

# PANDUAN PENGISIAN KARTU RENCANA STUDI (KRS)

## PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

[fti.budiluhur.ac.id](http://fti.budiluhur.ac.id)

## **DAFTAR ISI**

Visi, Misi dan Tujuan Program Studi .....	3
Capaian Pembelajaran .....	4
Bidang Peminatan .....	6
Prospek Lulusan .....	7
Panduan Umum Kurikulum .....	11
Panduan Khusus Kurikulum .....	20

# Teknik Informatika



## Visi, Misi dan Tujuan [ 2021 – 2030 ] Program Studi Teknik Informatika

### VISI

Menjadi Program Studi Teknik Informatika Berwawasan Global dalam bidang Kecerdasan Artifisial, Keamanan Siber dan Pakar Perprograman berbasis Kewirausahaan, Teknologi dan berlandaskan Cerdas Berbudi Luhur

### MISI

1. Menyelenggarakan Pendidikan dalam bidang bidang Kecerdasan Artifisial, Keamanan Siber dan Pakar Perprograman yang mengedepankan Teknologi, Ilmu pengetahuan, Kewirausahaan dan Kebudiluhur;
2. Menyelenggarakan Penelitian dalam bidang bidang Kecerdasan Artifisial, Keamanan Siber dan Pakar Perprograman yang menciptakan Dampak Sosial yang positif, terukur dan berkesinambungan
3. Berperan Aktif dalam Menyejahterakan Kehidupan Sosial Masyarakat yang Lebih Baik dengan mengimplementasikan Penelitian
4. Berperan Aktif dalam Kegiatan Sosial Global yang bermanfaat bagi Masyarakat

### TUJUAN

1. Menghasilkan lulusan dalam bidang Kecerdasan Artifisial, Keamanan Siber dan Pakar Perprograman yang memiliki daya saing global dengan kemampuan Teknologi, kekuatan sosial dan kewirausahaan, serta sesuai dengan kebutuhan Industri.
2. Menciptakan budaya penelitian Multidisiplin dengan fokus pada kepedidikan sosial
3. Menghasilkan produk inovasi dalam bidang Kecerdasan Artifisial, Keamanan Siber dan Pakar Perprograman yang bermanfaat dalam mendukung penguatan sosial dalam masyarakat melalui kompetensi wirausaha
4. Memperkuat kepercayaan stakeholder

### Bidang Peminatan

1. Kecerdasan Artifisial
2. Pakar Perprograman
3. Keamanan Siber

[fti.budiluhur.ac.id](https://fti.budiluhur.ac.id)



Dr. Indra, S.Kom., M.T.I.  
Ketua Program Studi Teknik Informatika

[indra@budiluhur.ac.id](mailto:indra@budiluhur.ac.id)



Reva Ragam Santika, M.M., M.Kom  
Sekretaris Program Studi Teknik Informatika

[reva.ragam@budiluhur.ac.id](mailto:reva.ragam@budiluhur.ac.id)

## CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI

### A. Sikap

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

### B. Pengetahuan

1. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer /Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
2. Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengembangkan berbagai algorithma /metode untuk memecahkan masalah.
3. Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algorithma/metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak berbasis komputer.
4. Memiliki pemahaman intelektual dan kemampuan untuk menerapkan matematika dasar dan teori ilmu komputer.

**C. 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, menyusun deskripsi saintik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
4. Mampu menyusun deskripsi saintik 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 tanggungjawabnya
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.
10. Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algorithma/metode berbasis komputer.
11. Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (*team work*), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.

**D. Keterampilan Khusus**

1. Mampu merancang, mengimplementasikan, dan menganalisa metode penambangan data tekstual dan pemrosesan bahasa alami seperti: mesin penerjemah, penambangan opini, ekstraksi informasi, segmentasi teks, analisis sentimen, penambangan opini,

peringkasan teks, kategorisasi teks, identifikasi hoak, analisis spam, pelabelan topik, parsing kalimat bahasa alami, Chat Bot,dll.

2. Mampu merancang, mengimplementasikan, dan menganalisa Pemrogram Objek, Pemrogram Augmented Reality, Pemrogram Permainan/Game, Pemrogram web, Pemrogram Sensor, Pemrogram Mobile, Pemrogram Citra Digital.
3. Mampu menerapkan dan menganalisis metode keamanan komputer, untuk melindungi Komputer, aplikasi web dan jaringannya dengan tujuan mengamankan informasi yang berada di dalamnya.

## BIDANG PEMINATAN

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur mempunyai 3 (tiga) peminatan yaitu : \*dibuat perkurikulum

### 1. Keamanan Siber

Mempersiapkan tenaga profesional yang unggul, adaptif, inovatif dan bertanggung jawab di bidang Jaringan Komputer untuk melakukan konfigurasi jaringan komputer, keamanan dan pengelolaan jaringan yang mendukung perkembangan revolusi industri 4.0.

### 2. Pakar Pemrograman

Mempersiapkan tenaga profesional yang terampil, unggul, kompetitif, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab di bidang Rekayasa Perangkat Lunak dengan menguasai berbagai teknik pemrograman yang diimplementasikan untuk mendukung revolusi industri 4.0.

### 3. Kecerdasan Artifisial

Mempersiapkan tenaga profesional yang unggul, adaptif, inovatif di bidang Kecerdasan Buatan dengan mempelajari konsep dasar dan teknik Penambangan Teks dan media sosial serta Pembelajaran Mesin dibidang Analisis Sentimen pada pengembangan kecerdasan tiruan di Indonesia untuk mendukung revolusi industri 4.0.

## PROSPEK LULUSAN

- **Peminatan Keamanan Siber:**

1. **Network Administrator**

Merupakan profesional yang bertanggung jawab atas pemeliharaan jaringan komputer pada suatu perusahaan atau organisasi. Bertugas untuk merancang topologi jaringan, merancang keamanan jaringan, mengatasi serangan pada jaringan, mengidentifikasi sumber kerusakan dan mengoptimalkan kinerja sistem jaringan.

2. **Network Designer**

Merupakan profesional yang bertugas mengidentifikasi kebutuhan teknis pengguna dan peralatan jaringan dengan teknologi yang sesuai untuk merancang topologi dan pengalamatan, keamanan, pemulihan dan mengembangkan prosedur pemeliharaan jaringan.

3. **Cyber Security Analyst**

Merupakan profesional yang bertugas menerapkan prinsip perlindungan informasi, keamanan informasi, menyusun kebijakan keamanan informasi dan mengidentifikasi serangan-serangan terhadap kontrol akses pada suatu perusahaan atau organisasi.

4. **Network Control Analyst**

Merupakan profesional yang bertugas melakukan konfigurasi switch, routing pada jaringan, mengumpulkan kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi sistem environment dengan teknologi yang sesuai serta merancang arsitektur dan sistem keamanan serta pengujian server environment.

5. **Network Security Analyst**

Merupakan profesional yang bertugas menyusun kebijakan keamanan informasi, menerapkan kontrol akses dan mengidentifikasi kerentanan keamanan dan melakukan evaluasi keamanan.

6. **LAN Application Support Analyst**

Merupakan profesional yang bertugas merancang topologi jaringan, pengalamatan jaringan, memasang keamanan jaringan nirkabel dan mengkonfigurasi routing pada perangkat jaringan antar sistem.

## **7. Mobile Computing Utama**

Merupakan profesional yang bertugas merancang mobile security measurement, melaksanakan mobile financial, mengembangkan mobile sensor dan menunjukkan Internet of Things (IoT) dan Smart City Technology.

### **▪ Peminatan Pakar Pemrograman:**

#### **1. Database Administrator**

Merupakan profesional yang bertugas menggunakan struktur data, merancang entitas dan keterkaitan antar entitas, menggunakan SQL dan merancang dan mengelola sistem backup serta menyusun rencana pemeliharaan pusat data.

#### **2. Pengembang Web**

Merupakan profesional yang bertugas membangun aplikasi web menggunakan pemrograman terstruktur atau framework dengan menggunakan SQL untuk pengolahan data ke database serta menggunakan user experience untuk desain tampilan Web.

#### **3. Senior Programmer**

Merupakan profesional yang bertugas merancang arsitektur aplikasi, menerapkan code review, mengelola proyek secara terintegrasi, mengelola ruang lingkup dan kualitas proyek.

#### **4. Java Developer**

Merupakan profesional yang bertugas mengimplementasikan user interface, mengimplementasikan rancangan entitas dan keterkaitan antar entitas, menuliskan kode dengan prinsip objek oriented programming dan melaksanakan pengujian kode program secara statis.

#### **5. Software Engineer**

Merupakan profesional yang bertugas mengidentifikasi kebutuhan user, melakukan klasifikasi dan alokasi kebutuhan perangkat lunak, merancang struktur perangkat lunak dan merancang user interface.

#### **6. Augmented Reality Developer**

Merupakan profesional yang bertugas membuat aplikasi animasi tiga dimensi menggunakan handphone dan objek scanner dengan

menggunakan unity atau tools lain untuk pembelajaran siswa/i berbasis Gamification.

#### **7. Game Developer**

Merupakan profesional yang bertugas untuk membangun aplikasi permainan baik dua dimensi maupun tiga dimensi menggunakan unity atau tools lain dengan mengangkat kearifan lokal di setiap daerah di Indonesia.

#### **8. Sensor Developer**

Merupakan profesional yang bertugas untuk membangun sistem cerdas yang menggunakan hardware berupa sensor untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia menggunakan IDE Arduino dan sensor analog maupun digital.

#### **9. Computer Vision Engineer**

Merupakan profesional yang bertugas untuk membangun sistem cerdas untuk menangani pemrosesan dan analisis populasi data yang besar dalam upaya untuk mendukung otomatisasi pengambilan keputusan prediktif melalui visual.

#### **10. Mobile Developer**

Merupakan profesional yang bertugas untuk membangun aplikasi berbasis mobile dan terintegrasi dengan Server berbasis Web menggunakan pemrograman Android.

### **▪ Peminatan Kecerdasan Artifisial:**

#### **1. Chat Bot Developer**

Merupakan profesional yang bertugas untuk membangun aplikasi Chat Bot dengan menggunakan Machine Learning berbasis web atau mobile.

#### **2. Machine Translation Developer**

Merupakan professional yang bertugas membangun mesin penterjemah dari bahasa asal ke bahasa yang ditargetkan menggunakan Natural Language Processing (NLP).

### **3. Sentiment Analysis Developer**

Merupakan professional yang bertugas membangun analisis sentiment dari data Media Sosial untuk membantu pihak eksekutif dalam melihat persepsi atau opini public terhadap kebijakan pemerintah atau perusahaan menggunakan Machine Learning.

### **4. Topic Detection Developer**

Merupakan professional yang bertugas membangun deteksi topic terkini (trending topic) dari sekumpulan data besar yang berasal dari media social untuk melihat topik yang viral atau ramai dibahas oleh netizen.

### **5. Hoax Detection Engineer**

Merupakan professional yang bertugas membangun aplikasi untuk mendeteksi hoaks atau informasi yang sesat (palsu) pada berbagai bidang menggunakan data yang berasal media social maupun media siber.

### **6. Spam/Bot Detection Engineer**

Merupakan professional yang bertugas membangun aplikasi untuk mendeteksi akun bot atau spam menggunakan Klasifikasi atau teknik lainnya.

# **Panduan Umum Kurikulum Program Studi Teknik Informatika**

## PROSEDUR PENGAMBILAN MATA KULIAH/PERKULIAHAN

Persyaratan pemberian predikat dengan pujian di Universitas Budi Luhur mengacu terhadap **SK Rektor No : K/UBL/REK/000/002/08/19 tertanggal 7 Agustus 2019) tentang PERUBAHAN PERSYARATAN PEMBERIAN PREDIKAT DENGAN PUJIAN DI UNIVERSITAS BUDI LUHUR** dengan ketentuan :

Predikat Pujian hanya diberikan bagi mahasiswa yang menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana (S1) dan dibagi menjadi 3 (tiga) jenjang dengan persyaratan sebagai berikut:

- 1). Predikat Pujian **Cum Laude** memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,51 – 3,70
- 2). Predikat Pujian **Magna Cum Laude** memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,71 – 3,99
- 3). Predikat Pujian **Summa Cum Laude** memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 4,00
- 4). Memiliki masa studi paling lambat 4 (Empat) tahun
- 5). Predikat kelulusan dengan pujian Cum Laude, Magna Cum Laude, dan Summa Cum Laude ditentukan juga dengan memperhatikan bahwa mahasiswa **TIDAK PERNAH** mengulang satu matakuliahpun termasuk dalam remedial dan nilai tugas akhir adalah A-.
- 6). Ketentuan pemberian predikat Pujian dalam keputusan ini **TIDAK BERLAKU** bagi Mahasiswa Pindahan Eksternal, Mahasiswa Pindahan Internal maupun Mahasiswa yang alih jenjang (melakukan studi lanjut dari jenjang Diploma (D3) ke jenjang Strata Satu (S1), pada disiplin ilmu yang sama).

1. Masa studi maksimum **7 tahun (14 Semester)**, dihitung sejak dari tahun masuk, **TIDAK ADA PERPANJANGAN MASA STUDI**, dan jika ada Mahasiswa yang melewati masa studi tersebut maka akan dinyatakan berstatus **KELUAR**.
2. Bagan Matakuliah yang digunakan adalah Bagan matakuliah dengan versi :
  - **Versi 2015 → Khusus Angkatan 2015 – 2018.**
  - **Versi 2019 → Khusus Angkatan 2019**
  - **Versi 2020 → Khusus Angkatan 2020 atau setelahnya**
3. Mahasiswa mengambil matakuliah sesuai dengan **kolom semester pada bagan matakuliah**, serta diwajibkan untuk **berkonsultasi** dengan **Dosen Penaset Akademik** (Dosen PA) dalam pengambilannya
4. Jumlah **TOTAL SKS** yang harus ditempuh adalah **144 SKS**, dengan perincian sebagai berikut :
  - Inti/Wajib = Lihat Tabel Inti/Wajib, **MKM 12 Matakuliah**
  - Pilihan = Lihat Bagan Prasyarat
  - KKP = 2 SKS
  - KKN = 3 SKS
  - Tugas Akhir = 6 SKS
5. SKS Lulus Minimum untuk pengambilan
  - **KKP** = **90 SKS**
  - **KKN** = **110 SKS**
  - **MBKM** = **74 SKS**
  - **Tugas Akhir** = **138 SKS (Termasuk Matakuliah Inti,Wajib, Pilihan dan KKP)**
6. Setiap mahasiswa yang mengambil pilihan **MBKM**, akan di bimbing oleh seorang dosen pembimbing.
7. Bagi mahasiswa yang mengambil pilihan **Magang Industri** atau **Kegiatan Kewirausahaan** atau **Studi Independen** pada bagan MBKM, nantinya nilai **Kuliah Kerja Praktek (KKP)** akan otomatis menyesuaikan dengan nilai MBKM tersebut. Begitu juga bagi mahasiswa yang mengambil **KKN Tematik** atau **Proyek Kemanusiaan** atau **Asistensi Mengajar**, nilai **Kuliah kerja Nyata (KKN)** akan di sesuaikan dengan nilai MBKM yang di ambil.
8. Mahasiswa dinyatakan lulus jika sudah memenuhi semua persyaratan matakuliah, baik total lulus, Tugas Akhir, KKP, KKN, Inti/Wajib dan Pilihannya.
9. Mahasiswa **tidak diperkenankan** untuk mengambil matakuliah (pengisian KRS/Kelompok) jika sudah dinyatakan **LULUS Tugas Akhir**.

## PELAKSANAAN PROGRAM SERTIFIKASI KOMPETENSI MAHASISWA

Pemilihan Peminatan untuk Program Studi Teknik Informatika dapat dilakukan oleh mahasiswa pada semester 3 (Tiga) dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Mahasiswa menemui langsung Dosen Penasehat Akademik (PA) untuk berkonsultasi dan menentukan pilihan peminatan mahasiswa.
- b. Selanjutnya, Dosen PA akan mengentry peminatan pilihan mahasiswa, pada web dosen (<https://webdosen.budiluhur.ac.id/>) melalui modul Entry Peminatan.
- c. Pemilihan peminatan melalui Dosen PA hanya dilakukan 1 (satu) kali.
- d. Jika ada perubahan peminatan, maka mahasiswa diwajibkan untuk menghubungi Ketua/ Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
- e. Untuk masing-masing peminatan, mahasiswa diwajibkan untuk mengambil dan lulus seluruh matakuliah **Pilihan Wajib** sesuai dengan peminatan yang dipilihnya sebagai syarat Tugas Akhir.
- f. Untuk matakuliah wajib minat pada peminatan lain yang bukan peminatan yang dipilih oleh mahasiswa, akan tetap diakui sebagai **Pilihan Wajib**.

## SURAT EDARAN

No : E/UBL/FTI/000/003/07/16

Tentang :

### **PELAKSANAAN PROGRAM SERTIFIKASI KOMPETENSI MAHASISWA**

Perlu diketahui, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 Tahun 2014 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi, dalam Pasal 5, disebutkan bahwa **Ijazah** diberikan kepada lulusan perguruan tinggi disertai paling sedikit dengan **Transkrip Akademik** dan **Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI)**.

Sehubungan dengan itu, maka mulai **Semester Gasal 2016/2017** bagi seluruh mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi **WAJIB** memiliki **6 (enam) bukti kompetensi** sebagai syarat kelulusan nanti, dalam bentuk Sertifikat/Surat Keterangan di antaranya yaitu:

- 1). 1 (satu) Sertifikat Kompetensi Kebudiluhuran yang akan dikeluarkan atas kerjasama dengan Pusat Studi Kebudiluhuran.
- 2). 4 (empat) sertifikat yang dikeluarkan oleh Fakultas atau ORMAWA di FTI (BEM FTI/Himpunan Prodi).
- 3). 1 (satu) Sertifikat Kompetensi Algoritma yang dikeluarkan oleh Fakultas Teknologi Informasi sebagai sertifikat kompetensi internal yang dapat dipertanggung jawabkan.

Ketentuan tentang sertifikat bukti kompetensi tersebut, diatur sebagai berikut:

- a. Setiap sertifikat yang akan diakui untuk tercantum dalam SKPI harus ada otorisasi pengesahan dari Dekan FTI dan memiliki nomor seri unik.
- b. Berlaku mulai angkatan 2014 dan sesudahnya.
- c. Sosialisasi awal serta pengumuman lebih lanjut akan disampaikan melalui dosen PA dan web student serta WEB FTI.
- d. Aturan-aturan lain akan dikeluarkan secara tertulis dan selanjutnya akan dipublikasi melalui web Fakultas Teknologi Informasi

## PENGHARGAAN AKADEMIK (PENYETARAAN NILAI)

### KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR NOMOR : K/UBL/FTI/000/035/10/20

#### TENTANG :

PENGHARGAAN AKADEMIK BAGI MAHASISWA BERPRESTASI KHUSUS FAKULTAS  
TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
M E M U T U S K A N

- Setiap mahasiswa berprestasi khusus berhak memperoleh penghargaan akademik berupa penyetaraan dengan :
  - ✓ a. Skripsi (Tugas Akhir)
  - ✓ b. Kuliah Kerja Praktek (KKP)
  - ✓ c. Kuliah Kerja Nyata (KKN)
- Penghargaan akademik yang dimaksud pada butir Pertama huruf a, berlaku bagi prestasi sebagai berikut :
  - ✓ Menjadi penulis pada Jurnal Internasional bereputasi (terindeks Scopus atau Web of Science);
  - ✓ Menjadi pemakalah pada Seminar Internasional bereputasi (terindeks Scopus atau Web of Science)
  - ✓ Menjadi penulis pada Jurnal Nasional Terakreditasi (indeks Sinta 1 atau 2);
  - ✓ Menjadi Juara 1 atau 2 atau 3, pada lomba akademik tingkat Internasional sebagai perwakilan dari Indonesia atau Universitas Budi Luhur.
  - ✓ Menjadi juara 1 atau 2 atau 3, pada lomba akademik tingkat Nasional bereputasi di bawah naungan Kemendikbud;
  - ✓ Menjadi juara 1 atau 2 atau 3, pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS)
- Penghargaan akademik yang dimaksud pada butir Pertama huruf b, berlaku bagi prestasi mahasiswa yang mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa dan berhasil lolos Minimal tingkat Regional Bidang sebagai berikut :
  - ✓ PKM Bidang Penelitian (PKM-P)
  - ✓ PKM Bidang Kewirausahaan (PKM-K)
  - ✓ PKM Bidang Penerapan Teknologi (PKM-T)
  - ✓ PKM Bidang Karsa Cipta (PKM-KC)
  - ✓ PKM GagasanTertulis (PKM-GT)
  - ✓ PKM Artikel Ilmiah (PKM-AI)
  - ✓ PKM Gagasan Futuristik Konstruktif (PKM-GFK)
- Penghargaan akademik yang dimaksud pada butir Pertama huruf c, berlaku bagi prestasi mahasiswa yang mengikuti dan lolos pada kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Program Pengabdian Masyarakat (PKM-M) Minimal Tingkat Regional.

## PERATURAN STATUS MAHASISWA KELUAR

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Budi Luhur No. /UBL/REK/000/019-1/05/13 tentang KETENTUAN BEBAN DAN MASA STUDI, SERTA STATUS KEMAHASISWAAN DI UNIVERSITAS BUDI LUHUR, mahasiswa dinyatakan sebagai status **KELUAR** jika memenuhi salah satu atau beberapa persyaratan akademik sebagai berikut:

1. Total gabungan Masa Cuti Studi dan Masa Non Aktif (tanpa keterangan) melebihi 4 (empat) semester.
2. Habis Masa Studi (7 tahun untuk jenjang Strata 1 dan 5 tahun untuk jenjang Diploma 3).
3. Untuk jenjang pendidikan Diploma 3, dari perhitungan sampai dengan semester ke-8 tidak mungkin untuk menyelesaikan 104 sks matakuliah yang ditentukan program studi.
4. Untuk jenjang pendidikan Strata1, sampai dengan semester 12 tidak dapat menyelesaikan setidaknya 138 SKS selain tugas akhir / skripsi yang ditentukan program studi.
5. Untuk jenjang pendidikan Strata 1, tidak dapat menyelesaikan 48 SKS lulus pada 4 semester aktif pertama dalam kurun waktu 8 semester pertama.
6. Pada tahun pertama, mahasiswa tidak aktif selama 2 (dua) semester.

Catatan : mahasiswa keluar dapat mendaftar kembali dengan melalui proses penyetaraan (sesuai dengan kurikulum baru yang berlaku ) / daftar sebagai mahasiswa baru dengan nim baru, dan hak/ kewajiban yang melekat pada nim baru.

# ROAD MAP UNTUK MENYELESAIKAN STUDI

Studi Strata 1 dapat diselesaikan dalam waktu minimal 7 semester (cepat), dan maksimal 14 semester. Masa studi normal adalah 8-10 semester. Berikut adalah ilustrasi untuk menyelesaikan studi berdasarkan kondisi cepat dan normal:

## **Penyelesaian cepat (7 semester).**

Persyaratan berikut harus terpenuhi : IPK >3.5 pada tiap semester, dan harus mengambil semester antara pada Tabel 1.

Tabel 1. Roadmap penyelesaian cepat (7 Semester)

Semester	1	2	Ant	3	4	Ant	5	6	7
<b>SKS diambil (minimal)</b>	20	22	4	24	24	6	18 (termasuk KKP)	20 (termasuk KKN)	6 (tugas akhir saja)
<b>Total SKS lulus (diakhir semester)</b>	20	42	46	70	94	100	118	138	144
<b>Keterangan</b>	i	ii	iii	iv	v	vi			

Keterangan:

- i. Semester 1 dan 2 adalah paket berdasarkan aturan pemerintah yaitu 20 dan 22 sks per semester.
- ii. Minimum 6 sks, dapat mengambil lebih jika tersedia.
- iii. Dapat mengambil maksimum 24 sks per semester (IPK >3.5)
- iv. Minimum 6 sks, dapat mengambil lebih jika tersedia.
- v. Pada semester kelima HARUS MELAKSANAKAN KKP, jadi total SKS yang selesai sebelum semester kelima harus minimal 90 sks.
- vi. Pada semester keenam HARUS MELAKSANAKAN KKN, jadi total SKS yang selesai sebelum semester keenam harus minimal 110 sks.

**Penyelesaian normal (8 semester).**

Ini adalah pola yang disarankan, persyaratan adalah IPK pada tiap akhir semester  $\geq 2,50$  (lebih besar atau sama dengan dua koma lima nol) seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Roadmap penyelesaian normal (8 Semester)

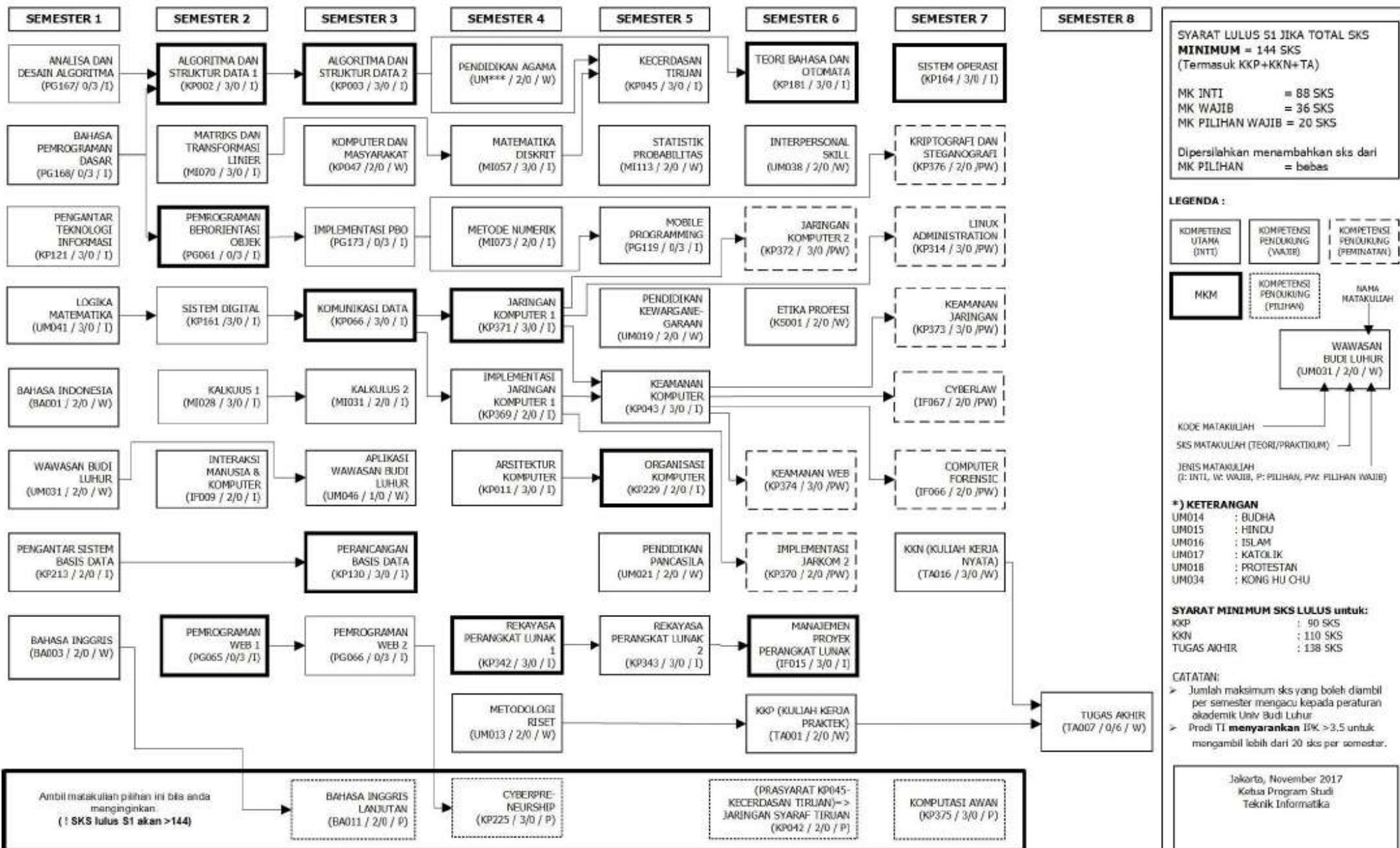
Semester	1	2	Ant	3	4	Ant	5	6	7	8
<b>SKS diambil (minimal)</b>	20	22	0	20	20	0	20	18 (termasuk KKP)	18 (termasuk KKN)	6 (tugas akhir saja)
<b>Total SKS lulus (diakhir semester)</b>	20	42	42	62	82	82	102	120	138	144
<b>Keterangan</b>	i		ii	iii		iv	v			

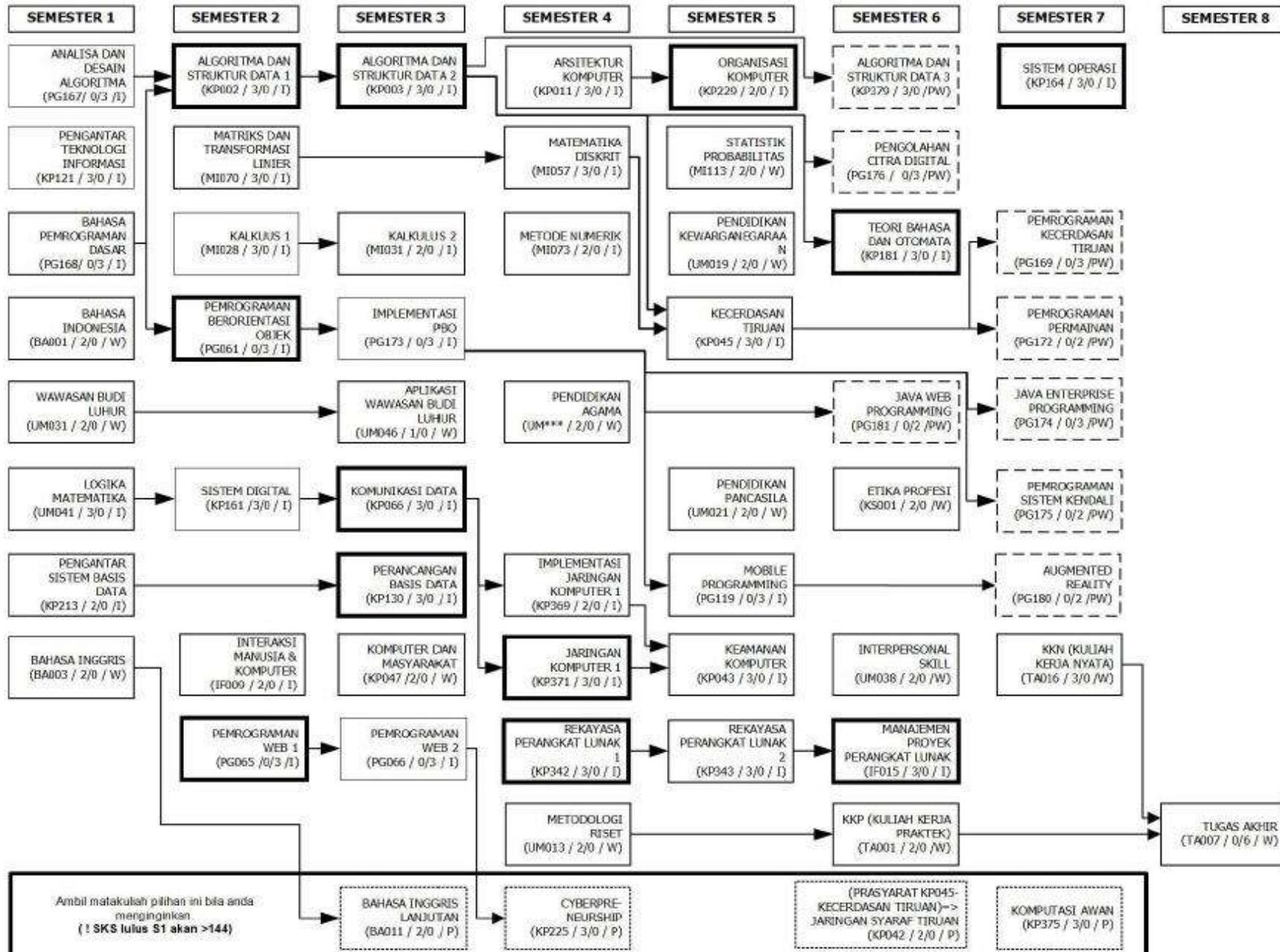
# **Panduan Khusus Kurikulum**

## **Program Studi Teknik Informatika**

# Kurikulum Angkatan 2015 - 2018

- ❖ Network and Web Security
- ❖ Programming Expert



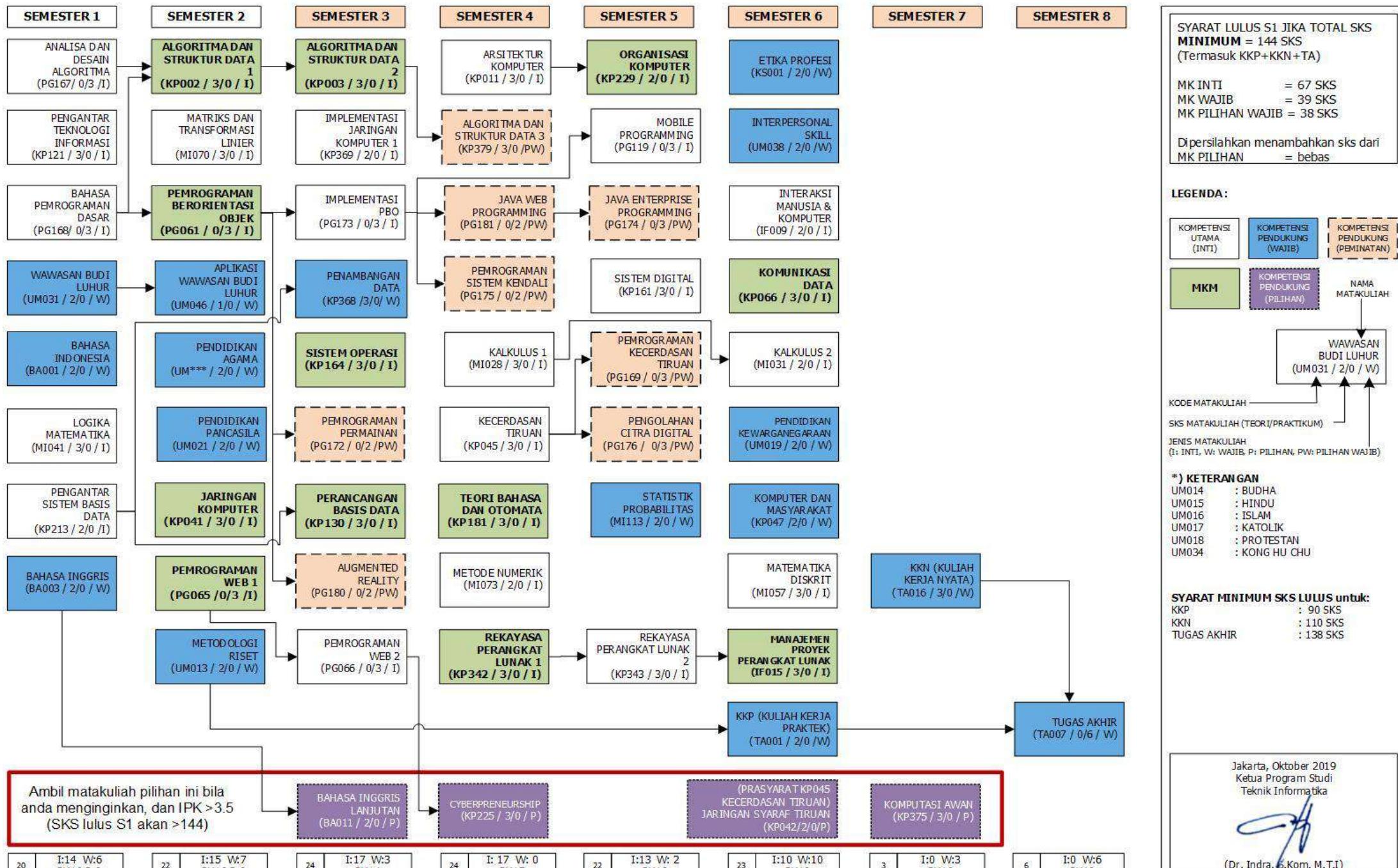


Jakarta, November 2017  
Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

(Doko Christian Chandra, M.Kom)

# Kurikulum Angkatan 2019

- ❖ Programming Expert
- ❖ Cyber Security
- ❖ Artificial Intelligence



SYARAT LULUS S1 JIKA TOTAL SKS  
MINIMUM = 144 SKS  
(Termasuk KKP+KKN+TA)

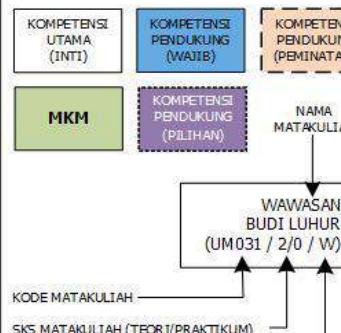
MK INTI = 67 SKS

MK WAJIB = 39 SKS

MK PILIHAN WAJIB = 38 SKS

Dipersilahkan menambahkan sks dari  
MK PILIHAN = bebas

LEGENDA:



\*) KETERANGAN

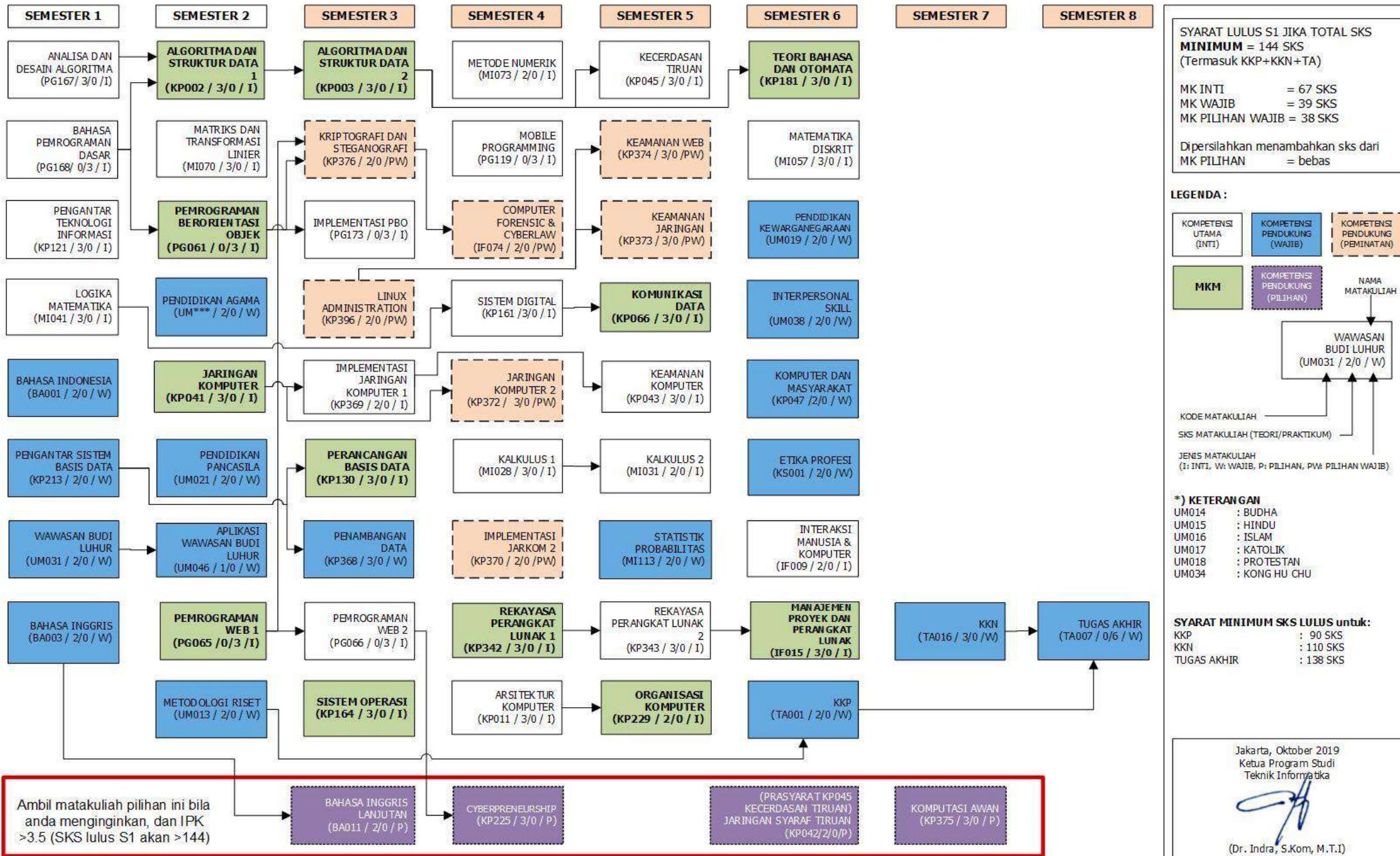
UM014	: BUDHA
UM015	: HINDU
UM016	: ISLAM
UM017	: KATOLIK
UM018	: PROTESTAN
UM034	: KONG HU CHU

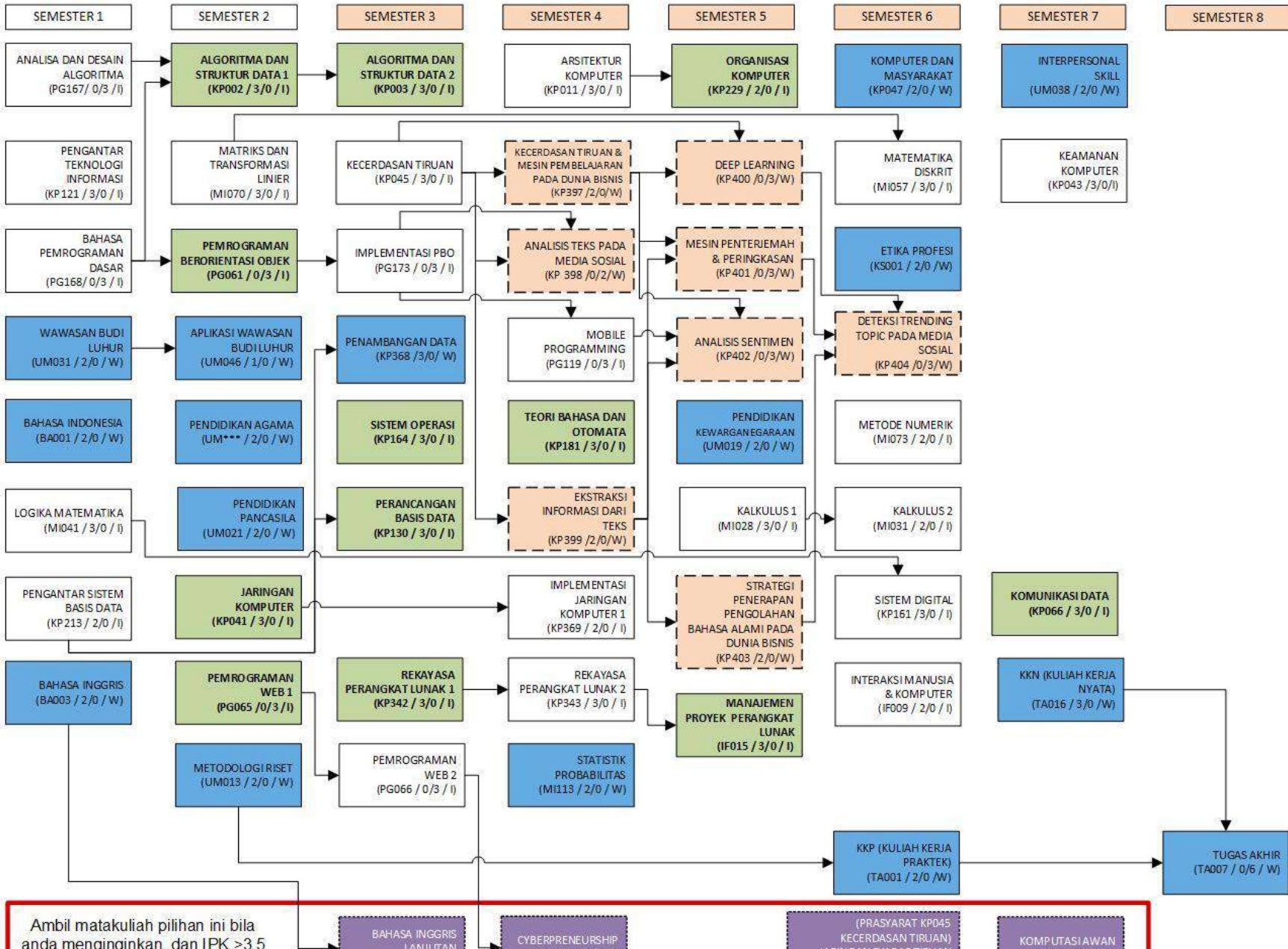
SYARAT MINIMUM SKS LULUS untuk:

KKP	: 90 SKS
KKN	: 110 SKS
TUGAS AKHIR	: 138 SKS

Jakarta, Oktober 2019  
Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

(Dr. Indra, S.Kom, M.T.I.)





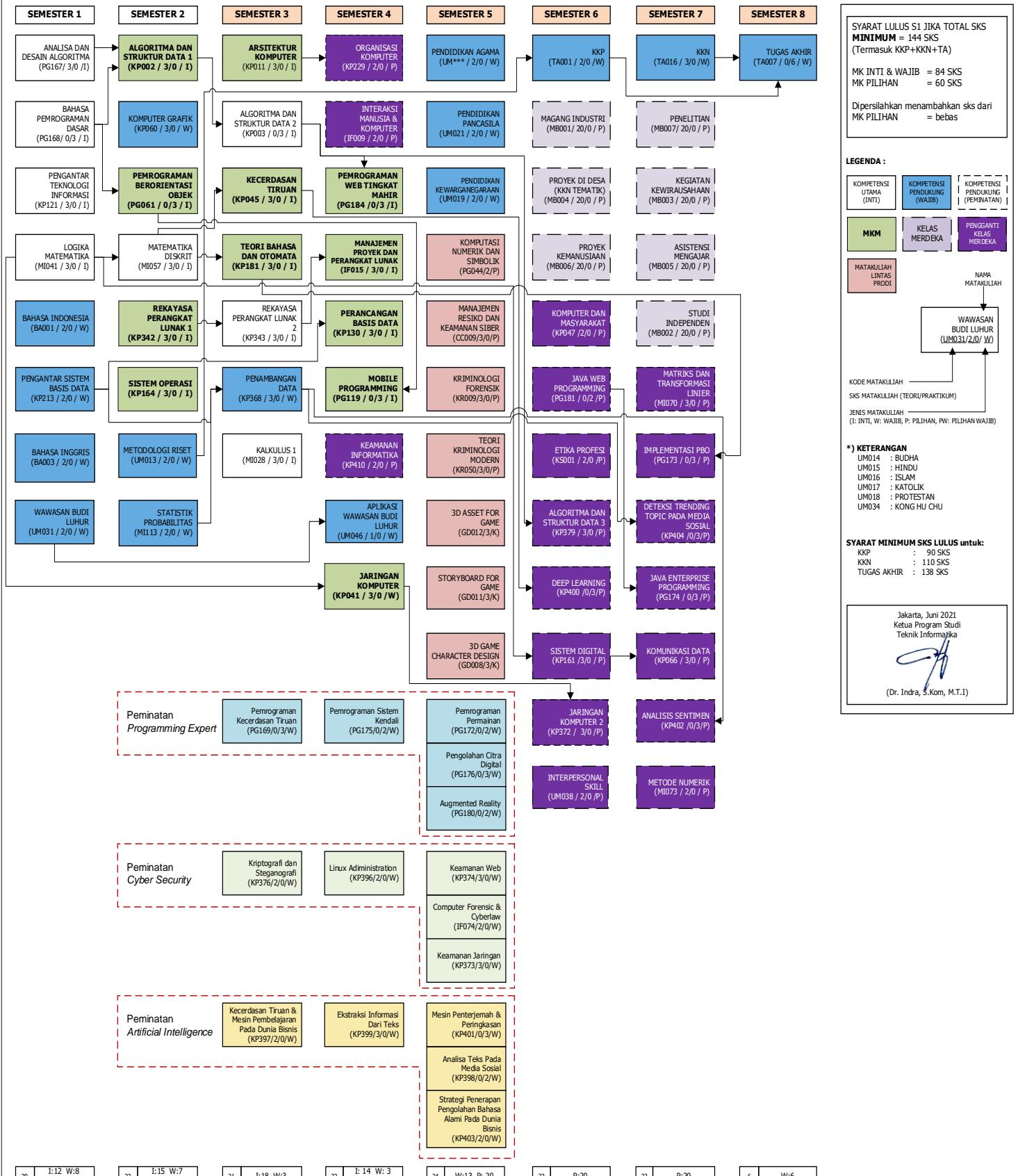
# **Kurikulum Angkatan 2020 - Sekarang**

- ❖ Programming Expert
- ❖ Cyber Security
- ❖ Artificial Intelligence

## BAGAN KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**JENJANG: S1**  
**Angkatan 2020**

VERSI  
2020.1



## FREQUENTLY ASKED QUESTION (FAQ)

1.	<b>Q</b>	=	Pada semester berjalan, semua matakuliah <b>sudah LULUS</b> dan sedang menempuh Tugas Akhir, apakah perlu isi KRS ?
	<b>A</b>	=	<b>Tidak</b> , untuk mahasiswa yang akan wisuda pada semester berjalan tidak perlu isi KRS, jika dipastikan sudah tidak ada lagi matakuliah yang akan diambil ulang
2.	<b>Q</b>	=	Semua matakuliah <b>sudah LULUS</b> pada semester berjalan, dan semester berikutnya berencana mengambil Tugas akhir, apakah perlu Isi KRS ?
	<b>A</b>	=	<b>Perlu</b> , Karena kegiatan tugas akhir masih merupakan kegiatan akademik (perkuliahannya) jadi wajib isi KRS dengan mengisi matakuliah Tugas Akhir dengan kode <b>TA007</b> , dan juga untuk mengantisipasi apabila pada semester berjalan ada yang tidak Lulus, karena jika tidak mengisi KRS dan ternyata semester berikutnya masih ada matakuliah kuliah yang harus diikuti/diambil maka akan dikenakan <b>Denda terlambat ISI KRS</b> .
3.	<b>Q</b>	=	Mahasiswa yang telah habis masa studi, bagaimana pengisian KRSnya ?
	<b>A</b>	=	Hubungi Ketua program studi karena NIM sudah Expired dan diberikan <b>status keluar</b> , sehingga harus mengurus <b>penyetaraan</b> jika ingin melanjutkan kuliah.
4.	<b>Q</b>	=	Jika <b>sudah lulus tugas akhir</b> , bolehkah mengulang atau mengambil matakuliah pada semester berikutnya?
	<b>A</b>	=	<b>Tidak boleh</b> , pelaksanaan tugas akhir berada pada semester terakhir mahasiswa, sehingga harus yudisium.
5.	<b>Q</b>	=	Bagaimana jika ada pertanyaan lain yang tidak dibahas dalam FAQ ini ?
	<b>A</b>	=	Mahasiswa dapat berkonsultasi dan berkomunikasi dengan Dosen Penasehat Akademik atau Ketua Program Studi Teknik Informatika (email: <a href="mailto:indra@budiluhur.ac.id">indra@budiluhur.ac.id</a> , 5853753 ext. 303, <b>(+62-856-828-7734)</b> atau <a href="mailto:rizky.pradana@budiluhur.ac.id">rizky.pradana@budiluhur.ac.id</a> <b>(+62-813-8733-1185)</b> )