



**UNIVERSITAS  
BUDI LUHUR**

**DOKUMEN KURIKULUM  
OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)  
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
2020**



## **PENYUSUN & EDITOR**

### **Tim Kurikulum**

Tim Kurikulum Fakultas

Tim Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

Tim Kurikulum Program Studi Sistem Informasi

Tim Kurikulum Program Studi Sistem Komputer

### **Tim Editor:**

Tim Editor Fakultas



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang maha kuasa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Panduan Kurikulum Program Studi Sistem Komputer Universitas Budi Luhur (UBL) yang merupakan bagian dari implementasi kurikulum berbasis *Outcome Based Education* (OBE) ini dapat diselesaikan.

Penyusunan kurikulum ini berdasar pada visi dan misi UBL, tuntutan pasar kerja, akreditasi keilmuan (APTIKOM) dan perkembangan industri 4.0. Dalam pelaksanaan penyusunan kurikulum ini dibantu dan didukung oleh sejumlah pihak yang terdiri dari komposisi pengelola Program Studi, Pakar kurikulum dan Stakeholders, serta diawasi oleh Direktorat Penjaminan Mutu (DPM) UBL. Oleh karena itu, Tim Penyusun mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang

tinggi-tingginya kepada para pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan kurikulum ini.

Penyusunan kurikulum Program Studi Sistem Komputer ini merujuk pada Peraturan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi tentang MBKM.

Kami menyadari kurikulum ini masih banyak kekurangan, maka dari itu saran dan koreksi para pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan. Semoga bermanfaat.

Jakarta, September 2020  
Koordinator Penyusun

Dr. Ian Everhard R., M.T.,  
Ketua Program Studi Sistem Komputer



## IDENTITAS PROGRAM STUDI

Program Studi	: Sistem Komputer
Fakultas	: Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Budi Luhur
Akreditasi Program Studi	
Nomor SK	: 1047/SK/BAN-PT/Akred/S/IV/2019
Tanggal SK	: 2019-04-23
Berlaku Sampai	: 2024-04-23
Status	: Terakreditasi
Peringkat	: B





## MANAJEMEN PROGRAM STUDI

### Ketua Program Studi

Dr. Ian Everhard R., M.T.  
[ian.everhard@budluhur.ac.id](mailto:ian.everhard@budluhur.ac.id)  
+62 896-4305-3265



### Sekretaris Program Studi

Riri Irawati, S.Kom., M.Kom.  
[riri.irawati@budluhur.ac.id](mailto:riri.irawati@budluhur.ac.id)  
+62 898-8905-876



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENYUSUN &amp; EDITOR</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>IDENTITAS PROGRAM STUDI</b> .....	iii
<b>MANAJEMEN PROGRAM STUDI</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>1. IDENTITAS PROGRAM STUDI</b> .....	1
<b>2. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY</b> .....	2
2.1. Evaluasi Kurikulum .....	2
2.2. <i>Tracer Study</i> .....	3
<b>3. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM</b> .....	4
3.1. Dasar Hukum Penyusunan Kurikulum .....	4
3.2. Arah Perubahan Kurikulum .....	5
<b>4. VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN UNIVERSITY VALUE</b> .....	5
<b>5. RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN</b> .....	6
5.1. Profil Lulusan .....	6
5.2. Profesi/Lapangan Kerja Lulusan .....	7
5.3. Capaian Pembelajaran Lulusan ( <i>Program Learning Outcome</i> ) .....	7
<b>6. PENETAPAN BAHAN KAJIAN</b> .....	9
<b>7. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN BOBOT SKS</b> .....	15
<b>8. MATRIKS DAN PETA KURIKULUM</b> .....	17
8.1. Pemetaan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan .....	17
8.2. Peta Kurikulum .....	20
a. Peta Mata kuliah Wajib Program Studi .....	20
b. Peta mata kuliah wajib dan mata kuliah pilihan profil lulusan .....	21
c. Tema/judul tugas akhir skripsi profil lulusan .....	21
<b>9. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b> .....	27
9.1. Struktur Kurikulum dan Distribusi Mata Kuliah .....	27
9.2. Kesetaraan Mata Kuliah .....	32
9.3. Aturan Petalihan dan Kesetaraan .....	32
9.4. Aturan Pengulangan dan Nilai Pengulangan Mata Kuliah .....	32
<b>10. IMPLEMENTASI HAK MERDEKA BELAJAR</b> .....	32
10.1. Tujuan dan Jenis Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka .....	32
10.2. MBKM Pertukaran Mahasiswa .....	35
10.3. MBKM Magang/internship .....	37
10.4. MBKM Asisten Sekolah .....	37
10.5. MBKM Penelitian/riset .....	38
10.6. MBKM Proyek di Desa .....	39
10.7. MBKM Kewirausahaan .....	39
10.8. MBKM Proyek Keamitan .....	40
<b>11. MANAJEMEN PELAKSANAAN KURIKULUM DAN SPMI</b> .....	41
11.1. Ketentuan Akademik .....	41
a. Pendaftaran/Registrasi Mahasiswa .....	41
b. Cuti akademik dan Herogistrasi setelah cuti akademik .....	41
c. Karna Rencana Studi .....	41
11.2. Pembelajaran .....	42
11.3. Penilaian .....	45



11.4. Syarat Kelulusan	46
11.5. Kuliah Kerja Praktek (KKP)	46
a. Definisi	46
b. Ketentuan Umum	46
11.6. Kuliah Kerja Nyata (KKN)	47
11.7. Tugas Akhir	47
a. Tujuan Tugas Akhir	47
b. Syarat pengambilan Tugas Akhir	47
c. Bentuk Tugas Akhir	47
d. Pelaksanaan Tugas Akhir	49
e. Luaran dan Kewajiban Tugas Akhir	49
f. Penilaian Tugas Akhir	50
g. Pengajuan Ujian skripsi	50
11.8. Audit Mutu Internal	50



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Spesifikasi Program Studi Sistem Komputer .....	2
Tabel 2. Profil Lulusan Program Sistem Komputer .....	6
Tabel 3. Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan .....	7
Tabel 4. Pemetaan Bahan Kajian Sesuai Capaian Pembelajaran Lulusan .....	10
Tabel 5. Pemetaan Bahan Kajian Sesuai Profil Lulusan .....	12
Tabel 6. Kelompok dan SKS Mata Kuliah .....	15
Tabel 7. Pemetaan Mata Kuliah dengan CP Lulusan dan Profil Lulusan .....	17
Tabel 8. Matriks Kesesuaian RPS dan CPL, Prodi Sistem Komputer .....	21
Tabel 9. Ketentuan Nilai IPK .....	23
Tabel 10. Ragan Prasyarat Mata Kuliah .....	26
Tabel 11. Susunan Mata Kuliah Semester .....	31
Tabel 12. Kesetaraan Mata Kuliah kurikulum 2016 terhadap kurikulum 2020 .....	34
Tabel 13. Jenis Kegiatan MBKM Program Studi Sistem Komputer FTI UBL .....	36
Tabel 14. Jadwal Pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) .....	44
Tabel 15. Grade/Nilai .....	47





## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Persentase jawaban jawaban untuk salah satu pertanyaan survei	4
Gambar 2. Peta mata kuliah wajib Program Studi Sistem Komputer	25
Gambar 3. Distribusi beban jumlah sks per semester	29
Gambar 4. Skema Kurikulum Implementasi MBKM	30
Gambar 5. Skema Pilihan FTI - UBL	30
Gambar 6. Bentuk-bentuk kegiatan MBKM	35
Gambar 7. Diagram alir pelaksanaan kegiatan MBKM	37
Gambar 8. POS Kuliah Prodi Lain di Luar Universitas Budi Luhur	39
Gambar 9. Proses Program Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan	40
Gambar 10. Diagram Alir MBKM Penelitian/Riset	41
Gambar 11. Diagram Alir MBKM Kewirausahaan	42
Gambar 12. Diagram Alir MBKM Proyek Komunitas	41
Gambar 13. POS Penyusunan Jadwal Kuliah	43
Gambar 14. POS Pelaksanaan Kuliah Online	45
Gambar 15. POS Pelaksanaan Ujian Seminar	46
Gambar 16. POS Sidang Tugas Akhir	50



## **OUTCOME BASED EDUCATION (OBE) PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER**

### **L. IDENTITAS PROGRAM STUDI**

Program studi Sistem Komputer adalah salah satu program studi yang dimiliki oleh Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur. Program studi ini didirikan pada tahun 1987 dengan status terdaftar menurut Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.0751/0/1987, tanggal 1 Desember 1987. Saat ini Program Studi Sistem Komputer menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pengajaran dalam rangka menyiapkan jenjang keparan bidang ilmu komputer yaitu Sarjana Ilmu Komputer (dengan gelar S.Kom.), dengan memiliki 2 (dua) peminatan yaitu : Internet of Things dan Robotika.

Program studi Sistem Komputer lebih menitikberatkan pelayanan untuk menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas sejalan dengan visi, misi, sasaran dan tujuan program studi yang merupakan bagian dari visi, misi dan tujuan Fakultas. Untuk menghasilkan produk pendidikan yang unggul, profesional dan berkualitas, program studi menunjukkan komitmennya untuk terus mengembangkan institusi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja dan kemajuan IPTEK yang dewasa ini berkembang sangat pesat.

Spesifikasi inti dan capaian pembelajaran lulusan dari program studi seperti nama program studi, jenis program studi, departemen, fakultas, universitas, nama gelar, pemberi gelar, bahasapengantar, lama belajar, jumlah sks, dan kreditasi diberikan pada Tabel 1.



Tabel 1. Spesifikasi Program Studi Sistem Komputer

1. Jenis Program (Programme type)	Program Sarjana (Strata 1) Undergraduate Program
2. Rincil Program (Programme title)	Sistem Komputer Computer Engineering
3. Departemen (Department)	- -
4. Fakultas (Faculty)	Fakultas Teknologi Informasi Faculty of Information Technology
5. Universitas (University)	Universitas Budi Luhur Universitas Budi Luhur
6. Nama Gelar (Degree title)	S. Kom (Sarjana Komputer) Bachelor of Science (Honours)
7. Nama Gelar Lengkap (Degree title full)	S. Kom (Sarjana Komputer) Bachelor of Science (Honours) Computer Engineering
8. Instansi Penerbit Gelar (Awarding institution)	Universitas Budi Luhur
9. Instansi Penyelidikan dan Pengajaran (Granting institution)	Universitas Budi Luhur
9. Kelas (class)	Kelas Reguler (Local/Regular class) Kelas Ilmiah (Extracurricular)
10. Bahasa Pengantar (Language of study)	Bahasa Indonesia, Indonesian
11. Lama Program (Duration of the Programme)	40 bulan (4 tahun) 40 months (4 years)
12. Jumlah SKS (Credits)	Minimal 144 SKS (minimum 144 credits) Mata kuliah inti + wajib, 84 SKS Mata kuliah pilihan, minimum 60 SKS
13. KKN (EQS/LL)	Level 6 (Level 6)
14. website	<a href="http://fb.budiluhur.ac.id/program-studi-2/program-studi/sistem-komputer/">http://fb.budiluhur.ac.id/program-studi-2/program-studi/sistem-komputer/</a>
15. Akreditasi (Accreditation status)	BAN-PT Akreditasi B (2007-2007) BAN-PT Akreditasi B (2009-2014) BAN-PT Akreditasi B (2014-2019) BAN-PT Akreditasi B (2019-2024)
16. QA/Benchmark	BAN-PT, APTIKOM Computing Certificate

## 2. EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY

### 2.1. Evaluasi Kurikulum

Universitas memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan inovasi dan solusi pada persoalan dunia nyata, kehidupan masyarakat, teknologi dan negara. Universitas juga perlu menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keahlian, kompetensi untuk mengelola dan menyebarkan pengetahuan. Di dalam era komputasi global, perkembangan Sistem Komputer yang



inovatif, merupakan kunci dalam mengevaluasi dan membangun kurikulum Sistem Komputer berkapitasi, berkualitas dan kompetitif. Pengembangan kurikulum Sistem Komputer yang inovatif harus memperhatikan banyak hal penting seperti mencakup dan mengembangkan kebutuhan global, nasional, industri serta lokal.

Dunia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0 di mana pendidikan menjadi salah satu faktor utama yang secara langsung mempengaruhi percepatan transisi itu. Pengetahuan pada bidang Sistem Komputer disebut-sebut memiliki peluang yang tinggi di masa akan datang dalam melakukan disrupti industri di mana pekerjaan baru diprediksi akan berasal dari bidang komputer ini. Revolusi industri ini berubah secara bertahap di mana data semakin besar dan pemanfaatan kecerdasan artificial semakin terlihat oleh pemangku kepentingan. Membaiknya infrastruktur secara keseluruhan seperti internet berkecepatan tinggi mempermudah masyarakat untuk mengakses komputasi awan yang menjadi pengganti komputer tradisional. Demi menjawab permintaan dan kebutuhan tenaga kerja, tenaga ahli dan sumber daya manusia yang profesional maka Kurikulum Sistem Komputer perlu ditambah untuk mempersiapkan lulusan yang tangguh dan kompeten dalam bilangannya.

Setiap dokumen kurikulum dari suatu program studi di UBL, perlu dilakukan peninjauan dan evaluasi secara menyeluruh, untuk setiap periode waktu lima tahunan. Demikian juga pada Program Studi Sistem Komputer, telah dibentuk tim penyusun kurikulum 2020 untuk melakukan serangkaian kegiatan-kegiatan untuk mengevaluasi kurikulum 2016 dan untuk pengembangan kurikulum program Studi Sistem Komputer versi 2020. Secara khusus kurikulum 2020 dikembangkan untuk mendukung kebijakan merdeka belajar kampus merdeka. Di antara kegiatan yang dilakukan adalah berbentuk *Workshop*, PGD, diskusi, *seminar* yang mengundang narasumber berkaitan dengan: (1) *tracer study* dan masukan alumni; (2) evaluasi secara menyeluruh dari dokumen kurikulum 2016; (3) *feedback* dan masukan para *stakeholder* mengenai kebutuhan dan spesifikasi kompetensi lulusan; (4) *studi banding* (*benchmarking*) dengan beberapa universitas yang menyelenggarakan program studi Sistem Komputer; (5) analisis SWOT; (6) perumusan visi-misi, profil lulusan dan capaian lulusan program studi; (7) penyusunan bahan kajian, matriks dan peta matakuliah, serta silabus mata kuliah; (8) perumusan kegiatan merdeka belajar kampus merdeka; (9) sosialisasi kurikulum dan masukan untuk kegiatan kampus merdeka dari pihak terkait, para mitra kerjasama, dosen, staf kependidikan, serta mahasiswa.

## 2.2. *Tracer Study*

Program Studi telah melaksanakan *tracer study* terhadap alumni dan pengguna alumni untuk melakukan evaluasi terhadap kurikulum sebelumnya. *Tracer study* berupa survei ini memiliki maksud untuk mengetahui kesesuaian kurikulum dengan pekerjaan yang diperoleh di lapangan atau di perusahaan. Kesesuaian yang dimaksud adalah kesesuaian dengan visi misi program studi, capaian pembelajaran kurikulum Sistem Komputer, kemampuan penguasaan dan penerapan teori serta etos kerja yang dipelajari dan didapat selama studi. Survei dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang status pekerjaan dari lulusan terkait waktu awal bekerja, bidang ketika awal bekerja, tingkatan dan status perusahaan serta saran dari lulusan. Pelaksanaan survei ini terakhir kali dilakukan pada bulan September 2020. Survei yang diberikan terkait dengan kapabilitas dari para alumni yang bekerja pada perusahaan bertaraf nasional, multi nasional dan internasional. Berdasarkan hal tersebut survei yang dilakukan terkait dengan integritas, profesionalisme, kemampuan berkolaborasi, kemampuan IT, kemampuan komunikasi, kemampuan kerjasama dan pengembangan diri.

Berdasarkan pada hasil survey yang dilakukan oleh pengguna lulusan didapat hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Persentase jawaban lulusan untuk salah satu pertanyaan survei

### 3. LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Kurikulum memiliki kedudukan yang sentral dalam perkembangan program studi sebagai sebuah rancangan Pendidikan. Oleh sebab itu, agar pendidikan dapat menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas, dibutuhkan landasan yang kuat dalam pengembangan kurikulum. Dua poin utama yang akan dijelaskan adalah dasar hukum sebagai landasan dan arah pengembangan dari perubahan kurikulum.

#### 3.1. Dasar Hukum Penyusunan Kurikulum

Kurikulum merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan program studi sebagai sebuah rancangan Pendidikan. Oleh sebab itu, agar pendidikan dapat menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas, dibutuhkan landasan yang kuat dalam pengembangan kurikulum. Dua poin utama yang akan dijelaskan adalah dasar hukum sebagai landasan dan arah pengembangan dari perubahan kurikulum.

##### a. Dasar hukum pengembangan kurikulum

Dasar-dasar hukum perubahan kurikulum yang digunakan didasarkan dari beberapa aturan pemerintah seperti: (a) undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, (b) undang-undang tentang Pendidikan Tinggi, (c) tentang KKNI, sampai yang paling baru (d) tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Kerangka Dasar Kurikulum Universitas Budi Luhur, selengkapnya sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 2) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- 3) Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.
- 4) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 73 tahun 2013 tentang Penetapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi.
- 5) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- 6) Prosedur Operasional Standar Universitas Budi Luhur Tahun 2019
- 7) Standar Mutu Sistem Penjaminan Internal Universitas Budi Luhur.



Selain dasar hukum di atas, kurikulum Program Studi Sistem Komputer disusun dengan mengikuti: (1) Buku panduan MBKM oleh DIKTI; (2) Workshop dan pertemuan Dosen, Alumni, Mahasiswa dan Pengguna yang diadakan oleh Program Studi; dan (3) Dokumen Revisi Kurikulum Fakultas. Secara lengkap sebagai berikut:

- 1) Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi pada tahun 2020;
- 2) Workshop, rapat dan pertemuan mengenai kurikulum di Fakultas Teknologi Informasi dan di Program Studi Sistem Komputer yang melibatkan Dosen, Alumni, Mahasiswa dan Pengguna.

### 3.2. Arah Perubahan Kurikulum

Mengingat kecepatan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang sangat cepat, untuk mencapai profil lulusan yang diharapkan, memperoleh keahlian yang diperlukan di industri, dan untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan maka rancangan dari kurikulum ini dibuat untuk menjawab tantangan tersebut. Secara umum, kurikulum 2020 ini dibuat sesuai dengan: (a) standar-standar kurikulum internasional terutama Computing Curricula 2020 oleh ACM dan IEEE; (b) Kurikulum nasional yang berbasis KKNL, OBE, dan MBKM, serta (c) silabus mata kuliah yang ada dan tren di bidang Sistem Komputer yang sedang berkembang. Detail arah perubahan kurikulum 2020 adalah:

- a. Memenuhi perubahan-perubahan yang terjadi pada standar-standar kurikulum internasional, terutama Computing Curricula 2016 yang disusun oleh Task Force yang dibentuk bersama oleh Association for Computing Machinery (ACM) dan IEEE Computer Engineering (IEEE-CE);
- b. Menerapkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka;
- c. Tetap menerapkan kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNL);
- d. Tetap menerapkan kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE);
- e. Menyesuaikan RPS dan RTM mata kuliah yang ada, agar dapat menggambarkan tren yang sedang berkembang dan perkembangan mutakhir riset di bidang Sistem Komputer.

Berdasarkan perubahan-perubahan yang dilakukan seperti penerapan aturan baru dari DIKTI, diharapkan kurikulum program studi menghasilkan lulusan yang sesuai dengan profil lulusan. Selain itu, standar Asosiasi Perguruan Tinggi Ilmu Komputer (APTIKOM) digunakan dalam kurikulum ini berharap lulusan memiliki mata yang terkait.

## 4. VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI DAN UNIVERSITY VALUE

**Visi:** Visi Program Studi Sistem Komputer Universitas Budi Luhur adalah: “Pada tahun 2029 menjadi Program Studi Sistem Komputer berwawasan global dalam bidang Robotika dan Internet of Things berbasis kewirausahaan, teknologi dan berlandaskan cerdas berbudi luhur”.

**Misi:** Misi Program Studi Sistem Komputer Universitas Budi Luhur adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan dalam bidang Robotika dan Internet of Things yang mengedepankan teknologi, ilmu pengetahuan, kewirausahaan dan kebudayaan.
2. Menyelenggarakan penelitian dalam bidang Robotika dan Internet of Things 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 dalam kegiatan sosial global yang bermanfaat bagi masyarakat.



**Tujuan dan Strategi:** Tujuan Program Studi Sistem Komputer UBE adalah :

1. Menghasilkan lulusan dalam bidang Robotika dan Internet of Things 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 kepekaan sosial.
3. Menghasilkan produk inovasi dalam bidang Robotika dan Internet of Things yang bermanfaat dalam mendukung penguatan sosial dalam masyarakat melalui kompetensi wirausaha.
4. Memperkuat kepercayaan stakeholder.

**University Value:** *Value* atau nilai yang menjadi nilai utama yang digunakan oleh universitas mengacu pada Dokumen STATUTA Universitas Budi Luhur dan diadopsi oleh Program Studi adalah nilai-nilai Kebudiluran yang mencakup Cerdas berbudi luhur dengan landasan 9 nilai kebuddiluhuran yaitu sabar menyukuti, cinta kasih, rendah hati, suka menolong sesama, kerjasama, jujur, tanggung jawab, toleransi dan sopan santun.

## 5. RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN

Standar kompetensi lulusan (SKL) merupakan hal yang penting untuk menentukan kompetensi lulusan program studi Sistem Komputer. Selanjutnya SKL digunakan selengkap mungkin dalam penilaian peserta didik dan sebagai pedoman penyusunan kurikulum. Yang menjadi bagian dalam bab rumusan ini adalah profil lulusan, profesi/lapangan kerja lulusan, dan capaian pembelajaran lulusan (CPL).

### 5.1. Profil Lulusan

Profil lulusan adalah tolak ukur dalam menentukan standar kompetensi lulusan Program Studi Sistem Komputer. Penguasaan terhadap pengetahuan di topik Sistem Komputer ini tercermin dalam beberapa profil yang sudah dirumuskan. Lulusan Program Studi Sistem Komputer memiliki akan mempunyai keterampilan dan pengetahuan, elemen penjelasan dari masing-masing profil dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Profil Lulusan Program Studi Sistem Komputer

No	Kode	Nama Profil	Deskripsi
1	PO1	Computer Engineering (Pengembang Komputer)	Lulusan yang menerapkan konsep Sistem Komputer dan ilmu terapan untuk menghubungkan perangkat keras komputer dan perangkat lunak di dalamnya.
2	PO2	AI Engineer (Perekayasa Kecerdasan Artificial)	Lulusan yang menerapkan konsep kecerdasan artificial di dalam robotika, IoT dan Embedded System
3	PO3	Architecture Infrastructure Engineer (Pengembang Infrastruktur Arsitektur)	Lulusan yang menerapkan konsep pengendalian arsitektur komputer.
4	PO4	Network Engineer (Pengembang Jaringan Komputer)	Lulusan yang menerapkan konsep desain, perencanaan, pengendalian dan pemeliharaan infrastruktur berbasis Arsitektur.
5	PO5	Embedded System Engineer (Pengembang Sistem Terpadu)	Lulusan yang menerapkan konsep desain, pengembangan, produksi, pengujian, dan pemeliharaan sistem pada perangkat lunak di suatu perusahaan.



## 5.2. Profesi/Lapangan Kerja Lulusan

Lulusan Program Studi Sistem Komputer memiliki kesempatan untuk bekerja di berbagai tempat antara lain (namun tidak terbatas): Perusahaan BUMN, Perusahaan Internasional, Perusahaan Multinasional, Perusahaan *Start-up*, atau Instansi Pemerintah. Namun selain secara langsung bekerja, lulusan bisa melanjutkan sekolah S2 di Dalam maupun Luar Negeri. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, pekerjaan lulusannya adalah sebagai berikut:

- a. *System Engineer*
- b. *Network Engineer*
- c. *Network Administrator*
- d. *Computer Technician*
- e. *IT Consultant*
- f. *Embedded System Engineer*
- g. *Computer Engineering*
- h. *Intelligent System Developer*
- i. *Microprocessor Engineer*

## 5.3. Capaian Pembelajaran Lulusan (*Program Learning Outcome*)

Berdasarkan KNNI Level 6, Capaian Pembelajaran Lulusan (CP Lulusan), atau *Program Learning Outcome* (PLO) untuk mencapai profil lulusan Program Studi Sistem Komputer, dirumuskan dalam empat unsur, yaitu: (1) Sikap dan Tata Nilai; (2) Penguasaan Pengetahuan (pengetahuan dasar dan pengetahuan terapan); (3) Keterampilan Umum dan (4) Keterampilan Khusus.

Di samping itu, penyusunan CP Lulusan juga memperhatikan (a) Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, DIKTI; (b) Panduan Penyelenggaraan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, UBL. Tabel 3 memperlihatkan deskripsi detail dari masing-masing capaian pembelajaran lulusan.

Tabel 3. Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan

Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
S1	Berakhlak kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu memantapkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepedulian sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Memantapkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
S11	Menjadi manusia yang cerdas dan berbudhi luhur





P1	Menggunakan konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Elektroika dan Komputer Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang dan mengoptimalkan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah.
P3	Mempunyai pengetahuan dalam mengembangkan algoritma/metode yang diimplementasikan dalam perangkat lunak dan perangkat keras berbasis komputer.
P4	Memiliki pemahaman intelektual dan kemampuan untuk menerapkan teori matematika, Elektronika dan ilmu komputer.
KU1	Mampu menerapkan penalaran 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.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
KU3	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 saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan memastikan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KU10	Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap kinerja (menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan) algoritma/metode berbasis komputer.
KU11	Memiliki kemampuan (pengelolaan) material tim dan kerja sama ( <i>team work</i> ), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
KK1	Kemampuan untuk merancang, mengkonfigurasi dan mengelola jaringan komputer serta mengembangkan atau mengimplementasikan sistem cerdas dalam jaringan komputer.
KK2	Kemampuan melakukan rancang bangun perangkat keras dan lunak ( <i>embedded system</i> ) dengan menggunakan metode, teknik, keterampilan dan alat bantu terkini yang diperlukan dalam bidang sistem komputer sesuai kebutuhan pengguna.
KK3	Kemampuan menerapkan pengetahuan yang memadai terkait dengan cara kerja sistem komputer dan mampu merancang serta mengoptimalkan berbagai produk piranti berbasis digital dengan kekhususan di bidang robotika.
KK4	Kemampuan mendesain, merancang konfigurasi dan mengaplikasikan ke sistem komputasi teknologi komunikasi ( <i>internet of things</i> ), menganalisis bidang otonomi maupun kontrol sistem dan perawatan serta pengembangan sistem tertanam ( <i>Embedded Systems</i> ) untuk menyelesaikan masalah/kebutuhan pengguna.



Keterangan:

- S : Sikap
- P : Pengetahuan
- KU : Keterampilan Umum
- KK : Keterampilan Khusus

## 6. PENETAPAN BAHAN KAJIAN

Bahan/bidang kajian Kurikulum Program Studi Sistem Komputer mengacu pada dasar-dasar hukum yang telah disebutkan pada bab sebelumnya. Selain mengacu pada peraturan pemerintah dan universitas, secara khusus Program Studi meniadakan perancangan kurikulum dengan spesifikasi ACM Computing Curricula yang sudah digunakan secara Internasional. Secara detail bahankajian meliputi berbagai macam hal sebagai berikut:

- a. Bahan kajian utama (*core*) Sistem Komputer yang disesuaikan dengan bahan kajian yang spesifikasikan oleh ACM Computing Curricula 2016, yaitu:
  - 1) Circuits and Electronics (CAE);
  - 2) Computing Algorithms (CAL);
  - 3) Computer Architecture and Organization (CAO);
  - 4) Digital Design (DIG);
  - 5) Embedded Systems (ESY);
  - 6) Computer Networks (NWK);
  - 7) Preparation for Professional Practice (PPP);
  - 8) Information Security (SEC);
  - 9) Signal Processing (SGP);
  - 10) Systems and Project Engineering (SPE);
  - 11) Systems Resource Management (SRM);
  - 12) Software Design (SWD);
  - 13) Analysis of Continuous Functions (ACF);
  - 14) Discrete Structures (DSC);
  - 15) Linear Algebra (LAL);
  - 16) Probability and Statistics (PRS);
- b. Bahan kajian yang berkaitan dengan pengetahuan yang diperlukan untuk melakukan penelitian, penerapan Sistem Komputer.
- c. Bahan kajian yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan bidang spesifik dari perkembangan Sistem Komputer yang meliputi bidang-bidang: (a) bidang *Internet of Things*; (b) Robotika; (c) bidang *Embedded System*;
- d. Bahan kajian yang berkaitan dengan nilai-nilai kebudidhayaan.
- e. Bahan kajian yang berkaitan dengan pengetahuan dasar sains dan matematika.
- f. Bahan kajian yang berkaitan dengan penguasaan, keterampilan, kemampuan *softskill*, dan *hardskill*.

Setiap bahan kajian di atas terpetakan ke dalam persebaran mata kuliah yang disusun pada kurikulum ini. Contoh pengaplikasian bahan kajian adalah dengan memaparkan pemetaan mata kuliah berdasarkan bahan kajian ke capaian pembelajaran dipetakan ke CPL/PLO1. Tabel 3.30 berikut:



Tabel 4. Pembuatasi Bahan Kajian Sesuai Capaian Pembelajaran Lulusan:

No	Kode	Matakuliah	DPL Program Studi Sistem Komputer																																
			s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	s21	s22	s23	s24	s25	s26	s27	s28	s29	s30	s31	s32	
1	UM014-18	Pendidikan Agama	1	2		3																													
2	UM021	Pendidikan Pancasila			1	2																													
3	UM022	Pendidikan kewarganegaraan			1	2		3	4																										
4	ES001	Etika Profesi								1	2																								
5	ES005	Entrepreneurship										1	2																						
6	UM023	Kewawasan Budi Luhur																																	
7	UM094	Aplikasi Manajemen Budi Luhur																																	
8	BA001	Bahasa Indonesia																																	
9	BA005	Bahasa Inggris																																	
10	BA011	Bahasa Inggris Lanjutan																																	
11	IA001	Kuliah Kerja Praktek																																	
12	TA006	Kuliah Kerja Nyata																																	
13	TA007	Tugas Akhir																																	
14	M1041	Logika Matematika																																	
15	M1070	Matriks Dan Transformasi Linear																																	
16	M1086	Statistika																																	
17	M1087	Kalkulus 1																																	
18	M1032	Kalkulus 2																																	
19	FS107	Analisis dan Desain Algoritma																																	
20	FI113	Pengantar Teknologi Informasi																																	
21	FI111	Pengantar Sistem Basis Data																																	
22	FI102	Algoritma dan Struktur Data 1																																	
23	FI112	Sistem Digital																																	
24	FI116	Elektronika Dasar																																	







No.	Kode	Mata Kuliah	Profil Lulusan Program Studi Sistem Komputer				
			PO1	PO2	PO3	PO4	PO5
14	M004	Statistika	✓	✓	✓	✓	✓
17	M008	Kalkulus 1	✓	✓	✓	✓	✓
18	M009	Kalkulus 2	✓	✓	✓	✓	✓
19	PG167	Analisis dan Desain Algoritma	✓	✓			✓
20	EP221	Pengantar Teknologi Informasi	✓	✓	✓	✓	✓
21	EP223	Pengantar Sistem Basis Data		✓			
22	EP302	Algoritma dan Struktur Data 1	✓	✓			✓
23	EP191	Ilmu Digital	✓	✓	✓		✓
24	EP118	Elektronika Dasar		✓			✓
25	EP094	Mikroprosesor	✓	✓	✓		✓
26	EP011	Aritektur Komputer			✓	✓	
27	EP096	Fundamental Data				✓	
28	EP027	Elektronika Lanjutan		✓			✓
29	EP071	Sistem Pengukuran		✓			✓
30	EP133	Sistem Arusana Digital		✓			✓
31	EP022	Interfacing		✓			✓
32	EP164	Sistem Operasi	✓	✓	✓	✓	✓
33	EP229	Organisasi Komputer	✓	✓	✓	✓	✓
34	EP375	Komunikasi Akar		✓			
35	UM013	Metodologi Riset	✓	✓	✓	✓	✓
36	PG166	Dasar Pemrograman Dasar	✓	✓			✓
37	PG041	Pemrograman Web 1	✓	✓			✓
38	EP368	Pelambungan Data	✓	✓			
39	PG119	Mobile Programming		✓			
40	M020	Mekanika	✓				✓
41	EP435	IoT dan Robotik Sistem		✓			✓
42	M030	Sejarah		✓			✓
43	EP100	Pemrosesan Paralel		✓			✓



No.	Kode	Mata Kuliah	Profil Lulusan Program Studi Sistem Komputer				
			PO1	PO2	PO3	PO4	PO5
44	EL001	Instrumentasi		✓			✓
45	MI134	Dasar Aplikasi Dasar	✓	✓			✓
46	IF000	Dasar Aplikasi Terapan	✓	✓			✓
47	PG120	Dasar Web Programming	✓	✓			✓
48	IF012	Jaringan Komputer				✓	
49	KA071	Jaringan Komputer 2				✓	
50	KA202	Embedded System		✓			✓
51	KA208	Robotic System					✓
52	KA099	Advanced Embedded System		✓			
53	KA009	Robotika dan Aktuatis					✓
54	KA418	IoT Smart Programming		✓			
55	KA004	Wireless Sensor Network					✓
56	KA006	Knowledge Based System		✓			✓
57	KA434	Smart Robotic					✓
58	KA438	Robotic Vision					✓
59	KA439	Industrial Robotic System					✓



## 7. PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN BOBOT SKS

Berdasarkan bahan kajian yang telah dipelajari maka diperlukan penentuan mata kuliah baru beserta bobot SKS. Beberapa poin yang akan dijelaskan adalah tentang syarat kelulusan, rincian mata kuliah wajib dan pilihan termasuk MBKM, serta pemetaan lebih lanjut dari mata kuliah ke capaian pembelajaran lulusan. Mata kuliah (MK) yang dijabarkan akan dikelompokkan ke beberapa haluan per semester, laboratorium/kekeluargaan, dan jenis MBKM.

Secara menyeluruh, syarat untuk kelulusan dari seorang mahasiswa dan memperoleh gelar S.Kom, maka ada jumlah sks minimal yang harus dicapai namun mahasiswa boleh memiliki SKS lebih dari syarat ini. Mahasiswa harus telah menyelesaikan minimal 144 SKS mata kuliah yang terdiri dari 84 SKS mata kuliah wajib dan minimal 60 SKS mata kuliah pilihan.

Mata kuliah wajib terdiri atas mata kuliah-mata kuliah yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa sebagai syarat kelulusan, di mana ada mata kuliah wajib universitas seperti Pancasila, mata kuliah wajib fakultas seperti Analisa dan Desain Algoritma, dan mata kuliah wajib program studi seperti Mikroprosesor. Rincian mata kuliah wajib yang mencangkup lebih detail termasuk SKS terdistribusi:

- Mata kuliah wajib Pemerintah MKDU (8 sks) yang terdiri dari mata kuliah Pancasila (2 sks), Agama (2 sks), Kewarganegaraan (2 sks) dan Bahasa Indonesia (2 sks).
- Mata kuliah wajib Universitas (3 sks) yang terdiri dari mata kuliah Wawasan Budi Luhur (2 sks) dan Aplikasi Wawasan Budi Luhur (1 sks).
- Mata kuliah wajib Fakultas (16 sks) yang merupakan mata kuliah dasar. Mata kuliah inti dan wajib fakultas terdiri dari Analisa dan Desain Algoritma (3 sks), Bahasa Pemrograman Dasar (3 sks), Pengantar Teknologi Informasi (3 sks), Logika Matematika (3 sks), Pengantar Sistem Basis Data (2 sks) dan Bahasa Inggris (2 sks).
- Mata kuliah inti dan wajib program studi yang terdiri dari Mata kuliah Umum Program Studi (80 sks), Mata kuliah Peminatan (30 sks) dan Mata kuliah Pilihan (14 sks).
- Mata kuliah MBKM (60 sks)

Mata kuliah peminatan dibedakan menjadi 2, yaitu mata kuliah peminatan Internet of Things yang terdiri dari Embedded System (3 sks), Robotic System (3 sks), Advanced Embedded System (3 sks), IoT Smart Environment (3 sks), Wireless Sensor Network (3) dan Knowledge Based System (3 sks) dan peminatan Robotika terdiri dari Robotic System (3 sks), Embedded System (3 sks), Sensor dan Aktuator (3 sks), Smart Robotics Systems (3 sks), Robot Vision (3 sks) dan Industrial Robotic System (3 sks).

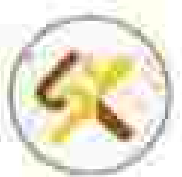
Tabel 5. Kelompok dan SKS Mata Kuliah

No	Kelompok Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Total SKS
1	Wajib Negara	Agama	2	8
		Kewarganegaraan	2	
		Bahasa Indonesia	2	
		Pancasila	2	
2	Wajib Universitas	Wawasan Budi Luhur	2	3
		Aplikasi Wawasan Budi Luhur	1	
3	Wajib Fakultas	Analisa dan Desain Algoritma	3	16
		Pengantar Teknologi Informasi	3	
		Bahasa Pemrograman Dasar	3	
		Pengantar Sistem Basis Data	2	
		Logika Matematika	3	
		Bahasa Inggris	2	
4	Wajib Program Studi Sistem Komputer	Algoritma dan Struktur Data 1	3	60
		Sistem Digital	3	
		Elektronika Dasar	3	





matakuliah wajib dilar (peminatan)	Makroprosesor	1		
	Pemrograman Web 1	1		
	Matematika dan Transformasi Linear	1		
	Discrete Mathematics	1		
	Statistik	1		
	Arsitektur Komputer	1		
	Komunikasi Data	1		
	Elektronika Lanjutan	1		
	Perancangan Data	1		
	Kalkulus 1	1		
	Sistem Pengukuran	1		
	Sistem Akuisisi Digital	1		
	Interfacing	1		
	Mobile Programming	1		
	Jaringan Komputer	1		
	Metodologi Riset	1		
	Sistem Operasi	1		
	Organisasi Komputer	1		
	Mekanika	1		
	IT dan Kehidupan Sistem	1		
Kelirihan	1			
Etika Profesi	1			
Perencanaan Pabrik	1			
Instrumenasi	1			
Lab. Aplikasi Dasar	1			
Lab. Aplikasi Terapan	1			
5	Pilihan Program Studi Sistem Komputer	Bahasa Inggris Lanjutan	1	14
		Kalkulus 2	1	
		Jaringan Komputer 2	1	
		Komputasi Awan	1	
		Java Web Programming	1	
6	Peminatan Internet of Things	Embedded System	1	15
		Advanced Embedded System	1	
		IoT Smart Environment	1	
		Wireless Sensor Network	1	
		Knowledge Based System	1	
7	Peminatan Robotika	Robotics System	1	15
		Sensor dan Aktuator	1	
		Smart Robotics System	1	
		Robot Vision	1	
		Industrial Robotic Systems	1	
8	Pilihan Kegiatan MBKM Internship	Internship: Signifikansi Masalah dan Deskripsi Prinsip-prinsip	1	20
		Internship: Pengembangan Fitur dan Modul Proyek	1	
		Internship: Sampel dan Definisi Dokumentasi Proyek	1	
		Internship: Implementasi Berbasis Produk	1	
		Internship: Pengembangan Back-end	1	
		Internship: Pengujian Unit dan Modul Proyek	1	
		Internship: Penguji-an Integrasi dan Sistem	1	
		Internship: Keunggulan dan Game Digital	1	
9	Pilihan Kegiatan MBKM Asistensi Mentor	Asistensi Mentor: Proposal, Analisis Tren Pengabdian Digital	1	20
		Asistensi Mentor: Rancangan Terminal Modul Digital Interaktif	1	
		Asistensi Mentor: Asistensi Transfer Tren Pengabdian Digital	1	
		Asistensi Mentor: Riset Seluruh Transformasi Pengabdian Digital	1	
10	Pilihan Kegiatan MBKM Studi/Proyek Independen	Proyek Independen: Spesifikasi Proyek Independen	4	20
		Proyek Independen: Proposal Proyek Independen	4	
		Proyek Independen: Sampel dan Definisi Dokumentasi Proyek	4	
		Proyek Independen: Implementasi Proyek Independen	4	
		Proyek Independen: Riset Seluruh Proyek Independen	4	
11	Pilihan Kegiatan MBKM Penelitian/Riset	Riset: Signifikansi Riset Interdisipliner	1	20
		Riset: Proposal Riset Inovasi Mahasiswa	1	
		Riset: Sampel dan Definisi Dokumentasi Riset	1	
		Riset: Implementasi Riset Inovasi Mahasiswa	1	



		Materi Kelas Semesta Riset Invenaris	3	
		Poster Ilmiah Bidang Sistem Komputer	1	
		Publikasi Akademik Bidang Sistem Komputer	1	
		Poster Ilmiah Bidang Sistem Komputer	1	
12	Pilihan Kegiatan MKKM: Proyek di Dasa/KKNT	Desain Bisnis: Spesifikasi Produk Inovasi Ulibas	5	20
		Desain Bisnis: Proposal Produk Inovasi Ulibas	6	
		Desain Bisnis: Implementasi Produk Inovasi Ulibas	6	
		Desain Bisnis: Solusi Produk Inovasi Ulibas	1	
13	Pilihan Kegiatan MKKM: Kewirausahaan	Kewirausahaan: Proposal Rencana Bisnis & Startup	2	20
		Kewirausahaan: Model Desain Produk dan Jasa Startup	2	
		Kewirausahaan: Model Penjualan Produk Inovasi	2	
		Kewirausahaan: Model Anggaran dan Keuangan Startup	2	
		Kewirausahaan: Model Laporan Keuangan Startup	2	
		Kewirausahaan: Model Perencanaan dan Pemasaran Usaha	2	
		Kewirausahaan: Model Laporan Perencanaan & Analisa	2	
		Kewirausahaan: Model Pemas dan Manajemen Sifat Tim	2	
		Kewirausahaan: Model Keperawatan dan Badan Hukum	2	
		Kewirausahaan: Model Etika dan Aspek Legal dalam Bisnis	2	
14	Pilihan Kegiatan MKKM: Proyek Komunitas	Proyek Komunitas: Tutorial Tutorial Dasar Keberanian	1	20
		Proyek Komunitas: Tutorial Pemulihan Bencana	1	
		Proyek Komunitas: Tutorial Tutorial Manajemen Pemas & Logistik	2	
		Proyek Komunitas: Model Digital Pemangkuangannya Berencana	1	
		Proyek Komunitas: Proposal Proyek Komunitas	1	
		Proyek Komunitas: Implementasi Proyek Komunitas	1	
		Proyek Komunitas: Kelas Semesta Proyek Komunitas	1	

## 8. MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

### 8.1. Pemetaan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan

Mata kuliah-mata kuliah ditetapkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CP Lulusan) dan profil lulusan yang bertujuan untuk mempermudah pengukuran pencapaian lulusan. Sebagai contoh pemetaan yaitu pada mata kuliah Pancasila, mata kuliah ini memiliki capaian pembelajaran lulusan untuk mencakup nilai Sikap dan Tata Nilai dengan kekuatan kuat dan nilai profesionalitas dengan kekuatan yang juga kuat. Kesesuaian dengan profil kelulusan untuk mata kuliah Pancasila disesuaikan dengan semua jenis profil. Secara lebih lengkap pemetaan dari setiap mata kuliah dengan masing-masing CP Lulusan dan Profil lulusan Program Studi Sistem Komputer ditunjukkan pada Tabel 3.32. Pemetaan mata kuliah ini dirancang dengan memperhatikan kekuatan pemahaman yang diharapkan akan dimiliki mahasiswa, yang terbagi menjadi 3 tingkatan, yaitu kuat (K), sedang (S), lemah (L).

Tabel 7. Pemetaan Mata Kuliah dengan CP Lulusan dan Profil Lulusan

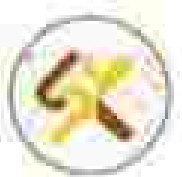
Nama Mata Kuliah	CPL Lulusan				Profil Lulusan					
	S	P	KU	KK	CE	IOTE	ME	NE	ESE	IK
Agama	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Kewarganegaraan	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Bahasa Indonesia	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Pimantia	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Wawasan Bina Nusantara	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Aplikasi Wawasan Bina Nusantara	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Analisa dan Desain Algoritma	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Bahasa Pemrograman Dasar	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Pengantar Teknologi Informasi	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Logika Matematika	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Pengantar Sistem Basis Data	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Bahasa Inggris	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Algoritma dan Struktur Data 1	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Sistem Digital	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Elektronika Dasar	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Mikroprosesor	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V



Perograman Web 1	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Matika dan Transformasi Linier	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Entrepreneurship	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Kalkulus	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Aritektur Komputer	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Komunikasi Data	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Elektronika Lanjutan	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Peningkatan Data	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Kalkulus 1	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Sistem Pengaturan	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Sistem Akarasi Digital	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Interfacing	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Mechine Programming	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Jaringan Komputer	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Metodologi Riset	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Sistem Operasi	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Organisasi Komputer	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Mekanika	S	K	K	K	V	V	V	V	V	V
IT dan Robotics System	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Kebijakan	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Etika Profesi	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Perencanaan Pararel	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Manajemen	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Lab Aplikasi Dasar	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Lab Aplikasi Lanjutan	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Bahasa Inggris Lanjutan	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Kalkulus 2	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Jaringan Komputer 2	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Keguruan Asim	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Java Web Programming	S	K	K	S	V	V	V	V	V	V
Embedded System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Advanced Embedded System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
IT Smart Environment	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Wireless Sensor Network	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Knowledge Based System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Robotics System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Sensor dan Aktuator	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Smart Robotics System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Robot Vision	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Industrial Webcon System	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Asistensi Mengajar: Proposal Tahap I: Pengetahuan Digital	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Asistensi Mengajar: Rancangan Tahap II: Modul Digital Interaktif	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Asistensi Mengajar: Asistensi Tahap III: Pengetahuan Digital	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Asistensi Mengajar: Kelas Seminar Transformasi Pengetahuan Digital	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Desa Binaan: Spesifikasi Proyek Inovasi Urban	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Desa Binaan: Proposal Proyek Inovasi Urban	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Desa Binaan: Implementasi Proyek Inovasi Urban	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Desa Binaan: Seminar Proyek Inovasi Urban	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Internship: Spesifikasi Masalah dan Deskripsi Prototipe	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Internship: Pengembangan Fitur dan Modul Proyek	S	S	K	K	V	V	V	V	X	V
Internship: Sampul dan Endpaper Ditaman Produk	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V



Internship: Implementasi Prototype Produk	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Internship: Pengembangan Back-end	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Internship: Pengujian User dan Modul Proyek	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Internship: Program Integrasi dan Sistem	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Informasi Kreatif dan Ciamis Digital	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Proyek Independen: Spesifikasi Proyek Independen	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Proyek Independen: Proposal Proyek Independen	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Proyek Independen: Sampai dan Definisi Dimensi Proyek	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Proyek Independen: Implementasi Proyek Independen	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Proyek Independen: Kelas Semuar Proyek Independen	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Riset: Spesifikasi Riset Inovasi Mahasiswa	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Riset: Proposal Riset Inovasi Mahasiswa	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Riset: Sampai dan Definisi Dimensi Riset	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Riset: Implementasi Riset Inovasi Mahasiswa	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Riset: Kelas Semuar Riset Internship	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Forum: Berita Bidang Sistem Komputer	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Publikasi Akademik Bidang Sistem Komputer	S	S	K	K	V	V	V	V	Y	V
Forum: Berita Bidang Sistem Komputer	S	S	K	K	V	V	V	V	V	V
Kewirausahaan: Proposal Rencana Bisnis & Startup	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Kewirausahaan: Modul Desain Produk dan Jasa Startup	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Kewirausahaan: Modul Prototype Produk Inovatif	S	K	K	L	V	V	V	V	V	V
Kewirausahaan: Modul Anggaran dan Rencana Startup	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Kewirausahaan: Modul Laporan Keuangan Startup	S	K	K	L	V	V	V	V	V	V
Kewirausahaan: Modul Pemasaran dan Penjualan Usaha	S	K	K	L	V	V	V	V	V	V
Kewirausahaan: Modul Laporan Pertanyaan & Analisis	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Kewirausahaan: Modul Peran dan Manajemen Super Tim	S	K	K	L	V	V	V	V	V	V
Kewirausahaan: Modul Kepemilikan dan Badan Hukum	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Kewirausahaan: Modul Etika dan Aspek Legal dalam Bisnis	S	K	K	L	V	V	V	V	Y	V
Proyek Kewirausahaan: Tutorial Tanggapan Darurat Kebencanaan	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Proyek Kewirausahaan: Tutorial Pemahaman Bencana	K	K	L	L	V	V	V	V	Y	V
Proyek Kewirausahaan: Tutorial Tutorial Manajemen Risiko & Logistik	K	K	L	L	V	V	V	V	Y	V
Proyek Kewirausahaan: Modul	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V



Digitalisasi Pembelajaran										
Proyek Kemampuan: Proposal Proyek Kemampuan	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Proyek Kemampuan: Implementasi Proyek Kemampuan	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V
Proyek Kemampuan: Kela Seminar Proyek Kemampuan	K	K	L	L	V	V	V	V	V	V

**Catatan**

- K : Kuat
- S : Sedang
- L : Lemah
- CE : Computer Engineering
- IoT E : IoT Engineer
- AIE : Architecture Infrastructure Engineer
- NE : Network Engineer
- ESE : Embedded System Engineer
- RE : Robotic Engineer





## 8.2. Peta Kurikulum

### a. Peta Mata kuliah Wajib Program Studi

Peta kurikulum dirancang berdasarkan mata kuliah wajib per semester, mata kuliah pilihan, setiap laboratorium riset dan kegiatan MBKM untuk memudahkan mahasiswa dalam pengambilan mata kuliah sesuai dengan profil lulusan di Program Studi Sistem Komputer. Peta kurikulum ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk menentukan perencanaan mata kuliah yang akan diambil sesuai dengan minat pada bidang tertentu dan profil lulusan yang dikehendaki serta membuat waktu perkuliahan menjadi lebih singkat.

Penyusunan peta kurikulum juga disesuaikan dengan jenis mata kuliah yang dibedakan menggunakan warna, seperti mata kuliah inti, wajib, peminatan dan kegiatan MBKM. Peta kurikulum tersebut juga menunjukkan mata kuliah yang diselenggarakan pada semester ganjil dan genap dimajukkan dengan persegi panjang yang terdapat tulisan semester di atasnya. Sebagai contoh, dapat dilihat pada Gambar 2.

Peta kurikulum pada Gambar 2 juga memperlihatkan jumlah sks mata kuliah wajib dan jumlah sks mata kuliah pilihan yang dapat diambil setiap semester dan delapan (6) jenis kegiatan MBKM. Peta diperhatikan apabila mata kuliah yang akan diambil ada prasyaratnya maka tidak dapat diambil secara bersamaan.

Peta kurikulum ini juga memperhatikan hubungan suatu mata kuliah dengan prasyarat mata kuliah tersebut. Tanda garis lurus menunjukkan bahwa prasyarat mata kuliah harus telah selesai diambil. Sebagai contoh, pada mata kuliah Komunikasi Duta yang ditunjukkan pada Gambar 3.13, di mana mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah inti program studi dan memiliki satu prasyarat yang harus telah selesai diambil, yaitu mata kuliah Sistem Digital.

Saat pengambilan mata kuliah pada setiap semester berjalan mahasiswa wajib memperhatikan aturan prasyarat jumlah sks yang diperkenan diambil dengan mengikuti nilai IPK yang diperoleh pada semester sebelumnya (seperti diperlihatkan pada Tabel 9). Jika berdasarkan skor nilai IPK dari seorang mahasiswa yang memungkinkan mengambil jumlah sks melebihi jumlah sks semesteran, maka mahasiswa sangat dianjurkan untuk mengutamakan mengambil lebih awal mata kuliah wajib dan inti yang ditawarkan pada semester diatasnya/berikutnya, dari pada menngambil mata kuliah pilihan.



Tabel 9. Ketentuan Nilai IPK

No	Ketentuan	SKS
1	IP $\geq$ 3,00	24
2	2,50 $\leq$ IP < 3,00	21
3	2,00 $\leq$ IP < 2,50	18
4	1,50 $\leq$ IP < 2,00	15
5	IP < 1,50	12

#### b. Peta mata kuliah wajib dan mata kuliah pilihan profil lulusan

Peta mata kuliah pada Gambar 2. memberikan panduan bagi para mahasiswa yang merencanakan pengambilan mata kuliah sesuai dengan pilihan peminatannya. Pada gambar bagian tersebut menjelaskan tentang pengambilan matakuliah peminatan Robotika dan Internet of Things.

Pengambilan matakuliah yang sesuai dengan peminatannya diambil mulai dari semester 3, karena pada semester 3, mahasiswa memilih jalur peminatannya sesuai dengan apa yang diinginkannya. Mahasiswa yang suka atau berminat dengan teknologi yang berhubungan dengan desain, konstruksi, operasi, disposisi struktural, pembuatan, dan aplikasi dari robot dapat memilih peminatan Robotika, dimana dalam peminatan tersebut akan di kupas tuntas tentang sensor dan actuator, sistem tertanam, robot cerdas, robot berkarbona dan sistem robot untuk industri.

Selanjutnya apabila mahasiswa berminat pada teknologi perangkat cerdas yang terhubung dengan internet, maka mahasiswa dapat memilih peminatan Internet of Things, dimana yang dipelajari mulai dari jaringan nirkabel, sistem tertanam, sistem berbasis pengetahuan dan IoT Lingkungan Cerdas.

#### c. Tema/judul tugas akhir skripsi profil lulusan

Setiap topik/tema/judul dari tugas akhir skripsi mahasiswa harus dikaitkan dengan salah satu dari profil lulusan program studi. Di samping itu, mahasiswa juga dapat memilih/mengerjakan salah satu dari bentuk tugas akhir skripsi yang diperkenan oleh program studi Sistem Komputer. Setiap bentuk skripsi ini, untuk tema/topik tugas akhir skripsi:

- 1) Judul Tugas Akhir atau skripsi minimal mengandung: tujuan, metode yang digunakan, serta obyek penelitian.
- 2) TA berupa perancangan alat yang dibuat minimal menggunakan 2 (dua) fitur yang berbeda.
- 3) Topik yang diajarkan terdapat proses ADC (Analog to Digital Conversion), terhubung dengan jaringan (LAN/Bluetooth/Wifi), dan menggunakan DataBase.

Selain dari penelitian pada tugas akhir yang dilaksanakan secara normal, juga terdapat beberapa macam model konversi tugas akhir, yaitu publikasi dan lomba. Dalam keputusan Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Nomor : K/Ub/FTI/000/015/10/20 Tentang Penghargaan Akademik Bagi Mahasiswa Berprestasi Khusus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur dijelaskan bahwa Untuk meningkatkan kualitas lulusan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur jenjang Strata Satu (S1) perlu adanya peningkatan atmosfer akademik salah satunya dalam kegiatan kemahasiswaan dan dalam meningkatkan motivasi dan mendorong partisipasi dari mahasiswa dalam berbagai kegiatan-kegiatan akademik maka perlu diberikan penghargaan. Oleh karena itu Setiap mahasiswa berprestasi khusus berhak memperoleh penghargaan akademik berupa penyertaan dengan Skripsi (Tugas Akhir). Berdasarkan hal tersebut, penghargaan akademik yang dimaksud berlaku bagi prestasi sebagai berikut:

- 1) Menjadi penulis pada jurnal internasional bereputasi (terindeks scopus atau Web of Science).
- 2) Menjadi pemakalah pada jurnal internasional bereputasi (tecindeks scopus atau Web of Science).



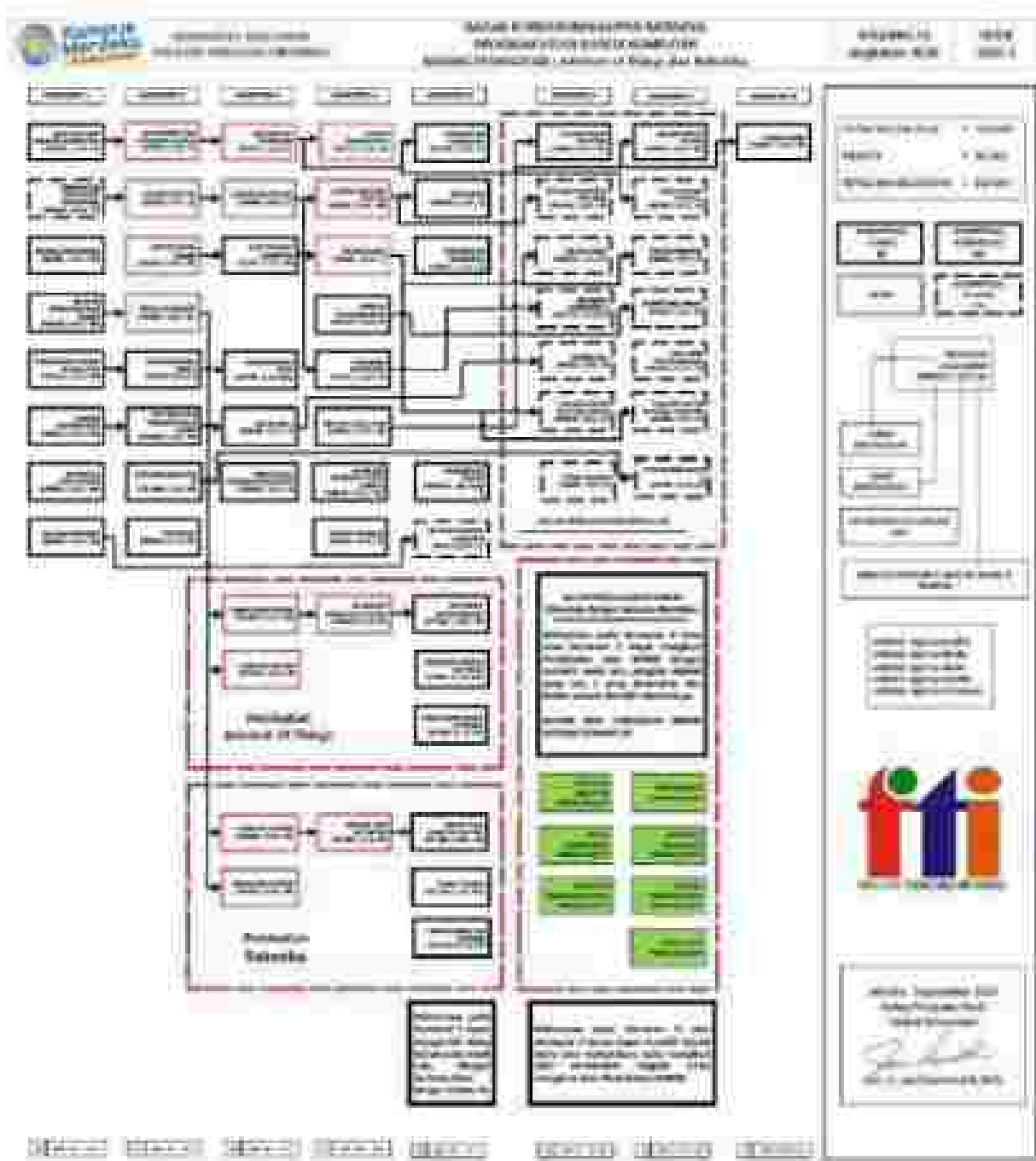
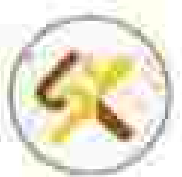


- 3) Menjadi penulis pada jurnal nasional Terakreditasi (Sinta 1 dan Sinta 2).
- 4) Menjadi Juara 1, 2 dan 3 pada lomba akademik tingkat internasional sebagai perwakilan dari Indonesia atau Universitas Budi Luhur.
- 5) Menjadi Juara 1, 2 dan 3 pada lomba akademik tingkat nasional bereprentasi di bawah naungan kemendikbud.
- 6) Menjadi Juara 1, 2 dan 3 pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS).

Keputusan dekan tersebut didukung oleh tata cara penilaian yang tertuang dalam Keputusan Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Nomor K/UBL/FTI/000/010/03/22 Tentang : Pengakuan Hasil Publikasi Ilmiah Serta Konversi Nilai Untuk Kuliah Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur. Keputusan tersebut memberikan pengakuan terhadap hasil publikasi ilmiah yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa untuk dikonversikan nilainya sebagai pengganti nilai Kuliah Kerja Praktek dan atau Tugas Akhir. Ini dari keputusan tersebut antara lain:

- 1) Artikel ilmiah yang dipublikasikan pada Jurnal Internasional, atau Seminar Internasional, atau Jurnal nasional terakreditasi SINTA 1 atau SINTA 2, dapat dikonversi menjadi Nilai A;
- 2) Artikel ilmiah yang dipublikasikan pada Jurnal Nasional terakreditasi SINTA 3, dapat dikonversi menjadi Nilai A-

Pernyataan dari masing-masing peminatan dengan mutakuliah yang berkaitan dapat dilihat pada bagian berikut: (dapat dilihat pada web [bi.budiluhur.ac.id](http://bi.budiluhur.ac.id) bagian *download*).



Gambar 2. Peta jalan kurikulum/wajah Program Studi Sistem Komputer



Tabel 10. Rincian Prasyarat Mata Kuliah

Semester	No.	Kode	Mata Kuliah	Prasyarat	SKS
1	1	PG167	Analisa dan Desain Algoritma	-	3
	2	PG168	Bahasa Pemrograman Dasar	-	3
	3	KP121	Pengantar Teknologi Informasi	-	3
	4	MI041	Logika Matematika	-	3
	5	BA001	Bahasa Indonesia	-	2
	6	KP213	Pengantar Sistem Basis Data	-	2
	7	BA003	Bahasa Inggris	-	2
	8	UM031	Wawasan Budi Luhur	-	2
2	1	KP002	Algoritma Dan Struktur Data 1	Analisa dan Desain Algoritma	3
	2	KP161	Sistem Digital	Pengantar Teknologi Informasi	3
	3	EL016	Elektronika Dasar	-	3
	4	Kp094	Mikroprosesor	Bahasa Pemrograman Dasar	3
	5	PG065	Pemrograman Web 1	Pengantar Sistem Basis Data	3
	6	MI070	Matriks dan Transformasi Linier	Logika Matematika	3
	7	EK066	Entrepreneurship	-	2
	8	MI096	Statistik	-	2
3	1	KP011	Arsitektur Komputer	Algoritma Dan Struktur Data 1	3
	2	KP066	Komunikasi Data	Sistem Digital	3
	3	EL027	Elektronika Lanjutan	Elektronika Dasar	3
	4	UM019	Pendidikan Kewarganegaraan	-	2
	5	KP368	Pemrograman Data	Pemrograman Web 1	3
	6	MR28	Kalkulus 1	Matriks dan Transformasi Linier	3
	7	KP252	Sistem Tertanam	Mikroprosesor	3
	8	KP230	Sistem Robotika	Mikroprosesor	3



4	1	EL073	Sistem Pengantunan	Arsitektur Komputer	3
	2	KP153	Sistem Akuisisi Digital	Komunikasi Data	3
	3	KP033	Interfacing	Elektronika Lanjutan	3
	4	PG119	Mobile Programming	-	3
	5	KP041	Jaringan Komputer	Komunikasi Data	3
	6	UM013	Metodologi Riset	-	2
	7	UM046	Aplikasi Wawasan Budi Luhur	-	1
	8	KP164	Sistem Operasi	-	3
	9	KP395	Sistem Tertanam Lanjutan	Sistem Tertanam	3
	10	KP259	Sensor dan Aktuator	Sistem Robotika	3
5	1	UM0	Pendidikan Agama	-	2
	2	UM021	Pendidikan Pascasarjana	-	2
	3	KP229	Organisasi Komputer	Arsitektur Komputer	2
	4	MI129	Mekanika	Sistem Akuisisi Digital	2
	5	BA011	Bahasa Inggris Lanjutan	Bahasa Inggris	2
	6	KP413	IoT Lingkungan Cerdas	Sistem Tertanam Lanjutan	3
	7	KP394	Jaringan Nirkabel	-	2
	8	KP406	Sistem Berbasis Pengetahuan	-	3
	9	KP414	Sistem Robotika Cerdas	Sensor dan Aktuator	2
	10	KP417	Robot Berkamera	-	3
	11	KP416	Sistem Robotika untuk Industri	-	3
6	1	TA011	Kuliah Kerja Praktik	Metodologi Riset	2
	2	MB001	Magang Industri	-	20
	3	MB002	Studi Independen	-	20
	4	MB003	Kegiatan Keorganisasian	-	20
	5	KP415	IoT dan Sistem Robot	Sistem Akuisisi Digital	3
	6	MI130	Kelistrikan	Interfacing	3
	7	KP372	Jaringan Komputer 2	Jaringan Komputer	3
	8	MI032	Kalkulus II	Kalkulus 1	3
	9	MI134	Laboratorium Aplikasi Dasar	Interfacing	2



	10	KS001	Etika Profesi		2
7	1	TA016	Kuliah Kerja Nyata	KKP	3
	2	MB007	Penelitian	-	20
	3	MB004	Proyek Desa (KKN Tematik)	-	20
	4	MB005	Asistensi Mengajar	-	20
	5	MB006	Proyek Kemahasiswaan	-	20
	6	KP109	Pemrosesan Paralel	Organisasi Komputer	3
	7	EL031	Instrumenasi	Interfacing	3
	8	KP375	Komputasi Awan	Mobile Programming	3
	9	PG130	Pemrograman Java Web	-	3
	10	KP500	Laboratorium Aplikasi Terapan	Interfacing	3
8	1	TA007	Tugas Akhir	KKP, KKN	6



## 9. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

### 9.1. Struktur Kurikulum dan Distribusi Mata Kuliah

Berdasarkan daftar mata kuliah yang telah disusun, kemudian mempertimbangkan beban kajian terhadap capaian dan profil lulusan, serta memperhatikan pola urutan semesteran setiap mata kuliah, maka dengan mudah disusun kode urutan mata kuliah dan prasyarat setiap mata kuliah. Di samping itu, berdasarkan beban yang hanya 24 sks maksimum pembelajaran setiap semester, dan juga minimal total 144 sks untuk mencapai kelulusan, serta lama studi program sarjana, maka penentuan distribusi beban studi dan mata kuliah-mata kuliah dapat ditentukan/disediakan secara optimal. Termasuk untuk penentuan dan distribusi dari setiap mata kuliah wajib, mata kuliah pilihan, serta mata kuliah untuk kegiatan MBKM pada setiap semesternya. Pada Gambar 3, diperlihatkan distribusi beban sks dari kurikulum 2020 Program Studi Sistem Komputer. Setiap mahasiswa diperbolehkan menempuh/menyelesaikan studi dengan mengikuti jalur MBKM, atau jika ingin menempuh studi dengan hanya melalui jalur Reguler. Pada Tabel 8 diberikan susunan dan distribusi dari mata kuliah setiap semesteran dari Program Studi Sistem Komputer.

SKEMA PENGAMBILAN SKS SETIAP SEMESTER		
Semester	Keterangan	SKS
1	Mata Kuliah Kompetensi FTI	20
2	Mata Kuliah Kompetensi FTI	22
3	Mata Kuliah Kompetensi Prodi/Konsentrasi	20
4	Mata Kuliah Kompetensi Prodi/Konsentrasi	20
5	Mendek 1 (Di luar Prodi dalam PT) atau S. Exchange	20
6	Mendek 2 (Di luar PT) (Include KKP)	18
7	Mendek 3 (Di luar PT) (Include KKN)	18
8	TA	6
	Total	144

Gambar 3. Distribusi beban jumlah sks per semester

Struktur Kurikulum versi 2020, Program Studi Sistem Komputer adalah: (1) Mata kuliah wajib berjumlah 84 sks, dan (2) Mata kuliah pilihan berjumlah minimal 60 sks. Mata kuliah pilihan dapat berupa: (a) mata kuliah pilihan yang ditawarkan oleh Program Studi, (b) mata kuliah yang diambil dari Program studi di dalam UBL, (c) mata kuliah yang diambil dari Perguruan Tinggi di luar UBL, (d) mata kuliah (pengakuan/kenotanan kredit) dari kegiatan MBKM. Pengambilan mata kuliah dari Program Studi lain, di dalam UBL dapat dimulai pada semester 5 sesuai dengan bagan berikut.



Gambar 4. Skema Kurikulum Implementasi MBKM

Pada Gambar 5, ada 8 (delapan) jenis kegiatan MBKM, yang disediakan oleh program studi dan dapat dipilih oleh mahasiswa, yaitu: (1) Pertukaran mahasiswa; (2) Asisten mengajar di sekolah; (3) Magang atau praktik kerja; (4) Kegiatan Wirasaha; (5) Studi/proyek independen; (6) Proyek di Desa /KKNT; (7) Proyek kewirausahaan; (8) Penelitian/riset. Untuk lebih jelasnya alur dari perjalanan semester 1 sampai 8 sebagai berikut:



Gambar 5. Skema Pilihan FTI - UBL

Untuk lebih jelasnya dan perincian mata kuliah dari program studi Sistem Komputer dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 1). Susunan Mata Kuliah Semester

Semester	No	Kode	Matakuliah	Courses	SKS
1	1	PG167	Analisa dan Desain Algoritma	Algorithm Analysis and Design	3
	2	PG168	Bahasa Pemrograman Dasar	Basic Programming Language	3
	3	KP121	Pengantar Teknologi Informasi	Introduction of Information Technology	3
	4	MB41	Logika Matematika	Math logic	3
	5	BA001	Bahasa Indonesia	Indonesian	2
	6	KP213	Pengantar Sistem Basis Data	Introduction of Database Systems	2
	7	BA003	Bahasa Inggris	English	2
	8	UM031	Wawasan Budi Luhur	Noble Insight	2
2	1	KP002	Algoritma Dan Struktur Data 1	Algorithms And Data Structures 1	3
	2	KP161	Sistem Digital	Digital System	3
	3	EL016	Elektronika Dasar	Basic Electronics	3
	4	Kp094	Mikroprosesor	Microprocessor	3
	5	PG065	Pemrograman Web 1	Web Programming 1	3
	6	MB070	Matriks dan Transformasi Linier	Matrix and Linear Transformation	3
	7	EK066	Entrepreneurship	Entrepreneurship	2
	8	MI096	Statistik	Statistic	2
3	1	KP011	Arsitektur Komputer	Computer Architecture	3
	2	KP066	Komunikasi Data	Data Communication	3
	3	EL027	Eletronika Lanjutan	Advanced Electronics	3
	4	UM019	Pendidikan Kewarganegaraan	Civic	2
	5	KP368	Penambangan Data	Data Mining	3
	6	MI028	Kalkulus 1	Calculus 1	3
	7	KP252	Sistem Tertanam Lanjutan	Embedded System	3
	8	KP239	Sistem Robotika	Robotic System	3





4	1	EL073	Sistem Pengaturan	Setting System	3
	2	KP153	Sistem Akuisisi Digital	Digital Acquisition System	3
	3	KP033	Interfacing	Interfacing	3
	4	PG119	Mobile Programming	Mobile Programming	3
	5	KP041	Jaringan Komputer	Computer network	3
	6	UM013	Metodologi Riset	Research Methodology	2
	7	UM046	Aplikasi Wawasan Budi Luhur	Nobel Insights Application	1
	8	KP164	Sistem Operasi	Operating System	3
	9	KP395	Sistem Tertanam Lanjutan	Advanced Embedded System	3
	10	KP259	Sensor dan Aktuator	Sensor and Actuator	3
5	1	UM0	Pendidikan Agama	Religion	2
	2	UM021	Pendidikan Pancasila	Pancasila	2
	3	KP229	Organisasi Komputer	Computer Organization	2
	4	M1129	Mekanika	Mechanics	1
	5	BA011	Bahasa Inggris Lanjutan	Advanced English	2
	6	KP413	IoT Lingkungan Cerdas	IoT Smart Environment	3
	7	KP394	Jaringan Nirkabel	Wireless Sensor Network	2
	8	KP406	Sistem Berbasis Pengetahuan	Knowledge Based System	3
	9	KP414	Sistem Robotika Cerdas	Smart Robotics System	2
	10	KP417	Robot Berkamera	Robot Vision	3
	11	KP416	Sistem Robotika untuk Industri	Industrial Robotics System	3
6	1	TA001	Kuliah Kerja Praktek	Practical Job Lecture	2
	2	MB001	Magang Industri	Industrial Intern	20
	3	MB002	Studi Independen	Independent Study	20
	4	MB003	Kegiatan Kewirausahaan	Entrepreneurship	20
	5	KP415	IoT dan Sistem Robot	IoT and Robotics System	3
	6	M1130	Kelistrikan	Electricity	3
	7	KP372	Jaringan Komputer 2	Computer Network 2	3



	8	MI032	Kalkulus II	Calculus II	3
	9	MI134	Laboratorium Aplikasi Dasar	Basic Application Lab	2
	10	KS001	Etika Profesi	Professional Ethics	2
7	1	TA016	Kuliah Kerja Nyata	Community Service Program	3
	2	MB007	Penelitian	Research	20
	3	MB004	Proyek Desa (KKN Tematik)	Village Project (Thematic Community Service Program)	20
	4	MB005	Asisten Mengajar	Teaching Assistant	20
	5	MB006	Proyek Kemanusiaan	Humanitarian Project	20
	6	KP109	Pemrosesan Paralel	Parallel Processing	3
	7	EL031	Instrumentasi	Instrumentation	3
	8	KP375	Komputasi Awan	Cloud Computing	3
	9	PG130	Pemrograman Java Web	Java Web Programming	3
	10	KP300	Laboratorium Aplikasi Terapan	Applied Application Lab	3
8	1	TA007	Tugas Akhir	Skripsi	6



## 9.2. Kesetaraan Mata Kuliah

Dalam kurikulum ini terdapat mata kuliah yang baru namun disetarakan dengan kurikulum sebelumnya. Tabel 9 diperlihatkan kesetaraan mata kuliah mata kuliah pada Kurikulum 2016 dan Kurikulum 2020.

Tabel 12. Kesetaraan Mata Kuliah kurikulum 2016 terhadap kurikulum 2020

No	Nama Mata Kuliah (Kurikulum 2016)	Jumlah SKS	Nama Mata Kuliah (Kurikulum 2020)	Jumlah SKS
1	Implementasi Jaringan Komputer	3	Jaringan Komputer 2	3
2	Sistem Operasi Digital	3	Sistem Aplikasi Digital	3

Catatan: Mata kuliah pada Kurikulum 2016 yang tidak tercantum pada tabel kesetaraan merupakan mata kuliah yang tidak ada kesetaraannya pada Kurikulum 2020. Mata kuliah pada Kurikulum 2020 yang tidak tercantum pada tabel kesetaraan merupakan mata kuliah baru.

## 9.3. Aturan Peralihan dan Kesetaraan

Aturan Umum Peralihan Kurikulum 2015 ke Kurikulum 2020 adalah sebagai berikut:

- Aturan peralihan Program Studi Sarjana Sistem Komputer UBL mengikuti aturan peralihan umum yang ditetapkan oleh FTI UBL.
- Kurikulum 2020 ini diberlakukan untuk mahasiswa mulai angkatan 2020.
- Kurikulum 2020 tidak diwajibkan bagi mahasiswa angkatan 2019 dan sebelumnya.
- Semua mata kuliah di Kurikulum 2020 dapat diambil oleh seluruh mahasiswa aktif mulai Semester Gasal 2020/2021.
- Mata kuliah yang wajib pada Kurikulum 2020 tetapi bukan wajib pada Kurikulum 2015 tidak diwajibkan untuk mahasiswa angkatan 2020 dan sebelumnya.
- Mata kuliah yang wajib pada Kurikulum 2015, namun menjadi tidak wajib pada Kurikulum 2020, tidak diwajibkan untuk mahasiswa angkatan 2020 dan sebelumnya.
- Mata kuliah pilihan pada Kurikulum 2015, dan menjadi wajib pada Kurikulum 2020, tidak diwajibkan untuk mahasiswa angkatan 2019 dan sebelumnya.
- Mata kuliah wajib pada Kurikulum 2015 yang tetap wajib pada Kurikulum 2020, maka diwajibkan bagi mahasiswa angkatan 2019 dan sebelumnya.

## 9.4. Aturan Pengulangan dan Nilai Pengulangan Mata Kuliah

Mahasiswa mempunyai hak untuk memperbaiki IPK dengan mengulang mata kuliah untuk memenuhi syarat minimal kelulusan atau pencapaian IPK tertentu. Ketentuan mengemudi-pengulangan mata kuliah adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa mempunyai nilai UTS (range nilai 0-100, BUKAN 999)
- Mahasiswa mempunyai nilai Tugas (range nilai 0-100, BUKAN 999)
- Mahasiswa mempunyai Nilai Maksimal

## 10. IMPLEMENTASI HAK MERDEKA BELAJAR

### 10.1. Tujuan dan Jenis Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, *bulky skills* menjadi *hard skills* agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkeadilan. Program-program *experiential learning* dengan jalan yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa Program Studi Sistem Komputer FTI UBL, diperkenankan: (1) mengambil mata kuliah pilihan dari luar



Program Studi Sistem Komputer FTI UBL. Yaitu, mengambil mata kuliah pada (a) program studi lain di dalam lingkungan UBL, atau (b) program studi lain di luar UBL, baik di dalam maupun di luar negeri, dan yang memiliki akreditasi setara/singkat atau melebihi dengan akreditasi program studi Sistem Komputer FTI UBL.

Mahasiswa juga diperkenankan memilih/melaksanakan suatu kegiatan MBKM lainnya pada suatu lembaga/organisasi/institusi pemerintah atau perusahaan yang kredibel atau bereputasi nasional ataupun internasional, baik yang berlokasi di dalam negeri maupun di luar negeri. Kegiatan-kegiatan MBKM tersebut adalah: (2) kegiatan magang/internship atau kerja praktek lapangan; (3) kegiatan asistensi sekolah; (4) kegiatan penelitian/riset; (5) kegiatan proyek independen; (6) kegiatan proyek di desa; (7) kegiatan wirausaha; atau (8) Kegiatan proyek kemanusiaan. Kegiatan-kegiatan MBKM ini, di samping untuk meningkatkan kompetensi lulusan, juga mendapat pengalaman/pelatihan bekerja secara langsung pada bidang area Sistem Komputer, teknologi informasi atau berkaitan dengan pemanfaatan/penerapan Sistem Komputer dan teknologi informasi terbaru pada penyelesaian masalah-masalah nyata. Kegiatan-kegiatan MBKM tersebut juga bertujuan untuk menyalurkan pengakuan/penghargaan sebagai tambahan/ pelengkap mata kuliah pilihan bagi studi mahasiswa pada Program Studi Sistem Komputer FTI UBL. Gambar 6. memperlihatkan 8 (delapan) bentuk dari kegiatan MBKM, kemudian keterangan secara menyeluruh dari kegiatan MBKM tersebut dipaparkan pada Tabel 10.



Gambar 6. Bentuk-bentuk kegiatan MBKM



Tabel 13 Jenis Kegiatan MBKM Program Studi Sistem Komputer FTI UBL

No	Kegiatan	Deskripsi	Catatan*
1	Magang/ praktik kerja	Kegiatan magang di sebuah perusahaan, instansi nirlaba, organisasi multilateral, instansi pemerintahan, maupun perusahaan rintisan (startup)	Daftar mitra program studi diberikan pada website program studi
2	Partisipasi mahasiswa	Mengambil kelas atau perkuliahan atau seminar di perguruan tinggi lain negeri maupun dalam negeri, berdasarkan perjanjian kerja sama yang sudah tersedia	Nilai dan/atau yang diundi di PT di luar program studi akan digunakan oleh program studi
3	Asisten sekolah	Kegiatan dapat berupa menjadi asisten mengajar di sekolah dasar, transkriptorial aspek bidang ilmu komputer, atau asisten ektra kurikuler kepada para siswa sekolah menengah atas/junior high school.	Daftar Sekolah diberikan pada website program studi, dan juga yang difasilitasi oleh Kemendikbud
4	Penelitian/ Riset mahasiswa	Kegiatan ini dapat berupa riset akademik, non rekaman dan Sistem Komputer, teknologi informasi oleh mahasiswa yang dilakukan di bawah pengawasan dosen atau peneliti	Mahasiswa dapat dilakukan sama/rutin dari lembaga riset seperti LPI / BRIN
5	Studi proyek independen	Mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek berdasarkan topik khusus, lembaga berbasis ilmu komputer atau teknologi informasi dan dapat diinjeksi/bertama sama dengan mahasiswa lain atau mengambil pakar sertifikasi akademik yang diselenggara oleh mitra	Contoh kegiatan adalah program sertifikasi akademik yang ditawarkan oleh DIKTI, Program Ilmiah, AWS akademik, Kejuruan, dan/atau
6	Proyek di desa	Mahasiswa dapat mengunakan mata proyek inovasi berbasis Sistem Komputasional teknologi untuk membangun/menyalah di pedesaan atau daerah terpencil dalam rangka dapat membangun proses ekonomi, rekayasa, infrastruktur, dan lainnya	Dapat dilakukan bersama dengan: sponsor atau (kepala desa), BUMDes, Koperasi, atau organisasi dan lainnya
7	Kegiatan kewirausahaan	Mahasiswa mengembangkan suatu kegiatan kewirausahaan secara mandiri dan dibuktikan dengan perjalanan proposal kegiatan kewirausahaan dan bukti/rapat/ke konsumen	Contoh mitra program studi adalah perusahaan startup, atau perusahaan umum, dan lainnya
8	Proyek kemitraan	Mahasiswa dapat melakukan kegiatan sosial kemitraan yang dikaitkan dengan pemanfaatan atau dukungan Sistem Komputer, teknologi informasi pada berbagai organisasi kemitraan baik di dalam maupun luar negeri	Contoh adalah organisasi kemitraan yang dapat dikaitkan oleh program studi, misalnya Palang Merah Indonesia, Duta UBL, Merry Corps, BNPB, dan lain-lain

Pengambilan mata kuliah MBKM ini sudah dapat dilakukan mulai pada semester 5 (lima). Namun harapan dari Program Studi, mahasiswa diharapkan memanfaatkan pada semester akhir untuk mengaitkan mata kuliah MBKM secara penuh, sehingga tidak terbutasi oleh wilayah, atau kepentingan mata kuliah lain, atau jika terjadi penjadwalan perkuliahan yang bersamaan dengan penyelenggaraan dengan mata kuliah di dalam Program Studi Sistem Komputer FTI UBL.

Langkah-langkah atau mekanisme dan proses pengambilan, pelaksanaan, pengakuan/penyetoran sebagai mata kuliah dalam memilih suatu kegiatan MBKM tersebut diperlihatkan pada Gambar 7. Perunjuk lengkap teknis pelaksanaan atau dokumen teknis SOP (*Standard Operational Procedure*) dan masing-masing kegiatan MBKM, diberikan pada halaman website Program Studi Ilmu Komputer FTI UBL.

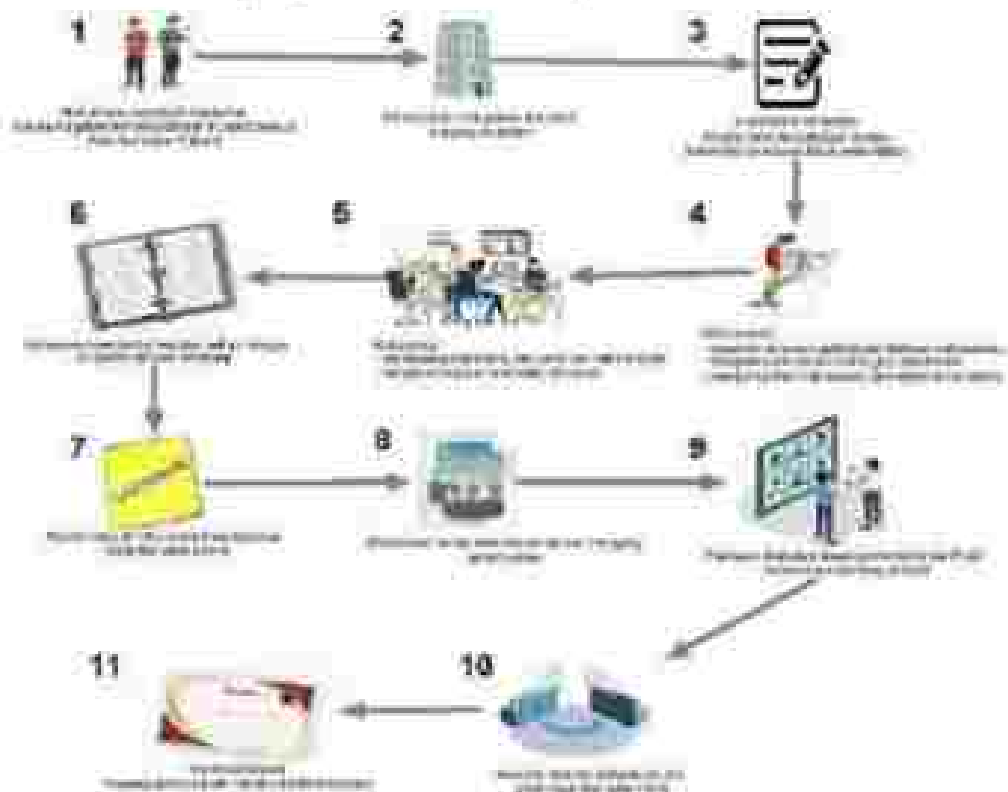
Secara detail langkah-langkah atau mekanisme pelaksanaan suatu kegiatan MBKM pada Program Studi Sistem Komputer FTI UBL adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa mengikuti sesi penjelasan/tutorial teknis pelaksanaan dari masing-masing kegiatan MBKM, dari Dosen Pembimbing Internship (DP Internship), atau dari program studi.
- Program studi atau Mitra Industri mengumumkan/membuka informasi penerimaan kegiatan Magang/internship melalui sistem.
- Mahasiswa melakukan registrasi atau pendaftaran keikutsertaan suatu kegiatan MBKM, pada



sistem aplikasi, disertai dengan dokumen persyaratan yang diperlukan.

- d. Mitra Industri melakukan *review* berkas dokumen persyaratan dari mahasiswa (atau jika mengadakan *interview* secara online, jika diperlukan). Hasil *review* disampaikan melalui sistem, atau melalui halaman web program studi Sistem Komputer FTI UBL.



Gambar 7. Diagram alir pelaksanaan kegiatan MBKM

- e. Mahasiswa melakukan pengisian daftar Mitra kuliah pilihan kesetaraan, nama dosen pembimbing Internship yang akan diikuti dari kegiatan MBKM tersebut ke dalam perencanaan studi atau KRS mahasiswa pada semester yang berjalan, pada program aplikasi semester UBL.
- f. Mahasiswa mengikuti semua kegiatan, atau aktivitas dari MBKM pada Mitra Industri, dan mahasiswa harus mengisikan *logbook* kegiatan mingguan melalui sistem aplikasi, atau program aplikasi semester, atau platform aplikasi yang diaman oleh DP Internship.
- g. DP Internship, dan tim instruktur/pembimbing *internship* dari Mitra Industri (DP Mitra) memberikan catatan, petunjuk, masukan melalui sistem aplikasi, atau platform sistem yang disediakan dengan Mitra Industri.
- h. Mahasiswa mengirimkan laporan akhir dari kegiatan MBKM untuk setiap mata kuliah pilihan MBKM yang diikuti oleh mahasiswa sesuai KRS. Kemudian mahasiswa mengikuti/melakukan sesi kelas seminar dengan merepresentasikan secara oral untuk masing-masing mata kuliah MBKM (dapat dilakukan secara online, jika diperlukan) untuk dilakukan evaluasi, *review* penilaian oleh DP Internship dan/atau DP Mitra.
- i. DP Internship, DP Mitra, dan Program Studi melakukan koordinasi dan klarifikasi (dapat dilakukan secara online, jika diperlukan) untuk penilaian final dari setiap mata kuliah kesetaraan dari kegiatan MBKM yang sedang diikuti oleh mahasiswa.
- j. Pengisian nilai akhir dari setiap mata kuliah MBKM yang diikuti oleh mahasiswa ke dalam program aplikasi semester UBL, oleh DP Internship.
- k. Mitra industri mengirimkan sertifikat, surat keterangan mengikuti kegiatan MBKM, kepada mahasiswa, dan diteruskan ke Program Studi. Pengiriman dapat dilakukan melalui email, atau program aplikasi yang disediakan oleh Program Studi.

## 10.2. MBKM Pertukaran Mahasiswa

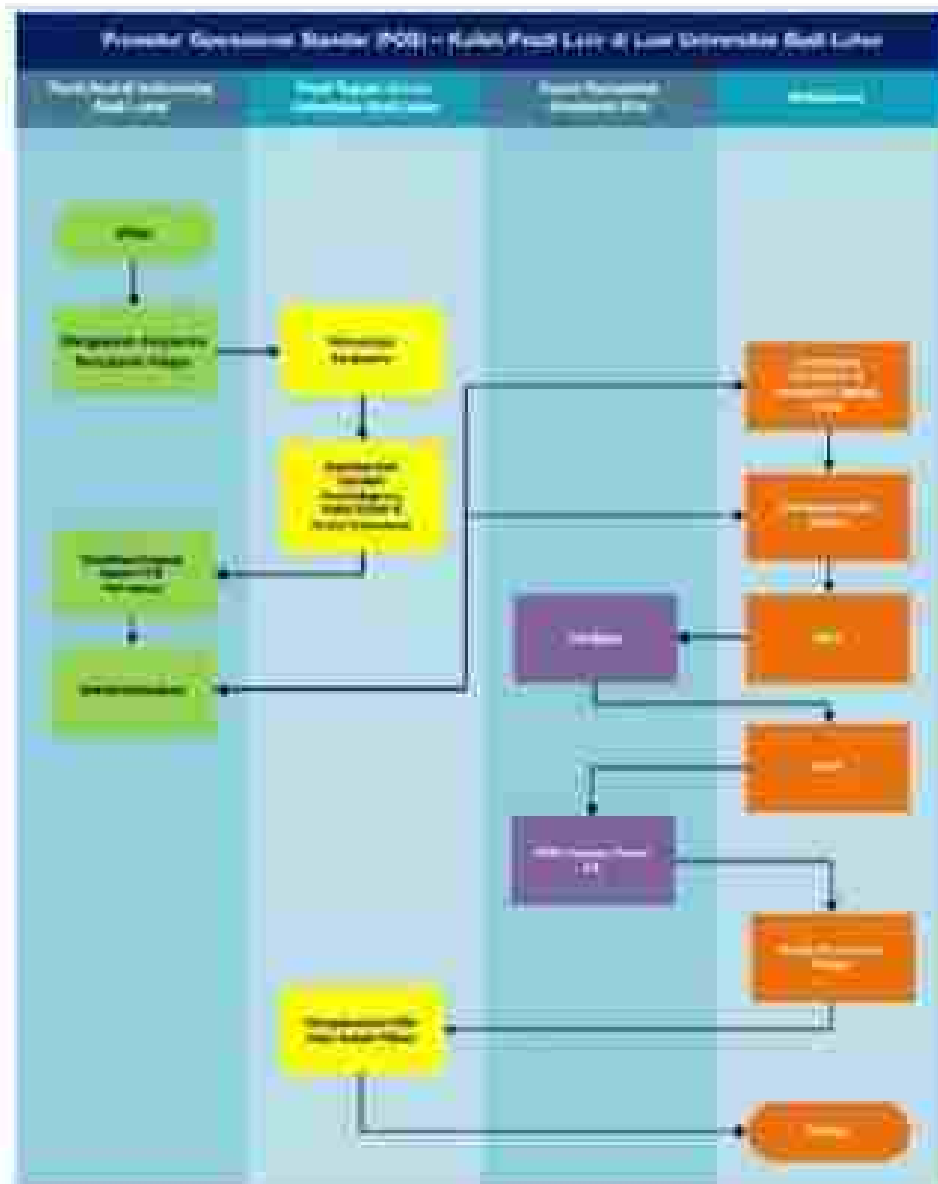


Kegiatan pertukaran mahasiswa (*student exchange*) merupakan kegiatan perkuliahan dapat dilakukan di perguruan tinggi lain, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Mata kuliah yang dapat diambil oleh mahasiswa adalah sesuai dengan mata kuliah yang ditawarkan oleh kerja sama universitas-universitas dengan Program Studi Sistem Komputer FTI UBL.

Pertukaran mahasiswa diselenggarakan untuk membentuk beberapa sikap mahasiswa yang terkandung di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020, yaitu menghargai keberagaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain, serta bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Tujuan pertukaran mahasiswa program Studi Sistem Komputer ini adalah untuk memperluas wawasan pola berpikir dan persahabatan mahasiswa antar kampus, keluarga, budaya dan suku yang berbeda. Karena perbedaan tersebut, selain mendapatkan pengetahuan, mahasiswa diharapkan bisa memberikan ilmu yang dimiliki ke daerah dituju untuk mengurangi disparitas Pendidikan. Di samping itu, untuk memperkaya pengalaman dan koneksi keilmuan mahasiswa yang didapat di perguruan tinggi lain yang mempunyai keahliannya wahana peminung pembelajaran untuk mengoptimalkan CPL.

Beberapa mitra exchange yang dapat dipilih oleh mahasiswa ada dua, yaitu Universitas di dalam negeri dan universitas di luar negeri. Untuk universitas di dalam negeri, Fakultas Teknologi Informatika Universitas Budi Luhur bekerja sama dengan Universitas Gadjah Mada pada program studi Ilmu Komputer Fakultas MIPA. Kerjasama dengan universitas luar negeri ada di kawasan ASEAN dengan Universitas Kebangsaan Malaysia, kawasan ASIA selatan dengan Acarya University dan Eropa dengan HZ University. Pada kerjasama dengan UGM, pertukaran mahasiswa dari UBL berlangsung selama 1 semester. Sementara pada UKM Malaysia berlaku untuk summer school yang berlaku selama 1 bulan, begitu juga dengan Acarya University dan HZ University.



Gambar 8. PQS Kuliah Praktek Lan di Luar Universitas Budi Luhur.

### 10.3. MBKM Magang/Internship

Kegiatan magang (*internship*) adalah kegiatan untuk bekerja pada perusahaan tertentu dimana untuk mahasiswa Sistem Komputer dapat dilakukan di mitra industri, instansi pemerintah, BUMN, atau di tempat lainnya sesuai dengan ketentuan Program Studi.

Program magang/internship berdurasi selama satu semester, bertujuan memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*). Selama magang mahasiswa dapat mengembangkan kemampuannya *hard skills* (seperti keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.) maupun *soft skills* (seperti etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.).

Jumlah sks maksimum yang dapat diakui untuk kegiatan magang setiap semester adalah 20 sks. Bentuk pengakuan berupa *hybrid*, yang merupakan gabungan antara *structured form* dan *free form*. Kegiatan di dalam magang dapat diubah ke SKS seperti kegiatan rutin magang dapat diubah menjadi mata kuliah kemampuan berkomunikasi.

### 10.4. MBKM Asistensi Sekolah





Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan (selanjutnya disebut Asistensi Mengajar) adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan mahasiswa secara kolaboratif di bawah bimbingan guru dan dosen pembimbing di satuan pendidikan formal. Aktivitas mengajar di satuan pendidikan ini dilaksanakan selama 1-2 semester (setara 20-40 SKS). Sekolah tempat praktik mengajar dapat berada di daerah asal mahasiswa atau di daerah tertinggal, terdepan dan terluar (3T). Kegiatan Asistensi Mengajar dilaksanakan di satuan pendidikan yang mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pendidikan, dan pengurusan persekolahan, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Asistensi Mengajar melibatkan beberapa pihak, di antaranya mahasiswa, program studi, dan satuan pendidikan mitra.

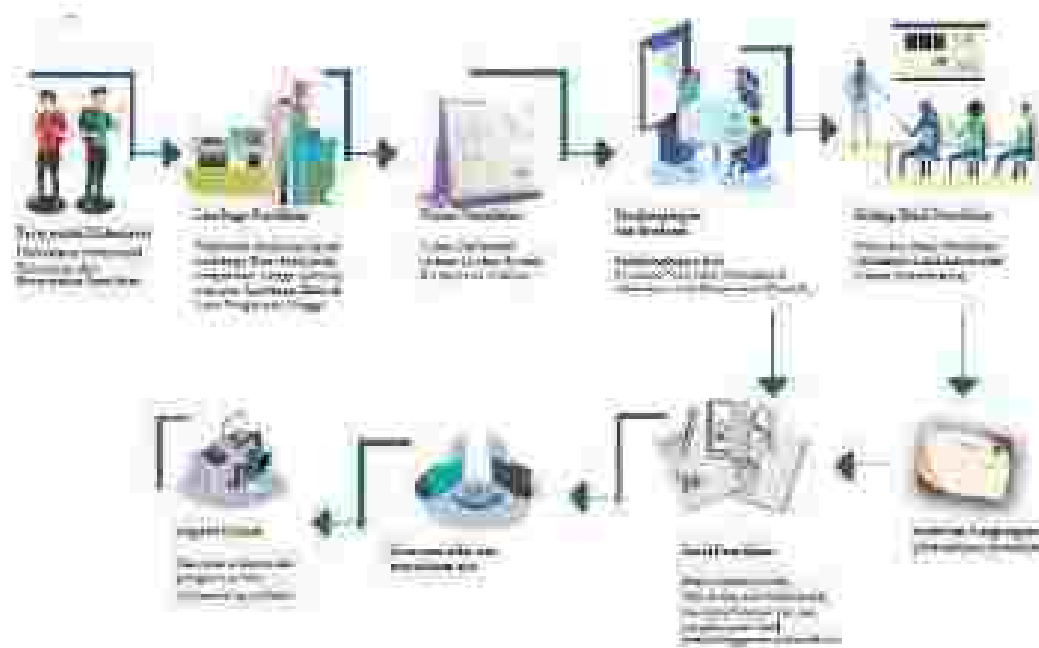


Gambar 9. Proses Program Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

### 10.5. MBKM Penelitian/riset

Penelitian/Riset merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan di luar program studi. Penelitian/Riset memberikan kesempatan kepada mahasiswa meningkatkan kapasitas, peran, dan partisipasi dalam kegiatan meneliti, terutama untuk membuat dan mengembangkan rekam jejak yang cukup dan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Selain itu, laboratorium/lembaga riset sering kali kekurangan peneliti saat mengerjakan proyek riset yang berjangka pendek (satu semester).

Melalui kegiatan penelitian, mahasiswa dapat membangun keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah (*problem solving*). Dua kompetensi ini yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalam, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik. Bagi mahasiswa yang memiliki minat dan keinginan berprofesi dalam bidang riset, peluang untuk magang di laboratorium pusat riset merupakan dukungan mereka. Selain itu, Laboratorium/ Lembaga riset terkadang kekurangan peneliti saat mengerjakan proyek riset yang berjangka pendek (1 semester sd 1 tahun).



Gambar 10. Diagram Alir MBKM Penelitian/Iseset.

### 10.6. MBKM Proyek di Desa

Satu bentuk kegiatan MBKM proyek di desa yang dapat diikuti oleh para mahasiswa adalah **Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT)**. KKNT merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menganalisis masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa. Kegiatan KKNT diharapkan dapat mengasah *softskill* kemitraan, kerja sama tim lintas disiplin/keilmuan (*lintas kompetensi*), dan *leadership* mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah pedesaan. Kegiatan MBKM proyek di desa ini dapat pula dilakukan oleh mahasiswa untuk melanjutkan kegiatan KKN UBL yang dilakukannya pada mata kuliah KKN.

Selain untuk meningkatkan kualitas mahasiswa, program kegiatan ini secara khusus memiliki tiga maha yaitu membangun desa. Masyarakat dapat mengelola potensi diri yang dibina oleh mahasiswa yang memberikan ilmunya dan juga mendapatkan ilmu untuk mengelola sumber daya baik manusia maupun alam dengan teknologi terkini yang dipelajari di perkuliahan. Ditambah dengan suntikan pola berpikir dari mahasiswa, masyarakat dapat menjadi lebih modern sehingga pembangunan dan kenaikan ekonominya menjadi baik.

Secara khusus tujuan utama dari kegiatan MBKM membangun desa, proyek di desa, seperti kuliah kerja nyata tematik pada Program Studi Sistem Komputer FTI UBL antara lain adalah: (1) untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimilikinya bekerja sama dengan banyak pemangku kepentingan di lapangan; (2) untuk memperoleh pengalaman bagi mahasiswa di dalam proses membantu percepatan pembangunan di wilayah pedesaan bersama dengan yang diadakan Kementerian Desa PDTT, atau kolaborasi dengan Direktorat Pengabdian Kepada Masyarakat UBL.

Jumlah skor maksimanya yang dapat di dapat untuk kegiatan proyek di desa adalah 20 skor, namun terdapat di dalamnya 3 skor KKN. Bentuk pengakuan skor berupa *hybrid*, berupa *hardskill* yang terdiri dari mata kuliah pilihan program studi dan *softskill*.

### 10.7. MBKM Kewirausahaan



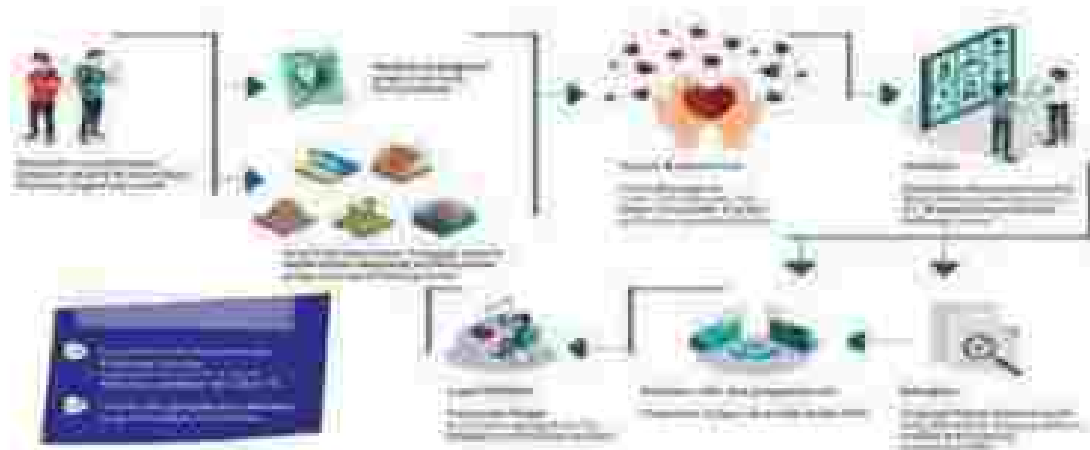
Wirausaha merupakan kegiatan mahasiswa yang memberikan kesempatan menciptakan aktivitas usaha melalui analisis kebutuhan dan peluang pasar. Bentuk pembelajaran wirausaha berupa praktik langsung berwirausaha yang dilakukan secara terencana dan terprogram. Kegiatan wirausaha dapat berwujud produk atau layanan jasa. Program ini diharapkan dapat menjadi cikal bakal lahirnya wirausahawan dari kalangan kampus yang dapat membuka kesempatan kerja secara luas. Kegiatan wirausaha ini didasari oleh dua hal, yakni (1) studi Global Entrepreneurship Index (GEI) pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa Indonesia hanya memiliki skor 21% wirausahawan sebagai bidang pekerjaan atau peringkat 94 dari 137 negara yang disurvei dan (2) riset dari IDN Research Institute tahun 2019 yang menunjukkan 69,1% generasi milenial di Indonesia memiliki minat berwirausaha. Dua studi tersebut menunjukkan tingkat wirausaha yang rendah, tetapi sesungguhnya minat wirausaha, khususnya kalangan usia muda tinggi. Oleh karena itu, minat berwirausaha pemuda ini perlu difasilitasi agar berkembang sesuai potensinya. Kebijakan Merdeka Belajar- Kampus Merdeka bertujuan mengembangkan minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar di luar kampus.



Gambar 11. Diagram Alir MBKM Ke-wirausahaan

### 10.8. MBKM Proyek Kemanusiaan

Proyek Kemanusiaan yang merupakan program untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengembangkan kegiatan kemanusiaan seperti kegiatan sosial untuk sebuah yayasan atau organisasi kemanusiaan yang disetujui Perguruan Tinggi. Indonesia banyak mengalami bencana alam, baik berupa gempa bumi, erupsi gunung berapi, tsunami, bencana hidrologi, dan sebagainya. Perguruan Tinggi selama ini banyak membantu mengatasi bencana melalui program-program kemanusiaan. Pejabat atau mahasiswa selama ini bersifat voluntary dan hanya berjangka pendek. Selain itu, banyak lembaga Internasional (UNESCO, UNICEF, WHO, dll) yang telah melakukan kajian mendalam dan membuat pilot project pembangunan di Indonesia maupun Negara berkembang lainnya. Mahasiswa dengan jiwa muda, kompetensi ilmu, dan minatnya dapat menjadi "foot soldiers" dalam proyek-proyek kemanusiaan dan pembangunan lainnya baik di Indonesia maupun di Luar Negeri.



Gambar 12. Diagram Alir MBKM Proyek Kemitraan

## 11. MANAJEMEN PELAKSANAAN KURIKULUM DAN SPMI

Dalam pengembangan dan penyesuaian kurikulum dalam mengimplementasikan MBKM, program studi akan memberikan panduan. Di mana panduan yang akan diberikan adalah penjelasan metode pembelajaran dan penilaian dari kurikulum ditambah aturan peralihan dan perbandingan perbedaan dari kurikulum sebelumnya.

### 11.1. Ketentuan Akademik

#### a. Pendaftaran/Registrasi Mahasiswa

Ketentuan mengenai pendaftaran/registrasi mahasiswa dapat dicek di halaman website PMB UBL di link <https://infopmb.buailubur.ac.id/>

#### b. Cuti akademik dan Herregistrasi setelah cuti akademik

Cuti studi dapat diajukan apabila mahasiswa telah melewati dua tahun pertama masa studinya. Ketentuan mengenai cuti akademik dapat dicek pada halaman website DAA UBL. Mahasiswa cuti adalah mahasiswa yang dalam waktu semester berjalan tidak dapat melanjutkan studi untuk kurun waktu tertentu karena alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dan diijinkan cuti studi sesuai dengan prosedur yang berlaku. Seorang mahasiswa dapat mengambil cuti sebanyak-banyaknya 4 (empat) semester selama masa studinya. Masa cuti studi diperhitungkan sebagai masa studi. Pada masa evaluasi pertama, mahasiswa tidak diperbolehkan untuk cuti. Cuti studi dapat diberikan mulai semester ke-3 (tiga). Waktu pengajuan cuti tiap semesternya dijadwalkan dalam kalender akademik. Keterlambatan pengajuan cuti akan dikenakan denda.

#### c. Kartu Rencana Studi

Pada saat memasuki akhir semester, setiap mahasiswa harus menentukan program belajarnya untuk semester yang akan datang. Mata Kuliah yang akan ditempuh harus didaftarkan di <https://studenn.buailubur.ac.id/> cara mengisi Daftar Rencana Studi berupa matikuliah yang akan diambil di semester depan. Rencana Studi tersebut juga harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing Akademik yang telah ditunjuk. Beban SKS yang hendak ditempuh harus berdasarkan perolehan IP pada semester sebelumnya dengan aturan yang telah ditetapkan oleh Universitas Buai Lubur. Berikut urut pengerjaannya kartu rencana studi.

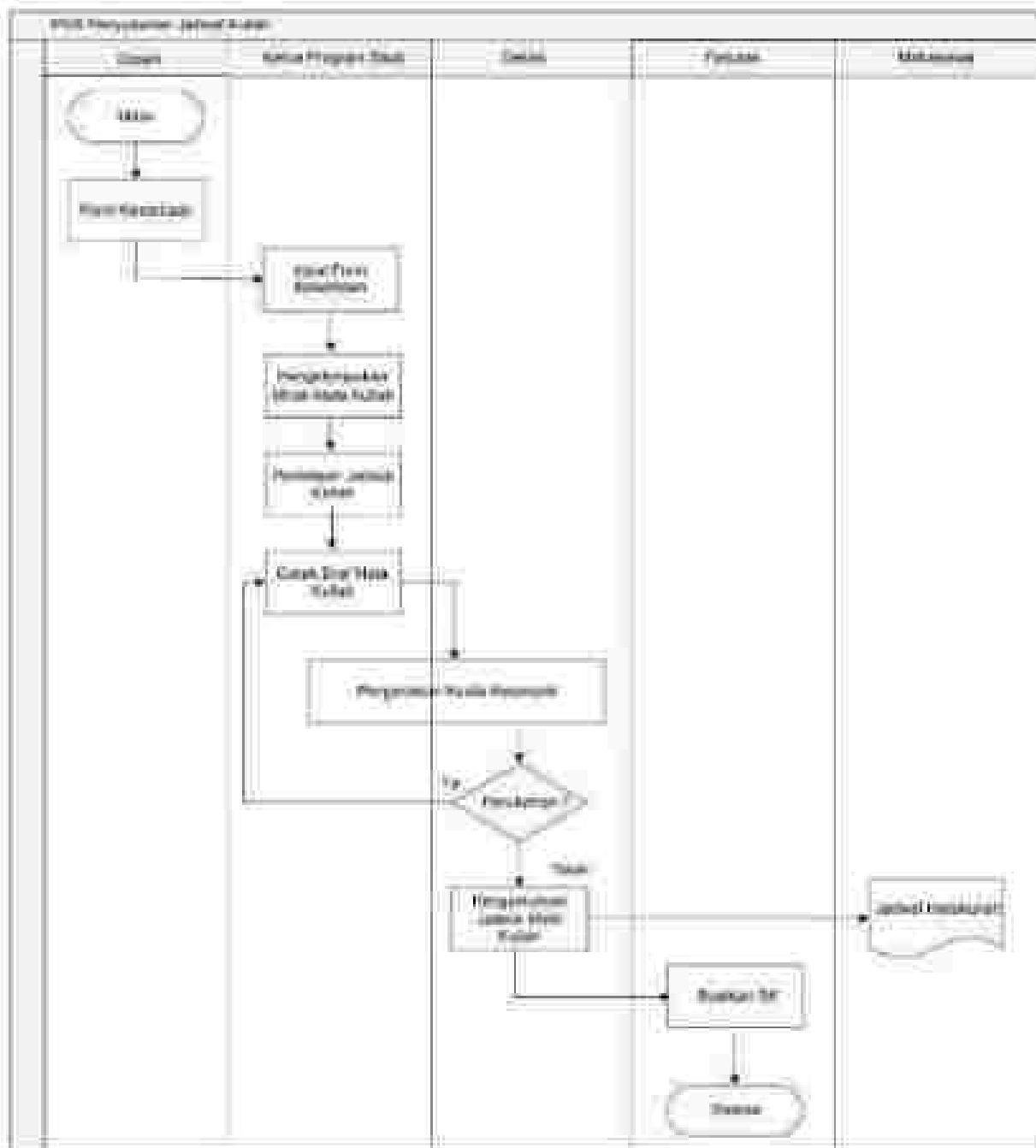


Tabel 14. Jadwal Pengisian Kartu Rencana Studi (KRS)

Jadwal Pengisian Kartu Rencana Studi (KRS)		
No.	Keterangan	Tanggal
1	Pengisian KRS dan klik tombol upload verifikasi ke Dosen PA melalui webadmis	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
2	Konfirmasi dan verifikasi KRS ke Dosen Koordinator akademik	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
3	Klik Tombol setuju koordinator melalui webadmis	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
4	Pembayaran melalui bank	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
5	Distribusi jadwal kuliah	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
6	Pemilihan kelas/gk	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
7	Penambahan dan penambahan mata kuliah	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY
8	Perkuliahan	DD-MM-YYYY sampai DD-MM-YYYY

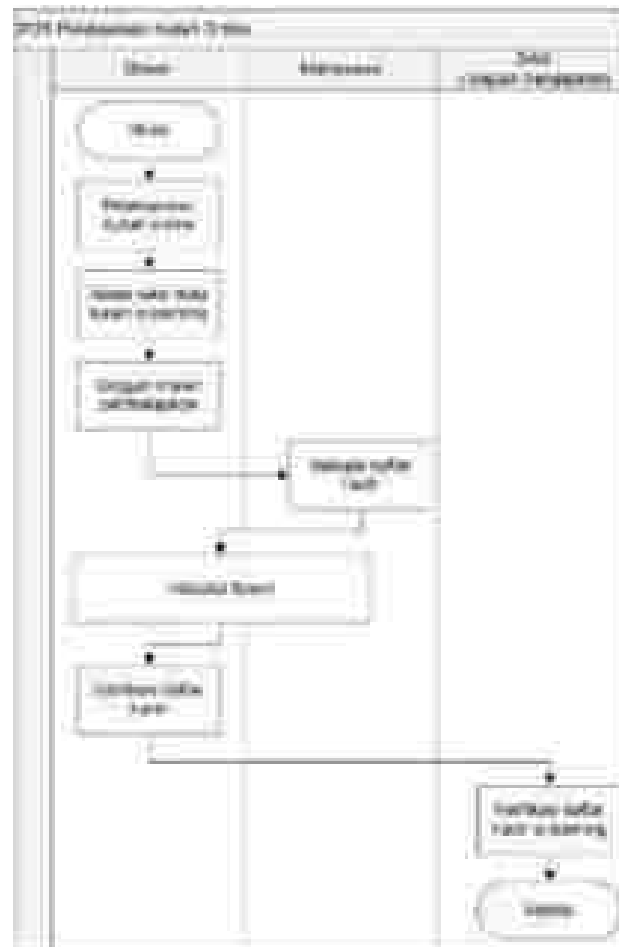
### 11.2. Pembelajaran

Secara umum, pembelajaran dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa selama satu semester. Proses ini selama pandemi dilaksanakan dengan dua cara, yaitu dengan proses tatap muka dan proses dalam streaming yang keduanya masuk di dalam model hybrid learning. Pada perkuliahan yang berlangsung, terdapat tiga macam nilai yaitu nilai tugas sebesar 20%, nilai ujian tengah semester 30%, ujian akhir semester 40% dan satu penilaian berdasarkan presensi (kehadiran) mahasiswa, yang bobotnya 10%, sesuai dengan POS/UBL/LPM-03-A023 dan POS/UBL/LPM-03-A007. Berikut bagan alir proses pembelajaran di dalam kelas:



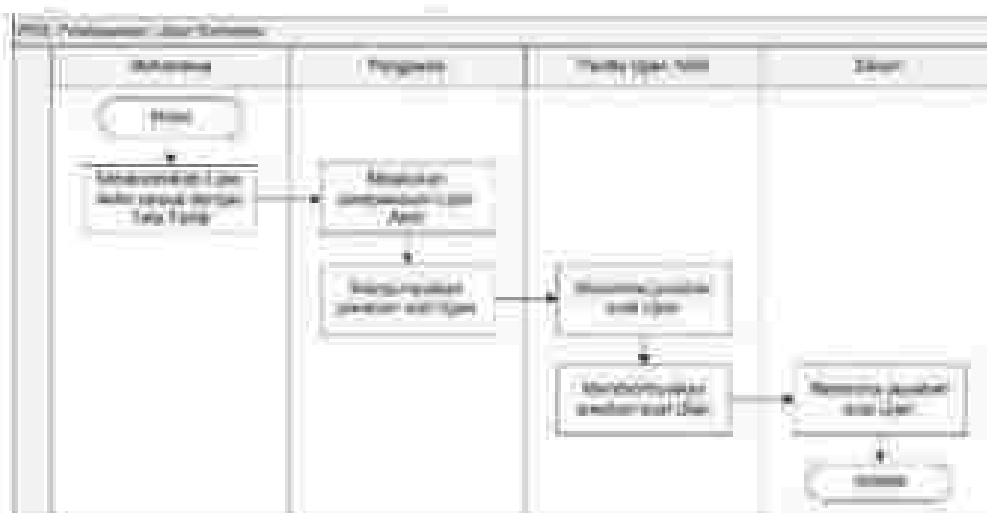
Gambar 11. POB Penyusunan Jadwal Kuliah

Selain bagan alir pembelajaran di dalam kelas, terdapat juga bagan alir pembelajaran melalui web <https://elearning.budiluhur.ac.id/> yang menjadi pusat dalam pembelajaran daring sehingga tercipta proses pembelajaran hybrid yang diinginkan. Berikut bagan alir proses daring dari UBL:



Gambar 14. POB Pelaksanaan Kelas Online

Dalam masa studinya, mahasiswa harus menengguh sekurang-kurangnya 144 dks, termasuk di dalamnya semua mata kuliah inti/wajib yang dipersyaratkan dan tugas akhir sebagai ujiannya. Untuk tugas akhir/ skripsi pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh setiap mahasiswa dengan bimbingan dari dosen pembimbing. Khusus untuk kegiatan KKP, KKN dan MBKM, metode pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran langsung di tengah masyarakat/industri dan atau institusi lainnya dengan bimbingan dari dosen pembimbing. Berikut bagan alir proses pelaksanaan ujian:



Gambar 15. POB Pelaksanaan Ujian Seminar



### 11.3. Penilaian

Berdasarkan Prosedur Operasional Standar Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa yang ditetapkan Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Budi Luhur dengan nomor dokumen POS/UBL/LPM-05 A005, proses penilaian pada Program Studi Sistem Komputer dilakukan dengan tujuan, yaitu: (i) untuk menilai kemampuan mahasiswa pada mata kuliah tertentu, dan (ii) untuk menilai ketercapaian LO (capaian pembelajaran) program studi.

Mekanisme dalam penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa mencakup Tugas, UTS dan UAS. Berikut ketentuan umum penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa:

- a. Mahasiswa dapat melihat hasil penilaian di web Student, setelah Dosen dan DAA melakukan verifikasi.
- b. Nilai kehadiran hanya untuk persyaratan untuk mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS), dengan persentase kehadiran minimal 80%.
- c. Penilaian hasil belajar mahasiswa terdiri dari :
  - 1) Tugas dan Kehadirannya : 30%
  - 2) Ujian Tengah Semester (UTS) : 30%
  - 3) Ujian Akhir Semester (UAS) : 40%
- d. Grade Nilai berdasarkan sistem penilaian ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 15. Grade Nilai

Rentang Nilai	Grade
85 - 100	A
80 - < 85	A-
75 - < 80	B+
70 - < 75	B
65 - < 70	B-
60 - < 65	C
45 - < 60	D
0 - < 45	E

Selanjutnya, terdapat beberapa poin terkait penilaian yaitu:

- 1) Indeks Prestasi  
Evaluasi studi mahasiswa dilakukan pada setiap akhir semester dengan menghitung Indeks Prestasi (IP). Untuk menghitung IP tersebut, nilai huruf diubah menjadi nilai bobot menurut ketentuan yang ditetapkan fakultas pada dokumen kurikulum program sarjana Universitas Budi Luhur.
- 2) Indeks Prestasi Kumulatif  
Indeks Prestasi Kumulatif dihitung dengan cara yang sama dengan Indeks Prestasi Semester. Indeks Prestasi Kumulatif merupakan hasil studi mahasiswa dari awal sampai dengan semester tertentu.
- 3) Evaluasi 1 Tahun Pertama  
Tahapan studi selama masa satu tahun pertama sejak mulai terdaftar sebagai mahasiswa merupakan tingkat persiapan. Pada akhir masa satu tahun pertama ini, mahasiswa dievaluasi untuk menetapkan apakah diizinkan untuk meneruskan studi ke tingkat selanjutnya. Syarat yang harus dipenuhi untuk dapat melanjutkan studi adalah sebagai berikut:
  - a) Mahasiswa harus memenuhi syarat minimal 24 sks selama 1 tahun pertama, jika tidak memenuhi maka akan diberikan sanksi dikeluarkan (*drop out*).
  - b) Mahasiswa tidak melakukan cuti selama dua semester berturut-turut selama 1 tahun pertama, jika melanggar maka akan diberikan sanksi dikeluarkan (*drop out*).
- 4) Evaluasi Batas Masa Studi  
Bagi mahasiswa yang tidak berhasil memenuhi persyaratan lulus program sarjana dalam masa studi maksimum 7 tahun, dianggap gagal dan harus meninggalkan Fakultas.





#### 11.4. Syarat Kelulusan

Evaluasi hasil studi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah mahasiswa telah memenuhi persyaratan untuk dinyatakan lulus program sarjana. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dapat adalah sebagai berikut:

- a. Telah menyelesaikan Tugas Akhir dan dinyatakan lulus.
- b. Telah melalui Lulus Tesisi dan Yudisium yang tertuang dalam Prosedur Operasional Standar Pelaksanaan Yudisium yang ditetapkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Budi Luhur dengan nomor surat POS/UBL/LPM-03.A010.
- c. Telah memenuhi syarat Surat Keputusan pendamping Ijazah (SKPI), yang minimal terdiri dari: 1 sertifikat Algoritma, 1 sertifikat Kehadiran, 3 sertifikat Seminar yang di selenggarakan oleh Universitas Budi Luhur ataupun Pemerintah.

#### 11.5. Kuliah Kerja Praktek (KKP)

Kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP) FTI UBL ditetapkan pada Prosedur Operasional Standar Pelaksanaan KKP dengan nomor POS/UBL/LPM-03.A008 yang dikeluarkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Budi Luhur.

##### a. Definisi

- 1) Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah pelaksanaan mata kuliah di lapangan guna mendapatkan gambaran yang lebih nyata tentang keadaan dilapangan melalui aspek penerapan teor-teori yang diajarkan pada kuliah. Seluruh kegiatan dilaporkan dalam bentuk kegiatan dalam buku laporan kegiatan selama dilokasi.
- 2) Mahasiswa adalah mahasiswa Fakultas/ Program studi di lingkungan Universitas Budi Luhur yang masih aktif dan masih tercatat sebagai mahasiswa dengan memenuhi persyaratan administratif yang berlaku baik di Universitas Budi Luhur.
- 3) Dosen Pembimbing KKP adalah tenaga pendidik pada jurusan yang khusus diangkat oleh SK Dekan untuk memberikan bimbingan pada mahasiswa yang melaksanakan kegiatan kerja praktek. Dosen berkewajiban melaksanakan bimbingan secara intensif untuk membina peserta didik menjadi manusia yang berkeahlian, terampil, cakap, berbudi luhur dan bertanggung jawab dalam mengenalkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kemaslahatan umat manusia.

##### b. Ketentuan Umum

- 1) Syarat pengambilan KKP bila mahasiswa telah lulus minimal 90 SKS.
- 2) KKP dapat dilaksanakan sendiri atau berkelompok dengan maksimal 3 Mahasiswa.
- 3) Lama pelaksanaan KKP adalah 1 semester.
- 4) Pelaksanaan KKP dapat bersamaan dengan pengambilan Mata kuliah.
- 5) Minimal bimbingan KKP adalah 8 kali bimbingan.
- 6) Tata tertib sidang KKP.
  - a) Pria
    - (1) Memakai baju kemeja warna putih berdim.
    - (2) Memakai Jas Almamater.
    - (3) Memakai celana panjang warna hitam/gelap (bukan jeans).
    - (4) Memakai sepatu tertutup (bukan sepatu sandal/sandal).
  - b) Wanita
    - (1) Memakai baju kemeja warna putih.
    - (2) Memakai Jas Almamater.
    - (3) Memakai rok yang panjangnya di bawah lutut berwarna hitam/gelap (bukan jeans).
    - (4) Bagi yang berjilbab memakai kerudung warna putih.
    - (5) Memakai sepatu tertutup (bukan sepatu sandal/sandal).
- 7) Dosen pengaji sidang/seminar KKP sebanyak 1 Dosen.
- 8) Durasi sidang/seminar KKP adalah maksimum 90 menit.



- 9) Mahasiswa dapat mendaftar sidang ke 2 di DAA untuk memperbaiki nilai atau gagal, sesuai dengan ketentuan masing-masing Fakultas.
- 10) Mahasiswa membayar biaya sidang ke 2 di Direktorat Keuangan sebesar biaya yang telah ditetapkan.
- 11) Batas waktu revisi dan pengumpulan laporan KKP sesuai dengan ketentuan Fakultas.

#### 11.6. Kuliah Kerja Nyata (KKN)

Kuliah Kerja Nyata hanya boleh diambil oleh mahasiswa yang telah menyelesaikan matakuliah sebanyak 110 SKS dengan IPK lebih besar atau sama dengan 2,00. Selain itu, ketika menempuh Kuliah Kerja Nyata dalam semester reguler, mahasiswa diperbolehkan menempuh Pengambilan mata kuliah pada semester yang sama.

#### 11.7. Tugas Akhir

Pelaksanaan Tugas Akhir (TA) FTI UBL ditetapkan pada Prosedur Operasional Standar Pelaksanaan KKP dengan nomor POS/UBL/LPM-03.A/09 yang dikeluarkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Budi Luhur.

##### a. Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir pada program studi Sistem Komputer mempunyai tujuan-tujuan seperti berikut:

- 1) Melatih kemampuan berfikir secara kritis, logis dan analitis.
- 2) Melatih memodelkan, menyelesaikan studi kasus atau masalah dunia nyata dengan menerapkan suatu metode komputasi Sistem Komputer.
- 3) Melatih kemampuan menulis karya ilmiah secara komprehensif untuk bidang Sistem Komputer atau penerapannya pada bidang ilmu yang masih berkaitan dengan Sistem Komputer.
- 4) Melatih kemandirian dalam mengembangkan karir ilmiah ataupun secara profesional.
- 5) Mempersiapkan diri untuk melanjutkan studi ke jenjang master atau doktoral, ataupun terapan masyarakat, atau bekerja pada perusahaan, lembaga, institusi yang didukung dengan memanfaatkan Sistem Komputer.
- 6) Melatih kemampuan berargumentasi secara ilmiah.
- 7) Melatih kemampuan berkomunikasi dan menjalin hubungan interpersonal.

##### b. Syarat pengambilan Tugas Akhir

Mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir disarankan:

- 1) Jumlah SKS lulus tidak kurang dari 130 SKS untuk Strata Satu.
- 2) Sudah menyelesaikan KKP dan KKN.

##### c. Bentuk Tugas Akhir

Tugas akhir mempunyai bobot 6 SKS. Tugas akhir ini dilaksanakan setelah mahasiswa dinyatakan selesai dari seluruh matakuliah yang ada. Pelaksanaan tugas akhir adalah satu semester, yang diawali dengan bimbingan oleh dosen pembimbing tugas akhir dan diakhiri dengan sidang yang dilaksanakan secara daring/luring. Pelaksanaan sidang mahasiswa di dampingi oleh dosen pembimbing dan diuji oleh dua dosen penguji, sesuai dengan POS/UBL/LPM-03-A/09. Berikut bagan alir proses tugas akhir di lingkungan Universitas Budi Luhur pada umumnya.





Penelitian Terapan merupakan penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan solusi dari suatu masalah yang ada di masyarakat, industri, pemerintahan sebagai kelanjutan dari riset dasar (Dimiyati, 2018). Penelitian Terapan adalah model penelitian yang lebih diarahkan untuk menciptakan inovasi dan pengembangan ipteks. Penelitian ini berorientasi produk ipteks yang telah tervalidasi di lingkungan laboratorium/lapangan atau lingkungan yang relevan. Skema Penelitian Terapan ini dapat dilakukan untuk penelitian kerjasama dari antara universitas dengan industry atau swasta.

Sesuai dengan RPJMN dan isu aktual, Kemenristekdikti menetapkan sepuluh Bidang Fokus Riset yang telah teruang dalam Lampiran 2 yang meliputi: (1) Pangan-Pertanian, (2) Energi-Energi Baru dan Terbarukan, (3) Kesehatan-Obat, (4) Transportasi, (5) Teknologi Informasi dan Komunikasi, (6) Pertahanan dan Keamanan, (7) Material Maju, (8) Kemaritiman, (9) Kebencanaan, dan (10) Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan. Substansi Penelitian Terapan harus mengacu pada sepuluh Bidang Fokus Riset ditaksir yang selanjutnya diturunkan ke tema, topik, dan judul penelitian.

#### d. Pelaksanaan Tugas Akhir

Fokus utama pengerjaan Tugas Akhir adalah pada kemampuan untuk menerapkan algoritma pada studi kasus tertentu. Mulai periode 2020 topik penelitian tugas akhir mahasiswa bersumber dari peta jalan penelitian Bapak/Ibu Dosen Pembimbing. Hal ini supaya ada peningkatan kualitas penelitian tugas akhir dengan mengembangkan dari penelitian sebelumnya dan setara dengan rencana induk penelitian Universitas. Aturan umum dalam pelaksanaan tugas akhir sebagai berikut:

- 1) Isi BAB-1 sampai dengan BAB-5 Minimal 40 halaman, tidak termasuk lampiran- lampiran pelengkap
- 2) Total halaman BAB III + BAB IV lebih besar (jumlah halaman) dari jumlah BAB I +BAB II + BAB V
- 3) Pada halaman yang hanya berisi gambar screenshot saja tidak dihitung sebagai halaman. Tambahkan penjelasan atau keterangan gambar.
- 4) Halaman yang berisi hanya diagram (flowchart, UML, atau diagram lain yang mendukung) TIDAK DIHITUNG sebagai halaman.
- 5) Batas Upload TA H-2 sebelum sidang sidang bagi mahasiswa semua Prodi. Jika terlambat maka sidang TA Mahasiswa ybs tidak dapat dijadwalkan.
- 6) Mahasiswa direkomendasikan untuk mengambil Topik Tugas Akhir sesuai dengan Bidang Peminatan.
- 7) Surat Keterangan Riset, Wajib diperlukan untuk topik tugas akhir yang dilakukan pada sebuah organisasi yang menjadi obyek penelitian mahasiswa dan memiliki izin badan usaha (minimal Kelurahan).
- 8) Pengambilan data penelitian pada saat ini dapat dilakukan menggunakan data publik di Internet. Contoh data publik adalah: [data.jakarta.go.id](http://data.jakarta.go.id), [data.brikg.go.id](http://data.brikg.go.id), [bpn.go.id](http://bpn.go.id), [kaggle.com](http://kaggle.com), <https://archive.ics.uci.edu/> atau dataset publik yang lain.

#### e. Luaran dan Kewajiban Tugas Akhir

Berapapun ketuntasan mengosai luaran dan kewajiban mahasiswa dalam pelaksanaan tugas akhir yaitu:

- 1) Di akhir semester Seminar, mahasiswa wajib memuliskan Laporan dan mempresentasikan hasilnya di depan dosen pembimbing dan dosen penguji.
- 2) Luaran selain laporan tugas akhir/skripsi adalah aplikasi atau rangkaian hardware yang terkomputerisasi sesuai dengan ketertuan yang ada pada panduan tugas akhir yang dapat diunduh pada <https://fti.budiluhur.ac.id/>
- 3) Secara menyeluruh isi dari laporan Tugas Akhir Skripsi memuat konteks dari Sistem Komputer seperti permasalahan riset, studi pustaka, suatu metode/atau algoritma komputasi/komputer, metodologi, pengerjaan dan pembahasan hasil.
- 4) Panduan dan laporan Skripsi mengikuti dokumen panduan penulisan tugas akhir FTI yang terdapat di web: <https://fti.budiluhur.ac.id/>, dan panduan topik tugas akhir untuk Program Studi Sistem Komputer versi terbaru.



#### f. Penilaian Tugas Akhir

Komponen yang dinilai serta persentase penilaian:

- 1) Presentasi : 5 % (Media Presentasi Elektronik dan Penyampaian Presentasi)
- 2) Demo Alat : 30 % (Mendemonstrasikan alat Yang Telah Dibuat)
- 3) Penulisan : 25 % (Format tulisan, Tata Bahasa dan Kelengkapan Tulisan)
- 4) Penguasaan Materi : 35 % (Pengetahuan tentang Alat, Komponen dan Rangkaian)
- 5) Penguasaan Program : 15 % (Penguasaan mengenai program yang dibuat)

#### g. Pengajuan Ujian skripsi

Beberapa ketentuan mengorganisasi untuk melaksanakan ujian skripsi sebagai berikut:

- 1) Telah mencapai sekurang-kurangnya 144 sks, termasuk di dalamnya semua mata kuliah wajib yang dipersyaratkan dan penyelesaian tugas akhir,
- 2) IP kumulatif  $\geq 2.0$ ,
- 3) Tidak ada nilai E pada 144 sks yang dipersyaratkan,
- 4) Jumlah sks mata kuliah dengan nilai D tidak lebih dari 25 % jumlah sks keseluruhan,
- 5) Mahasiswa tidak diperkenankan mengambil semester tambahan setelah ujian skripsi.

### 11.8. Audit Mutu Internal

Audit Mutu Internal (AMI) UBL dilaksanakan untuk memastikan program studi di lingkungan UBL telah melaksanakan rangkaian proses akademik sekaligus memenuhi harapan *stakeholders* dengan sebaik-baiknya. Audit Mutu Internal adalah satu tahap dalam Sistem Pengamanan Mutu Internal (SPMI)

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam AMI yaitu Instrumen Evaluasi Diri Program Studi (untuk program studi) berbasis borang akreditasi LAM dari APTIKOM yang terbaru. Diharapkan dengan dilainya borang ini setiap tahun akan membantu Program Studi menyiapkan diri menghadapi akreditasi LAM-nya.

Program studi yang mengikuti AMI adalah program studi yang tercantum dalam kebijakan SPMI yang tertuang dalam KSPMI/UBL/DPM/01 (kebijakan SPMI di Universitas Budi Luhur). Selain itu, untuk menjamin mutu dalam proses pembelajaran, program studi juga menyelenggarakan pertemuan rutin antara komitakerikulum dengan mahasiswa.

## 12. Silabus Mata Kuliah

### 12.1 Semester 1

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Mata Kuliah Sistem Bilangan	
Kode Mata Kuliah (MK) Kode dan Nama Program Kode dan Nama Jurusan	Kode Nama	Semester Tahun	Kredit SKS ECTS	Prasyarat Prasyarat	Dosen NIDN	Tanggal Revisi
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
1. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
2. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
3. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
4. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
5. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
6. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
7. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
8. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
9. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						
10. Menjelaskan konsep bilangan bulat, bilangan rasional, bilangan riil, dan bilangan kompleks serta sifat-sifatnya.						



		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Revisi Keempat (2021-2022-2023)	
Matriks Kompetensi (KOMPETENSI)						
Matriks Matriks (M) Program Studi Sistem Komputer	Kode (K1)	Jumlah SK (K2)	Jumlah SK (K3)	Jumlah SK (K4)	Jumlah SK (K5)	Jumlah SK (K6)
	Program Studi Sistem Komputer	10	10	10	10	10
Nama Dosen (M1)	Nama Dosen (M2)	Nama Dosen (M3)	Nama Dosen (M4)	Nama Dosen (M5)	Nama Dosen (M6)	Nama Dosen (M7)
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-1001 yang dijabarkan pada SK</b>					
1.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
2.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
3.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
4.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
5.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
<b>Capaian Pembelajaran Matriks (CPM)</b>	1. Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
2.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
<b>Deskripsi Output (DO)</b>	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Revisi Keempat (2021-2022-2023)	
Matriks Kompetensi (KOMPETENSI)						
Matriks Matriks (M) Program Studi Sistem Komputer	Kode (K1)	Jumlah SK (K2)	Jumlah SK (K3)	Jumlah SK (K4)	Jumlah SK (K5)	Jumlah SK (K6)
	Program Studi Sistem Komputer	10	10	10	10	10
Nama Dosen (M1)	Nama Dosen (M2)	Nama Dosen (M3)	Nama Dosen (M4)	Nama Dosen (M5)	Nama Dosen (M6)	Nama Dosen (M7)
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-1002 yang dijabarkan pada SK</b>					
1.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
2.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
3.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
<b>Capaian Pembelajaran Matriks (CPM)</b>	1. Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
2.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
3.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
4.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
5.	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					
<b>Deskripsi Output (DO)</b>	Menunjukkan kemampuan memahami konsep, prinsip, dan prosedur dalam pengembangan sistem informasi yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi sistem informasi.					



		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen SIS-1001-023	
PROGRAM PENYUSUNAN KULIAH						
Waktu Kuliah (SKS)	4000	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)
Subsahar Penyelesaian (SKS)	4000	4000	4000	4000	4000	4000
STANDAR	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT
Waktu Sistem Komputer						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-1 (CP) yang diturunkan pada MK</b>					
	1	Menunjukkan pengetahuan yang memadai tentang konsep dan prinsip-prinsip dasar sistem komputer, serta mampu menerapkan konsep tersebut dalam penyelesaian masalah.				
	2	Menunjukkan kemampuan menganalisis, merencanakan, dan mengimplementasikan sistem komputer yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
	3	Menunjukkan kemampuan menggunakan alat bantu perancangan sistem komputer yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
	4	Menunjukkan kemampuan mengimplementasikan sistem komputer yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
<b>Indikator Output (IO)</b>	Menunjukkan kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam penyelesaian masalah yang diberikan.</li> </ol>					

		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen SIS-1001-023	
PROGRAM PENYUSUNAN KULIAH						
Waktu Kuliah (SKS)	4000	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)	4000 (100%)
Subsahar Penyelesaian (SKS)	4000	4000	4000	4000	4000	4000
STANDAR	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT	Kejuruteraan IT
Waktu Sistem Komputer						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-1 (CP) yang diturunkan pada MK</b>					
	1	Menunjukkan pengetahuan yang memadai tentang konsep dan prinsip-prinsip dasar sistem komputer, serta mampu menerapkan konsep tersebut dalam penyelesaian masalah.				
	2	Menunjukkan kemampuan menganalisis, merencanakan, dan mengimplementasikan sistem komputer yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
	3	Menunjukkan kemampuan menggunakan alat bantu perancangan sistem komputer yang sesuai dengan kebutuhan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
	4	Menunjukkan kemampuan mengimplementasikan sistem komputer yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan dan mampu mengoptimalkan kinerja sistem komputer yang telah diimplementasikan.				
<b>Indikator Output (IO)</b>	Menunjukkan kemampuan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam penyelesaian masalah yang diberikan.</li> </ol>					



 Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer <small>ALUMNI DAN MAHASISWA</small>		Kode Dokumen 000-001-0011			
<b>MATA KULIAH (MK)</b> Sistem Perancangan	<b>KODE</b> MK11	<b>KEMUKAAN</b> Prasyarat	<b>KREDIT</b> 2	<b>SEMESTER</b> 4	<b>TAHUN</b> 11 Januari 2021
<b>DISKUSI</b>	 Pengembang AP	Koneksi LAN	Koneksi WAN	Koneksi Hibrid	
<b>MBAK (Materi Belajar Aktif)</b>	 1. 01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-PROG yang mencakup pada MK</b> 1. Mampu mendeskripsikan sistem dan komponen sistem komputer, serta memahami kemampuan dan kemampuan sistem komputer.				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b> 1. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 2. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 3. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 4. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 5. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan.				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang sistem komputer dan sistem jaringan yang meliputi perancangan dan implementasi sistem komputer dan sistem jaringan.				

 Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer <small>ALUMNI DAN MAHASISWA</small>		Kode Dokumen 000-001-0011			
<b>MATA KULIAH (MK)</b> Sistem Perancangan	<b>KODE</b> MK11	<b>KEMUKAAN</b> Prasyarat	<b>KREDIT</b> 2	<b>SEMESTER</b> 4	<b>TAHUN</b> 11 Januari 2021
<b>DISKUSI</b>	 Pengembang AP	Koneksi LAN	Koneksi WAN	Koneksi Hibrid	
<b>MBAK (Materi Belajar Aktif)</b>	 1. 01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-PROG yang mencakup pada MK</b> 1. Mampu mendeskripsikan sistem dan komponen sistem komputer, serta memahami kemampuan dan kemampuan sistem komputer.				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b> 1. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 2. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 3. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 4. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 5. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan.				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang sistem komputer dan sistem jaringan yang meliputi perancangan dan implementasi sistem komputer dan sistem jaringan.				

 Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer <small>ALUMNI DAN MAHASISWA</small>		Kode Dokumen 000-001-0011			
<b>MATA KULIAH (MK)</b> Sistem Perancangan	<b>KODE</b> MK11	<b>KEMUKAAN</b> Prasyarat	<b>KREDIT</b> 2	<b>SEMESTER</b> 4	<b>TAHUN</b> 11 Januari 2021
<b>DISKUSI</b>	 Pengembang AP	Koneksi LAN	Koneksi WAN	Koneksi Hibrid	
<b>MBAK (Materi Belajar Aktif)</b>	 1. 01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01	 1.01 Perencanaan, 1.01.01.01		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP-PROG yang mencakup pada MK</b> 1. Mampu mendeskripsikan sistem dan komponen sistem komputer, serta memahami kemampuan dan kemampuan sistem komputer.				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b> 1. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 2. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 3. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 4. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan. 5. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem jaringan.				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang sistem komputer dan sistem jaringan yang meliputi perancangan dan implementasi sistem komputer dan sistem jaringan.				





12.2. Semester 2



		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer <b>REKORD PENYUSUNAN KURIKULUM</b>			Kode Kurikulum 2020-2021-01	
<b>MATA DIJAWAB</b> Sistem dan Jaringan (SISJ)		<b>KODE</b> SISJ21	<b>KETERANGAN</b> Baru	<b>SKS/ETP</b> 3/6	<b>SEMESTER</b> 2	<b>Tgl. Penyetoran</b> 11 Januari 2021
<b>STUDI KASUS</b>		Pengembangan MS	Koneksi LAN	Rana Pinar		
<b>PROF. Sesi (Konselor)</b>						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>		<b>CP-1000 yang diidentifikasi pada MS</b>				
1) Menguraikan secara kritis tentang pengaruh dari <b>komponen dan hardware</b> jaringan secara umum dan fungsi bagian-bagian utama serta fungsi perangkat lunak secara mendasar, serta mampu mendemonstrasikan pemrosesan pada jaringan						
2) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
3) Mampu mengorganisasi <b>kegiatan</b> serta dapat <b>menyusun</b> prosedur operasional standar di bidang jaringan, melakukan <b>kegiatan</b> pemrosesan						
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
1) Menguraikan secara kritis tentang pengaruh dari <b>komponen dan hardware</b> jaringan secara umum dan fungsi bagian-bagian utama serta fungsi perangkat lunak secara mendasar, serta mampu mendemonstrasikan pemrosesan pada jaringan						
2) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
3) Mampu mengorganisasi <b>kegiatan</b> serta dapat <b>menyusun</b> prosedur operasional standar di bidang jaringan, melakukan <b>kegiatan</b> pemrosesan						
4) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
5) Menguraikan secara kritis tentang pengaruh dari <b>komponen dan hardware</b> jaringan secara umum dan fungsi bagian-bagian utama serta fungsi perangkat lunak secara mendasar, serta mampu mendemonstrasikan pemrosesan pada jaringan						
6) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
7) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
8) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
<b>Deskripsi Singkat CP</b>		Mampu belajar dan menguasai teknik serta prosedur jaringan dalam bidang komputer dan informasi. Dengan memahami peran jaringan dan pengembangan aplikasi. Mampu belajar mengembangkan aplikasi dan program dengan cara yang efektif dan efisien.				

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer <b>REKORD PENYUSUNAN KURIKULUM</b>			Kode Kurikulum 2020-2021-02	
<b>MATA DIJAWAB</b> Sistem dan Jaringan (SISJ)		<b>KODE</b> SISJ21	<b>KETERANGAN</b> Baru	<b>SKS/ETP</b> 3/6	<b>SEMESTER</b> 2	<b>Tgl. Penyetoran</b> 11 Januari 2021
<b>STUDI KASUS</b>		Pengembangan MS	Koneksi LAN	Rana Pinar		
<b>PROF. Sesi (Konselor)</b>						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>		<b>CP-1000 yang diidentifikasi pada MS</b>				
1) Menguraikan secara kritis tentang pengaruh dari <b>komponen dan hardware</b> jaringan secara umum dan fungsi bagian-bagian utama serta fungsi perangkat lunak secara mendasar, serta mampu mendemonstrasikan pemrosesan pada jaringan						
2) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
3) Mampu mengorganisasi <b>kegiatan</b> serta dapat <b>menyusun</b> prosedur operasional standar di bidang jaringan, melakukan <b>kegiatan</b> pemrosesan						
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
1) Menguraikan secara kritis tentang pengaruh dari <b>komponen dan hardware</b> jaringan secara umum dan fungsi bagian-bagian utama serta fungsi perangkat lunak secara mendasar, serta mampu mendemonstrasikan pemrosesan pada jaringan						
2) Menganalisis pengaruh dari pengembangan <b>aplikasi jaringan</b> yang melibatkan aspek-aspek teknis dan program komputerisasi jaringan						
3) Mampu mengorganisasi <b>kegiatan</b> serta dapat <b>menyusun</b> prosedur operasional standar di bidang jaringan, melakukan <b>kegiatan</b> pemrosesan						
<b>Deskripsi Singkat CP</b>		Menganalisis pengaruh dari pengembangan aplikasi jaringan dan jaringan LAN yang				





		Universitas Bala Luhu Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer Jl. Cendekia No. 100, Bala Luhu, Maluku Utara		Kode Sistem 001 001 001	
<b>INSTRUMEN UJI:</b> Pengetahuan Teori	<b>KODE:</b> 001	<b>Kategori:</b> Teoritis	<b>RUANG UJI:</b> Teoritis	<b>REVISI:</b> 1	<b>Terakhir Revisi:</b> 15 Januari 2021
<b>DISKALAH:</b>	Programing 01	Analisis 001	Analisis 001	Anal 001	
<b>INSTRUMEN:</b>					
<b>Capaian Pembelajaran (CP):</b>	CP-001 yang mencakup yaitu:				
1	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
2	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> yang menggunakan dan menerapkan dan menerapkan yang sesuai dengan bidang kefarmasian.				
3	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> yang menggunakan dan menerapkan dan menerapkan yang sesuai dengan bidang kefarmasian.				
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):</b>					
1	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
2	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
3	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
4	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
<b>Indikator Soal (IS):</b>	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				

		Universitas Bala Luhu Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer Jl. Cendekia No. 100, Bala Luhu, Maluku Utara		Kode Sistem 001 001 001	
<b>INSTRUMEN UJI:</b> Pengetahuan Teori	<b>KODE:</b> 001	<b>Kategori:</b> Teoritis	<b>RUANG UJI:</b> Teoritis	<b>REVISI:</b> 1	<b>Terakhir Revisi:</b> 15 Januari 2021
<b>DISKALAH:</b>	Programing 01	Analisis 001	Analisis 001	Anal 001	
<b>INSTRUMEN:</b>					
<b>Capaian Pembelajaran (CP):</b>	CP-001 yang mencakup yaitu:				
1	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):</b>					
1	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
2	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
3	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
4	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				
<b>Indikator Soal (IS):</b>	Mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep dasar sistem komputer dan metode perancangan dan implementasi berbasis <b>teknologi cloud</b> dan <b>perangkat lunak</b> .				



		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer		Buku Kejuruan 2021 (2021-2022)	
REVISI (Koreksi/Perbaikan)					
Revisi ke- (No)	Uraian	Revisi ke- (No)	Uraian (No)	Revisi ke- (No)	Tgl. Revisi (No)
1	Revisi ke- (No)	2	Revisi ke- (No)	3	Revisi ke- (No)
1	Revisi ke- (No)	2	Revisi ke- (No)	3	Revisi ke- (No)
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b> CP-1 (CP01) yang dijabarkan pada 101		101 Mendeskripsikan berbagai fenomena, teknologi, dan permasalahan.			
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		1. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
2. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		3. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
4. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		5. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
6. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		7. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
<b>Deskripsi singkat MK</b>		Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar sistem komputer yang meliputi hardware, software, dan jaringan. Dengan mempelajari mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar sistem komputer dan mampu menganalisis serta merancang sistem komputer yang sederhana.			

		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informasi		Buku Kejuruan 2021 (2021-2022)	
REVISI (Koreksi/Perbaikan)					
Revisi ke- (No)	Uraian	Revisi ke- (No)	Uraian (No)	Revisi ke- (No)	Tgl. Revisi (No)
1	Revisi ke- (No)	2	Revisi ke- (No)	3	Revisi ke- (No)
1	Revisi ke- (No)	2	Revisi ke- (No)	3	Revisi ke- (No)
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b> CP-1 (CP01) yang dijabarkan pada 101		101 Mendeskripsikan berbagai fenomena, teknologi, dan permasalahan.			
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		1. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
2. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		3. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
4. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		5. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
6. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer		7. Menjelaskan konsep dasar sistem komputer			
<b>Deskripsi singkat MK</b>		Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar sistem komputer yang meliputi hardware, software, dan jaringan. Dengan mempelajari mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep dasar sistem komputer dan mampu menganalisis serta merancang sistem komputer yang sederhana.			



12.3. Semester 3

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer		Mata Kuliah SIS-303-003	
Mata Kuliah (SK)	SK03	Kampus (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Angka Kredit (SK)	3 SKS	SK03 (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Prasyarat	Prasyarat SK03	SK03 (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Prasyarat Sistem					
Capaian Pembelajaran (CP)	CP-0303 yang berkaitan dengan SK				
	1	Menguraikan konsep dasar tentang pengoperasian sistem operasi dan kemampuan informasi secara umum dan secara khusus tentang sistem operasi, tentang pengoperasian sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	2	Menjelaskan perbedaan sistem dan kemampuan untuk melakukan kerja sistem, termasuk cara kerja sistem.			
	3	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	4	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	2	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	3	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
Deskripsi Singkat SK	SK0303 adalah mata kuliah yang membahas tentang pengoperasian sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.				

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer		Mata Kuliah SIS-303-003	
Mata Kuliah (SK)	SK03	Kampus (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Angka Kredit (SK)	3 SKS	SK03 (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Prasyarat	Prasyarat SK03	SK03 (SK)	SK03 (SK)	SK0303	100 Persemanan
Prasyarat Sistem					
Capaian Pembelajaran (CP)	CP-0303 yang berkaitan dengan SK				
	1	Menguraikan konsep dasar tentang pengoperasian sistem operasi dan kemampuan informasi secara umum dan secara khusus tentang sistem operasi, tentang pengoperasian sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	2	Menjelaskan perbedaan sistem dan kemampuan untuk melakukan kerja sistem, termasuk cara kerja sistem.			
	3	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	4	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	2	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
	3	Menjelaskan konsep dasar sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.			
Deskripsi Singkat SK	SK0303 adalah mata kuliah yang membahas tentang pengoperasian sistem operasi dan kemampuan informasi dan tentang sistem operasi termasuk cara mengkonfigurasi dan mengelola sistem operasi.				





		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer				Kode Dokumen 007-001-028
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Nama Matakuliah (SKS)	ECTS	Kaitungan SKS	Kredit (SKS)	Prasyarat	Semester	Tanggal Peninjauan
Sistem Operasi (3SKS)	3	3	3	1	1	18 Januari 2023
	Pengantar IT	Kimia Dasar	Bahasa Inggris	Kalkulus	Sistem Operasi	
Dosen Pengantar (DTP)	DTP PRODI yang ditunjukkan pada SKS					
	1)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	2)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	3)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	4)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	5)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	6)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	7)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	8)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	9)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	10)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
Deskripsi Singkat SKS	Matakuliah ini membahas mengenai konsep-konsep tentang sistem operasi, yang meliputi: konsep-konsep tentang sistem operasi, struktur kernel, manajemen proses, manajemen memori, manajemen file, manajemen perangkat keras, manajemen sistem, dan lain-lain.					

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer				Kode Dokumen 007-001-028
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Nama Matakuliah (SKS)	ECTS	Kaitungan SKS	Kredit (SKS)	Prasyarat	Semester	Tanggal Peninjauan
Sistem Operasi (3SKS)	3	3	3	1	1	18 Januari 2023
	Pengantar IT	Kimia Dasar	Bahasa Inggris	Kalkulus	Sistem Operasi	
Dosen Pengantar (DTP)	DTP PRODI yang ditunjukkan pada SKS					
	1)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	2)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	3)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	4)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	5)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	6)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	7)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	8)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	9)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
	10)	Menunjukkan kemampuan dalam mengorganisir dan mengelola data dan informasi secara sistematis dan terstruktur.				
Deskripsi Singkat SKS	Matakuliah ini membahas mengenai konsep-konsep tentang sistem operasi, yang meliputi: konsep-konsep tentang sistem operasi, struktur kernel, manajemen proses, manajemen memori, manajemen file, manajemen perangkat keras, manajemen sistem, dan lain-lain.					



		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode SKMurni S016-S018-S023	
MATA KULIAH DAN TUJUAN BELAJAR						
MATA KULIAH (MK)	SKM	SKM016	SKM018	SKM023	DIREKTOR	Tgl. Penetapan
Statistik Sistem	2023	1 sem	1 sks	1 sks	3	18 Januari 2023
ORGANISASI	Penerbang EPS		Kampus Budi Luhur		Kampus PRODI	
PRODI SISTEM KOMPUTER						
Capaian Pembelajaran (CP)	CP Umum yang ditambahkan pada SKM					
	24	Mampu menjelaskan dan menganalisis konsep dasar komputasi dan sistem informasi, serta mampu menganalisis dan mendesain sistem informasi yang terdapat pada sistem informasi.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
1	Mampu memahami gambaran mendasar dan prinsip komputer umum (komputer pribadi, laptop, server, tablet dan smart phone), hardware dasar (hard disk, printer, mouse, keyboard, monitor, scanner, tablet, dan kamera digital), dan perangkat jaringan komputer (LAN, WAN, VPN).					
	2	Mampu memahami konsep jaringan komputer lokal.				
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini akan membahas pengetahuan dasar tentang hardware hingga aspek sistem dan aspek jaringan komputer, yang akan membahas cara komputer.				

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode SKMurni S016-S018-S023	
MATA KULIAH DAN TUJUAN BELAJAR						
MATA KULIAH (MK)	SKM	SKM016	SKM018	SKM023	DIREKTOR	Tgl. Penetapan
Statistik Sistem	2023	1 sem	1 sks	1 sks	3	18 Januari 2023
ORGANISASI	Penerbang EPS		Kampus Budi Luhur		Kampus PRODI	
PRODI SISTEM KOMPUTER						
Capaian Pembelajaran (CP)	CP Umum yang ditambahkan pada SKM					
	24	Mampu menjelaskan dan menganalisis konsep dasar komputasi dan sistem informasi, serta mampu menganalisis dan mendesain sistem informasi yang terdapat pada sistem informasi.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
1	Mampu menjelaskan mendasar tentang komputer-komputer yang terdapat pada suatu sistem pada tingkat					
	2	Mampu menjelaskan mendasar tentang kompresi-kompresi yang terdapat pada suatu sistem pada tingkat				
		Mampu menjelaskan mendasar tentang cara dan cara kerja pada LAN dengan menggunakan media jaringan				
		Mampu menjelaskan mendasar tentang cara kerja dan cara kerja				
		Mampu menjelaskan mendasar tentang cara kerja dan cara kerja perantara perantara melalui suatu sistem				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini akan membahas pengetahuan dasar tentang hardware hingga aspek sistem dan aspek jaringan komputer, yang akan membahas cara komputer, sistem informasi, dan aspek sistem informasi. Mata kuliah ini juga membahas tentang hardware dasar (hard disk, printer, mouse, keyboard, monitor, scanner, tablet, dan kamera digital), dan perangkat jaringan komputer (LAN, WAN, VPN), juga pengetahuan tentang manajemen sistem operasi (operating system).					





12.4. Semester 4

		Universitas Bina Nusantara Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer Sistem Komputer (Sistem Komputer)			Kode Dokumen SIS-004-001	
NIM (No. Pendaftaran) : Sistem Komputer :	A004 : 2021 :	PLP/STIKOM : 2021 :	KRS/STIKOM : 2021 :	SKRIPSI : 4 :	19 September 2021	
Dosen Pembimbing :	Pengembang STIKOM :	Koordinator STIKOM :	Ketua STIKOM :			
Nama Sistem Komputer :	 STIKOM, Sistem, Informatika	 STIKOM, Sistem, Informatika	 STIKOM, Sistem, Informatika			
Dosen Pembimbing (DP) :	DP: STIKOM yang ditunjukkan pada DP					
	1) Menguraikan secara mendetail tentang pengetahuan dan keterampilan dan kemampuan profesional yang akan diperoleh, serta mampu mengidentifikasi dan menganalisis masalah profesional					
	2) Mampu menjelaskan secara mendetail dan komprehensif serta menggunakan teori dan praktik dalam dunia profesional					
	3) Mampu menguraikan pengetahuan secara mendetail dan komprehensif mengenai etika yang berkaitan, dan kemampuan dan sikap profesional lainnya					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :					
	1) Mampu menjelaskan & menerapkan konsep-konsep dasar programasi pada tingkat menengah					
	2) Mampu menjelaskan & menerapkan konsep-konsep struktur data, bahasa pemrograman dan alat bantu pengembangan					
	3) Mampu menjelaskan & menerapkan konsep-konsep bahasa pemrograman, konsep dan cara kerja sistem operasi dan jaringan komputer					
Deskripsi Singkat SK :	Mata kuliah ini merupakan pengantar kepada mahasiswa tentang pemrograman yang akan meliputi konsep, sintaks, logika pemrograman, konsep struktur data, konsep bahasa pemrograman					

		Universitas Bina Nusantara Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer Sistem Komputer (Sistem Komputer)			Kode Dokumen SIS-004-001	
NIM (No. Pendaftaran) : Sistem Komputer :	A004 : 2021 :	PLP/STIKOM : 2021 :	KRS/STIKOM : 2021 :	SKRIPSI : 4 :	19 September 2021	
Dosen Pembimbing :	Pengembang STIKOM :	Koordinator STIKOM :	Ketua STIKOM :			
Nama Sistem Komputer :	 STIKOM, Sistem, Informatika	 STIKOM, Sistem, Informatika	 STIKOM, Sistem, Informatika			
Dosen Pembimbing (DP) :	DP: STIKOM yang ditunjukkan pada DP					
	1) Menguraikan secara mendetail tentang pengetahuan dan keterampilan dan kemampuan profesional yang akan diperoleh, serta mampu mengidentifikasi dan menganalisis masalah profesional					
	2) Mampu menjelaskan secara mendetail dan komprehensif serta menggunakan teori dan praktik dalam dunia profesional					
	3) Mampu menguraikan pengetahuan secara mendetail dan komprehensif mengenai etika yang berkaitan, dan kemampuan dan sikap profesional lainnya					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) :					
	1) Mampu menjelaskan konsep-konsep pemrograman					
	2) Mampu menjelaskan konsep-konsep struktur data, bahasa pemrograman dan alat bantu pengembangan					
	3) Mampu menjelaskan konsep-konsep bahasa pemrograman, konsep dan cara kerja sistem operasi dan jaringan komputer					
Deskripsi Singkat SK :	Mata kuliah ini merupakan pengantar kepada mahasiswa tentang pemrograman yang akan meliputi konsep, sintaks, logika pemrograman, konsep struktur data, konsep bahasa pemrograman					



		Universitas Baki Lahir Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer		Kode Dokumen SIK-004-022	
KURSUS/SEMESTER/TAHUN					
Mata Kuliah (SK)	4001	Sistem dan Jaringan	SIK01 (SK)	SK0101	1st Semester 2021/2022
Mata Program	4112	Programer	1-1	4	1st Semester 2021
DONLAP	Programing MK	Kejuruan SMK	Kejuruan SMK	Kejuruan SMK	
PROFESIONAL KOMPETENSI					
Dosen Pembimbing (PP)	(1) (2) yang ditunjuk oleh PI				
Deskripsi Singkat (SK)	Menguraikan secara umum tentang sistem jaringan dan bagaimana sistem jaringan yang ada di dunia ini yang terdiri dari beberapa bagian dalam suatu jaringan termasuk semua jenis perangkat, cara kerja, konfigurasi, dan cara pemeliharaan jaringan.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi dan manajemen untuk jaringan yang termasuk, termasuk cara konfigurasi.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
Deskripsi Singkat (SK)	Mengetahui secara umum tentang sistem jaringan dan bagaimana sistem jaringan yang ada di dunia ini yang terdiri dari beberapa bagian dalam suatu jaringan termasuk semua jenis perangkat, cara kerja, konfigurasi, dan cara pemeliharaan jaringan.				

		Universitas Baki Lahir Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer		Kode Dokumen SIK-004-022	
KURSUS/SEMESTER/TAHUN					
Mata Kuliah (SK)	4001	Sistem dan Jaringan	SIK01 (SK)	SK0101	1st Semester 2021/2022
Mata Program	4112	Programer	1-1	4	1st Semester 2021
DONLAP	Programing MK	Kejuruan SMK	Kejuruan SMK	Kejuruan SMK	
PROFESIONAL KOMPETENSI					
Dosen Pembimbing (PP)	(1) (2) yang ditunjuk oleh PI				
Deskripsi Singkat (SK)	Mengetahui secara umum tentang sistem jaringan dan bagaimana sistem jaringan yang ada di dunia ini yang terdiri dari beberapa bagian dalam suatu jaringan termasuk semua jenis perangkat, cara kerja, konfigurasi, dan cara pemeliharaan jaringan.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi dan manajemen untuk jaringan yang termasuk, termasuk cara konfigurasi.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
	Mengetahui prosedur konfigurasi untuk sistem jaringan yang termasuk di dalam jaringan, termasuk konfigurasi dan manajemen.				
Deskripsi Singkat (SK)	Mengetahui secara umum tentang sistem jaringan dan bagaimana sistem jaringan yang ada di dunia ini yang terdiri dari beberapa bagian dalam suatu jaringan termasuk semua jenis perangkat, cara kerja, konfigurasi, dan cara pemeliharaan jaringan.				





 UNIVERSITAS BINA BUNUSARA	<b>BENCANA PEDELAJIAN SEMESTER (BPE) MATA KULIAH APEL</b>  KODE PEMBELAJARAN: 00000000000000000000 INSTRUKSI: BPP 0000	Nama Mata Kuliah Kode Mata Kuliah Nama Dosen NPMK Nama Asisten Dosen No. dan Alamat Kampus	Kelas Jurusan, Fakultas dan Nama Kampus Tahun dan Semester Nama dan Alamat Rumah No. dan Alamat Rumah
<p><b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b></p> <p>Menyerah, menghormati, dan bertanggung jawab sebagai warga masyarakat global, meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan profesional dan kemampuan personal yang dapat mendukung pengembangan diri dan kehidupannya.</p> <p><b>CP Mata Kuliah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dan kemampuan komunikasi lisan yang terapan di lingkungan dan dunia profesional, memiliki kemampuan dan sikap dalam berkomunikasi.</li> <li>2. Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dan gaya komunikasi yang terapan serta bagaimana melakukan etika lisan dengan menggunakan media yang tepat.</li> <li>3. Mahasiswa diharapkan mampu melakukan komunikasi lisan dengan baik melalui media yang berbeda untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja dalam organisasi dan tidak berakibat buruk secara pribadi.</li> <li>4. Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep yang dapat meningkatkan etika lisan yang terapan dalam</li> </ol>	<p><b>Deskripsi Mata Kuliah</b></p> <p>Mahasiswa di harapkan untuk mengaplikasikan teori dan keahliannya dalam berbagai situasi masalah komunikasi profesional dan, sehingga mampu meningkatkan daya kritis yang baik, baik mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan, keluarga, kolega, dan lainnya dalam berbagai bentuk, serta mengalaminya dengan baik. Terutama, mahasiswa dapat juga profesional di tempat.</p> <p><b>Daftar Referensi</b></p> <p>Referensi Utama                  1. Guntur M., 2012, Komunikasi Bisnis dan Profesi, Gramedia Pustaka Utama</p> <p>Referensi Tambahan                  1. Guntur M., 2012, Komunikasi Bisnis dan Profesi, Gramedia Pustaka Utama                  2. Rany Ranyo Soesilo, 1997, Etika Dasar, Penerbit Alumni II Bina Nusantara, Yogyakarta, Jember.                  3. Soedjowandono, 1998, Pengantar Administrasi, Jember, Jember-CAM.                  4. Soedjono Soesilo, Soedjono Soesilo, Pengantar, Jakarta, Gramedia.</p>		
<p>Capaian kemampuan yang akan tercapai setelah selesai membaca dan memahami materi yang akan dipelajari, dengan nilai dan waktu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diharapkan mampu berinteraksi dengan baik melalui media yang berbeda untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja dalam organisasi dan tidak berakibat buruk secara pribadi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guntur M., 2012, Komunikasi Bisnis dan Profesi, Gramedia Pustaka Utama (Jember)</li> <li>2. R. Soesilo, 2011, 2006, Jakarta Gramedia</li> <li>3. Topik NPM No. 12199/2002 tentang Etika Kehidupan Berkegiatan</li> </ol>		
Kepala Pusat Pengembangan Pembelajaran 			









		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen 0001-004-0121 407	
Matrikulasi (Matrikulasi)						
Waktu Belajar (jam)	ESK	Kumulatif SKS	ESKST (jam)	ESKST (jam)	ESKST (jam)	% Persentase
Waktu Belajar Matrikulasi	47 225	10	10	10	10	100 Persentase
Dosen Pembimbing (PK)	Dosen Pembimbing yang ditunjuk oleh PK					
	1) Menjabarkan kemampuan pemahaman yang memadai tentang konsep dan prinsip-prinsip dasar sistem komputer dan peran masing-masing serta mengaitkannya dengan aplikasi praktis berbasis digital dengan memperhatikan etika yang berlaku.					
	Dosen Pembimbing Mata Kuliah (PKMK)					
	1. Mendeskripsikan konsep dasar sistem komputer dan sistem komputer					
	2. Menjelaskan prinsip-prinsip dasar sistem komputer dan sistem komputer					
	3. Menjelaskan dan mengaitkannya dengan aplikasi yang menggunakan sistem komputer					
	4. Melakukan pengujian dan perawatan menggunakan sistem komputer					
	5. Menjelaskan perkembangan teknologi sistem komputer dan sistem komputer					
	6. Menjelaskan konsep komputer berbasis cloud dan sistem komputer berbasis cloud					
	7. Menjelaskan konsep jaringan komputer dan sistem komputer berbasis cloud					
	8. Menjelaskan perkembangan teknologi sistem komputer dan sistem komputer berbasis cloud yang berkaitan dengan sistem komputer					
Deskripsi Singkat SK	Matrikulasi ini merupakan kegiatan program matrikulasi di kelas yang berorientasi pada kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang harus memiliki kemampuan pemahaman dan penerapannya di bidang sistem					





### 11.5. Semester 5

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen 0001-004-0121	
Matrikulasi (Matrikulasi)						
Waktu Belajar (jam)	ESK	Kumulatif SKS	ESKST (jam)	ESKST (jam)	ESKST (jam)	% Persentase
Waktu Belajar Matrikulasi	47 225	10	10	10	10	100 Persentase
Dosen Pembimbing (PK)	Dosen Pembimbing yang ditunjuk oleh PK					
	1) Menjelaskan konsep dasar sistem komputer dan sistem komputer					
	2) Menjelaskan prinsip-prinsip dasar sistem komputer dan sistem komputer					
	3) Menjelaskan dan mengaitkannya dengan aplikasi yang menggunakan sistem komputer					
	4) Melakukan pengujian dan perawatan menggunakan sistem komputer					
	5) Menjelaskan perkembangan teknologi sistem komputer dan sistem komputer					
	6) Menjelaskan konsep komputer berbasis cloud dan sistem komputer berbasis cloud					
	7) Menjelaskan konsep jaringan komputer dan sistem komputer berbasis cloud					
	8) Menjelaskan perkembangan teknologi sistem komputer dan sistem komputer berbasis cloud yang berkaitan dengan sistem komputer					
Deskripsi Singkat SK	Mata kuliah ini merupakan penerapan secara langsung tentang pemahaman yang telah diperoleh selama mengikuti matrikulasi yang berorientasi pada kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang harus memiliki kemampuan pemahaman dan penerapannya di bidang sistem					





		Universitas Buana Laruban Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Buku Kejuruan SEM-001-003	
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN						
Mata Kuliah / SKS		Kode	Kategori / MS	Waktu / MS	Semester	Tipe / Prasyarat
Kejuruan / Prasyarat		SEM-001-003	SEM	SEM	1	SEM-001-001
Dosen		Praguningsih, ST	Muhammad Rizki	Muhammad Rizki	Siti Nur Hafidha	
Materi Pokok Bahasan						
Capaian Pembelajaran (CP)		<b>CP1. Mampu mengidentifikasi jenis MS</b> 1.1. Menjelaskan konsep dasar yang mendasari perkembangan MS di Eropa 1.2. Menjelaskan fungsi dan perkembangan dari komputer dari logika biner ke logika digital modern saat ini 1.3. Menjelaskan perkembangan budaya organisasi, seperti, dan manajemen, serta pengaruh dan inovasi proses yang ada				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		1. Menjelaskan konsep dan fungsi logika biner, dan melakukan kerja, memahami konsep dasar yang ada, sehingga mampu melakukan kerja yang terintegrasi berdasarkan metode program berbasis MS, dan dapat melakukan dan menggunakan MS				
Materi Pokok Bahasan		Memahami, memahami apa itu komputer, apa itu perkembangan MS, memahami peran manusia yang ada, sehingga mampu melakukan kerja yang terintegrasi dengan perkembangan program berbasis MS, dan dapat melakukan dan menggunakan MS				

		Universitas Buana Laruban Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Buku Kejuruan SEM-001-003	
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN						
Mata Kuliah / SKS		Kode	Kategori / MS	Waktu / MS	Semester	Tipe / Prasyarat
Kejuruan / Prasyarat		SEM-001-003	SEM	SEM	1	SEM-001-001
Dosen		Praguningsih, ST	Muhammad Rizki	Muhammad Rizki	Siti Nur Hafidha	
Materi Pokok Bahasan						
Capaian Pembelajaran (CP)		<b>CP1. Mampu mengidentifikasi jenis MS</b> 1.1. Menjelaskan konsep dasar yang mendasari perkembangan MS di Eropa 1.2. Menjelaskan fungsi dan perkembangan dari komputer dari logika biner ke logika digital modern saat ini 1.3. Menjelaskan perkembangan budaya organisasi, seperti, dan manajemen, serta pengaruh dan inovasi proses yang ada				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		1. Menjelaskan konsep dan fungsi logika biner, dan melakukan kerja, memahami konsep dasar yang ada, sehingga mampu melakukan kerja yang terintegrasi berdasarkan metode program berbasis MS, dan dapat melakukan dan menggunakan MS				
Materi Pokok Bahasan		Memahami, memahami apa itu komputer, apa itu perkembangan MS, memahami peran manusia yang ada, sehingga mampu melakukan kerja yang terintegrasi dengan perkembangan program berbasis MS, dan dapat melakukan dan menggunakan MS				







		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen GSI/2019/002 001	
(Materai 10.000,00)						
NAMA MAHASISWA (JK) NIM NPM	NAMA P.201 NPM	ALFANUS SA NPM	GIBRAN SIA NPM	GIBRAN SIA NPM	NPM	No. Pengesahan 14 Januari 2021
UTM/STAN 	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN
NAMA DOSEN KOMPETEN						
Dosen Pembimbing (JK)	(Materai 10.000,00)					
001	Kemampuan untuk memahami, menganalisis dan menginterpretasi program komputer serta menginterpretasi dan mengimplementasikan kemampuan dalam program komputer					
002	Kemampuan merancang, membangun dan mengimplementasikan sistem komputer berbasis teknologi informasi di bidang program komputer untuk keperluan komunikasi dan pemrosesan data berdasarkan sistem operasi (Operating System) untuk implementasi sistem komputer program					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
1	Mampu merancang program berbasis sistem program					
2	Mampu menginterpretasi dan menganalisis program komputer					
3	Mampu merancang program berdasarkan kemampuan yang terdapat dalam program sistem operasi					
4	Mampu melaksanakan operasi sistem operasi di bidang pengembangan sistem komputer					
5	Mampu merencanakan suatu sistem operasi di bidang pengembangan sistem komputer					
Deskripsi Singkat SK	SK ini akan mempelajari tentang sistem operasi untuk sistem yang dapat dioperasikan untuk sistem operasi yang akan dipelajari dan akan dapat dioperasikan untuk sistem operasi yang akan dipelajari					

		Universitas Budi Luhur Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen GSI/2019/002 001	
(Materai 10.000,00)						
NAMA MAHASISWA (JK) NIM NPM	NAMA P.201 NPM	ALFANUS SA NPM	GIBRAN SIA NPM	GIBRAN SIA NPM	NPM	No. Pengesahan 14 Januari 2021
UTM/STAN 	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN	Pengesahan STN
NAMA DOSEN KOMPETEN						
Dosen Pembimbing (JK)	(Materai 10.000,00)					
001	Kemampuan memahami tentang konsep program komputer dan dapat memahami konsep dengan menggunakan bahasa pemrograman dan bahasa pemrograman yang akan dipelajari dalam program komputer					
002	Kemampuan memahami program komputer yang akan dipelajari dalam program komputer dan dapat memahami konsep dengan menggunakan bahasa pemrograman dan bahasa pemrograman yang akan dipelajari dalam program komputer					
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
1	Mampu merancang program berbasis sistem program					
2	Mampu merancang program berbasis sistem program					
3	Mampu merancang program berbasis sistem program					
4	Mampu merancang program berbasis sistem program					
5	Mampu merancang program berbasis sistem program					
Deskripsi Singkat SK	SK ini akan mempelajari tentang sistem operasi untuk sistem yang dapat dioperasikan untuk sistem operasi yang akan dipelajari					











		Universitas Bina Nusantara Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer				Kode Dokumen SIS-043-002
RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)						
MATA KULIAH (MK)	SIKSI	KOMPULSIAN	KURSI/TAJ	SEMESTER	TAJ	TAJ
SEMESTER	II	TAJ	TAJ	TAJ	TAJ	14 Januari 2021
DISKUSI		Programing PPL				Kode RPP
MASUK BINA BINA						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP (KOGNITIF) yang dijabarkan pada file</b>					
	CP1	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	CP2	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	CP3	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	CP4	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	<b>Capaian Pembelajaran (CP) yang dijabarkan pada file</b>					
	1	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	2	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	3	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	4	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
5	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.					
<b>Deskripsi Singkat CP</b>	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.					

		Universitas Bina Nusantara Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Komputer				Kode Dokumen SIS-043-002
RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)						
MATA KULIAH (MK)	SIKSI	KOMPULSIAN	KURSI/TAJ	SEMESTER	TAJ	TAJ
SEMESTER	II	TAJ	TAJ	TAJ	TAJ	14 Januari 2021
DISKUSI		Programing PPL				Kode RPP
MASUK BINA BINA						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CP (KOGNITIF)</b>					
	CP1	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	CP2	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	CP3	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	<b>CP (PSIKHOMOTOR)</b>					
	1	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	2	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	3	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	4	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				
	5	Menilai program yang sudah dibuat dengan cara cara dalam aplikasi dan dapat memahami dan menginterpretasikan logika program yang sudah dibuat.				



		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen 000-001-001	
RENCANA KEGIATAN BELAJAR						
MATA KULIAH (MK)	SIKSI	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	TAHUN (TAHUN)
Deskripsi Mata Kuliah: OOP/PAK	SIKSI	1	1	1	1	2023/2024
Deskripsi Mata Kuliah: OOP/PAK	Programing PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA
Nama Dosen/Pembantu Dosen	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.
Tujuan Pembelajaran (TP)	(TUJUAN yang dikemukakan pada SK)					
TP1	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP2	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP3	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP4	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	1. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	2. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	3. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	4. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Deskripsi Kegiatan MB	Mata kuliah ini membahas bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					

		Universitas Buana Perjuangan Fakultas Teknologi Informatika Program Studi Sistem Komputer			Kode Dokumen 000-001-001	
RENCANA KEGIATAN BELAJAR						
MATA KULIAH (MK)	SIKSI	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	SEMESTER (SK)	TAHUN (TAHUN)
Deskripsi Mata Kuliah: OOP/PAK	SIKSI	1	1	1	1	2023/2024
Deskripsi Mata Kuliah: OOP/PAK	Programing PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA	Kelembagaan PA
Nama Dosen/Pembantu Dosen	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.	 Rizki Nur Hafidha, M.Pd.
Tujuan Pembelajaran (TP)	(TUJUAN yang dikemukakan pada SK)					
TP1	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP2	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP3	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
TP4	Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	1. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	2. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	3. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	4. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Kompetensi Madya (KMA)	5. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					
Deskripsi Kegiatan MB	Mata kuliah ini membahas bagaimana cara membuat sebuah program yang bisa jalan secara otomatis dan mampu melakukan hal-hal yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemrograman.					





