M., Edminister, J. 2004. Schaum's Easy Outlines Rangkaian Listrik: Belajar Super Cepat. Jakarta: Erlangga. 3. Floyd, T. L. 2007. Electric Circuits Fundamentals. Seventh Edition: Pearson 4. Robbins, Allan H.2013. Circuit Analysis Theory And Practice Fifth Edition. Stamford: Cengage Learning

Kode:XXXXX		STATISTIKA DAN PROBABILITAS	3 SKS
Tujuan	:	Mampu menjelaskan konsep dasar statistika deskriptif dan statistika inferensial serta mampu menerapkan untuk pengolahan, analisis data, dan pengujian hipotesis.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3] dan membuat [P2] distribusi frekuensi dari sekumpulan data. 2. Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] distribusi probabilitas yang tepat untuk digunakan. 3. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan mengajukan [A2] pendugaan parameter dan uji hipotesis. 4. Mampu menghitung [C3] , membuat [P2] , dan mengajukan [A2] hasil analisis regresi.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengantar Statistika 2. Metode Penyajian Data dan Distribusi Frekuensi 3. Deskripsi Data 4. Konsep Probabilitas 5. Distribusi Probabilitas 6. Teknik Pengambilan Data 7. Pendugaan Parameter 8. Uji Hipotesis 9. Anova 10. <u>Analisis Regresi</u>	
Kepustakaan Wajib	:	1. Walpole, R.E. & Myers, R.H. 2014. Probability and Statistics for Engineers and Scientists. 9th Edition. McGraw-Hill Education. 2. Devore, J. 2012. Probability and Statistics for Engineering and the Sciences. 8th Edition. Australia: Brooks/Cole.	
Anjuran	:	1. Supranto, J. 2016. Statistik: Teori dan Aplikasi. Edisi Kedelapan. Jakarta: Erlangga.	

Kode:XXXXX		MATEMATIKA DISKRIT	3 SKS
Tujuan	:	Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat pada matematika diskrit, serta memiliki kemampuan menerapkan logika matematika dalam penyelesaian suatu masalah.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] materi mengenai induksi matematika. 2. Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] prinsip inklusi – eksklusif pada matematika diskrit. 3. Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] relasi rekursif yang tepat. 4. Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] teori graf pada berbagai masalah.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Induksi Matematika 2. Permutasi 3. Kombinasi 4. Prinsip Inklusi – Eksklusif 5. Relasi Rekursif 6. Teori Graf	
Kepustakaan Wajib	:	1. Munir, Rinaldi. 2016. Matematika Diskrit. Edisi 6. Bandung: Informatika. 2. Siang, Jong Jek. 2009. Matematika Diskrit dan Aplikasinya pada Ilmu Komputer. Edisi 4. Yogyakarta: Andi.	
Anjuran	:	1. Biswal, Purna Chandra. 2013. Discrete Mathematics and Graph. 3th Edition. PHI Learning.	

Kode:XXXXX		PANCASILA	2 SKS
Tujuan	:	Mampu membangun paradigma Pancasila yang rasional-kritis yang terkait dengan disiplin ilmu mahasiswa dalam merespon persoalan keilmuan-kebangsaan, serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam realitas kebangsaan dan kemanusiaan. Di samping itu, mampu membangun paradigma kebangsaan yang berbasis pada nilai-nilai Pancasila yang terimplementasikan dalam negara hukum Pancasila, jati diri bangsa, kemanusiaan anti-diskriminatif, demokrasi Pancasila, serta kebhinekaan. Pada akhirnya, mata kuliah ini menjadi rujukan nilai dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan kesadaran akan cinta tanah air, nasionalisme dan kemanusiaan.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global. 2. Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan. 3. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat.	

Kode:XXXXX	PANCASILA		2 SKS
		4. Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja. 5. Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Landasan, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila 2. Nilai-nilai tiap tonggak perjuangan bangsa 3. Penerapan Pancasila 4. Konsep Dasar Filsafat 5. Konsep Nilai 6. Konsep Etika 7. Pancasila sebagai ideologi Negara 8. Demokrasi HAM	
Kepustakaan Wajib	:	1. Yudi Latif, 2011. Negara Paipura: Historisitas, Rasionalitas dan Aktualitas Pancasila, PT Gramedia Pustaka, Jakarta 2. Ismaun, 1978. Tinjauan Pancasila: Dasar Filsafat Negara Republik Indonesia, Carya Remadja, Bandung. 3. Drs. H. KAELAN, M.S. Pendidikan Pancasila, Edisi Reformasi Tahun 2000, Paradigma Yogyakarta. 4. Ditjen DIKTI Depdiknas, 2001, Kapita Selekta Pendidikan Pancasila, Bag.1, Dirjen Dikti Depdiknas, Jakarta 5. Darmodihardjo Dardji, 1996, Pokok-Pokok Filsafat Hukum, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 6. Sekneg RI, 1995, Risalah Sidang BPUPKI dan PPKI, Jakarta. 7. Sinar Grafika, 2002, UUD 1945 Hasil Amandemen Agustus 2002, Jakarta. 8. Ditjen Dikti Depdiknas, 2001, Kapita Selekta Pendidikan Pancasila Bag.II, Dirjen Dikti Depdiknas, Jakarta. 9. Ketetapan-ketetapan MPR/MPRS yang masih berlaku. 10. Kaelan, 2000, Filsafat Pancasila, Pandangan Hidup Bangsa Indonesia, Paradigma, Yogyakarta.	
Anjuran	:	1. Haryatmoko, 2003, <i>Etika Politik dan Kekuasaan</i>, Jakarta, Gramedia. 2. Hariyono, 2014, <i>Ideologi Pancasila, Roh Progresif Nasionalisme Indonesia</i>, Malang: Intrans. 3. Kaelan, 2009, <i>Filsafat Pancasila: Pandangan Hidup Bangsa Indonesia</i>, Paradigma, Yogyakarta. 4. _____, 2013, <i>Negara Kebangsaan Pancasila</i>, Yogyakarta: Paradigma. 5. Latief, Yudi, 2011, <i>Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila</i>, Jakarta: Gramedia. 6. _____, 2014. <i>Mata Air Keteladanan: Pancasila dalam Perbuatan</i>, Bandung: Mizan. 7. Listiyono Santoso dan Ikhsan Rosyid, 2011, "Harapan, Peluang dan Tantangan Pembudayaan Nilai-nilai Pancasila", Surabaya, Airlangga University Press.	

Kode:XXXXX	PANCASILA	2 SKS
	8. Magnis, Suseno, 2003, <i>Etika Politik, Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern</i>, Jakarta: Gramedia. 9. Noor Syam, Mohammad, 2000, <i>Pancasila, Dasar Negara Republik Indonesia: Wawasan Sosi-Kultural, Filosofis dan Konstitusional</i>, Lab Pancasila UM, Malang. 10. Notonegoro, 1995, <i>Pancasila Dasar Falsafah Negara</i>, Jakarta, Bumi Aksara. 11. Soekarno, 2006, <i>Filsafat Pancasila</i>, Yogyakarta, Media Pressindo. 12. Sunoto, (tt), <i>Filsafat Pancasila: Pendekatan Metafisika dan Logika</i>. 13. Sutrisno, Slamet, 2006, <i>Filsafat dan Ideologi Pancasila</i>, Yogyakarta: Penerbit Andi. 14. TIM Dosen Filsafat Ilmu UGM, 1996, <i>Filsafat Ilmu</i>, Yogyakarta: Liberty. 15. Oetojo Oesman dan Alfian (Ed). (1992). <i>Pancasila sebagai Ideologi: dalam Berbagai Bidang Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Berbegara</i>, Jakarta: BP-7. 16. William Chang, 1997, <i>The Dignity of the Human Person in Pancasila and the Church's Social Doctrine: An Ethical Comparative Study</i>, Quezon City. 17. Cassese, Antonio. 2005, <i>Hak Asasi Manusia di Dunia yang Berubah</i>, Jakarta: Obor. 18. Dorodjatun Kuntjoro-Jakti, 2012, <i>Menerawang Indonesia, pada Dasawarsa Ketiga Abad 21</i>, Jakarta: Alfabet. 19. Haryono, 2014, <i>Arsitektur Demokrasi Indonesia</i>, Malang: Setara Press. 20. Jimly Assiddiqie, 2010, <i>Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia</i>, Jakarta: Sinar Grafika. 21. Kansil dan Christhe S.T Kansil, 2011, <i>Empat Pilar Berbangsa dan Bernegara</i>, Jakarta: Rineka Cipta. 22. Kusnardi dan Harmaili Ibrahim, 1988, <i>Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia</i>, Yogyakarta: Pusat Studi Hukum Tata Negara UI. 23. Latief, Yudi, 2011, <i>Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila</i>, Jakarta: Gramedia. 24. Latief, Yudi, 2014, <i>Mata Air Keteledanan, Pancasila dalam Perbuatan</i>, Bandung: Mizan. 25. Mahfud MD, 2010, <i>Politik di Indonesia</i>, Jakarta: Rajawali Press. 26. Modul, Tim Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan UB, 2011. 27. Mohammad Hatta, 1997, <i>Demokrasi Kita, Bebas Aktif, Ekonomi Masa Depan</i>, Jakarta: UI Press. 28. Morgenthau, Hans J., <i>Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace</i>, New York : Revised by Thompson, Kenneth W. Alfred Knopf, 6th ed.	

Kode:XXXXX	PANCASILA	2 SKS
	29. Munadjat Danusaputro, 1981, <i>Wawasan Nusantara (dalam pendidikan dan kebudayaan) Buku III</i>, Bandung: Penerbit Alumni. 30. Soeprapto, Sri dan Jirzanah, 1996. "Pengembangan Kebudayaan sebagai Identitas Bangsa", <i>Jurnal Filsafat UGM</i>, Yogyakarta, Pebruari. 31. Sudharmono dkk, 1996, <i>Konsepsi Hak Asasi Manusia Berdasarkan Pancasila, Menyongsong Era Globalisasi, Suatu Alternative Pemikiran</i>, Surabaya: Lab. Pancasila IKIP Malang. 32. Suseno, Magnis, 2003, <i>Etika Politik, Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern</i>, Jakarta: Gramedia. 33. Sutrisno, Muji. (2004). "Menafsir KeIndonesiaan", dalam: <i>Hermeneutika Pascakolonial: Soal Identitas</i>, Yogyakarta: Kanisius. 34. TIM Dikti, 2013, Materi workshop peningkatan penguatan pendidikan karakter dan muatan kurikulum baru bagi dosen MKU, Jakarta. 35. Budi Santoso, Subur (1994), <i>Kebudayaan dan Integrasi Nasional dalam Masyarakat Majemuk dalam Pemantapan Pembangunan</i>, PPS, PKN. UI Jakarta. 36. Hidayat, I.Mardiyono. 1983. <i>Geopolitik, Teori dan Strategi Politik dalam Hubungannya dengan Manusia, Ruang dan Sumber Daya Alam</i>. Surabaya: Usaha Nasional. 37. Kaelan, (2009), <i>Filsafat Pancasila: Pandangan Hidup Bangsa Indonesia</i>, Paradigma, Yogyakarta. 38. Koentjoroningrat, (1993), <i>Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Sosial</i>, UI Press, Jakarta. 39. Notonegoro, (1995) <i>Pancasila Dasar Falsafah Negara</i>, Jakarta, Bumi Aksara.	

SEMESTER 2

Kode:XXXXX	ELEKTRONIKA	3 SKS
Tujuan	:	Memberikan teori dan konsep elektronika kepada mahasiswa agar dapat menjelaskan, mempraktikkan dan mengimplementasikan perangkat dasar elektronika
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] teori elektronika dan semikonduktor pada komponen elektronika 2. Mampu menghitung [C3] dan mempraktikkan [A2] teori diode 3. Mampu menjelaskan [C2] dan menjawab [A2] penyearah arus listrik, filter arus listrik dan regulator tegangan 4. Mampu mengimplementasikan [C3] teori transistor dan mempraktikkan [A2] dalam bentuk simulasi 5. Mampu menghitung [C3] dan menjawab [A2] penguat tegangan dan arus DC
Prasyarat	:	Rangkaian Listrik

Kode:XXXXX	ELEKTRONIKA		3 SKS
Materi	:	1. Teori elektronika dan semikonduktor 2. Teori diode 3. Penyearah arus listrik 4. Filter arus listrik 5. Regulator tegangan 6. Teori Transistor 7. Pembiasan Transistor 8. Penguat tegangan dan arus DC	
Kepustakaan Wajib	:	1. David Bates, Albert Malvino. (2015). Electronic Principles. 6th Edition. McGraw-Hill Higher Education. 2. Abdus Salam, Quazi Mehbubur Rahman. (2018). Fundamentals of Electrical Circuit Analysis. Springer. 3. Tooley, Mike. (2019). Electronic Circuits: Fundamentals and Applications. 5th Edition. Routledge. 4. Puspasari, I., Oktarina, Ekasari. (2019). Buku Ajar Elektronika dan penerapannya. CV Revka Media.	
Anjuran	:	1. Malvino, A.P. (2004). Prinsip-prinsip Elektronika Buku Satu. Jakarta: Salemba Teknika.	

Kode:XXXXX	FISIKA DASAR		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa terampil menghitung permasalahan dinamika, kinematika, mekanika, listrik dan magnet, serta menyelesaikan menggunakan konsep ilmu alamiah dasar tersebut untuk memecahkan masalah fisis terutama dalam bidang elektronika dan komputer.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] konsep ilmu alamiah dasar untuk memecahkan masalah dalam bidang elektronika dan komputer. 2. Mampu memecahkan masalah [C3] dan mengaitkan [A4] mekanika, kelistrikan dan gelombang untuk perancangan elektronika	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Komponen Vektor, dan Operasi Vektor 2. Gerak Lurus Beraturan (GLB), Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB), Gerak Jatuh Bebas, Gerak Peluru dan Gerak Melingkar 3. Gaya, Massa, Hukum Newton I, II, dan III, Kerja / usaha, Energi, dan Daya 4. Momen Gaya, Pusat Massa, dan Titik Berat 5. Elektrostatika 6. Arus Listrik, Rangkaian listrik, Hukum Kirchoff dan daya Listrik 7. Hukum Gauss dan Bahan Dielektrik 8. Magnetostatika 9. Induksi Elektromagnet 10. Kemagnetan dalam Bahan	
Kepustakaan Wajib	:	1. Halliday, D. dan Resnick, R.2012. Fisika. Jilid I. Edisi Ketujuh. Jakarta:Erlangga.	

Kode:XXXXX	FISIKA DASAR		3 SKS
	:	- Halliday, D. dan Resnick, R. 2012. Fisika. Jilid II. Edisi Ketujuh. Jakarta: Erlangga. - Sears, F.W., Zemansky, M.W. dan Young, H.D. 2002. Fisika Universitas. Jilid I. Edisi Sepuluh. Jakarta: Erlangga. - Tipler, P.A. 2003. Physics for Scientists and Engineers: Extended Version. W. H. Freeman	
Anjuran	:	- Ewen, Dale. 2012. Applied Physics Tenth Edition. Boston: Prentice Hall - Setyawan, H., Puspasari, I. 2015. Buku Ajar: Fisika Teori, Soal, dan Penyelesaian Surabaya: Stikom Surabaya	

Kode:XXXXX	KALKULUS 1		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa terampil menghitung turunan fungsi, menguasai penyelesaian integral tingkat satu, dan menggunakan Konsep Kalkulus untuk memecahkan masalah terkait.	
Capaian Pembelajaran	:	- Mampu menghitung [C3] dan mengoreksi [P2] fungsi dan limit. - Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] turunan dasar, berantai, dan parsial. - Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] integral tingkat satu.	
Prasyarat	:	Matematika Dasar	
Materi	:	- Fungsi dan Limit - Turunan Dasar, Berantai, dan Parsial. - Aplikasi Turunan. - Integral Tingkat Satu. - Aplikasi Integral.	
Kepustakaan Wajib	:	- Brannan, James R. & Boyce, I. William E. 2011. Differential Equations with Boundary Value Problems Modern Methods and Applications. 2nd Edition. John Wiley & Sons, Inc. - Larson, Ron. 2013. Calculus An Applied Approach. 9th Edition Brooks/Cole Cengage Learning. - Calter, Paul A. & Calter, Michael A. 2011. Technical Mathematics with Calculus. 6th Edition. John Wiley & Sons, Inc. - Sudaryono. 2012. Langkah Mudah Belajar Kalkulus For IT. Yogyakarta: Andi.	
Anjuran	:	- Jati, B.M.E dan Priyambodo, T.K. 2011. Matematika untuk Ilmu Fisika & Teknik. Yogyakarta: Andi Offset. - Kartono. 2012. Persamaan Diferensial Biasa Model Matematika Fenomena Perubahan. Yogyakarta: Graha Ilmu. - Puspasari, Ira. 2014. Buku Ajar Kalkulus II: Persamaan Diferensial Untuk Teknik. Surabaya: Stikom Surabaya.	

Kode:XXXXX	PEMROGRAMAN TERSTRUKTUR LANJUT		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu menyusun algoritma dalam bahasa pemrograman C++ menggunakan struktur fungsi dan array, baik dengan kerja individu maupun secara berkelompok dalam tim.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu membuat [P3], mendiskusikan [A2], dan mendemonstrasikan [C3] program menggunakan struktur fungsi dan perulangan. 2. Mahasiswa mampu membuat [P3], membenarkan [A3], dan mengorganisasikan [C4] program menggunakan struktur perulangan dan array, secara individu maupun dalam kelompok.	
Prasyarat	:	Dasar Pemrograman	
Materi	:	1. Perulangan 2. Fungsi atau Subprogram 3. Parameter passing 4. Array atau Larik 5. Pengurutan	
Kepustakaan Wajib	:	1. Kadir, A. (2019). Logika Pemrograman Menggunakan C++. Elex Media Komputindo: Jakarta. 2. Ramadhani, C. (2019). Algoritma, Pemrograman, dan Struktur Data Menggunakan C++. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 3. Savitch, W. (2018). Problem Solving with C++, 10th Edition. Pearson: New York.	
Anjuran	:	1. Sianipar, R.H. (2017). Teori dan Aplikasi C++ dengan Contoh Lebih dari 280 Source Code. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 2. Davis, S.R. (2014). C++ for Dummies, 7th Edition. John Wiley & Sons: New Jersey. 3. Sjukani, M. (2014). Algoritma & Struktur Data 1 dengan C, C++, dan Java, Edisi 9. Mitra Wacana Media: Jakarta. 4. Ardhana, Y.M.K. (2013). Algoritma Pemrograman C++ dalam Ilustrasi. Jasakom: Jakarta.	

Kode:XXXXX	SISTEM DIGITAL DASAR		3 SKS
Tujuan	:	Membekali mahasiswa agar mampu melakukan desain dan analisis rangkaian logika kombinasional sederhana.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjabarkan [C2] sistem dan kode bilangan. 2. Mampu menentukan [C3] fungsi logika. 3. Mampu menganalisis [C4] rangkaian logika kombinasional.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengantar Sistem Digital 2. Sistem Bilangan 3. Konversi Antar Sistem Bilangan 4. Kode Bilangan 5. Aljabar Boolean 6. Penyederhanaan Fungsi Logika	

Kode:XXXXX	SISTEM DIGITAL DASAR		3 SKS
	:	7. Gerbang Logika 8. Padanan/Dualisme Gerbang Logika 9. Desain Rangkaian Logika Kombinasional Sederhana 10. Analisis Rangkaian Logika Kombinasional Sederhana	
Kepustakaan Wajib	:	1. Dueck, Robert K. Reid, Kenneth J. 2012. Digital Electronics. USA: Delmar. 2. Tocci, Ronald J. 2011. Digital Systems Principles And Applications Eleventh Edition. Boston: Pearson.	
Anjuran	:	1. Shaw, Alan W. 1993. Logic Circuit Design. USA: Sanders College Publishing.	

Kode:XXXXX	STOKASTIK DASAR		3 SKS
Tujuan	:	Mampu memahami berbagai jenis metode stokastik dan mengaplikasikannya dalam berbagai masalah, serta mampu menganalisis proses stokastik di berbagai bidang.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] mengenai gambaran umum dan proses stokastik. 2. Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] penyelesaian masalah dengan menggunakan rantai markov. 3. Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] penyelesaian masalah dengan menggunakan teori antrian.	
Prasyarat	:	Statitika dan Probabilitas	
Materi	:	1. Pemodelan Stokastik 2. Rantai Markov dengan Waktu Diskret 3. Rantai Markov dengan Waktu Kontinu 4. Teori Antrian Single Channel 5. Teori Antrian Multiple Channel	
Kepustakaan Wajib	:	1. Walpole, R.E. & Myers, R.H. 2014. Probability and Statistics for Engineers and Scientists. 9th Edition. McGraw-Hill Education. 2. Haryono & Ratnaningsih, Dewi Juliah. 2018. Pengantar Proses Stokastik. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.	
Anjuran	:	1. Garcia, Alberto Leon. 2008. Probability, Statistics, and Random Processes for Electrical Engineering. 3rd Edition. Pearson-Prentice Hall.	

Kode:XXXXX	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN		2 SKS
Tujuan	:	Mampu membangun paradigma kebangsaan yang berbasis pada nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan, nilai-nilai universal HAM dan demokrasi permusyawaratan, serta kebhinekaan dan ditopang pemahaman geopolitik-geostrategi Indonesia yang pada akhirnya menjadi rujukan nilai dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan kesadaran akan cinta tanah air, nasionalisme dan kemanusiaan.	

Kode:XXXXX		PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2 SKS
Capaian Pembelajaran	:	1. Memahami tanggung jawab etika dan profesi, serta memahami dampak dari solusi teknik dalam konteks ekonomi, lingkungan dan sosial secara global. 2. Berkomunikasi secara efektif dengan berbagai kalangan. 3. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri sepanjang hayat. 4. Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja. 5. Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi komputer.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. PKn sebagai MKU di Perguruan Tinggi 2. Negara Republik Indonesia 3. Konstitusi dan UUD 1945 4. Identitas atau Jati Diri Bangsa 5. Demokrasi Pancasila 6. Hak Asasi Manusia 7. Geopolitik Indonesia / Wawasan Nusantara 8. Geostrategi Indonesia / Ketahanan Nasional	
Kepustakaan Wajib	:	1. Cassese, Antonio. 2005, Hak Asasi Manusia di Dunia yang Berubah, Jakarta: Obor. 2. Dorodjatun Kuntjoro-Jakti, 2012, Menerawang Indonesia, pada Dasawarsa Ketiga Abad 21, Jakarta: Alvabet. 3. Haryono, 2014, Arsitektur Demokrasi Indonesia, Malang: Setara Press. 4. Jimly Assiddiqie, 2010, Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia, Jakarta: Sinar Grafika. 5. Kansil dan Christhe S.T Kansil, 2011, Empat Pilar Berbangsa dan Bernegara, Jakarta: Rineka Cipta. 6. Kusnardi dan Harmaili Ibrahim, 1988, Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia, Yogyakarta: Pusat Studi Hukum Tata Negara UI. 7. Latief, Yudi, 2011, Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila, Jakarta: Gramedia. 8. Latief, Yudi, 2014, Mata Air Keteledanan, Pancasila dalam Perbuatan, Bandung: Mizan. 9. Mahfud MD, 2010, Politik di Indonesia, Jakarta: Rajawali Press. 10. Modul, Tim Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan UB, 2011. 11. Mohammad Hatta, 1997, Demokrasi Kita, Bebas Aktif, Ekonomi Masa Depan, Jakarta: UI Press. 12. Morgenthau, Hans J., Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace, New York : Revised by Thompson, Kenneth W. Alfred Knopf, 6th ed.	

Kode:XXXXX	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2 SKS
	13. Munadjat Danusaputro, 1981, Wawasan Nusantara (dalam pendidikan dan kebudayaan) Buku III, Bandung: Penerbit Alumni. 14. Soeprapto, Sri dan Jirzanah, 1996. "Pengembangan Kebudayaan sebagai Identitas Bangsa", Jurnal Filsafat UGM, Yogyakarta, Pebruari. 15. Sudharmono dkk, 1996, Konsepsi Hak Asasi Manusia Berdasarkan Pancasila, Menyongsong Era Globalisasi, Suatu Alternative Pemikiran, Surabaya: Lab. Pancasila IKIP Malang. 16. Suseno, Magnis, 2003, Etika Politik, Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern, Jakarta: Gramedia. 17. Sutrisno, Muji. (2004). "Menafsir KelIndonesiaan", dalam: Hermeneutika Pascakolonial: Soal Identitas, Yogyakarta: Kanisius. 18. TIM Dikti, 2013, Materi workshop peningkatan penguatan pendidikan karakter dan muatan kurikulum baru bagi dosen MKU, Jakarta. 19. Budi Santoso, Subur (1994), Kebudayaan dan Integrasi Nasional dalam Masyarakat Majemuk dalam Pemantapan Pembangunan, PPS, PKN. UI Jakarta. 20. Hidayat, I.Mardiyono. 1983. Geopolitik, Teori dan Strategi Politik dalam Hubungannya dengan Manusia, Ruang dan Sumber Daya Alam. Surabaya: Usaha Nasional. 21. Kaelan, (2009), Filsafat Pancasila: Pandangan Hidup Bangsa Indonesia, Paradigma, Yogyakarta. 22. Koentjoroningrat, (1993), Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Sosial, UI Press, Jakarta. 23. Notonegoro, (1995) Pancasila Dasar Falsafah Negara, Jakarta, Bumi Aksara.	
Anjuran	:	

SEMESTER 3

Kode:XXXXX	FISIKA LANJUT	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa terampil menghitung permasalahan panas, perpindahan panas, gelombang dan bunyi, serta menyelesaikan menggunakan konsep ilmu alamiah dasar tersebut untuk memecahkan masalah fisis terutama dalam bidang elektronika dan komputer.
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3] dan mengidentifikasi [P2] konsep panas, perpindahan panas, gelombang dan bunyi untuk memecahkan masalah dalam bidang elektronika dan komputer. 2. Mampu memecahkan masalah [C3] dan mengaitkan [A4] konsep panas, gelombang untuk perancangan elektronika dan sistem pengaturan.

Kode:XXXXX	FISIKA LANJUT		3 SKS
Prasyarat	:	Fisika Dasar	
Materi	:	1. Hubungan panas dan perubahan temperature 2. Hubungan perubahan temperature dan perubahan bentuk benda 3. Aliran dan perpindahan panas (Konduksi, Konveksi dan Radiasi) 4. Teori Kinetik Gas 5. Persamaan Keadaan 6. Hukum Termodinamika I dan II serta Entropi 7. Getaran 8. Persamaan Gelombang 9. Energi Gelombang, Refleksi dan Transmisi Gelombang 10. Bunyi 11. Cahaya	
Kepustakaan Wajib	:	1. Halliday, D. dan Resnick, R.2012. Fisika. Jilid I. Edisi Ketujuh. Jakarta:Erlangga. 2. Halliday, D. dan Resnick, R.2012. Fisika. Jilid II. Edisi Ketujuh. Jakarta:Erlangga. 3. Fraden, Jacob. 2016. Handbook Of Modern Sensors: Physics, Designs, And Applications 5th Edition. London: Springer. 4. Tipler, P.A. 2003. Physics for Scientists and Engineers: Extended Version. W. H. Freeman	
Anjuran	:	1. Ewen, Dale. 2017. Applied Physics 11th Edition. Boston: Prentice Hall	

Kode:XXXXX	KALKULUS 2		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa terampil menghitung dan menguasai penyelesaian persamaan diferensial, serta menggunakan transformasi laplace untuk memecahkan masalah terkait.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] persamaan diferensial tingkat satu derajat satu. 2. Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] persamaan diferensial linear orde n. 3. Mampu menghitung [C3], mengidentifikasi [P2], dan menjawab [A2] transformasi laplace pada persamaan diferensial biasa.	
Prasyarat	:	Kalkulus 1	
Materi	:	1. Persamaan Diferensial Tingkat Satu Derajat Satu. 2. Persamaan Diferensial Linear Orde n. 3. Transformasi Laplace pada Persamaan Diferensial Biasa. 4. Aplikasi Persamaan Diferensial Biasa	
Kepustakaan Wajib	:	1. Brannan, James R. &Boyce, I.William E. 2011. Differential Equations with Boundary Value Problems Modern Methods and Applications. 2nd Edition. John Wiley & Sons, Inc.	

Kode:XXXXX	KALKULUS 2		3 SKS
		2. Larson, Ron. 2013. Calculus An Applied Approach. 9th Edition Brooks/Cole Cengage Learning. 3. Calter, Paul A. & Calter, Michael A. 2011. Technical Mathematics with Calculus. 6th Edition. John Wiley & Sons, Inc. 4. Sudaryono. 2012. Langkah Mudah Belajar Kalkulus For IT. Yogyakarta: Andi.	
Anjuran	:	1. Jati, B.M.E dan Priyambodo, T.K. 2011. Matematika untuk Ilmu Fisika & Teknik. Yogyakarta: Andi Offset. 2. Kartono. 2012. Persamaan Diferensial Biasa Model Matematika Fenomena Perubahan. Yogyakarta: Graha Ilmu. 3. Puspasari, Ira. 2014. Buku Ajar Kalkulus II: Persamaan Diferensial Untuk Teknik. Surabaya: Stikom Surabaya.	

Kode:XXXXX	SISTEM DIGITAL LANJUT		3 SKS
Tujuan	:	Membekali mahasiswa agar mampu melakukan desain dan analisis rangkaian logika sekuensial.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menganalisis [C4] rangkaian logika kombinasional. 2. Mampu menganalisis [C4] rangkaian logika sekuensial.	
Prasyarat	:	Sistem Digital Dasar	
Materi	:	1. Jenis I/O Active High dan Active Low 2. Desain Rangkaian Logika Kombinasional Terpadu (Decoder dan Multiplexer) 3. Analisis Rangkaian Logika Kombinasional Terpadu (Decoder dan Multiplexer) 4. Dasar Rangkaian Logika Sekuensial 5. Flip-Flop 6. Desain Rangkaian Logika Sekuensial 7. Analisis Rangkaian Logika Sekuensial 8. Rangkaian Logika Sekuensial Terpadu	
Kepustakaan Wajib	:	1. Dueck, Robert K. Reid, Kenneth J. 2012. Digital Electronics. USA: Delmar. 2. Tocci, Ronald J. 2011. Digital Systems Principles And Applications Eleventh Edition. Boston: Pearson.	
Anjuran	:	1. Shaw, Alan W. 1993. Logic Circuit Design. USA: Sanders College Publishing.	

Kode:XXXXX	SISTEM OPERASI		3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi pemahaman mahasiswa terhadap konsep dasar, fungsi dan manajemen sistem operasi di <i>environment</i> sistem komputer sebagai <i>extended machine</i> dan <i>resource manager</i> .	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu mengawali [P2] , menampilkan [A2] , dan menjelaskan [C2] konsep dasar sistem komputer dan sistem operasi.	

Kode:XXXXX	SISTEM OPERASI		3 SKS
		2. Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2], dan menganalisis [C4] manajemen proses dan penjadwalan CPU. 3. Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2], dan membandingkan [C4] mekanisme manajemen memori. 4. Mahasiswa mampu menerapkan [P2], menampilkan [A2], dan menganalisis [C4] manajemen I/O, disk dan file.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Konsep dasar arsitektur sistem komputer. 2. Konsep dasar sistem operasi. 3. Manajemen proses dan penjadwalan CPU (FIFO, SJF, Round Robin, SRT) 4. Sinkronisasi proses, <i>deadlock</i> dan <i>starvation</i>. 5. Mekanisme manajemen <i>memory statis (paging)</i>, dinamis (<i>segmentation</i>). 6. Manajemen I/O, <i>disk</i> dan <i>file</i>.	
Kepustakaan Wajib	:	1. Setiawan, R. 2017. Sistem Operasi. Malang: Seribu Bintang. 2. Tanenbaum, A. 2015. <i>Modern Operating Systems</i>. Edisi Keempat. New York: Pearson. 3. Stallings, W. 2015. <i>Operating Systems: Internals and Design Principles</i>. Edisi Kedelapan. Boston: Pearson. 4. Silberschatz, A., Galvin, P.B., Gagne, G. 2013. <i>Operating System Concepts</i>. Edisi Kesembilan. John Wiley & Sons. 5. Hariyanto, B. 2012. Sistem Operasi. Edisi Kelima. Bandung: Informatika.	
Anjuran	:	1. Abas Ali Pangera dan Dony Ariyus. 2010. <i>Sistem Operasi</i>. Yogyakarta: Penerbit C.V ANDI OFFSET. 2. Kusnadi, Kusworo Anindito, Y. Sigit Purnomo W. P. 2008. <i>Sistem Operasi</i>. Yogyakarta: Penerbit C.V ANDI OFFSET.	

Kode:XXXXX	STRUKTUR DATA		3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam memilih penyimpanan data di memory, baik statis maupun dinamis, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] struktur data standar. 2. Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program berorientasi objek. 3. Mampu menguji [C4] dan membuat [P2] penyimpanan data dinamis. 4. Mampu membandingkan [C5], memilih [P2], dan mengajukan [A2] metode penyimpanan data yang tepat dari suatu permasalahan.	
Prasyarat	:	Pemrograman Terstruktur Lanjut	
Materi	:	1. Stack dan Queue	

Kode:XXXXX	STRUKTUR DATA		3 SKS
		2. Function dan Rekursi 3. Structure dan Class 4. Pointer 5. Aray Dinamis 6. Linked List 7. Binary Search Tree	
Kepustakaan Wajib	:	1. Patel, Mayank. (2018). Data Structure and Algorithm With C. Educreation Publishing. 2. Malik, DS. (2015). C++ Programming, Program Design Including Data Structures, Seventh Edition. Cengage Learning.	
Anjuran	:	1. Sjukani, Moh. (2013). Algoritma (Algoritma & Struktur Data 1) Dengan C, C++, Dan Java Teknik-Teknik Dasar Pemrograman Komputer, Edisi 8. Jakarta: Mitra Wacana Media. 2. Sjukani, Moh. 2012. Struktur Data (Algoritma Dan Struktur Data 2) Dengan C, C++, Edisi 5. Jakarta: Mitra Wacana Media.	

Kode:XXXXX	KOMUNIKASI DATA		2 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu menganalisis beragam konsep dan teknik pada protokol lapis physical dan data-link untuk mengirimkan data dari sumber ke tujuan dengan tepat.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menanggapi [P2], menunjukkan [A3], dan menjelaskan [C2] kebutuhan komunikasi data secara global. 2. Mahasiswa mampu mengkalibrasi [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3] karakteristik sinyal dalam proses transmisi. 3. Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] proses pengodean data dalam proses transmisi. 4. Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] protokol <i>error detection</i> dan <i>flow control</i>.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pentingnya komunikasi data dalam konteks komunikasi 4G/5G dan Internet of Things. 2. Standar Internasional untuk komunikasi data dan jaringan. 3. Karakteristik sinyal dalam proses transmisi. 4. Berbagai model pengodean data analog dan digital. (TV digital, VoD) 5. Protokol <i>error detection</i> dan <i>flow control</i>.	
Kepustakaan Wajib	:	1. Forouzan, B.A. (2013). Data Communication and Networking Fifth Edition. Mc Graw-Hill: New York.	

Kode:XXXXX	KOMUNIKASI DATA		2 SKS
	:	2. Jusak, J. (2013). Teknologi Komunikasi Data Modern. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 3. Rodriguez, J. (2015). Fundamental of 5G Mobile Networks. United Kingdom: John Wiley & Son.	
Anjuran	:	-	

Kode:XXXXX	RANGKAIAN LINIER AKTIF		2 SKS
Tujuan	:	Memberikan teori dan konsep elektronika kepada mahasiswa agar dapat merancang dan membuat perangkat elektronika analog aktif	
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menggunakan [P2] teori dan konsep elektronika untuk mendesain [C6] rangkaian elektronika analog aktif.	
Prasyarat	:	Elektronika	
Materi	:	1. Dasar rangkaian Op-Amp 2. Amplifier 3. Adder 4. Integrator & Differentiator 5. Comparator 6. Filter 7. Rangkaian Timer (555) dan Osilator 8. Analog to Digital Converter (ADC) 9. Digital to Analog Converter (DAC)	
Kepustakaan Wajib	:	1. David Bates, Albert Malvino. (2015). Electronic Principles. 6th Edition. McGraw-Hill Higher Education. 2. Malvino AP. (2004). Prinsip-Prinsip Elektronika, Buku Dua. Edisi pertama. Jakarta: Salemba Teknik 3. Hernando Lautaro Fernandez-Canque. (2016). Analog Electronics Applications: Fundamentals of Design and Analysis. CRC Press.	
Anjuran	:	-	

Kode: 36410	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN		1 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat memahami dan membuat program dalam bahasa pemrograman C++ untuk menyelesaikan permasalahan yang sederhana maupun kompleks.	
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menguraikan [C4] sebuah permasalahan dan mengusulkan [A3] serta menghasilkan [P5] solusi ke program dalam Bahasa C++.	
Prasyarat	:	Pemrograman Terstruktur	
Materi	:	1. Struktur Sekuensial 2. Struktur Percabangan 3. Struktur Perulangan 4. Fungsi	

Kode: 36410	PRAKTIKUM PEMROGRAMAN		1 SKS
		5. Array / Larik 6. Penerapan Perhitungan Berulang (Statistik, Matematika) 7. Penerapan Matriks / Aljabar Linier (persamaan linier, determinan, invers)	
Kepustakaan Wajib	:	1. Asmak, S. Y., & Ernawati, F. (2019). Modul Praktikum Pemrograman. Surabaya: Universitas Dinamika (Laboratorium Teknik Komputer).	
Anjuran	:	1. Harumy, T. F., Windarto, A. P., & Sulistianingsih, I. (2016). Belajar Dasar Algoritma dan Pemrograman C++. Yogyakarta: Deepublish. 2. Kadir, A. (2019). Logika Pemrograman Menggunakan C++. Jakarta: Elex Media Komputindo. 3. Sianipar, R. H. (2014). Pemrograman C++ Untuk Pemula. Informatika.	

SEMESTER 4

Kode:35544	JARINGAN KOMPUTER DASAR (V7.0)		3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperkenalkan mahasiswa pada arsitektur, model, topologi, protokol, dan perangkat jaringan komputer untuk koneksi serta transmisi data antar pengguna pada jaringan komputer LAN modern.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu melakukan [P2] simulasi serta mengkonfigurasi [P4] dasar <i>router</i> dan <i>switch</i> dalam skala jaringan area lokal (LAN) sederhana melalui Packet Tracer. 2. Mampu mengintegrasikan [P4] skema pengalamatan IP <i>Address</i> . 3. Mampu menyelesaikan [P5] permasalahan <i>subnetting</i> menggunakan konsep CIDR dan VLSM. 4. Mampu memahami [C2] konsep dasar 7 Layer OSI vs Model TCP/IP 5. Mampu mensimulasikan [P5] <i>best practice</i> keamanan jaringan komputer sederhana.	
Prasyarat	:	Komunikasi Data	
Materi	:	1. Konfigurasi <i>switches</i> dan <i>end devices</i> untuk memberikan akses ke sumber daya jaringan lokal dan jarak jauh. 2. Protokol lapisan fisik dan data link mendukung pengoperasian Ethernet dalam <i>switched network</i> . 3. Topologi Jaringan 4. Konfigurasi router untuk mengaktifkan konektivitas ujung ke ujung antara perangkat (<i>end-to-end connectivity</i>) dan jarak jauh (<i>remote device</i>). 5. Skema pengalamatan IPv4 dan IPv6 dan verifikasi konektivitas jaringan antar perangkat. 6. <i>Upper layer</i> model OSI mendukung aplikasi jaringan. 7. Simulasi keamanan terbaik untuk mengkonfigurasi jaringan kecil.	

Kode:35544	JARINGAN KOMPUTER DASAR (V7.0)	3 SKS
	8. <i>Troubleshooting</i> konektivitas di jaringan skala kecil di Packet Tracer v7.x. 9. DNS, DHCP dan FTP	
Kepustakaan Wajib	1. Odom, Wendell, 2016. CCENT/CCNA – ICND1 100-105. Official Cert Guide. Ciscopress. CCIE NO. 1624. Indianapolis, USA. 2. Dye, Mark A., McDonald, Rick and Rufi, Antoon W. 2008. Network Fundamentals – CCNA Exploration Companion Guide. Cisco Press. Indiana, USA. 3. CCNA 7: Introduction to Networks Course Resources (Version 7.0, Release December 2019). Networking Academy. https://www.netacad.com/portal/resources/course-resources/ccna-itn	
Anjuran	1. Sofana, Iwan. (2017). Cisco CCNA - CCNP Routing Dan Switching. INFORMATIKA, Bandung, Indonesia. 2. CISCOPRESS. (2017). CCNA Routing And Switching ICND2 200-105 Official Cert Guide 1st Edition. 978-1587205798. 3. Teknik Komputer, Lab. (2020). Modul Jaringan Komputer 2020. In A. Khosim, T. S. Jaya, & R. S. Viranda, Modul Jarkom. Surabaya: Universitas Dinamika.	

Kode:XXXXX	METODE NUMERIK	3 SKS
Tujuan	: Mampu menggunakan berbagai macam solusi permasalahan matematika numerik, dan dapat berpikir secara sistematis menggunakan setiap langkah untuk menarik suatu kesimpulan dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika yang tidak dapat diselesaikan secara analitik.	
Capaian Pembelajaran	1. Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] mencari nilai galat yang dihasilkan dari data. 2. Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] mencari nilai akar numerik persamaan tak linier. 3. Mampu menghitung [C3], membuat [P2], dan menjawab [A2] interpolasi dari sebuah kurva. 4. Mampu menghitung [C3], mengoreksi [P2], dan memilih [A2] regresi yang paling tepat.	
Prasyarat	: -	
Materi	1. Galat 2. Sistem Persamaan Linier Secara Numerik 3. Akar Numerik Persamaan Tak Linier 4. Interpolasi 5. Regresi	
Kepustakaan Wajib	1. Munir, Rinaldi. (2013). Metode Numerik, Edisi 3. Bandung: Informatika. 2. Bondan, Alit. (2014). Dasar-dasar Metode Numerik. Jakarta: Gramedia.	
Anjuran	1. Sasongko, Setia Budi. (2010). Metode Numerik dengan Scilab. Yogyakarta: Andi.	

Kode:XXXXX	METODE NUMERIK	3 SKS
	2. Applied Numerical Analysis, 5th edition (1994), oleh Curtis F. Gerald & Patrick O. Wheatly. (Adison Wisley Pub. Comp.)	

Kode:XXXXX	PROGRAMMABLE CONTROLLER DASAR	3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam membuat program paralel dan sekuensial untuk Programmable Logic Controller dengan menggunakan Timer dan Counter.
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjelaskan [C2] perancangan sistem dengan PLC 2. Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program yang bersifat paralel. 3. Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program yang bersifat sekuensial. 4. Mampu menerapkan [C3] dan membuat [P2] program dengan fitur-fitur PLC.
Prasyarat	:	Sistem Digital Lanjut
Materi	:	1. Konsep Dasar PLC 2. Pengalamatan Input, Output, dan Memory 3. Perancangan Sistem dengan PLC 4. Sistem Paralel 5. Sistem Sekuensial 6. Timer 7. Counter
Kepustakaan Wajib	:	1. Bolton, W. (2015). Programmable Logic Controllers, Sixth Edition. Newnes. 2. Border, Terry R. Cox, Richard A. (2013). Technician's Guide To Programmable Controllers, 6th Edition. Delmar.
Anjuran	:	

Kode:XXXXX	SISTEM KONTROL	3 SKS
Tujuan	:	Memberikan teori dasar pemodelan dan analisis sistem serta mendesain pengontrol yang optimal untuk meningkatkan kinerja.
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu mendesain [P5] dan menganalisis [C4] model matematis untuk kontroler (PID) yang dapat bekerja secara optimal pada sistem sederhana, baik secara individu maupun kerjasama tim.
Prasyarat	:	Kalkulus 2
Materi	:	1. Dasar Sistem Pengaturan 2. Fungsi Alih 3. Pemodelan Matematis 4. Diagram Blok 5. Analyzing-Transient Response 6. Kestabilan Sistem 7. Error Steady State

Kode:XXXXX	SISTEM KONTROL		3 SKS
		8. Root Locus 9. Kontrol PID	
Kepustakaan Wajib	:	1. Ogata, K. (2010). Modern Control Engineering. Fifth Edition. Prentice Hall International. 2. Erni Yudaningtyas. (2017). Belajar Sistem Kontrol: Soal dan Pembahasan. Universitas Brawijaya Press. 3. László Keviczky, Ruth Bars, Jenő Hetthéssy, Csilla Bányász. (2018). Control Engineering: MATLAB Exercises, Springer.	
Anjuran	:	-	

Kode:XXXXX	SISTEM TERTANAM		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu mendesain sistem tertanam beserta peripheralnya yang dapat digunakan sebagai device IoT	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Sistem Tertanam 2. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Digital I/O pada ATmega 3. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Interrupt pada ATmega 4. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Timer/Counter pada ATmega 5. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Single Board ESP32/ESP8266 6. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Digital I/O pada Single Board ESP32/ESP8266 7. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Analog Input pada Single Board ESP32/ESP8266 8. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program komunikasi Socket TCP/IP pada Single Board ESP32/ESP8266 9. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program protokol komunikasi MQTT pada Single Board ESP32/ESP8266	
Prasyarat	:	Pemrograman Terstruktur Lanjut	
Materi	:	1. Pengenalan sistem tertanam 2. Arsitektur dan teknologi mikrokontroler ATmega 3. Digital input/output pada ATmega 4. Interrupt pada ATmega 5. Counter/timer ATmega 6. Arsitektur dan teknologi Single Board ESP32/ESP8266 7. Digital Input/Output pada single Board ESP32/ESP8266 8. Analog input 9. Koneksi Wifi	

Kode:XXXXX	SISTEM TERTANAM		3 SKS
		10. Komunikasi Socket TCP/IP 11. Komunikasi dengan Broker MQTT	
Kepustakaan Wajib	:	1. Adrianto, "Pemrograman Mikrokontroler AVR ATmega16 : Menggunakan Bahasa C (Code Vision AVR) 2. Kurniawan Agus, Internet Of Things Projects With ESP32 : Build Exciting And Powerful IoT Projects Using The All-New Espressif ESP32 3. Camerol Neil, Electronics Projects With The Esp8266 and Esp32 : Building Web Pages Aplication, And Wifi Enwbled Devices	
Anjuran	:	-	

Kode:XXXXX	ETIKA PROFESI		2 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam profesi, tata laku, dan etika berprofesi di bidang Teknik Komputer.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] komunikasi dan kepemimpinan. 2. Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] tanggung jawab dan etika. 3. Mampu menjelaskan [C2] dan menekankan [A3] kekayaan intelektual dan teknologi dari sudut pandang hukum.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Komunikasi Efektif 2. Kepemimpinan 3. Tanggung Jawab Profesi dan Etika 4. Kekayaan Intelektual 5. TIK dan ITE dari sudut pandang Hukum	
Kepustakaan Wajib	:	1. Aprita, Serlika. (2020). Etika Profesi. Qiara Medika: Pasuruan. 2. McGinn, Robert. (2018). The Etical EGINEERING, Contemporary Concepts and Cases. Princeton University Press: New Jersey.	
Anjuran	:	1. UU Paten No.14 tahun 2001 2. UU Merek No.15 tahun 2001 3. UU Hak Cipta No.19 tahun 2002 4. UU ITE	

Kode: xxxxx	PRAKTIKUM ELEKTRONIKA		1 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat mempelajari secara teori dan praktik dalam penggunaan perangkat elektro dan melakukan perancangan elektronika.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa dapat memahami [C2] dan menggunakan [P2] perangkat elektronika.	

Kode: xxxxx	PRAKTIKUM ELEKTRONIKA		1 SKS
		2. Mahasiswa dapat mengimplementasikan [C3] teori dan konsep elektronika. 3. Mahasiswa dapat melakukan [C3] pengukuran hasil keluaran rangkaian elektronika. 4. Mahasiswa dapat menganalisis [C4] rangkaian elektronika. 5. Mahasiswa dapat membuat [P5] kombinasi rangkaian elektronika dan menghubungkan [A4] dengan teori dasar elektronika.	
Prasyarat	:	Rangkaian Listrik, Elektronika, Rangkaian Linier Aktif.	
Materi	:	1. Pengenalan alat ukur 2. Diode 3. Transistor 4. Regulator 5. Op Amp 6. Amplifier 7. Penguat Gandeng RC 8. Filter 9. Multivibrator 10. Osilator	
Kepustakaan Wajib	:	1. Andriansyah, Fahmi., (2020). Modul Praktikum Elektronika. Surabaya: Universitas Dinamika (Laboratorium Teknik Komputer).	
Anjuran	:	1. David Bates, Albert Malvino. (2015). Electronic Principles. 6th Edition. McGraw-Hill Higher Education. 2. Abdus Salam, Quazi Mehbubar Rahman. (2018). Fundamentals of Electrical Circuit Analysis. Springer. 3. Tooley, Mike. (2019). Electronic Circuits: Fundamentals and Applications. 5th Edition. Routledge. 4. Puspasari, I., Oktarina, Ekasari. (2019). Buku Ajar Elektronika dan penerapannya. CV Revka Media.	

Kode:XXXXX	PRAKTIKUM SISTEM DIGITAL		1 SKS
Tujuan	:	Membekali mahasiswa agar mampu mempraktikkan desain dan analisis rangkaian logika kombinasional dan rangkaian logika sekuensial.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika kombinasional dari gerbang logika. 2. Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika kombinasional dari rangkaian kombinasional terpadu. 3. Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika sekuensial dari gerbang logika dan flip-flop. 4. Mampu membangun [C3] dan membuat [P2] rangkaian logika sekuensial rangkaian sekuensial terpadu.	
Prasyarat	:	Sistem Digital Lanjut	
Materi	:	1. Gerbang Logika dan Dualisme Gerbang Logika	

Kode:XXXXX	PRAKTIKUM SISTEM DIGITAL		1 SKS
		2. Rangkaian Logika dengan Gerbang NOT, AND, OR 3. Rangkaian Logika dengan Gerbang NAND saja 4. Rangkaian Logika dengan Gerbang NOR saja 5. Permasalahan Logika yang mempunyai I/O Active Low 6. Konsep Decoder dan Menyelesaikan Permasalahan Logika dengan Decoder (Standar dan Bertingkat) 7. Konsep Multiplexer dan Menyelesaikan Permasalahan Logika dengan Multiplexer (Standar dan Bertingkat) 8. Latch (SR-NOR, SR-NAND, SR-AND-OR Dominan Off, SR-AND-OR Dominan On) 9. Flip Flop (SR, JK, D, T) 10. Desain Rangkaian Sekuensial 11. Rangkaian Sekuensial Terpadu	
Kepustakaan Wajib	:	1. Dueck, Robert K. Reid, Kenneth J. 2012. Digital Electronics. USA: Delmar. 2. Tocci, Ronald J. 2011. Digital Systems Principles And Applications Eleventh Edition. Boston: Pearson.	
Anjuran	:	1. Shaw, Alan W. 1993. Logic Circuit Design. USA: Sunders College Publishing.	

SEMESTER 5

Kode:XXXXX	Device IoT		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu mendesain device-device IoT yang digunakan untuk project sistem IoT	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur dan teknologi Device IoT 2. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program beberapa sensor 3. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program beberapa aktuator 4. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Bluetooth interface 5. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program Lora Interface 6. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program I2C Interface 7. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program I2S Interface 8. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program SPI Interface	
Prasyarat	:	Sistem Tertanam	
Materi	:	1. Pengantar Device IoT dalam Sistem IoT 2. Sensor sensor pada device IoT 3. Aktuator pada device IoT 4. Bluetooth interface 5. Lora interface	

Kode:XXXXX		Device IoT	3 SKS
		6. I2C interface 7. I2S interface 8. SPI Interface	
Kepustakaan Wajib	:	1. Kurniawan Agus.,(2019). Internet Of Things Projects With ESP32 : Build Exciting And Powerful IoT Projects Using The All-New Espressif ESP32 2. Camerol Neil,(2021) Electronics Projects With The Esp8266 and Esp32 : Building Web Pages Application, And Wifi Enabled Devices	
Anjuran	:	-	

Kode:35545		JARINGAN KOMPUTER LANJUT (V7.0)	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat merancang dan mensimulasikan teknologi <i>switching</i> dan operasi router yang mendukung jaringan LAN dan WLAN pada skala kecil-menengah beserta konsep keamanannya.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu memahami [C2] <i>key switching</i> dan konsep <i>routing</i> . 2. Mampu mengkonfigurasi [P4] jaringan dasar dan troubleshooting-nya [C5] . 3. Mampu mengidentifikasi [C4] dan mengurangi [P3] ancaman keamanan LAN. 4. Mampu mengkonfigurasi [P4] dan mengamankan [P5] WLAN dasar.	
Prasyarat	:	- Jaringan Komputer Dasar	
Materi	:	1. VLAN dan Inter-VLAN <i>routing</i> beserta pengamanannya 2. <i>Trobleshooting</i> Inter-VLAN <i>routing</i> pada perangkat layer 3 3. STP, EtherChannel dan <i>troubleshooting-nya</i> 4. <i>Reliable networks</i> menggunakan pengalaman dinamis 5. Alokasi pengalaman jaringan IPv6 6. <i>Static routing</i> dan <i>dynamic routing</i> 7. WLAN menggunakan WLC dan pengamanan di L2 8. Pengamanan switch untuk mengurangi serangan 9. <i>Static routing</i> pada pengalaman IPv4 dan IPv6	
Kepustakaan Wajib	:	1. Hucaby, D. 2016. CCNA Wireless 200-355 Official Cert Guide. Indianapolis: Pearson Education, Inc. 2. Hucaby, D. 2014. CCNA Wireless 640-722 Official Cert Guide. Indianapolis: Cisco System, Inc. 3. ISCOMPRESS. (2017). CCNA Routing And Switching ICND2 200-105 Official Cert Guide 1st Edition. 978- 1587205798. 4. https://www.netacad.com/portal/resources/course-resources/ccna-srwe (kurikulum v7.0)	
Anjuran	:	1. Sofana, Iwan. (2017). Cisco CCNA - CCNP Routing Dan Switching. INFORMATIKA, Bandung, Indonesia. 2. Mulyadi. 2014. Merancang Bangun dan Mengkonfigurasi Jaringan WAN dengan Packet Tracer. Yogyakarta: Andi Publisher. 3. Teknik Komputer, Lab. (2020). Modul Jaringan Komputer 2020. In A. Khosim, T. S. Jaya, & R. S. Viranda, Modul Jarkom (pg. 83). Surabaya: Universitas Dinamika.	

Kode:XXXXX	PENGOLAHAN SINYAL DASAR		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep dasar sinyal dan sistem, representasi domain waktu dan domain frekuensi, serta mampu melakukan perhitungan transformasi Fourier.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menanggapi [P2], menunjukkan [A3], dan menjelaskan [C2] konsep dasar sinyal dan sistem, 2. Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3] pengolahan sinyal dalam domain waktu. 3. Mahasiswa mampu mengerjakan [P3], menunjukkan [A3], dan menghitung [C3] sistem LTI. 4. Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3], mengorganisasi [A4], dan menganalisis [C4] Transformasi Fourier	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Konsep dasar sinyal dan sistem kontinu maupun diskrit 2. Transformasi sinyal 3. Sistem Linear Time-Invariant 4. Representasi domain waktu dan domain frekuensi 5. Transformasi Fourier 6. Perhitungan DFT 7. Perhitungan FFT	
Kepustakaan Wajib	:	1. Sianipar, R.H. (2018). Sinyal & Sistem dengan Matlab, Edisi 1. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 2. Hayes, M.H. (2012). Schaum's Outline Digital Signal Processing, 2nd Edition. McGraw-Hill: USA. 3. Ferdinando, Hany. (2010). Dasar-dasar Sinyal dan Sistem. Penerbit ANDI: Yogyakarta.	
Anjuran	:	1. Kuo, S.M., Lee, B.H., Tian, W. (2013). Real-Time Digital Signal Processing, 3rd Edition. John Wiley & Sons: UK. 2. Sianipar, R.H., Wiryajati, I.K., & Irwan, M. (2012). Pemrosesan Sinyal Digital dan Perancangan Filter Digital. Penerbit ANDI: Yogyakarta.	

Kode:XXXXX	SCADA		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu mendesain sistem SCADA pada sistem control PLC	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) konsep SCADA 2. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) konsep HMI 3. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Animasi pada software SCADA 4. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Data logging pada software SCADA 5. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Alarm pada software SCADA 6. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Data Base pada software SCADA	

Kode:XXXXX	SCADA		3 SKS
Prasyarat	:	PLC Dasar	
Materi	:	1. Pengenalan SCADA 2. HMI 3. Animation 4. Data logging 5. Alarm 6. Database	
Kepustakaan Wajib	:	1. Boyer, Stuart A. (2010) Scada : Supervisory Control And Data Acquisition 4th Edition. Isa: USA. 2. Knapp, Eric. (2011). Industrial Network Security Securing Critical Infrastructure Network For Smart Grid, Scada, And Other Industrial Control System. Elsevier: Amsterdam. 2. Wicaksono, Handy. (2012). Scada Software Dengan Wonderware Intouch : Dasar-Dasar Pemrograman. Graha Ilmu: Yogyakarta.	
Anjuran	:	-	

Kode:35543	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER		2 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep dasar interaksi yang terjadi antara manusia dan komputer melalui proses perancangan serta simulasi penerapan IoT yang interaktif pada <i>smart home</i> di Packet Tracer 7.x.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu memahami [C2] konsep dasar sistem interaksi, manusia dan komputer. 2. Mampu memahami [C2] keterbatasan panca indera manusia. 3. Mampu memahami [C2] persamaan dan perbedaan antara UI vs UX. 4. Mampu mensimulasi [P5] proses <i>remoting, controlling</i> dan <i>monitoring</i> peralatan sensor, motor dan aktuator menggunakan MCU <i>Board</i> dan SBC <i>Board</i> melalui koneksi jaringan komputer melalui <i>smartphone</i>, laptop dan PC di Packet Tracer.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Konsep sistem interaksi, manusia dan komputer 2. Manusia sebagai sumber data terpenting dalam membangun sistem 3. Model dan konsep sistem interaksi 4. Panca indera manusia 5. Arsitektur sistem komputer (input/output, prosesor dan memory) 6. UI vs UX 7. Daya guna 8. Simulasi interaksi manusia dan komputer secara IoT di Packet Tracer 7.0	

Kode:35543		INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	2 SKS
Kepustakaan Wajib	:	1. Galitz, W. O., 2007, The Essential Guide to User Interface Design an introduction to GUI Design Principles and Techniques. Third Edition, Jhon Wiley Sons, Inc. 2. Juhriyansyah D., Ariffin A., M., Nassiriah S., & Sobihatun N., A., S. 2019. Pengantar Interaksi Manusia-Komputer. P.T. RajaGrafindo Persada, Depok. 3. Insap Santoso. 2013. Interaksi Manusia dan Komputer (Edisi 4). C.V. ANDI OFFSET. Yogyakarta. 4. Tidwel, J. 2011. Designing Interfaces. Second Edition, Sebastopol, CA, USA: O'Reilley Media, Inc.	
Anjuran	:	1. Markus, Teddy Z.; Agus Prijono. 2007. Perancangan Antarmuka untuk Interaksi Manusia dan Komputer. Bandung : INFORMATIKA. 2. Subakti , Irfan, M.Sc.Eng. 2006. Interaksi Manusia dan Komputter . E-book, Jurusan T. Informatika - ITS.	

Kode:XXXXX		PRAKTIKUM PROGRAMMABLE CONTROLLER	1 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam mempraktikan program paralel dan sekuensial untuk Programmable Logic Controller dengan menggunakan Timer dan Counter.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] perangkat keras dan perangkat lunak PLC. 2. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] logika dasar. 3. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] solusi dari permasalahan paralel. 4. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] solusi dari penyimpanan data singlebit. 5. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] solusi dari permasalahan sekuensial. 6. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] counter dan timer. 7. Mampu menerapkan [C3] dan mengoperasikan [P3] operand dan operasi multibit.	
Prasyarat	:	PLC Dasar	
Materi	:	1. Perangkat Keras PLC, Sensor, dan Aktuator (Diagram Rangkaian Listrik dan Pengujian Perangkat Keras) 2. Perangkat Lunak PLC (IDE, Setting PLC, Setting Komunikasi, Download Program, Troubleshooting) 3. Logika Dasar (Normal, NOT, AND, OR, NAND, NOR, XOR, XNOR) 4. Permasalahan Paralel 5. Latch (atau Hold atau Keep atau Set/Reset)	

Kode:XXXXX		PRAKTIKUM PROGRAMMABLE CONTROLLER	1 SKS
		6. Permasalahan Sekuensial untuk Sensor 7. Permasalahan Sekuensial untuk Aktuator 8. Percabangan Sekuensial 9. Counter Dasar 10. Timer Dasar 11. Counter dan Timer untuk Sekuensial 12. Operand dan Operasi Multibit (Assignment, Operasi Aritmatika, Operasi Bit, Operasi Perbandingan)	
Kepustakaan Wajib	:	1. Bolton, W. (2015). Programmable Logic Controllers, Sixth Edition. Newnes. 2. Border, Terry R. Cox, Richard A. (2013). Technician's Guide To Programmable Controllers, 6th Edition. Delmar.	
Anjuran	:		

Kode:XXXXX		PRAKTIKUM SISTEM KONTROL	1 SKS
Tujuan	:	Memberikan pengetahuan tentang konsep dasar sistem kontrol, diagram blok, <i>transient response</i> , PID, serta menerapkan aplikasi sistem kontrol pada simulasi Matlab dan perangkat keras Arduino.	
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa mampu menggunakan [P2] teori dan konsep sistem kontrol untuk simulasi dan menerapkan [C3] pada perangkat keras Arduino.	
Prasyarat	:	Sistem Kontrol	
Materi	:	1. Pengenalan Matlab dan Arduino Untuk Sistem Kontrol 2. Pemahaman Sistem Laplace 3. Transfer Function 4. Transient Response Ordo 1 dan 2 5. Dasar Pemrograman Arduino 6. Pengaplikasian Pemrograman Arduino (PWM dan Rotary Encoder) 7. Kontroler PID	
Kepustakaan Wajib	:	1. Nizar, M., Oktarina, E. (2017). Modul Praktikum Sistem Pengaturan. Surabaya: Universitas Dinamika (Laboratorium Teknik Komputer).	
Anjuran	:	1. Ogata, K. (2010). Modern Control Engineering. Fifth Edition. Prentice Hall International. 2. Mcroberts, Michael. (2010). Beginning Arduino. Apress 3. Erni Yudaningtyas. (2017). Belajar Sistem Kontrol: Soal dan Pembahasan. Universitas Brawijaya Press. 4. László Keviczky, Ruth Bars, Jenő Hetthéssy, Csilla Bányász. (2018). Control Engineering: MATLAB Exercises, Springer. 5. Kadir, Abdul. (2018). Arduino Dan Sensor: Tuntunan Praktis Mempelajari Penggunaan Sensor Untuk Aneka Proyek Elektronika Berbasis Arduino. Andi.	

SEMESTER 6

Kode:XXXXX	METODE PENELITIAN		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat mengetahui dan menerapkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan sebuah penelitian di bidang Teknik Komputer	
Capaian[Pembelajaran	:	1. Mahasiswa dapat menemukan [C3] masalah penelitian dari studi literature 2. Mahasiswa dapat menguraikan [C4] metode penelitian, mencari [C3] studi pustaka yang tepat. 3. Mahasiswa dapat memahami [C2] bidang penelitian teknik komputer 4. Mahasiswa dapat memahami [C2] teknik pengumpulan data dan teknik sampling, 5. Mahasiswa dapat membuat [C6] proposal penelitian, dan laporan penelitian [Buku Tugas Akhir] 6. Mahasiswa dapat mempresentasikan [C3] proposal dalam bentuk slide power point	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengenalan Gaya Penelitian di Bidang Computing 2. Pengenalan Roadmap Penelitian Program Studi Teknik Komputer Komputer 3. Penyesuaian Bidang Penelitian dengan Kurikulum Program Studi 4. Pengantar Metodologi Penelitian 5. Pengenalan Tabel Research Positioning 6. Studi Kepustakaan [Pengenalan Referensi Jurnal yang Terindeks] dan Pengelola Pustaka [Mendeley] 7. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling 8. Teknik Pengumpulan Data 9. Skenario Data 10. Pembuatan Proposal Penelitian dan artikel ilmiah [jurnal] 11. Penyajian Hasil Penelitian dalam bentuk laporan penelitian [buku TA] dan mempresentasikannya	
Kepustakaan Wajib	:	1. Waliman, N., [2018], Research Methods: The Basics 2nd edition, Routledge, UK. 2. Mishra, S.B., Alok, S, [2017], Handbook Research Methodology – A Conpendium for Scholars and Researchers, Educreation Publishing, India. 3. Suryana, [2010] . Buku Ajar Perkuliahan-Metode Penelitian [Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif]. Universitas Pendidikan Indonesia.	
Anjuran	:	1. Kothari, C.R., 2004, Research Metthodology: Methods and Techniques, Second Revision Edition, New Age International PubliherMuntohar, A.S., 2008, Dasar dan Metode Penelitian: Teknik Sipil ,Program Muntohar, A.S., 2008, Dasar dan Metode Penelitian: Teknik Sipil,Program	

Kode:XXXXX		PERANCANGAN SISTEM IOT	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu merancang project penelitian sistem IoT	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menerapkan teori (C3) dan membuat (P2) proposal proyek IoT 2. Mahasiswa mampu menguji (C4) dan membuat (P2) proyek IoT 3. Mahasiswa mampu menerapkan teori (C3) dan membuat (P2) artikel ilmiah proyek IoT	
Prasyarat	:	Device IoT	
Materi	:	1. Pengantar sistem IoT dan peralatan IoT 2. Proposal penelitian perancangan Sistem IoT 3. Metode penelitian perancangan sensor 4. Metode penelitian perancangan aktuator 5. Metode penelitian komunikasi sistem IoT 6. Teknik pengujian sistem sensor 7. Teknik pengujian sistem aktuator 8. Teknik penujian sistem komunikasi 9. Teknik penulisan jurnal dalam penelitian Sistem IoT	
Kepustakaan Wajib	:	1. Kurniawan Agus,(2019), Internet Of Things Projects With ESP32 : Build Exciting And Powerful IoT Projects Using The All-New Espressif ESP32 2. Camerol Neil,(2021), Electronics Projects With The Esp8266 and Esp32 : Building Web Pages Application, And Wifi Enabled Devices	
Anjuran	:	-	

Kode:XXXXX		SISTEM CERDAS DASAR	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa menguasai prinsip dasar, komponen-komponen penyusun sistem cerdas dan aplikasinya, prinsip dasar sistem fuzzy dan Implementasinya serta terampil dalam menjelaskan, menghitung dan mengimplementasikan Jaringan Syaraf Tiruan (<i>Supervised dan Unsupervised Learning</i>).	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] Komponen-komponen penyusun sistem cerdas dan aplikasinya. 2. Mampu menghitung [C3] Fungsi keanggotaan, Logika fuzzy, dan Operasi himpunan fuzzy. 3. Mampu mendesain [C6] sistem fuzzy dan jaringan syaraf tiruan (JST).	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Komponen-komponen penyusun sistem cerdas dan aplikasinya 2. Fungsi keanggotaan, Logika fuzzy, dan Operasi himpunan fuzzy 3. Sistem fuzzy dengan metode Mamdani, Sugeno dan Tsukamoto 4. Elemen-elemen penyusun jaringan syaraf tiruan (JST)	

Kode:XXXXX	SISTEM CERDAS DASAR		3 SKS
		5. Arsitektur, algoritma dan model belajar pada <i>perceptron</i> (McCulloch-Pitts), <i>Hebbian Learning</i> , dan <i>Back-propagation</i> .	
Kepustakaan Wajib	:	1. Sutojo, T. (2011). Artificial Intelligence. Andi. 2. Wati, Dwi Ana Ratna. (2011). Sistem Kendali Cerdas : Fuzzy Logic Controller (Flc), Jaringan Syaraf Tiruan (Jst), Algoritma Genetik (Ag) Dan Algoritma Particle Swarm Aptimization (Pso).Graha Ilmu. 3. Richard E. Neapolitan, Xia Jiang. (2018). Artificial Intelligence With an Introduction to Machine Learning, Second Edition. CRC Press.	
Anjuran	:	1. Jusak. (2007). Buku Pegangan Kuliah: Sistem Pakar, Surabaya: Stikom Surabaya.	

Kode:XXXXX	PENGOLAHAN SINYAL LANJUT		2 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat menerapkan pengolahan sinyal menggunakan pengembangan transformasi sinyal untuk kebutuhan analisis sistem kontinu maupun diskrit.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu mempraktekkan [P3] , mengorganisasi [A4] , dan menganalisis [C4] Transformasi Fourier untuk sinyal rekaman suara. 2. Mahasiswa mampu menunjukkan [P3] , mengorganisasi [A4] , dan menganalisis [C4] sinyal dalam domain waktu-frekuensi menggunakan Transformasi Wavelet.	
Prasyarat	:	Pengolahan Sinyal Dasar	
Materi	:	1. Konsep pencuplikan 2. Penerapan transformasi Fourier dalam sinyal rekaman suara 3. Filter digital FIR 4. Transformasi Wavelet 5. Analisis sinyal dalam domain waktu-frekuensi 6. Penerapan korelasi sinyal	
Kepustakaan Wajib	:	1. Kadir, A. (2019). Dasar Pemrograman Matlab: Panduan Praktis untuk Mempelajari Pemrograman Matlab Menggunakan Octave. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 2. Sianipar, R.H. (2018). Sinyal & Sistem dengan Matlab, Edisi 1. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 3. Hayes, M.H. (2012). Schaum's Outline Digital Signal Processing, 2 nd Edition. McGraw-Hill: USA. 4. Ferdinando, Hany. (2010). Dasar-dasar Sinyal dan Sistem. Penerbit ANDI: Yogyakarta.	
Anjuran	:	1. Jusak, Puspasari, I. & Kusumawati, W.I. (2020). Pengolahan Sinyal Phonocardiography (PCG). CV Revka Prima Media: Surabaya. 2. Hutahean, R. Y. (2018). Pemrograman Matlab untuk Mahasiswa. Penerbit ANDI: Yogyakarta.	

Kode:XXXXX	PENGOLAHAN SINYAL LANJUT		2 SKS
		3. Kuo, S.M., Lee, B.H., Tian, W. (2013). Real-Time Digital Signal Processing, 3 rd Edition. John Wiley & Sons: UK. 4. Sianipar, R.H., Wiryajati, I.K., & Irwan, M. (2012). Pemrosesan Sinyal Digital dan Perancangan Filter Digital. Penerbit ANDI: Yogyakarta.	

Kode:36407	PRAKTIKUM JARINGAN KOMPUTER		1 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat merancang segmentasi jaringan dan menerapkan konfigurasi <i>routing statis</i> , dinamis dan inter-VLAN.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu membuat [P5] kabel <i>straight-through</i> dan <i>cross-over</i> . 2. Mampu mengintegrasikan [P4] skema pengalamatan IP Address. 3. Mampu menyelesaikan [P5] permasalahan <i>subnetting</i> menggunakan konsep CIDR dan VLSM. 4. Mampu mengkonfigurasi [P4] VLAN, Inter-VLAN, VTP dan STP.	
Prasyarat	:	- Jaringan Komputer Dasar	
Materi	:	1. Kabel <i>straight-through</i> dan <i>cross-over</i> 2. IP Addressing, <i>subnetting</i> dan VLSM 3. Routing statis dan dinamis 4. DHCP 5. VLAN dan Inter-VLAN 6. VTP dan STP	
Kepustakaan Wajib	:	1. Hucaby, D. 2016. CCNA Wireless 200-355 Official Cert Guide. Indianapolis: Pearson Education, Inc. 2. Hucaby, D. 2014. CCNA Wireless 640-722 Official Cert Guide. Indianapolis: Cisco System, Inc. 3. CISCOPRESS. (2017). CCNA Routing And Switching ICND2 200-105 Official Cert Guide 1st Edition. 978-1587205798. 4. Teknik Komputer, Lab. (2020). Modul Jaringan Komputer 2020. In A. Khosim, T. S. Jaya, & R. S. Viranda, Modul Jarkom (pg. 83). Surabaya: Universitas Dinamika.	
Anjuran	:	1. Sofana, Iwan. (2017). Cisco CCNA - CCNP Routing Dan Switching. INFORMATIKA, Bandung, Indonesia. 2. Mulyadi. 2014. Merancang Bangun dan Mengkonfigurasi Jaringan WAN dengan Packet Tracer. Yogyakarta: Andi Publisher. 3. https://www.netacad.com/portal/resources/course-resources/ccna-srwe (kurikulum v7.0)	

SEMESTER 7

Kode:XXXXX	BAHASA INGGRIS		3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan melengkapi mahasiswa dalam mengikuti uji kemampuan berbahasa Inggris dengan kemampuan <i>listening</i> , <i>reading</i> , <i>writing</i> dan <i>speaking</i> .	

Kode:XXXXX	BAHASA INGGRIS		3 SKS
Capaian Pembelajaran	:	Mahasiswa memiliki skor uji TOEFL dengan nilai lebih besar atau sama dengan 450.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Materi <i>listening, reading, writing, dan speaking</i>. 2. Simulasi uji TOEFL	
Kepustakaan Wajib	:	1. Educational Testing Service. (2018). Official TOEFL iBT Tests Volume 1 Third Edition. Mc Graw-Hill: New York. 2. Educational Testing Service. (2018). Official TOEFL iBT Tests Volume 2 Second Edition. Mc Graw-Hill: New York. 3. Educational Testing Service. (2017). The Official Guide to the TOEFL Tests with DVD-ROM Fifth Edition. Mc Graw-Hill: New York. 4. Philipa, Debora. L. (2017). Longman Introductory Course for the TOEFL test: iBT Student Book (with Answer Key) with CD-ROM Second Edition. Pearson Education. 5. Sharpe, Pamela. J. (2007). Barron's How to Prepare for the TOEFL iBT: Test of English as a Foreign Language Internet-Based Test, 12th Edition. Binarupa Aksara: Jakarta. 6. Barron's. (2007). TOEFL iBT Internet-Based Test with 10 Audio CDs, 12th Edition. Binarupa Aksara: Jakarta.	
Anjuran	:	-	

Kode:16001	KERJA PRAKTIK		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat mempelajari Sistem Kontrol Industri dan Jaringan Komputer di dunia kerja.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	1. Metodologi Penelitian 2. Bahasa Indonesia 3. IPK ≥ 2.00 4. Jumlah SKS kumulatif 95SKS	
Materi	:	1. Mempelajari sistem kontrol industri. 2. Mempelajari manajemen dan keamanan jaringan komputer. 3. Membuat <i>prototype</i> kontrol otomatis. 4. Membuat program aplikasi di bidang Kontrol dan Jaringan Komputer.	

Kode:XXXXX	SISTEM CERDAS LANJUT		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa menguasai prinsip dasar, komponen-komponen penyusun sistem cerdas dan aplikasinya, prinsip dasar sistem fuzzy dan Implementasinya serta terampil dalam menjelaskan, menghitung dan mengimplementasikan Jaringan Syaraf Tiruan (<i>Supervised dan Unsupervised Learning</i>).	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menjelaskan [C2] dan menunjukkan [P3] Multi-Layer Perceptrons (MLP) dan aplikasinya. 2. Mampu mendesain [C6] Deep neural networks.	

Kode:XXXXX	SISTEM CERDAS LANJUT		3 SKS
Prasyarat	:	Sistem Cerdas Dasar	
Materi	:	1. Multi-Layer Perceptrons (MLP) 2. Activation functions - linear, softmax, tanh, ReLU; error functions - feed-forward networks. 3. Deep neural networks - convolutional nets case studies using Keras/Tensorflow.	
Kepustakaan Wajib	:	1. Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, Aaron Courville. (2016). Deep Learning, Second Edition. MIT Press. 2. Rosebrock, Adrian. (2017). Deep Learning For Computer Vision With Python ? Starter Bundle 1st Edition. Pyimagesearch. 3. Brownlee, Jason. (2016). Deep Learning With Python. Melburne.	
Anjuran	:	1. Suyanto, Ramadani, Kurniawan Nur ., Mandala, Satria. Deep Learning: Modernisasi Machine Learning Untuk Big Data. Informatika.	

SEMESTER 8

Kode:16004	TUGAS AKHIR		6 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat merancang, membuat, mengimplementasikan, melakukan analisis dan mendokumentasikan aplikasi sistem control dan atau jaringan komputer.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	1. Kerja Praktek (16001) 2. IPK min 2.00 3. Sudah menempuh mata kuliah minimal 114 Sks.	
Materi	:	1. Merencanaan, mendesain, membangun dan memelihara system kontrol dan komunikasi computer untuk membantu menyelesaikan permasalahan <i>smart house</i> 2. Mengintegrasikan berbagai jenis sistem kontrol dan komunikasi komputer untuk membantu menyelesaikan permasalahan <i>smart house</i> 3. Meneliti berbagai jenis sistem kontrol dan komunikasi komputer untuk membantu menyelesaikan permasalahan <i>smart house</i>	

Kode:11001	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep Tuhan dan manusia bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengertian Agama	

Kode:11001	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM		3 SKS
		2. Hakekat dan tanggungjawab manusia di bumi 3. Hubungan manusia dengan manusia 4. Hubungan manusia dengan alam 5. Kajian isi Al-quran dan Al-Hadist untuk memberikan wawasan pengembangan sains dan teknologi yang akhlakul karimah	
Pustaka	:		
Wajib	:	-	
Anjuran	:	-	

Kode:11002	PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep Tuhan dan manusia bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Faham menggereja dan beriman 2. Gereja sebagai sakraamen keselamatan 3. Peraturan gereja adalah melanjutkan keputusan Kristen 4. Bentuk-bentuk pelayanan Gereja Indonesia 5. Kepemimpinan dalam gereja 6. Pribadi dan swasembada 7. Falsafah hidup pribadi sebagai unsur utama pengabdian kepribadian 8. Keseimbangan dan keutuhan pribadi 9. Membina cita-cita pribadi yang menggereja dan memasyarakat secara bertanggung jawab	
Pustaka	:		
Wajib	:	-	
Anjuran	:	-	

Kode:11003	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep Tuhan dan manusia bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengertian umum tentang agama 2. Macam-macam agama dan kepercayaan di Indonesia 3. Dasar-dasar agama Kristen 4. Pengertian tentang dunia manusia menurut Alkitab	

		5. Tugas dan tanggung jawab manusia mengatur kehidupan bersama 6. Iman dan Ilmu Pengetahuan 7. Iman dan Pengabdian
Pustaka	:	
Wajib	:	-
Anjuran	:	-

Kode:11005	PENDIDIKAN AGAMA HINDU		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep Tuhan dan manusia bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Sejarah Agama Hindu 2. Sumber ajaran agama Hindu 3. Ruang Lingkup agama Hindu 4. Nawa Darsana 5. Tantra Yana 6. Panca Sradha 7. Takwa 8. Catur Marga Yoga 9. Pranata Sosial 10. Rajadharma 11. Yadha dan Samakara 12. Seni Budaya Hindhu	
Pustaka	:		
Wajib	:	-	
Anjuran	:	-	

Kode:11004	PENDIDIKAN AGAMA BUDHA		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa memahami konsep Tuhan dan manusia bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.	
Capaian Pembelajaran	:		
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa yang dimanifestasikan melalui hukum-hukum kenyataan 2. Konsepsi kerukunan hidup umat beragama 3. Tentang proses tercapainya tingkat Bugdhisatya 4. Tentang Budha 5. Proses tercapainya tingkat kesempurnaan Kebudhaan 6. Hukum kenyataan, 7. Penerapan hukum-hukum kenyataan dengan ilmu pengetahuan	

		8. Kebaktian dan upacara
Pustaka	:	
Wajib	:	-
Anjuran	:	-

Kode:XXXXX		KEWIRAUSAHAAN TIK	2 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam enterprenuership dan dapat menyusun rencana bisnis sebagai sarana mempraktekan technoprenuership dalam lingkup teknologi informasi dan komunikasi.	
Capaian Pembelajaran	:	Mampu membuat keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data. [C4, P3] Mampu bekerjasama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam. [A5]	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Wawasan dan Ekosistem Wirausaha TIK 2. Peluang Usaha dan Memulai Bisnis 3. Menilai Kebutuhan, Posisi, dan Pengembangan Usaha 4. Pembiayaan Bisnis dan Pengembangan Produk dan Jasa 5. Konsep Pemasaran 6. Membangun Startup dan Etika Bisnis 7. Technopreneurship dan Inovasi di Era Digital	
Kepustakaan Wajib	:	1. Siregar, Dodi. dkk. (2020). Technopreneurship: Strategi dan Inovasi. Yayasan Kita Menulis. 2. Mujiburrahman. (2019). Technopreneurship Millenial. Lembaga KITA.	
Anjuran	:		

PILIHAN

Kode:XXXXX		BASIS DATA	3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam membangun dan menerapkan basis data sesuai kebutuhan pengguna.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] lingkungan basis data. 2. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] database management system. 3. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] model entity relationship. 4. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] basis data relasional. 5. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] normalisasi. 6. Mampu menentukan [C3] dan melatih [P2] bahasa basis data.	
Prasyarat	:	-	

Kode:XXXXX		BASIS DATA	3 SKS
Materi	:	1. Pengenalan Basis Data 2. Lingkungan Basis Data 3. Database Management System 4. Model Entity Relationship 5. Basis Data Relasional 6. Normalisasi 7. Bahasa Basis Data	
Kepustakaan Wajib	:	1. Negi, Mukesh. (2019). Fundamental of Database Management System: Learn essential concepts of database systems. BPB Publications. 2. Jayanti, Ni KDAJ. Sumiari, Ni K. (2018). Teori Basis Data. Penerbit ANDI: Yogyakarta. 3. Widodo, Agus W. Kurnianingtyas, Diva. (2017). Sistem Basis Data. UB Press: Malang.	
Anjuran	:	1. Subandi. Syahidi, Aulia A. (2017). Basis Data: Teori Dan Praktik Menggunakan Microsoft Office Access. DEEPUBLISH: Yogyakarta.	

Kode:XXXXX		KEAMANAN JARINGAN KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu mendesain arsitektur keamanan jaringan pada skala besar	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mengetahui [C2] tentang keamanan jaringan 2. Mahasiswa mampu mengkonfigurasi [C4] dan menguji [C4] tools yang digunakan pada keamanan jaringan 3. Mahasiswa mampu menganalisis [C4] kasus pada keamanan jaringan	
Prasyarat	:	Jaringan Komputer Lanjut	
Materi	:	1. Cybersecurity and the Security Operations Center 2. Windows Operating System 3. Linux Operating System 4. Network Protocols and Services 5. Network Infrastructure 6. Principal of Network Security 7. Network Attack : A Deep Look 8. Protecting the Network 9. Cryptography 10. Endpoint Security and Analysis 11. Security Monitoring 12. Intrusion Data Analysis 13. Incident Response and Handling	

Kode:XXXXX	KEAMANAN JARINGAN KOMPUTER		3 SKS
Kepustakaan Wajib	:	1. Kizza, J.E., 2014. Computer Network Security and Cyber Ethnics. Inggris : <u>McFarland, Incorporated, Publisher</u> 2. Vladimirov, A. A., Nizulis, G. N., Nizulis, J. N., & Mikhailovsky, A. A. 2006. Hacking Exposed Cisco Networks - Cisco Security Secrets & Solutions. Emeryville: McGrawHill/Osborne. 3. Ariyus, Doni, 2006, Kriptografi dan Keamanan Data dan Komunikasi, Graha Ilmu : Yogyakarta 4. Bosworth, S., Kabay, M. E., & Whyne, E. 2014. Computer Security Handbook Sixth Edition. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. 5. Conklin, A. dkk. 2015, Principles of Computer Security, Fourth Edition. Handbook. MacGraw-Hill Education, 2015	
Anjuran	:	1. Najera, G., & Gutierrez. (2016). Kali Linux Web Penetration Testing Cook Book. Birmingham : Packet Publishing Ltd. 2. Stallings Wiliams. (2006). Cryptography and Network Security Principles and Practices Fourth Edition. Handbook:Pearson Education	

Kode:36705	ELEKTRONIKA ARUS KUAT		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar karakteristik listrik, menghitung empat parameter dalam suatu saluran transmisi sistem tenaga, menganalisis dan mensimulasikan sistem kontrol/kendali listrik 2 fasa maupun 3 fasa melalui program simulator EKTS (Electrical Control Techniques Simulator)	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu memahami [C2] konsep dasar karakteristik listrik (arus, tegangan dan daya listrik). 2. Mampu menghitung [C3] empat parameter (resistansi, induktansi, kapasitansi dan konduktansi) saluran transmisi system tenaga. 3. Mampu merancang [C6], menganalisis [C4] dan mensimulasikan [P5] kontrol motor listrik 2 fasa/3 fasa secara <i>clock wise</i> maupun <i>counter clock wise</i> menggunakan <i>timer</i> dengan sistem <i>counter-up</i> maupun <i>counter-down</i>.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Konsep dasar karakteristik listrik (arus, tegangan dan daya). 2. Gambar dan tanda gambar alat listrik 3. Teknik instalasi listrik 4. Empat parameter pada suatu saluran transmisi sistem tenaga (resistansi, induktansi, kapasitansi dan konduktansi) 5. Sistem proteksi dari ancaman bahaya listrik 6. Mengontrol lampu, relay dan motor listrik secara langsung maupun menggunakan <i>timer</i> di EKTS 7. Mensimulasikan cara kerja <i>lift</i> di EKTS 8. Mensimulasikan sistem <i>traffic light</i> di EKTS	

Kode:36705	ELEKTRONIKA ARUS KUAT		3 SKS
Kepustakaan Wajib	:	1. Simmons, P. 2014. Electrical Grounding and Bonding 4th Edition. Stamford: Cengage Learning 2. Vijayaraghavan, G., Brown, M., Barnes, M. 2014. Practical Grounding, Bonding, Shielding and Surge Protection. Netherlands: Elsevier. 3. Badan Standardisasi Nasional. 2000. Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2000. Standar Nasional Indonesia: SNI 04-0225-2000. 4. Dikmenjur. 2003. Modul Pembelajaran: Instalasi Listrik Dasar. MKH.LI.(1).06 (80 jam). 5. Tim Fakultas Teknik - UNY. 2001. Rangkaian Arus Listrik Bolak-Balik. ELK-DAS.26 (40 jam).	
Anjuran	:	1. He, J., Zeng, R., Zhang, B. 2013. Methodology and Technology for Power System Grounding. Singapore: John Wiley & Sons. 2. O'Riley, R. 2001. Electrical Grounding: Bringing Grounding Back to Earth This sixth edition. Delmar Thomson Learning 3. Scaddan, B. 2003. Instalasi Listrik Rumah Tangga Edisi Kedua Belas (Edisi Alih Bahasa). Jakarta: Erlangga. 4. Tim Fakultas Teknik - UNY. 2001. Rangkaian Arus Listrik Bolak-Balik. ELK-DAS.26 (40 jam). 5. Prih Sumardji, dkk. 2008. Teknik Pemanfaatan Tenaga Listrik (Jilid 1). Dikmenjur. 6. Prih Sumardji, dkk. 2008. Teknik Pemanfaatan Tenaga Listrik (Jilid 2). Dikmenjur.	

Kode:XXXXX	MANAJEMEN PROYEK TIK		3 SKS
Tujuan	:	Memberikan pemahaman tentang bagaimana prinsip dasar pengelolaan sebuah proyek.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu menganalisis [C4], menggunakan [P4], dan membangun [A4] konsep-konsep dasar yang membentuk sebuah proyek. 2. Mampu menghitung [C3], menempatkan [P2], dan menjawab [A2] kinerja suatu proyek. 3. Mampu mendiagramkan [C4], menggunakan [P4], dan menunjukkan [A5] penjadwalan suatu proyek.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Konsep Dasar Manajemen Proyek 2. Siklus Hidup Proyek 3. Aspek Manajemen Proyek 4. Penjadwalan Proyek 5. Kinerja Proyek 6. Praktik Manajemen Proyek	
Kepustakaan Wajib	:	1. Kerzner, Harold. 2003. Project management: a system approach to planning, scheduling, and controlling. 8th Edition. New York, John Wiley.	

Kode:XXXXX	MANAJEMEN PROYEK TIK		3 SKS
		2.	Project Management Institute. 2013. A Guide to the Project Management Body of Knowledge: PMBOK(R) Guide. 5th Edition.
Anjuran	:	1.	Husen, Abrar. 2011. Manajemen Proyek: Perencanaan, Penjadwalan, & Pengendalian Proyek. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi.

Kode:XXXXX	Mobile Programming		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana berbasis pemrograman mobile terutama pemrograman android	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang arsitektur perangkat bergerak 2. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) program komponen layout 3. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) program Komponen dasar penyusun antarmuka (Button, textview dan scroll view) 4. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Activities dan Intent 5. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Input control, Alert dan picture 6. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Layout, View dan resources 7. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture 8. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Database SQLite pada android studio 9. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Menggunakan API luar kedalam aplikasi android 10. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) Programming Android untuk protokol MQTT	
Prasyarat	:		
Materi	:	1. Arsitektur perangkat bergerak (mobile programming) 2. Komponen layaout 3. Komponen dasar penyusun antarmuka (Button, textview dan scroll view) 4. Activities dan Intent 5. Input control, Alert dan picture 6. Layout, View dan resources 7. komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture 8. Database SQLite pada android studio 9. Menggunakan API luar kedalam aplikasi android 10. Programming Android untuk protokol MQTT	
Kepustakaan Wajib	:	1. Mednieks, Z., Dornin, L., Meike, Z.B. (2012): Programming Android. O'Reilly, Sebastopol.	

Kode:XXXXX	Mobile Programming		3 SKS
		2. Knudsen, J. (2015): Beginning J2ME: From Novice to Professional. Apress, New York..	
Anjuran	:	-	

Kode:36708	PENGINDERAAN ELEKTRONIKA		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat mendeskripsikan teknik dasar pengolahan citra digital dan pengenalan pola serta mampu menerapkannya dalam program aplikasi berbasis <i>computer vision</i> dan <i>deep learning</i> .	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu memahami [C2] teori dan konsep dasar <i>mindmap</i> dari bidang <i>computer vision</i>, <i>machine learning</i> dan <i>deep learning</i>. 2. Mampu membuat [P5] penginderaan visual secara <i>computer vision</i>, <i>machine learning</i> dan <i>deep learning</i>.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Elemen-elemen sistem pengolahan citra digital 2. <i>Image sampling</i> dan kuantisasi 3. Transformasi citra 4. Perbaikan mutu citra 5. Ekstraksi ciri citra 6. Segmentasi citra 7. Pengenalan pola bentuk, geometri, tekstur dan warna 8. Pengenalan pemrograman Python 9. <i>Roadmap machine learning</i> dan <i>deep learning</i> 10. Penerapan pengolahan citra dan pengenalan pola di lingkungan <i>deep learning</i>	
Kepustakaa n Wajib	:	1. Rafael C. Gonzales & Richard E. Woods. 2008. Digital Image Processing, Third Edition. Pearson International Edition. 2. William K. Pratt. 2007. Digital Image Processing, Fourth Edition. Wiley. 3. Josh Patterson & Adam Gibson. 2017. Deep Learning: A Practitioner's Approach. O'reilly. 4. Tutorial Point. 2020. Python Pillow: Simply Easy Learning (https://www.tutorialspoint.com/python_pillow/python_pillow_tutorial.pdf) 5. https://l.am.ai/roadmap/#data-science-roadmap	
Anjuran	:	1. Kadir A. & Susanto A. 2013. Pengolahan Citra Teori dan Aplikasi. Jogjakarta: Andi Publisher. 2. Svoboda, T. dan Kybic, J. 2008. Image Processing, Analysis, and Machine Vision A MATLAB Companion. USA: Thomson. 3. Putra, D. 2010. Pengolahan Citra Digital. Yogyakarta: Andi. 4. Purnomo, M.H. dan Muntasa, A. 2010. Konsep Pengolahan Citra Digital dan Ekstraksi Fitur. Yogyakarta: Graha Ilmu.	

Kode:XXXXX	PLC LANJUT		3 SKS
Tujuan	:	Mempersiapkan dan memperlengkapi mahasiswa dalam implementasi komunikasi antar Programmable Logic Controller.	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mampu membangun [C3], mengoperasikan [P3], dan memilih [A2] perangkat I/O yang bersifat Pneumatik dan Elektropneumatik. 2. Mampu membangun [C3], mengoperasikan [P3], dan memilih [A2] solusi multitasking untuk permasalahan kompleks. 3. Mampu membangun [C3], mengoperasikan [P3], dan memilih [A2] metode komunikasi antar PLC melalui perangkat I/O.	
Prasyarat	:	PLC Dasar	
Materi	:	1. Peralatan Pneumatik dan ElektroPneumatik 2. Multitasking 3. Komunikasi	
Kepustakaan Wajib	:	1. Bolton, W. (2015). Programmable Logic Controllers, Sixth Edition. Newnes. 2. Border, Terry R. Cox, Richard A. (2013). Technician's Guide To Programmable Controllers, 6th Edition. Delmar.	
Anjuran	:		

Kode:XXXXX	PROJECT ROBOTIKA		3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu mendesain dan implementasi mobile robot	
Capaian Pembelajaran	:	1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang Robotika 2. Mahasiswa mampu menjelaskan (C1) tentang Mobile Robot 3. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) rangkaian dan program sensor pada mobile robot 4. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) dan membuat (P2) kendali PID untuk motor penggerak mobile robot 5. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) Odometri dan pergerakan mobile robot 6. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) Ackerman steering mobile robot 7. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) Differential steering mobile robot 8. Mahasiswa mampu menerapkan (C3) Omnidirectional mobile robot 9. Mahasiswa Mampu membandingkan [C5], memilih [P2] , dan mengajukan [A2] salah satu dari 3 jenis mobile robot untuk dibuat (P2) menjadi project mobile robot.	
Prasyarat	:	-	
Materi	:	1. Pengantar Robotika 2. Pengantar mobile robot 3. Sensor pada mobile robot 4. Implementasi kendali PID untuk motor penggerak robot 5. Pergerakan mobile robot dan odometri	

Kode:XXXXX	PROJECT ROBOTIKA		3 SKS
		6. Implementasi kendali PID untuk motor penggerak robot 7. Ackerman steering mobile robot 8. Differential steering mobile robot 9. Omnidirectional mobile robot 10. Project mobile robot	
Kepustakaan Wajib	:	1. Mordechai, Mondada F, (20....), Elements of Robotics, Springer	
Anjuran	:	-	