



**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
"Kreativitas Membangkitkan Inovasi"

# **DOKUMEN KURIKULUM 2018**

## **PROGRAM SARJANA (S1)**



**PROGRAM STUDI**  
**TEKNIK INFORMATIKA (S1)**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**2018**



**DAFTAR ISI**

<b>Tim Penyusun Kurikulum 2018 Program Studi Teknik Informatika .....</b>	<b>3</b>
<b>DATA PROGRAM STUDI .....</b>	<b>4</b>
<b>A. LANDASAN HUKUM.....</b>	<b>4</b>
<b>B. VISI DAN MISI .....</b>	<b>5</b>
<b>B.1. Visi dan Misi Universitas Buddhi Dharma .....</b>	<b>5</b>
<b>B.2. Visi dan Misi Fakultas Sains dan Teknologi .....</b>	<b>6</b>
<b>B.3. Visi dan Misi Program Studi Teknik Informatika (S1).....</b>	<b>6</b>
<b>C. STUKTUR KURIKULUM.....</b>	<b>7</b>
<b>C.1. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).....</b>	<b>8</b>
<b>C.2. Profil Lulusan Program Studi Teknik Informatika (S1).....</b>	<b>10</b>
<b>C.3. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) Program Studi.....</b>	<b>11</b>
<b>C.4. Bahan Kajian.....</b>	<b>13</b>
<b>C.5. Pemetaan Capaian Pembelajaran dengan Mata Kuliah terhadap Bahan Kajian .....</b>	<b>23</b>
<b>C.6. Daftar Mata Kuliah .....</b>	<b>31</b>
<b>C.7. Distribusi Mata Kuliah .....</b>	<b>35</b>
<b>C.9. Deskripsi Mata Kuliah.....</b>	<b>40</b>
<b>C.10. Peta Jalan Kurikulum.....</b>	<b>52</b>
<b>C.11. Metode Pembelajaran .....</b>	<b>53</b>
<b>C.12. Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.....</b>	<b>53</b>
<b>C.13. Beban Studi Semester .....</b>	<b>54</b>
<b>C.14. Ijasah.....</b>	<b>55</b>
<b>C.15. Lain – lain.....</b>	<b>55</b>
<b>D. LAMPIRAN SK REKTOR .....</b>	<b>56</b>



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Kompetensi umum cakupan KKNI APTIKOM .....	8
Tabel 2 Capaian Pembelajaran Prodi .....	12
Tabel 3 Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK) V.30 .....	13
Tabel 4 Bidang Kajian / Ranah Topik APTIKOM.....	14
Tabel 5 Capaian Pembelajaran dari Program Studi berdasarkan cakupan KKNI APTIKOM .....	16
Tabel 6 Pengelompokan Bahan Kajian dengan Mata Kuliah Teknik Informatika .....	21
Tabel 7 Pemetaan Capaian Pembelajaran dengan Mata Kuliah terhadap Bahan Kajian .....	23
Tabel 8 Daftar Matakuliah Kurikulum Operasional Program Studi Teknik Informatika (S1).....	31
Tabel 9 Kurikulum Universitas Buddhi Dharma Jenjang Strata satu (S1) .....	34
Tabel 10 Kurikulum Fakultas Sains dan Teknologi Jenjang Strata satu (S1) .....	34
Tabel 11 Distribusi Mata Kuliah.....	35
Tabel 12 Deskripsi Mata Kuliah .....	40
Tabel 13 Bobot Penilaian.....	53
Tabel 14 Indeks Prestasi .....	54
Tabel 15 Indeks Prestasi Semester .....	54



# **UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

**"Kreativitas Membangkitkan Inovasi"**

**Tim Penyusun Kurikulum 2018 Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi - Universitas Buddhi Dharma**

Dewan Penasihat:

- 1. Prof. Harimurti Kridalaksana (Rektor Universitas Buddhi Dharma)**
- 2. Dr.rer.nat. Gregoria Illya, M.Sc. (Dekan Fakultas Sains dan Teknologi)**
- 3. Rudy Arijanto, S.Kom., M.Kom. (Wakil Dekan Fakultas Sains dan Teknologi)**

Ketua:

**Rino, M.Kom. (Ketua Program Studi Teknik Informatika )**

Sekretaris:

**Edy, S.T., M.Kom.**

Anggota:

- 1. Yo Ceng Giap, M.Kom. CPS**
- 2. Susanto Hariyanto, M.Kom.**

Reviewer / Pakar:

**Arief Wibowo, M.Kom.**



**DATA PROGRAM STUDI**

PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
FAKULTAS : SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA  
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)  
SK DIKTI : 60/E/O/2014  
STATUS : TERAKREDITASI C  
SK BAN : 044/SK/BAN-PT/Akred/S/I/2014

**A. LANDASAN HUKUM**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010, Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI);
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000, tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 234/U/2000 tanggal 20 Desember 2000, tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi;
8. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 184/4/2001 tanggal 23 November 2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pasca Sarjana di Perguruan Tinggi;
9. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;



10. Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Nomor: 108/DIKTI/Kep/2001, Tentang ijin Program Studi;
11. Keputusan Badan Akreditasi Nasional Departemen Pendidikan Nasional Nomor : 033/BAN-PT/Ak-X/S1/I/2008, Tentang Status Akreditasi;
12. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Bidang Ilmu Informatika dan Komputer yang dikeluarkan oleh APTIKOM pada tahun 2016.
13. Surat Keputusan Rekor Universitas Buddhi Dharma No: 30BD/SK/UBD/VII/2018, tanggal 3 Juli 2018 tentang pengesahan kurikulum program studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma.

## B. VISI DAN MISI

### B.1. Visi dan Misi Universitas Buddhi Dharma

#### Visi:

Menjadi Perguruan Tinggi Buddhis terkemuka yang menghasilkan lulusan dengan kompetensi tinggi dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni tepat guna serta intelektual yang berkebakjikan.

#### Misi:

Turut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma (pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat) yang berdasarkan nilai-nilai Buddhisme yang universal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

#### Tujuan:

- a. Mengembangkan jiwa welas asih pada seluruh civitas akademika, agar dengan demikian dinamika kampus selalu diwarnai dengan semangat kebajikan;
- b. Menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional serta siap latih sehingga dapat menerapkan, mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, olah raga raga, dan seni;



- c. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, olah raga, dan/atau seni yang tepat guna serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat;
- d. Meningkatkan semangat kerja sama profesionalisme, kapabilitas, akuntabilitas, dalam tata kelola serta kemandirian penyelenggaraan perguruan tinggi.

## **B.2. Visi dan Misi Fakultas Sains dan Teknologi**

### **Visi:**

Menjadi fakultas yang unggul di bidang IPTEK pada tahun 2021 di Tangerang

### **Misi:**

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara terus menerus sesuai kebutuhan masyarakat dan dunia industri.
- b. Menghasilkan sumber daya manusia yang profesional, berkapabilitas, bertanggung jawab, dan mampu bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok.
- c. Menjalankan tridarma perguruan tinggi dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat sesuai kebutuhan masyarakat.

### **Tujuan:**

Meningkatkan peran Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma dalam pemanfaatan IPTEK yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

## **B.3. Visi dan Misi Program Studi Teknik Informatika (S1)**

### **Visi:**

“Menjadi Program Studi yang unggul dan kompetitif dalam bidang Jaringan dan Basis data pada tahun 2020 di Tangerang”

### **Misi:**

- a. Menyelenggarakan pendidikan dengan teknologi dan kurikulum yang mengacu pada kebutuhan dunia kerja
- b. Melaksanakan kegiatan penelitian di bidang Teknik Informatika yang memberikan kontribusi bagi kemajuan Teknologi Informatika.



- c. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat khususnya dalam pemanfaatan Teknologi Informatika dalam rangka mengamalkan ilmu dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

### **Tujuan:**

- a. Menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi secara profesional dalam bidang teknik informatika;
- b. Membentuk pribadi yang bijak, dan memiliki nilai-nilai luhur serta berkualitas dalam bidang teknik informatika;
- c. Membekali lulusan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi informatika secara terus menerus sesuai kebutuhan masyarakat dan dunia industri;
- d. Mampu menjalankan tridarma perguruan tinggi dalam pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dibidang teknik informatika.

### **Sasaran :**

- a. Meningkatkan mutu pendidikan untuk menghasilkan lulusan berdaya saing internasional, bermartabat, berkebijakan dan memiliki integritas (2018-2020);
- b. Meningkatkan kualitas dan produktivitas penelitian (2016-2020);
- c. Meningkatkan pengabdian masyarakat (2018-2020);
- d. Meningkatkan kualitas dan produktivitas sumber daya manusia (2016-2018);
- e. Meningkatkan sumber dan kapasitas pendanaan (2016-2020);
- f. Meningkatkan kapasitas sarana prasarana (2016-2020);
- g. Meningkatkan organisasi dan manajemen (2016-2018);

## **C. STUKTUR KURIKULUM**

Kurikulum Operasional Program Studi Teknik Informatika mengacu pada kurikulum nasional, universitas, fakultas, dan ditambah dengan kurikulum lokal yang memiliki warna sendiri dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan masyarakat. Kurikulum Operasional 2017/2018 memiliki jumlah sks minimal 144 sks, yang dapat ditempuh 8 semester dan maksimal 14 semester. Setiap semesternya mahasiswa dapat mengambil maksimal 24 sks, kecuali untuk semester I Paket 20 sks.





## C.1. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)

Kurikulum Program Studi Teknik Informatika mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Bidang Ilmu Informatika dan Komputer yang dikeluarkan oleh APTIKOM pada tahun 2016. Mengacu kepada Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Perpres RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI, UU PT No.12 Tahun 2012, lulusan program studi rumpun Ilmu Informatika dan Komputer memiliki kompetensi umum terkait sikap dan keterampilan umum sebagai berikut:

*Tabel 1 Kompetensi umum cakupan KKNI APTIKOM*

SIKAP	
<b>S01</b>	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
<b>S02</b>	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
<b>S03</b>	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
<b>S04</b>	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
<b>S05</b>	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
<b>S06</b>	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
<b>S07</b>	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
<b>S08</b>	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<b>S09</b>	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
<b>S10</b>	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.



<b>PENGETAHUAN</b>	
<b>P01</b>	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan metodologi baku dalam membangun perangkat lunak yang berkualitas.
<b>P02</b>	Memiliki pengetahuan sesuai dengan capaian pembelajaran program studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak
<b>P03</b>	Memiliki pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis mobile dan web
<b>P04</b>	Memiliki pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak dalam dunia kerja
<b>KETERAMPILAN UMUM</b>	
<b>KU01</b>	Mampu melakukan definisi kebutuhan pengguna dengan model sistematis sebagai panduan dalam mengembangkan berbagai jenis perangkat lunak. Memiliki kemampuan dalam seluk beluk infra- struktur di satu sisi, dan sistem informasi di sisi lainnya.
<b>KU02</b>	Mempunyai pengetahuan mengenai bagaimana membangun sebuah perangkat lunak sistem (soft- ware system) dan perangkat lunak penunjang (soft- ware tool).
<b>KU03</b>	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
<b>KU04</b>	Memiliki kecakapan hidup level program studi S1
<b>KETERAMPILAN KHUSUS</b>	
<b>KK01</b>	Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada pembuatan perangkat lunak seperti software modeling and analysis, patterns analysis, ethnographic, knowledge elicitation, dengan berbagai bahasa pemrograman untuk berbagai keperluan umum.
<b>KK02</b>	Mampu mendokumentasikan perangkat lunak menggunakan standar dokumen yang berlaku



<b>KK03</b>	Mampu merancang dan mengimplemantasikan aplikasi perangkat lunak berbasis web dan mobile
<b>KK04</b>	Mampu menguji dan menjamin mutu suatu proses perangkat lunak.

### **C.2. Profil Lulusan Program Studi Teknik Informatika (S1)**

Berdasarkan Visi dan Misi Program Studi, lulusan Program Studi Teknik Informatika (S1) ditargetkan dapat menghasilkan lulusan dengan profil sebagai berikut:

1. Profesional yang menguasai pengetahuan tentang basis data
2. Profesional yang berkompeten dalam kemampuan teknis yaitu spesialis jaringan untuk mengakomodir kebutuhan teknologi di masa depan.
3. Memiliki jiwa technopreneurship yang dapat membuka lapangan pekerjaan.

Berikut ini adalah daftar profil lulusan Teknik Informatika (S1) :

#### **1. System Analyst**

Bertanggung jawab atas penelitian, perencanaan, pengkoordinasian, dan pemilihan perangkat lunak dan sistem yang paling sesuai dengan kebutuhan organisasi bisnis atau perusahaan. Program Analyst memegang peranan sangat penting dalam proses pengembangan sistem. Seorang Program Analyst harus memiliki setidaknya empat keahlian yaitu analisis, teknis, manajerial, dan interpersonal

#### **2. System Engineer/Programmer**

bertanggung jawab untuk memberikan bimbingan teknis dan bimbingan kepada tim pengembang perangkat lunak. Judul alternatif mencakup pimpinan pengembangan, pimpinan teknis, pemrogram utama, atau pengembang aplikasi utama.

#### **3. Web Developer/Programmer**

bertanggung jawab untuk memberikan bimbingan teknis dan bimbingan kepada tim pengembangan website. Mencakup pimpinan pengembangan, pimpinan teknis, pemrogram utama, atau pengembang aplikasi utama.



#### **4. Software Enginner**

Software engineer adalah ahli yang bertugas merancang, mengembangkan, mengelola, menguji, hingga mengevaluasi perangkat lunak komputer (software). Menciptakan software atau aplikasi yang bisa diandalkan dan mudah digunakan user.

#### **5. Database Specialist**

Seorang spesialis basis data memiliki tugas untuk merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem basis data. Ini melibatkan pemilihan jenis basis data yang sesuai untuk kebutuhan organisasi, pengorganisasian data, pembuatan tabel, relasi antartabel, dan optimalisasi kinerja basis data. Mereka juga bertanggung jawab untuk memastikan keamanan data, pemulihan bencana, dan penyediaan akses data yang efisien.

#### **6. Network Specialist**

seorang profesional di bidang teknologi informasi yang memiliki keahlian khusus dalam merancang, mengelola, dan memelihara jaringan komputer. Tugas utama seorang network specialist melibatkan pengelolaan infrastruktur jaringan, keamanan, dan kinerja jaringan

#### **7. Technopreneur**

orang yang mengembangkan usaha berbasis teknologi. Istilah technopreneur berasal dari kata "technology" (teknologi) dan "entrepreneur" (pengusaha). Fokus technopreneurship lebih spesifik, yaitu menciptakan bisnis yang mengedepankan integrasi teknologi.

### **C.3. Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) Program Studi**

Capaian pembelajaran Program Studi Teknik Informatika berasal dari profil lulusan dan dibandingkan dengan kriteria standar KKNI.



*Tabel 2 Capaian Pembelajaran Prodi*

<b>Cakupan KKNi</b>	<b>Kode</b>	<b>Capaian Pembelajaran Prodi</b>
<b>Sikap</b>	CPL01	Memiliki sikap bertakwa kepada Tuhan YME dan menjunjung tinggi norma - norma Buddhisme
	CPL02	Memiliki sikap saling menghargai dan menghormati keanekaragaman kebudayaan dan turut serta menjunjung tinggi Pancasila
	CPL03	Memiliki sikap bekerjasama dan kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
<b>Pengetahuan</b>	CPL04	Memiliki pengetahuan terkait metodologi dalam pengembangan perangkat lunak yang berkualitas
	CPL05	Memiliki pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis mobile dan web
	CPL06	Memiliki pengetahuan dalam pengembangan perangkat lunak dalam dunia kerja
<b>Keterampilan Umum</b>	CPL07	Mampu menganalisa dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan perangkat lunak
	CPL08	Mampu membangun sebuah perangkat lunak yang efektif dan efisien
	CPL09	Mampu mengelola manajerial tim dan kerjasama dan berkomunikasi secara baik
<b>Keterampilan Khusus</b>	CPL10	Mampu mengembangkan perangkat lunak dengan berbagai perangkat dan bahasa pemrograman
	CPL11	Mampu mendokumentasikan dan merancang aplikasi perangkat lunak berbasis web dan mobile
	CPL12	Mampu mengimplementasikan dan menguji serta menjamin mutu perangkat lunak secara baik



	CPL13	Mampu menganalisa dan menjaga keamanan perangkat lunak secara baik
--	-------	--

#### C.4. Bahan Kajian

Berdasarkan Computer Science Curricula 2013, bidang kajian (body of knowledge)

Teknik Informatika terdiri dari:

*Tabel 3 Computer Science Curricula 2013*

No	Kode	Bidang Kajian
1	AL	Algorithms and Complexity
2	AR	Architecture and Organization
3	CN	Computational Science
4	DS	Discrete Structures
5	GV	Graphics and Visualization
6	HCI	Human-Computer Interaction
7	IAS	Information Assurance and Security
8	IM	Information Management
9	IS	Intelligent Systems
10	NC	Networking and Communications
11	OS	Operating Systems
12	PBD	Platform-based Development
13	PD	Parallel and Distributed Computing
14	PL	Programming Languages
15	SDF	Software Development Fundamentals
16	SE	Software Engineering
17	SF	Systems Fundamentals
18	SP	Social Issues and Professional Practice

Ada pula bidang kajian yang telah di rumuskan oleh APTIKOM didalam KKNI, yaitu seperti berikut :



Tabel 4 Bidang Kajian / Ranah Topik APTIKOM

No	Ranah Topik	Ranah Keilmuan *)	Mata Kulliah Terkait
1	Pembentukan Karakter	Dasar-dasar Ilmu Komputer, Teknologi Konstruksi, Tools Konstruksi	Agama, Pancasila, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Inggris
2	Matematika dan Teknik	Struktur Diskrit (DS), Ilmu Komputasi (CN),	Kalkulus 1, Kalkulus 2, Matematika Diskrit 1, Matematika Diskrit 2, Analisis Numerik, Aljabar Linear, Statistika dan Probabilitas, Information Theory
3	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas (AL), Bahasa Pemrograman (PL)	Dasar-dasar Pemrograman, Struktur Data dan Algoritma, Desain dan Analisis Algoritma, Pemrograman Deklaratif, Teori Bahasa dan Automata, Sistem Cerdas, Pemrograman Berorientasi Objek,



			Web programming
4	Sistem Cerdas	Sistem Cerdas (IS)	Kecerdasan buatan (AI), Machine Learning, Expert Systems.
5	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak (SE), Manajemen Informasi (IM), Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak (SDF), Interaksi Manusia-Komputer (HCI), Pengembangan Berbasis Platform (PBD)	Basis data, Rekayasa Perangkat Lunak, Interaksi Manusia-Komputer (HCI)
6	Komputer Arsitektur	Arsitektur dan Organisasi Komputer (AR), Sistem Operasi (OS), Dasar-dasar Sistem (SF), Penjaminan dan Keamanan Informasi (IAS), Grafis dan Visualisasi (GV),	Pengantar Sistem Digital, Pengantar Organisasi Komputer Sistem Operasi, Pemrograman Sistem
7	Sistem Terdistribusi	Komputasi Paralel dan Terdistribusi (PD), Jaringan dan Komunikasi (NC)	PDT (Pemrosesan data terdistribusi), Cloud Computing, Mobile Computing
8	Grafik Komputer dan Multimedia	Grafik dan Visualisiasi (GV), Multimedia	Grafik Komputer, Pengolahan Citra, Sistem Multimedia
9	Kecakapan Hidup	Isu Sosial dan Praktik Profesional (SP)	Komputer dan Masyarakat, Kerja





			Praktik/Magang, Skripsi/Tugas Akhir
--	--	--	--

\*) *Bidang Kajian/ Knowledge Area/Body of Knowledge*

Dibawah ini adalah sebuah Capaian Pembelajaran dari Program Studi berdasarkan cakupan KKNi APTIKOM :

*Tabel 5 Capaian Pembelajaran dari Program Studi berdasarkan cakupan KKNi APTIKOM*

<b>NO</b>	<b>Ranah Topik</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>
<b>1</b>	Matematika dan Teknik	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Menguasai konsep-konsep matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika.</li><li>1.2 Menguasai prinsip-prinsip pemodelan matematika, program linear serta metode numerik.</li><li>1.3 Menguasai konsep dan ilmu probabilita dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi.</li><li>1.4 Menguasai konsep dan teori konsep-konsep struktur diskrit, yang meliputi materi dasar matematika yang digunakan untuk memodelkan dan menganalisis sistem komputasi</li></ul>
<b>2</b>	Algoritma dan Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1 Menguasai teori dan konsep yang mendasari ilmu komputer.</li><li>2.2 Memahami konsep-konsep bahasa pemrograman, mengidentifikasi model-model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.</li><li>2.3 Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan.</li></ul>



		<p>2.4 Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.</p> <p>2.5 Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem.</p> <p>2.6 Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas, meliputi konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah.</p> <p>2.7 Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.</p> <p>2.8 Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.</p> <p>2.9 Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.</p> <p>2.10 Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan</p>
--	--	--



		program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra.
3	Sistem Cerdas	<p>3.1 Menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.</p> <p>3.2 Menerapkan pendekatan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi.</p> <p>3.3 Menerapkan penggunaan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.</p> <p>3.4 Evaluasi kinerja dari penerapan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, termasuk dalam pemilihan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya.</p>
4	Rekayasa Perangkat Lunak	<p>4.1 Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan pengetahuan ilmu komputer.</p> <p>4.2 Menulis kode yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.</p> <p>4.3 Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu membuat program untuk meningkatkan efektivitas penggunaan</p>



		<p>komputer untuk memecahkan masalah tertentu.</p> <p>4.4 Merancang dan mengembangkan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra, serta dapat memvisualisasikannya.</p> <p>4.5 Membangun dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area, termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer.</p> <p>4.6 Membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang robotik, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural.</p> <p>4.7 Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan manajemen informasi, termasuk menyusun pemodelan dan abstraksi data serta membangun aplikasi perangkat lunak untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data</p>
5	Komputer Arsitektur	<p>5.1 Menganalisis dan mengembangkan sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif.</p> <p>5.2 Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan arsitektur dan organisasi komputer serta memanfaatkannya untuk menunjang aplikasi komputer.</p> <p>5.3 Menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform</p>



		<p>pada Mobile Computing, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area.</p> <p>5.4 Merancang sistem keamanannya serta melakukan pengelolaan secara kontinu terhadap proteksi profil yang ada.</p> <p>5.5 Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer.</p>
6	Sistem Terdistribusi	<p>6.1 Merancang sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.</p> <p>6.2 Memahami prinsip dasar sistem jaringan komputer.</p> <p>6.3 Menerapkan algoritma paralel yang dapat memanfaatkan sumberdaya komputasi yang tersedia dengan efisien.</p> <p>6.4 Mengembangkan aplikasi sederhana berbasis jaringan.</p>
7	Grafik Komputer dan Multimedia	<p>7.1 Menguasai konsep pemodelan, rendering, animasi, visualisasi grafik komputer dan multimedia.</p> <p>7.2 Menjelaskan tentang grafik primitif, ruang geometri grafik dan komponen multimedia.</p> <p>7.3 Membuat dan mengembangkan aplikasi grafik, visualisasi grafik dan multimedia.</p>
8	Kecakapan Hidup	<p>8.1 Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.</p> <p>8.2 Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan</p>



		<p>yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.</p> <p>8.3 Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.</p> <p>8.4 Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning).</p> <p>8.5 Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.</p> <p>8.6 Bekerja sama dengan individu yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam.</p> <p>8.7 Mencari, merunut, menyarikan informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis.</p> <p>8.8 Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi</p>
--	--	--

Lalu berikut ini adalah pengelompokan Bahan Kajian dengan Mata Kuliah Teknik Informatika :

*Tabel 6 Pengelompokan Bahan Kajian dengan Mata Kuliah Teknik Informatika*

<b>Kode</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>Matakuliah Teknik Informatika</b>	<b>SKS</b>
<b>T1</b>	<b>Pembentukan Karakter</b>	Agama	3
		Pancasila dan Kewarganegaraan	3
		Character Building	3
		Etika Dasar	2
		Bahasa Indonesia	3
		Bahasa Inggris 1	2
		Bahasa Inggris 2	2



<b>T2</b>	<b>Matematika dan Teknik</b>	Kalkulus 1	3
		Statistik dan Probabilitas 1	2
		Kalkulus 2	3
		Statistika dan Probabilitas 2	2
		Aljabar Linier	2
		Matematika Diskrit	3
		Metode Numerik	2
<b>T3</b>	<b>Algoritma dan Pemrograman</b>	Algoritma Pemrograman	4
		Struktur Data	4
		Pemrograman 1	4
		Pemrograman 2	4
		Web Design	4
		Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3
		Data Center Management	3
<b>T4</b>	<b>Sistem Cerdas</b>	Kecerdasan Buatan	3
<b>T5</b>	<b>Rekayasa Perangkat Lunak</b>	Sistem Basis Data	2
		Sistem Basis Data 2	4
		Sistem Basis Data 3	4
		Data Mining	4
		Business Intelligent	3
		Datawarehouse	3
		Big Data & Data Analytics	3
		Rekayasa Perangkat Lunak	3
		Interaksi Manusia & Komputer	2
<b>T6</b>	<b>Komputer Arsitektur</b>	Sistem Operasi	3
		Network Essential	2
		Introduction to Cyber Security	4
		Network Fundamental	4
		Connecting Network	3
		Routing & Switching	4
		Cyber Security Essential	3



		Network Engineering	3
		Troubleshooting	4
		Internet Of Things	2
		Pengantar Teknologi Informasi	2
<b>T7</b>	<b>Sistem Terdistribusi</b>	Cloud Computing	4
		Mobile Programming	4
		Game Programming	2
		Computer Vision	2
		Sistem Otomasi	2
<b>T8</b>	<b>Grafik Komputer dan Multimedia</b>	Grafika Komputer	3
		Image Processing	2
<b>T9</b>	<b>Kecakapan Hidup</b>	Riset Teknologi Informasi	2
		Proyek Minor	2
		Skripsi	6

### **C.5. Pemetaan Capaian Pembelajaran dengan Mata Kuliah terhadap Bahan Kajian**

Setelah pengelompokan Capaian Pembelajaran Prodi dengan Capaian KKNI, dan pengelompokan mata kuliah dengan Bahan Kajian, maka dilakukan pemetaan Capaian Pembelajaran dengan Mata kuliah terhadap Bahan Kajian, sebagai berikut :

*Tabel 7 Pemetaan Capaian Pembelajaran dengan Mata Kuliah terhadap Bahan Kajian*

<b>Bahan Kajian</b>	<b>Matakuliah Teknik Informatika</b>	<b>CPL</b>
<b>T1</b>	Agama	CPL03
		CPL04
		CPL05
		CPL07
		CPL10
		CPL11





Pancasila dan Kewarganegaraan	CPL03 CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL08 CPL10 CPL11
Character Building	CPL03 CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL08 CPL10 CPL11
Etika Dasar	CPL03 CPL04 CPL07 CPL10 CPL11
Bahasa Indonesia	CPL03 CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL08 CPL10 CPL11



	Bahasa Inggris 1	CPL03 CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL08 CPL10 CPL11
	Bahasa Inggris 2	CPL03 CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
<b>T2</b>	Aljabar Linier	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
	Kalkulus 1	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
	Kalkulus 2	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
	Matematika Diskrit	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12



	Metode Numerik	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
	Statistik dan Probabilitas 1	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
	Statistika dan Probabilitas 2	CPL03 CPL04 CPL07 CPL12
<b>T3</b>	Algoritma Pemrograman	CPL01 CPL02 CPL03
	Struktur Data	CPL01 CPL02 CPL03 CPL07 CPL09
	Pemrograman 1	CPL01 CPL02 CPL03 CPL07 CPL09
	Pemrograman 2	CPL01 CPL02 CPL03 CPL07 CPL09



	Web Design	CPL01 CPL02 CPL03 CPL07 CPL09
	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	CPL01 CPL02 CPL03
	Data Center Management	CPL03 CPL05 CPL06 CPL07 CPL09 CPL10 CPL11
<b>T4</b>	Kecerdasan Buatan	CPL03 CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
<b>T5</b>	Sistem Basis Data	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
	Sistem Basis Data 2	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11



Sistem Basis Data 3	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
Data Mining	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
Business Intelligent	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
Datawarehouse	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
Big Data & Data Analytics	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11
Rekayasa Perangkat Lunak	CPL04 CPL06 CPL07 CPL09 CPL11



	Interaksi Manusia & Komputer	CPL04 CPL05 CPL06 CPL07 CPL09
<b>T6</b>	Sistem Operasi	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Network Essential	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Introduction to Cyber Security	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Network Fundamental	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Connecting Network	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Routing & Switching	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Cyber Security Essential	CPL03 CPL06



		CPL07 CPL11
	Network Engineering	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Troubleshooting	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
	Pengantar Teknologi Informasi	CPL03 CPL06 CPL07 CPL11
<b>T7</b>	Cloud Computing	CPL03 CPL04 CPL05
	Mobile Programming	CPL03 CPL04 CPL05
	Game Programming	CPL03 CPL04 CPL05
	Computer Vision	CPL03 CPL04 CPL05
	Sistem Otomasi	CPL03 CPL04 CPL05



<b>T8</b>	Grafika Komputer	CPL05
		CPL06
		CPL07
		CPL09
		CPL11
<b>T9</b>	Riset Teknologi Informasi	CPL03
	Proyek Minor	CPL04
		CPL05
		CPL06
	Skripsi	CPL09
CPL11		
CPL12		

#### C.6. Daftar Mata Kuliah

Daftar matakuliah kurikulum operasional terdiri dari kelompok MPK, MKK, MKB, MPB, dan MBB. Matakuliah untuk setiap bidang ilmu dengan jumlah beban studi (sks) yang harus diambil minimal 144 sks.

*Tabel 8 Daftar Matakuliah Kurikulum Operasional Program Studi Teknik Informatika (SI)*

Kelompok Mata Kuliah	No	Kode	Mata Kuliah	Beban Studi
MPK	1	S2D1I2	Kecakapan Antar Personil	2
	2	D2D1C3	Character Building	3
	<b>Sub Total Sks</b>			<b>5</b>
MKK	1	S2D1C3	Kalkulus 1	3
	2	S2D1E2	Statistik dan Probabilitas 1	2
	3	S2D2B3	Kalkulus 2	3





	4	S2D2D2	Statistika dan Probabilitas 2	2
	5	S2D1G2	Aljabar Linier	2
	6	S2D1H3	Matematika Diskrit	3
	7	IFD682	IT for Bisnis	2
	8	S2D2E2	Metode Numerik	2
	<b>Sub Total Sks</b>			<b>19</b>
MKB	1	S2D1F4	Algoritma dan Pemrograman + Lab	4
	2	IFD3B4	Pemrograman 1	4
	3	IFD4B4	Pemrograman 2	4
	4	IFD4E4	Sistem Basis Data 3	4
	5	IFD4F4	Network Fundamental	4
	6	IFD5D4	Web Design	4
	7	IFD5E3	Business Intelligent	3
	8	IFD5F4	Routing & Switching	4
	9	IFD5G3	Cyber Security Essential	3
	10	IFD6A4	Mobile Programming	4
	11	IFD6C4	Cloud Computing	4
	12	S2D2F2	Technopreneurship	2
	13	IFD6D4	Data Mining	4
	14	IFD6E4	Scalling Network	4
	15	IFD7B2	Hukum Teknologi Informasi	2
	16	IFD7D2	Proyek Minor	2
	17	IFD7E3	Datawarehouse	3
	18	IFD7F3	Big Data & Data Analytics	3
	19	IFD7G3	Connecting Network	3
	20	IFD7H3	Network Engineering	3
	21	IFD8A6	Skripsi	6
	<b>Sub Total Sks</b>			<b>74</b>
MPB	1	S2D1A2	Pengantar Teknologi Informasi	2



	2	IFD3A2	Network Essential	2
	3	IFD1A1	Orientasi Program Studi	1
	4	IFD3D3	Knowledge Management	3
	5	IFD2B4	Struktur Data	4
	6	IFD5B3	Rekayasa Perangkat Lunak	3
	7	IFD5C4	Troubleshooting	4
	8	IFD7A3	Data Center Management	3
	9	IFD3E2	Interaksi Manusia dan Komputer	2
	10	IFD7C3	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3
	11	IFD4C3	Grafika Komputer	3
	12	IFD4A3	Kecerdasan Buatan	3
	13	IFD4D4	Introduction to Cyber Security	4
	<b>Sub Total Sks</b>			<b>37</b>
MBB	1	D2D1B2	Etika Dasar	3
	2	D2D2A3	Agama	3
	3	D2D2B3	Pancasila & Kewarganegaraan	3
	<b>Sub Total Sks</b>			<b>9</b>

Keterangan:

- MPK** = Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian  
**MKK** = Mata Kuliah Keahlian dan Keterampilan  
**MKB** = Mata Kuliah Keahlian Berkarya  
**MPB** = Mata Kuliah Perilaku Berkarya  
**MBB** = Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat



Tabel 9 Kurikulum Universitas Buddhi Dharma Jenjang Strata satu (S1)

No	Kode	Mata Kuliah	Beban Studi (sks)
1	D2D1A3	Bahasa Indonesia	3
2	D2D1B2	Etika Dasar	2
3	D2D2A3	Agama	3
4	D2D2B3	Pancasila & Kewarganegaraan	3
5	D2D1C3	Character Building	3
<b>Total</b>			<b>11</b>

Tabel 10 Kurikulum Fakultas Sains dan Teknologi Jenjang Strata satu (S1)

No	Kode	Mata Kuliah	Beban Studi (sks)
1	S2D1A2	Pengantar Teknologi Informasi	2
2	S2D1C3	Kalkulus 1	3
3	S2D1E2	Statistik dan Probabilitas 1	2
4	S2D1F4	Algoritma dan Pemrograman	4
5	S2D2B3	Kalkulus 2	3
6	S2D2D2	Statistika dan Probabilitas 2	2
7	S2D1B2	Bahasa Inggris 1	2
8	S2D1G2	Aljabar Linier	2
9	S2D1H3	Matematika Diskrit	3
10	S2D2A2	Bahasa Inggris 2	2
11	S2D2E2	Metode Numerik	2
12	S2D1I2	Kecakapan Antar Personil	2
13	S2D2F2	Technopreneurship	2
14	S2D2G2	Riset Teknologi Informasi	2
<b>Total</b>			<b>33</b>



## C.7. Distribusi Mata Kuliah

Distribusi dan prasyarat matakuliah per semester diatur sesuai dengan ketentuan program studi Teknik Informatika dengan beban studi antara 20-24 sks, mahasiswa dapat mengambil sesuai dengan perolehan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Prasyarat merupakan ketentuan untuk mengambil matakuliah pada semester berikutnya dengan ketentuan mahasiswa pernah mengikuti atau mengambil matakuliah prasyarat minimal nilai D. Prasyarat untuk mengambil matakuliah kerja praktik mahasiswa telah memperoleh 100 sks, sedangkan untuk matakuliah skripsi mahasiswa telah memperoleh 130 sks dengan IPK minimal 2,5

*Tabel 11 Distribusi Mata Kuliah*

Semester : 1				
<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	D2D1A3	MKU/MK DU	Bahasa Indonesia	3
2.	D2D1B2	MBB	Etika Dasar	2
3.	S2D1A2	MKDK	Pengantar Teknologi Informasi	2
4.	S2D1C3	MKK	Kalkulus 1	3
5.	S2D1E2	MKK	Statistik dan Probabilitas 1	2
6.	S2D1F4	MKB	Algoritma dan Pemrograman	4
7.	D2D1C3	MKDK	Character Building	3
8.	IFD1A1	MKDK	Orientasi Program Studi	1
				<b>Jumlah SKS: 20</b>
Semester : 2				
<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>



1.	D6D2A3	MBB	Agama	3
2.	D6D2B3	MBB	Pancasila & Kewarganegaraan	3
3.	S6D2B3	MKK	Kalkulus 2	3
4.	S6D2D2	MKK	Statistika dan Probabilitas 2	2
5.	IFD2B4	MKB	Struktur Data	4
6.	IFD2C2	MKDK	Sistem Basis Data 1	2
7.	IFD2A3	MKB	Sistem Operasi	3
<b>Jumlah SKS: 20</b>				
Semester : 3				
<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD3A2	MKK	Network Essential	2
2.	IFD3B4	MKK	Pemrograman 1	4
3.	IFD3C4	MKK	Sistem Basis Data 2	4
4.	IFD3D3	MKK	Knowledge Management	3
5.	IFD3E2	MKDK	Interaksi Manusia & Komputer	2
6.	S2D1G2	MKU/MK DU	Aljabar Linier	2
7.	S2D1H3	MKU/MK DU	Matematika Diskrit	3
<b>Jumlah SKS: 20</b>				
Semester : 4				
<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD4A3	MKB	Kecerdasan Buatan	3



2.	IFD4B4	MKK	Pemrograman 2	4
3.	IFD4C3	MKB	Grafika Komputer	3
4.	IFD4D4	MKK	Introduction to Cyber Security	4
5.	S2D2E2	MKU/MK DU	Metode Numerik	2
6.	IFD4E4	MKK	Sistem Basis Data 3	4
7.	IFD4F4	MKK	Network Fundamental	4

**Jumlah SKS: 24**

Semester : 5

<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD5A2	MKB	Sistem Otomasi	2
2.	IFD5B3	MKDK	Rekayasa Perangkat Lunak	3
3.	IFD5C4	MKDK	Troubleshooting	4
4.	S2D1B2	MKDK	Bahasa Inggris 1	2
5.	S2D1I2	MPK	Kecakapan Antarpersonil	2
6.	IFD5D4	MKK	Web Design	4
7.	IFD5E3	MKK	Business Intelligent	3
8.	IFD5F4	MKK	Routing & Switching	4
9.	IFD5G3	MKK	Cyber Security Essential	3

**Jumlah SKS: 27**

Semester : 6

<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD682	MKB	IT For Business	2
2.	IFD6A4	MKB	Mobile Programming	4



3.	IFD6C4	MKDK	Cloud Computing	4
4.	S2D2A2	MKDK	Bahasa Inggris 2	2
5.	S2D2F2	MKB	Technopreneurship	2
6.	S2D2G2	MPB	Riset Teknologi Informasi	2
7.	IFD6D4	MKK	Data Mining	4
8.	IFD6E4	MKK	Scalling Network	4

**Jumlah SKS: 24**

Semester : 7

<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD7A3	MKDK	Data Center Management	3
2.	IFD7B2	MPB	Hukum Teknologi Informasi	2
3.	IFD7C3	MPB	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3
4.	IFD7D2	MKB	Proyek Minor	2
5.	IFD7E3	MKK	Datawarehouse	3
6.	IFD7F3	MKK	Big Data & Data Analytics	3
7.	IFD7G3	MKK	Connecting Network	3
8.	IFD7H3	MKK	Network Engineering	3

**Jumlah SKS: 22**

Semester : 8

<i>No.</i>	<i>Kode MK</i>	<i>Jenis MK</i>	<i>Nama Matakuliah</i>	<i>SKS</i>
1.	IFD8A6	MKK	Skripsi	6
2.	IFD8B2	MKDK	Internet of Things	2
3.	IFD8C2	MKDK	Game Programming	2
4.	IFD8D2	MKDK	Computer Vision	2



# UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

"Kreativitas Membangkitkan Inovasi"

5.	IFD8E2	MKDK	Image Processing	2
				<b>Jumlah SKS: 14</b>





### C.9. Deskripsi Mata Kuliah

Berikut ini adalah deskripsi Mata Kuliah

*Tabel 12 Deskripsi Mata Kuliah*

<b>KodeMK</b>	<b>MK</b>	<b>SKS</b>	<b>Deskripsi MK</b>
<b>D2D2A3</b>	Agama	3	Mata kuliah ini membahas Agama dari perspektif fenomenologis yang ingin melihat agama dari gejala-gejala yang tampak (visible), yang dilihat (perceptible) dan yang dirasakan (sensible).
<b>S2D1F4</b>	Algoritma dan Pemrograman	4	Mata Kuliah ini mempelajari dasar-dasar algoritma pemrograman serta penerapannya ke bahasa pemrograman java.
<b>S2D1G2</b>	Aljabar Linier	2	Mata kuliah ini membahas latar belakang, teori-teori, prinsip-prinsip, dan kajian studi kasus untuk pengujian dan penjaminan mutu perangkat lunak. Termasuk pokok bahasan di dalamnya adalah kehandalan dan mutu perangkat lunak, model kematangan proses, dan berbagai tipe pengujian, seperti: unit, aliran kendali, aliran data, domain, sistem, fungsional, dan penerimaan. Mata kuliah ini merupakan lanjutan dari mata kuliah rekayasa perangkat lunak.
<b>D2D1A3</b>	Bahasa Indonesia	3	Mata kuliah Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam kemampuan



			memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi tulis ilmiah.
<b>S2D1B2</b>	Bahasa Inggris 1	2	Bahasa Inggris 1 dikembangkan baik tata bahasa Inggris dan pemahaman komputer, yang merupakan elemen kunci penting untuk mencapai keberhasilan mereka.
<b>S2D2A2</b>	Bahasa Inggris 2	2	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa bertaqwa kepada Tuhan YME dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan</li><li>2. Mahasiswa mampu menguasai, menjelaskan tentang percakapan, bacaan dan mendengarkan dalam Bahasa Inggris tentang masalah-masalah iptek dalam tingkat dasar dan menengah</li></ol>
<b>IFD5E3</b>	Business Intelligent	3	Mata Kuliah ini mempelajari tentang deskriptif, prediktif dan perspektif analisis untuk mendukung pengambilan keputusan
<b>IFD7F3</b>	Big Data & Data Analytics	3	Pada mata kuliah Pengenalan Big Data dipelajari konsep pengolahan dan pengenalan teknik data analytic untuk pengambilan pendukung keputusan. Pengolahan Big Data tidak bisa menggunakan cara pengolahan database biasa yaitu SQL namun menggunakan menggunakan metode No SQL dengan framework dan arsitektur yang berbeda seperti seperti Hadoop, Map Reduce dan Data Lake. Dalam matakuliah ini juga diperkenalkan



			beberapa algoritma untuk data analytic. Selain konsep keilmuan secara teoritis, mahasiswa juga dilatih dalam bentuk praktik menggunakan cloud server untuk mengenal lingkungan teknologi Big Data, seperti instalasi Framework Hadoop, Crawling data dan menjalankan algoritma untuk data analytic.
<b>D2D1C3</b>	Character Building	3	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang menjelaskan tentang pengembangan karakter dari individu mahasiswa, yang berisi berbagai macam pengenalan karakter, mengenali karakter diri sendiri serta memahami karakter orang lain.
<b>IFD6C4</b>	Cloud Computing	4	Dapat memahami konsep dasar arsitektur dari komputasi awan, meliputi struktur, arsitektur serta implementasi dari komputasi awan, kelebihan dan kelemahannya.
<b>IFD8D2</b>	Computer Vision	2	Mata kuliah ini secara umum berisi materi mengenai : pengenalan umum sistem Computer Vision, elemen-elemen penyusunnya, teknik desain Sistem Computer Vision dan metode pengontrolan sensor visual melalui jaringan internet. Dalam kuliah ini juga diberi contoh implementasi kendali peralatan penunjang Computer Vision.



<b>IFD7G3</b>	Connecting Network	3	Mahasiswa memahami mengenai konsep dan teori dasar dari mata kuliah ini, mengerti komponen-komponen yang terdapat didalam seperti WAN Technologies Overview, PPP operation, remote acces connection, standard ACL, extended IPV4, dan lain-lain.
<b>IFD5G3</b>	Cyber Security Essential	3	Pengetahuan tentang konsep keamanan komputer dan teknik keamanan sistem komputer.
<b>IFD6D4</b>	Data Mining	4	Mata Kuliah ini mempelajari tentang Dasar-Dasar Data Mining, Persiapan Data, dan Algoritma Data Mining
<b>IFD7E3</b>	Datawarehouse	3	matakuliah ini mampu mempelajari konsep dasar datawarehouse, merancang, menganalisa kebutuhan serta membuat datawarehouse sesuai kebutuhan.
<b>IFD7A3</b>	Data Center Management	3	Manajemen pusat data adalah kumpulan tugas yang dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab untuk mengelola operasi pusat data yang sedang berlangsung yang termasuk manajemen layanan Bisnis dan perencanaan untuk masa depan sehingga dengan adanya mata kuliah ini di harapkan mahasiswa dapat memahami konsep dasar, infrastruktur serta daur hidup pada data center.



<b>D2D1B2</b>	Etika Dasar	2	Mata kuliah ini membahas tentang etika dasar manusia termasuk di dalamnya determinasi kesadaran manusia dan hakekatnya, agama dan kultur, moralisme, proses alamiah, model etika dan pendekatannya, statistic yang diterapkan dalam kehidupan manusia.
<b>IFD4C3</b>	Grafika Komputer	3	Penerapan pemahaman terhadap grafika komputer kepada mahasiswa tentang teknik-teknik dasar manipulasi objek pada perangkat layar.
<b>IFD8C2</b>	Game Programming	2	Mengenalkan dasar dari pemrograman <i>games</i> baik dari sisi animasi, arsitektur serta desain.
<b>IFD7B2</b>	Hukum Teknologi Informasi	2	Mata kuliah ini membahas tentang hukum terhadap penggunaan akses teknologi untuk mencari, menerima, mengirim informasi
<b>IFD3E2</b>	Interaksi Manusia dan Komputer	2	Mata kuliah ini membahas ilmu disiplin, implementasi, evaluasi terhadap user interface software terhadap komputer
<b>IFD8B2</b>	Internet of Things	2	Mata kuliah ini membahas tentang Sejarah, Arsitektur IoT, Resource Management, IoT Data Management and Analytics, Communication Protocols, Internet of Things Application, Security, Identity Management and Authentication, Privacy, Standardization and Regulatory Limitations
<b>IFD8E2</b>	Image Processing	2	Dapat memahami tren teknologi mobile dan web, meliputi fungsi, tahapan-tahapan dan mekanisme kerjanya



<b>IFD4D4</b>	Introduction to Cyber Security	4	Mata kuliah ini akan membahas pengenalan terhadap keamanan cyber yang meliputi pengenalan keamanan cyber, teknik serangan, keamanan data, keamanan web, keamanan basis data, keamanan email, keamanan wireless, biometric dan cybercrime
<b>IFD682</b>	IT For Business	2	Mata kuliah ini akan membahas hal-hal terkait dengan pemanfaatan Teknologi informasi dalam menerapkan E-Business bagi perusahaan
<b>S2D1C3</b>	Kalkulus 1	3	Mata Kuliah ini membahas tentang Sistem bilangan, Pertaksamaan, Fungsi, Limit, Turunan, dan Antiturunan
<b>S2D2B3</b>	Kalkulus 2	3	Cabang Ilmu matematika yang mempelajari konsep dasar integral, teknik integral dan aplikasi integral
<b>IFD3D3</b>	Knowledge Management	3	Mempelajari tentang bagaimana konsep Manajemen Pengetahuan (Knowledge Management) dalam penerapannya pada lingkup individu dan organisasi/perusahaan. Yang dibagi kedalam 3 bagian besar yaitu: Bagian 1. Principles of Knowledge Management, Bagian 2. Knowledge Management Technologies and Systems dan Bagian 3. Management and The Future of Knowledge Management.



<b>S2D1I2</b>	Kecakapan Antar Personil	2	Merupakan matakuliah yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan softskill, ketrampilan untuk mengenali & merespon secara layak: perasaan, sikap dan perilaku, motivasi serta keinginan orang lain dan diri sendiri, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari - hari
<b>IFD4A3</b>	Kecerdasan Buatan	3	Mata kuliah ini mempelajari konsep-konsep dasar kecerdasan buatan , dan bagaimana cara menggunakan metode-metode nya agar dapat diimplementasikan langsung.
<b>IFD7C3</b>	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	Memberikan pemahaman pada mahasiswa tentang bagaimana prinsip dasar pengelolaan sebuah proyek perangkat lunak, dan suatu proyek dapat dikatakan berhasil/sukses. Pengalaman proyek akan diberikan dalam bentuk pengenalan praktek manajemen proyek berbasis komputer.
<b>S2D1H3</b>	Matematika Diskrit	3	Cabang ilmu matematika yang membahas segala sesuatu yang bersifat diskrit.
<b>S2D2E2</b>	Metode Numerik	2	Mata kuliah membahas tentang berbagai metode penyelesaian persamaan linear dan persamaan non-linear berbasis metode numerik
<b>IFD6A4</b>	Mobile Programming	4	Dapat memahami dan membangun aplikasi mobile dengan efektif dan efisien.



<b>IFD3A2</b>	Network Essential	2	Mata kuliah ini akan membahas tentang memahami cara kerja jaringan, jaringan dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi jaringan, network addressing, konfigurasi jaringan menggunakan cisco packet tracer, penyedia jaringan, jaringan komputer di rumah, network security, konfigurasi perangkat cisco.
<b>IFD4F4</b>	Network Fundamental	4	Penerapan pemahaman IP Address dan Konsep Subnetting pada mahasiswa dalam membangun jaringan komputer.
<b>IFD7H3</b>	Network Engineering	3	Penerapan pemahaman Routing & Switching kepada mahasiswa tentang jenis-jenis Dynamic Routing
<b>IFD1A1</b>	Orientasi Program Studi	1	Menjelaskan tentang alur dan panduan bagi mahasiswa selama berkuliah di prodi TI dan juga menjelaskan definisi, visi misi dan tujuan prodi TI.
<b>D2D2B3</b>	Pancasila & Kewarganegaraan	3	Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan ilmu pengetahuan tentang pendidikan kebangsaan, demokrasi, hukum, multikultural dan kewarganegaraan untuk mendukung terwujudnya kaum intelektual yang sadar akan hak dan kewajiban, cerdas, terampil dan berkarakter sehingga dapat diandalkan untuk membangun bangsa dan negara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 sesuai bidang keilmuan dan profesinya.





<b>IFD7D2</b>	Proyek Minor	2	Mata kuliah Proyek Minor berbeda dengan mata kuliah lain; pada kuliah ini sebagian besar materi didapat mahasiswa di luar kelas, yaitu melalui studi literatur, pengujian, maupun dosen pembimbing. Sebagai salah satu syarat untuk mengambil matakuliah skripsi
<b>IFD3B4</b>	Pemrograman 1	4	Mata kuliah ini mempelajari konsep-konsep dasar pada object oriented programming (OOP), seperti class object, encapsulation, inheritance, polymorphism, interface, abstract class.
<b>IFD4B4</b>	Pemrograman 2	4	Mata kuliah lanjutan dari pemrograman 1 yang lebih <i>advanced</i> yang bahas mengenai pembuatan aplikasi pemrograman berbasis objek dengan lebih kompleks dan pemberian tugas berupa project aplikasi yang lebih kompleks.
<b>S2D1A2</b>	Pengantar Teknologi Informasi	2	Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan tentang komputer digital dan TIK dan dapat menggunakan alat-bantu (aplikasi) komputer dan TIK dalam mengelola data/informasi.
<b>IFD5F4</b>	Routing & Switching	4	Mata kuliah ini akan membahas tentang pengenalan cisco packet tracer, IP address dan Subnetting, telnet, routing, access control lis dan network address translation



<b>IFD5B3</b>	Rekayasa Perangkat Lunak	3	Mata Kuliah ini membahas tentang konsep dasar pengembangan system (software engineering), siklus hidup pengembangan sistem (System Development Life Cycle) yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, analisis (keseluruhan), desain sistem, dan implementasi serta memahami teknik perancangan sistem dengan menerapkan bagian-bagian dari System Development Life Cycle (SDLC dan SWDLC)
<b>S2D2G2</b>	Riset Teknologi Informasi	2	Mata kuliah ini berisi konsep dasar penelitian, peranan dan jenis penelitian, metode penelitian dan desain penelitian, studi kepustakaan dan perumusan masalah, pemilihan & pengukuran variabel, perumusan dan pengujian hipotesis, pengumpulan data, desain penelitian
<b>IFD5A2</b>	Sistem Otomasi	2	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang sistem yang otomatis dan dasar-dasar merancang perangkat otomatis seperti perangkat mesin dan sistem control untuk menunjang atau memudahkan sebuah proses agar dapat memberikan hasil yang lebih cepat atau lebih baik secara kualitas.
<b>IFD6E4</b>	Scalling Network	4	Penerapan pemahaman Routing & Switching kepada mahasiswa tentang jenis-jenis Dynamic Routing.



<b>IFD2A3</b>	Sistem Operasi	3	Mata kuliah ini mempelajari konsep-konsep dasar Sistem operasi. Metode dan solusi untuk mengatasi masalah pada suatu system operasi.
<b>IFD8A6</b>	Skripsi	6	berisi <b>materi</b> bagaimana mahasiswa mengetahui suatu kegiatan disebut sebagai suatu kegiatan ilmiah (riset/penelitian), selanjutnya mampu menuangkan ide dalam suatu kerangka penelitian, dan mampu membuat proposal Tugas Akhir yang baik dan benar.
<b>S2D1E2</b>	Statistik dan Probabilitas 1	2	Statistik merupakan metode untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan intepretasi data. Statistik Probabilitas I membahas tentang distribusi frekuensi, cara membuat distribusi frekuensi dari data mentah dan menyajikan dalam bentuk grafik. Sta
<b>S2D2D2</b>	Statistika dan Probabilitas 2	2	Mata kuliah ini membahas analisis pengolahan data sebagai alat bantu pengambilan keputusan
<b>IFD2B4</b>	Struktur Data	2	Mata kuliah Struktur Data ini memberikan pemahaman dan penguasaan kepada mahasiswa mengenai penyusunan data pada memori komputer atau pada media penyimpan.
<b>IFD2C2</b>	Sistem Basis Data 1	2	Dapat memahami konsep dasar sistem basis data, meliputi fungsi, komponen, tahapan-tahapan dan mekanisme kerjanya, serta cara perancangan basis data



<b>IFD3C4</b>	Sistem Basis Data 2	4	Lanjutan dari sistem basis data 1 ke yang lebih advanced serta implementasi langsung pada sebuah <i>website</i> atau aplikasi baik itu <i>desktop</i> ataupun <i>mobile</i> .
<b>IFD4E4</b>	Sistem Basis Data 3	4	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang konsep PivotTable dan pemrograman VBA, dan diharapkan mahasiswa dapat mengimplementasikan PivotTable dan pemrograman VBA dalam bidang pekerjaan ataupun dunia bisnis lainnya.
<b>S2D2F2</b>	Technopreneurship	2	Matakuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang usaha berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut
<b>IFD5C4</b>	Troubleshooting	4	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang bagaimana melakukan troubleshooting komputer seperti pengenalan perangkat pada sebuah komputer dan cara memperbaiki jika terjadi kerusakan pada komputer tersebut, dan juga mengajarkan bagaimana troubleshooting jaringan komputer baik jaringan lokal atau koneksi internet.
<b>IFD5D4</b>	Web Design	4	Penerapan pemahaman terhadap tata cara membangun / merancang website.



**C.10. Peta Jalan Kurikulum**

KURIKULUM TEKNIK INFORMATIKA 2018																
Semester	1		2		3		4		5		6		7		8	
Wajib	Character Building	3	Pancasila & Kewarganegaraan	3												
	Etika Dasar	2	Agama	3												
	Bahasa Indonesia	3														
Inti	PTI	2			Knowledge Management	3	Network Fundamental	4	Routing & Switching	4	Scalling Network	4	Connecting Network	3	Skripsi	6
			Network Essential	2	Introduction Cyber Security	4	Cyber Security Essential	3			Network Engineering	3				
			Struktur Data	4	Interaksi Manusia Dan Komputer	2	AI	3	Troubleshooting	4	Cloud Computing	4				
							Grafika Komputer	3	RPL	3	Mobile Programming	4				
	Algo	4	Sistem Operasi	3	Pemrog 1	4	Pemrograman 2	4	Web Design	4	Datamining	4	Datawarehouse	3		
			Sistem Basis Data 1	2	Sistem Basis Data 2	4	Sistem Basis Data 3	4	Business Inteligent	3			Big Data & Data Analytics	3		
Pendukung	Orientasi Program Studi	1									IT For Business	2	Data Center Management	3	Internet of Things	2
									Kecakapan Antarpersonil	2	Technoprenuership	2	Hukum Teknologi Informasi	2	Game Programming	2
	Kalkulus 1	3	Kalkulus 2	3	Matematika Diskret	3	Metode Numerik	2	Sistem Otomasi	2	RTI	2	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	Computer Vision	2
	Statistik dan Probabilitas 1	2	Statistik Probabilitas 2	2	Aljabar Linier	2			Bahasa Inggris 1	2	Bahasa Inggris 2	2	Proyek Minor	2	Image Processing	2
Pilihan / Saran	20		20		20		24		27		24		22		14	
<b>Total SKS Keseluruhan</b>																<b>171</b>



### C.11. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran secara umum bersifat tatap muka (TM), yaitu dosen dan mahasiswa bertemu langsung sesuai jadwal perkuliahan. Khusus untuk matakuliah kerja praktik dan skripsi, metode pembelajaran bersifat asistensi atau bimbingan mandiri dengan dosen pembimbing. Matakuliah praktikum (TM + P), melalui tatap muka khusus untuk menjelaskan teori pemrograman dan praktek di laboratorium komputer secara terjadwal.

### C.12. Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa

Penilaian hasil belajar mahasiswa untuk setiap mata kuliah terdiri dari tiga komponen utama yaitu; Absensi, Tugas, Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Jika sebuah mata kuliah terdapat praktikum, maka komponen nilai praktikum masuk ke dalam komponen nilai tugas. Bobot penilaian dari setiap komponen nilai adalah sebagai berikut:

- a. Nilai Absensi berkisar antara = 5 – 10 %
- b. Nilai Tugas berkisar antara = 20 – 30 %
- c. Nilai UTS berkisar antara = 30 – 40 %
- d. Nilai UAS berkisar antara = 40 – 50 %

Hasil penilaian akhir mahasiswa dinyatakan dengan Nilai huruf A, B, C, D, dan E, yang dirumuskan dalam tabel sebagai berikut:

*Tabel 13 Bobot Penilaian*

No	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot	Keterangan
01	$\geq 80.00$	A	4	Sangat Baik
02	68.00 – 79.00	B	3	Baik
03	56.00 – 67.99	C	2	Cukup
04	45.00 – 55.99	D	1	Kurang
05	$< 45.00$	E	0	Gagal/tidak lulus

Berdasarkan bobot nilai dan jumlah sks mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa, hasil akhir penilaian yang diperoleh mahasiswa adalah berupa Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). IPS merupakan hasil akhir untuk setiap semester, sedangkan IPK adalah hasil akhir total dari semester awal sampai semester saat ini. Ketentuan lulus dan atau tidaknya mahasiswa Program Studi Teknik Informatika diatur sebagai berikut:



- Semua matakuliah pada kurikulum operasional yang berlaku harus memiliki nilai minimal C;
- Hasil akhir penilaian yang diperoleh mahasiswa berupa Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2.00;
- Total SKS yang sudah lulus adalah 144 sks, termasuk matakuliah Kerja Praktik dan Skripsi.

Mahasiswa yang dinyatakan lulus dengan predikat Cumlaude, jika mahasiswa dapat menyelesaikan studinya dalam waktu 3.5 - 4 tahun (tidak termasuk cuti akademik) dengan IPK  $\geq 3.75$ . Tabel Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sebagai predikat kelulusan secara lengkap sebagai berikut:

*Tabel 14 Indeks Prestasi*

Indeks Prestasi	Predikat
3.75 – 4.00	Lulus dengan pujian (Cumlaude)
3.00 – 3.74	Lulus dengan memuaskan
2.75 – 2.99	Lulus dengan baik
2.00 – 2.74	Lulus dengan cukup
0 – 1.99	Tidak lulus

### C.13. Beban Studi Semester

Beban studi mahasiswa dalam satu semester ditentukan berdasarkan kemampuan individu dengan melihat hasil studi mahasiswa pada semester yang lalu, diukur dengan Indeks Prestasi Semester (IPS) atau keseluruhan semester dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Beban studi mahasiswa dalam satu semester dirumuskan dalam tabel sebagai berikut:

*Tabel 15 Indeks Prestasi Semester*

Indeks Prestasi Semester (IPS)	Beban Studi Mahasiswa (Jumlah sks)
$\geq 3.00$	24 sks
<b>2.50 – 2.99</b>	22 sks
<b>2.00 – 2.49</b>	20 sks
<b>1.50 – 1.99</b>	18 sks
$\leq 1.49$	15 sks



## C.14. Ijasah

Pengesahan ijasah bagi program jenjang strata satu (S1) disyahkan oleh Rektor Universitas Buddhi Dharma dan Dekan Fakultas Sains dan Teknologi. Pelaksanaannya berdasarkan laporan kelulusan dari Program Studi Teknik Informatika Ijasah dilengkapi dengan transkrip nilai dan legalisir diberikan kepada mahasiswa yang telah dinyatakan lulus.

## C.15. Lain – lain


Ketentuan-ketentuan lain yang belum diatur jika dianggap perlu dapat diusulkan setiap semester terkait hal-hal sebagai berikut:

- a. Matakuliah yang dianggap perlu dapat dibuka tiap semester disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi terkini;
- b. Dapat diselenggarakan kuliah sisipan atau semester pendek yang dilaksanakan di antara semester genap dan ganjil, guna membantu mahasiswa yang terancam kadaluwarsa (*drop out*) dan memperbaiki studi mahasiswa;
- c. Dapat menerima mahasiswa pindahan dari universitas lain dengan program studi yang sama atau program studi lainnya;
- d. Kurikulum operasional ini berlaku selama lima tahun sejak tanggal ditetapkan dan mulai dilaksanakan pada semester ganjil 2018/2019;
- e. Hal-hal lain yang belum diatur dalam kurikulum operasional ini dapat ditetapkan kemudian sesuai dengan ketentuan.





**D. LAMPIRAN SK REKTOR**

 **UNIVERSITAS  
BUDDHI DHARMA**  
*Kreativitas Membangkitkan Inovasi*

**KEPUTUSAN  
REKTOR UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
NO. 016 BD/SK/UBD/VII/2018  
TENTANG  
PENGESEAHAN KURIKULUM  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

Rektor Universitas Buddhi Dharma

Menimbang : 1. Bahwa adanya penyesuaian visi, misi, tujuan, dan sasaran Universitas Buddhi Dharma menuntut perencanaan yang baik untuk melaksanakan misi dan tercapainya visi tersebut.  
2. Bahwa Senat Akademik Universitas Buddhi Dharma dalam Rapat Pleno tanggal 15 Juni 2018 telah menerima konsep Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma, dan sesuai dengan tugas serta kewenangan yang dimiliki, Tim Penyusun Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma telah melakukan penyempurnaan akhir.  
3. Bahwa sebagai tindak lanjut butir 1 dan 2 tersebut di atas, perlu disahkan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Buddhi Dharma.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan.  
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 jo. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.  
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2010 jo. Permendiknas Nomor 28 Tahun 2005 tentang Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi.  
5. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.

Memperhatikan: 1. Keputusan Badan Pengurus Perkumpulan Keagamaan dan Sosial Boen Tek Bio Kota Tangerang Nomor 25/SK-BTB/XII/2014 tertanggal 12 Desember 2014 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Buddhi Dharma Periode 2014-2018.  
2. Statuta Universitas Buddhi Dharma.  
3. Hasil rapat tim penyusun kurikulum Program Studi Teknik Informatika tanggal 31 Oktober 2017.  
4. Hasil Rapat Pleno Senat Akademik Universitas Buddhi Dharma tanggal 15 Juni 2018.

Memutuskan .....

**Rektorat**  
Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir  
Tangerang 15115 - Banten  
Telp. 021 - 5517853, Fax. 021 - 5586820

www.buddhidharma.ac.id  
rektorat@buddhidharma.ac.id



## MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Rektor Universitas Buddhi Dharma tentang Pengesahan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma.
- Pertama : Mengesahkan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma sebagaimana dinyatakan dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Kedua : Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma menjadi pedoman arah kebijakan dan pengambilan keputusan dalam pengelolaan dan pengembangan pendidikan dengan memperhatikan perkembangan Universitas Buddhi Dharma dan lingkungan strategisnya.
- Ketiga : Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Bisnis Universitas Buddhi Dharma menjadi pedoman dalam operasional pendidikan pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma yang mencerminkan strategi melaksanakan misi dan pencapaian visi Universitas Buddhi Dharma dengan indikator-indikator pencapaian yang lebih konkrit dan terukur.
- Keempat : Pelaksanaan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma dievaluasi setiap tahun, dan dievaluasi secara keseluruhan pada akhir pelaksanaannya.
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dan akan dilakukan perbaikan bila terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Tangerang  
Pada tanggal : 3 Juli 2018  
Rektor,

Prof. Dr. Harimurti Kridalaksana

Salinan Surat Keputusan ini disampaikan kepada :

1. Yth. Ketua Perkumpulan Keagamaan dan Sosial Boen Tek Bio
2. Yth. Dekan-Dekan Fakultas di lingkungan Universitas Buddhi Dharma
3. Yth. Ketua Senat Akademik Universitas Buddhi Dharma