

BUKU
PEDOMAN
AKADEMIK
DAN KEMAHASISWAAN

2020



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI

STIKMA
Internasional

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Rasa syukur kehadiran Allah yang Maha Esa kita haturkan dengan diterbitkannya Buku Pedoman Akademik dan Kemahasiswaan ini, yang diharapkan dapat membantu para civitas akademika untuk mengetahui informasi yang diperlukan sehubungan dengan kegiatan akademik yang dilaksanakan oleh Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional.

Buku Pedoman Akademik dan Kemahasiswaan STT STIKMA Internasional berguna sebagai pedoman bagi mahasiswa, dosen dan petugas administrasi dalam melakukan kegiatan akademik dan kemahasiswaan, serta sebagai media penyampaian informasi bagi masyarakat umum dan instansi terkait tentang STT STIKMA Internasional. Pada setiap tahun akademik perbaikan dan penyempurnaan selalu dilakukan khususnya tentang materi perkuliahan dan praktikum yang diupayakan sesuai dengan visi misi institusi maupun dunia pasar kerja/industri.

STT STIKMA Internasional dengan kompetensi unggulan dibidang animasi sangat mewarnai muatan kurikulum dan silabus yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kurikulum STT STIKMA Internasional tahun 2020/2021 terdiri atas kurikulum inti dan kurikulum institusional yang disusun berdasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor: 232/U/2000 dan nomor: 045/U/2002. Mata kuliah dikelompokkan menjadi lima kelompok, yaitu : Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), Mata kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB), Mata kuliah Perilaku Berkarya (MPK), dan Mata kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), sebagai persyaratan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penyelesaian suatu program studi.

Dengan adanya buku ini, semua bagian yang terkait diharap mempunyai kerangka pikir yang sama sehubungan dengan prosedur pelayanan administrasi akademik dan kemahasiswaan. Agar proses pelayanan dapat berjalan lancar, mahasiswa hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya dengan memenuhi persyaratan dan prosedur yang ditentukan.

Materi buku Pedoman Akademik dan Kemahasiswaan ini disusun oleh tim, mengacu kepada aturan perundang-undangan yang berlaku, dengan mempertimbangkan kondisi internal. Kepada tim penyusun kurikulum STT STIKMA Internasional Tahun 2020/2021 dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan kurikulum dan ketentuan akademik tersebut hingga diterbitnya buku ini, kami sampaikan terima kasih. Semoga Allah SWT meridloi dan memberkahi segala daya juang semua pihak.

Semoga buku ini dapat bermanfaat dan memenuhi fungsinya.

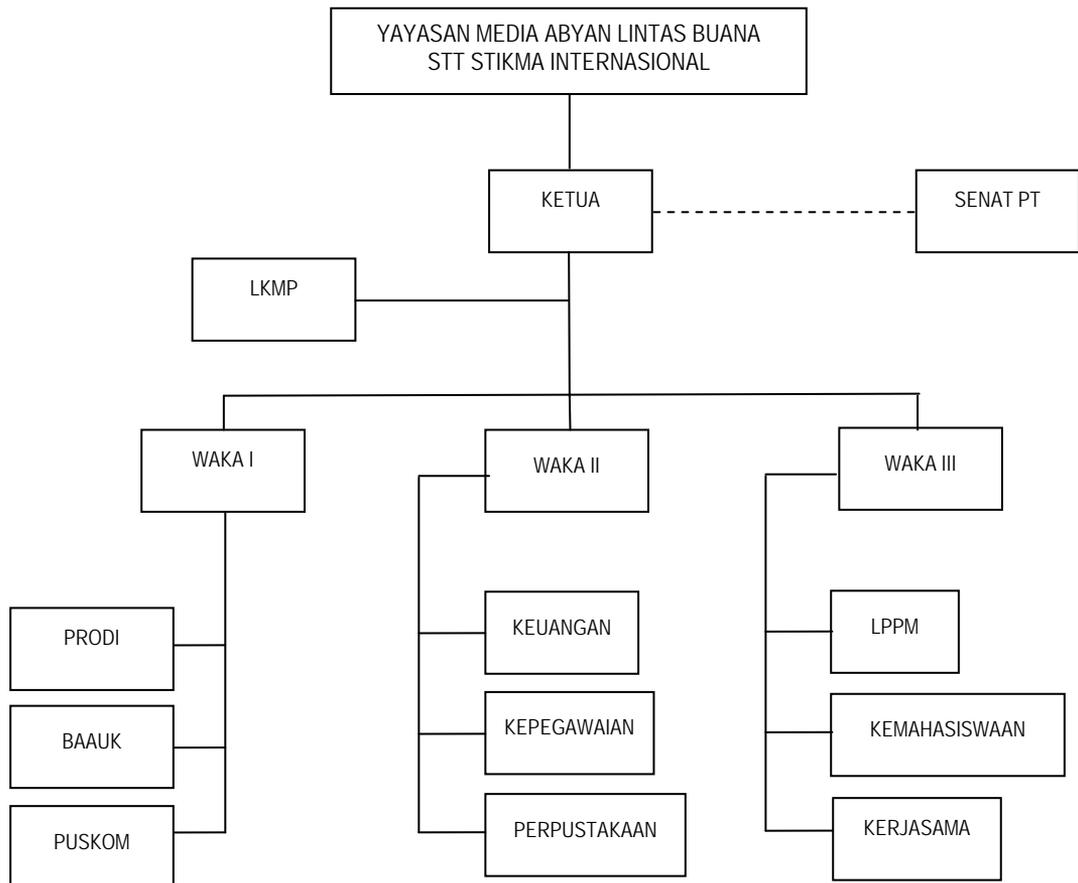
Ketua,

Nanang Noerpatria, M. Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Peta Organisasi	3
Struktur Organisasi	4
Mars STIKMA	6
Hymne STIKMA	7
Bab I Pendahuluan	9
Bab II Kurikulum	16
Bab III Sarana Pendidikan	18
Bab IV Sistem Pendidikan	23
Bab V Administrasi Pendidikan	30
Bab VI Struktur Kurikulum	41
Bab VII Deskripsi Matakuliah	53
Cara Membaca Kode NIM	104
Cara Membaca Kode Matakuliah	105
Alur Registrasi Mahasiswa	106
Pedoman Kemahasiswaan	107
Pembinaan Kemahasiswaan	112
Peraturan Disiplin dan Tata Tertib Kemahasiswaan	117

PETA ORGANISASI STT STIKMA INTERNASIONAL



Berdasarkan :
SK No. 148/A-STIKMA/I/SK/I/2017 tentang Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI STT STIKMA Internasional

Badan Penyelenggara Yayasan Media Abyan Lintas Buana

Ketua Pembina	: Drs.Ec. H. Abdurrahman
Anggota	: * H. M. Soim Chanan, BBA * H. Samsudin, SE.,MM
Ketua Pengawas	: Drs. Abdul Muhaimin
Anggota	: * Moehammad Moechrom * Bayu Rahayudi, ST.,MM
Ketua	: Drs. Amun Rowi, M.Pd
Sekretaris	: Drs. Aep Saepudin, M.Si
Wakil Sekretaris	: Anto Maliki, S.Pd
Bendahara	: Drs. Moh. Arifin

STT STIKMA Internasional

UNSUR PIMPINAN

Ketua	: Nanang Noerpatria, S.Pd.,M.Pd
Wakil Ketua I	: Taufik Rachman, S.Kom, MT
Wakil Ketua II	: Hari Budi Santosa, S.Si, MM
Wakil Ketua III	: Ahmad Jufri, S.Kom, MT

SENAT PERGURUAN TINGGI STIKMA Internasional

Ketua	: Taufik Rachman, S.Kom, MT
Sekretaris	: Hari Budi Santosa, S.Si, MM
Anggota	: * Nanang Noerpatria, S.Pd.,M.Pd * Sri Eka Pebruati Tj, SE., M.AB * Ahmad Jufri, S.Kom, MT * Fredy Windana, S.Kom, MT * Annisa' Carina, M.Pd * Niken Dani Safitri, M.Pd * Endang Karyawati, SE., M.AB * Sri Kustriyanti, SE.,Ak., M.AB * Yuliana Diah Pristanti, S.Kom * Sulistianingsih AS, M.Pd * Zaudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd

Lembaga Kajian Mutu Pendidikan (LKMP)

Ketua	: Hari Budi Santosa, S.Si, MM
-------	-------------------------------

UNSUR PELAKSANA AKADEMIK

PRODI TEKNIK INFORMATIKA/S1

Ketua	: Fredy Windana, S.Kom, MT
-------	----------------------------

PRODI ARSITEKTUR /S1

Ketua	: Sulistianingsih AS, M.Pd
-------	----------------------------

PRODI KOMPUTER MULTIMEDIA/D3

Ketua	: Niken Dani Safitri, M.Pd
-------	----------------------------

UNSUR PELAKSANA ADMINISTRASI**BAGIAN ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN**

Kepala : Risky Hertanto, S.Kom

BAGIAN SUMBER DAYA MANUSIA

Kepala : Hari Budi Santosa, S.Si, MM

BAGIAN ADMINISTRASI KEUANGAN

Kepala : Hari Budi Santosa, S.Si, MM

Kasir : Sirli Damei Ati, S.Kom

BAGIAN ADMINISTRASI UMUM

Kepala : Risky Hertanto, S.Kom

Tata Usaha : Misdi, S. Kom

Staf Kebersihan : Misdi Abdullah

Staf Keamanan : Bayu Prasetyo, M.Shodiq

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Kepala : Ahmad Jufri, S.Kom.,MT

PERPUSTAKAAN

Kepala : Hari Budi Santosa, S.Si, MM

Staf : Misdi, S. Kom

PUSKOM, LAB & STUDIO

Kepala : Fredy Windana, S.Kom, MT

Staff : Rendy Setiyawan, S.Kom

KEMAHASISWAAN dan KERJASAMA

Kepala : Ahmad Jufri, S.Kom, MT

MARS

STT STIKMA INTERNASIONAL

Lirik : Ir, Abdul Rasyid,
MT

Lagu : Agus Setyo Wicaksono, MT
4/4 Mars
1 =C

GEGAP GEMPITA KEMBANG PESATNYA
TEKNOLOGI INFORMASI
STT STIKMA INTERNASIONAL
MENDERAPKAN LANGKAH MEMACU KOMPETENSI
AYO KITA PACU KEDIGDAYAAN MENUJU
KEARIFANTEKNOLOGI HAKIKI

JADIKAN WAHANA DAN KARYA TUMPUAN MELAJU
MENUJU KEJAYAAN BANGSA YANG PADU
ADIL MAKMUR BERKETUHANAN
MENJADIKAN ANAK BANGSA BERSATU
MENGANGKAT MARTABAT SETARA DUNIA MAJU

STT STIKMA INTERNASIONAL
WADAH ANAK BANGSA
MENGGAPEI CITA MULIA
DIBAWAH NAUNGAN CITA LUHUR BANGSA
TEGAKKAN BUDAYA DAN AGAMA
KUASAI TEKNOLOGI SEPENUH JIWA

HYMNE

STT STIKMA INTERNASIONAL

HIMNE STT STIKMA Internasional

4/4
Andante
C=1

Cipt. : M. Chaerony & Fajar K D
Syair : Indarwati R. & Buddy's
Arrangement : Fajar Kurnia D.

C	C7	F	G	Em	E	Am	Dm	G
...	. 5 1 5	6 4 3 2 3	4 6 5	3 2 1	2 3 4	2 1 7 2	4 6	
...	. 5 1 7	1 6 5 4 5	6 1 7	5 4 3	4 5 6	4 3 2 4	6 1	
...	. 5 1 3	4 2 1 7 1	2 4 3	1 7 6	7 1 2	2 7 6 5	1 1	
	Nu an sa	Zam rud Ka -	tulis tiwa -	dianta ra	lembah pegunungan			
	Ba gi mu	Ne - geri ku	Indone -	sia kusumbang	kan seluruh kemampu			

CM7	Em	F9	Em	F9
5 3 . 3 3 4 5	7 7 7 1 4	3 1 7 . . 7	1 5 4 4 . 3 4 5 7	
7 5 . 5 5 7 1	3 3 3 3 1	5 4 3 . . 3	4 3 1 1 . 7 1 3 4	
3 1 . 1 1 3 4	5 5 5 5 7	1 7 5 . . 5	7 1 5 5 . 5 5 4 5	
Tinggi-Jawa Dwi pa	megah engkau berdiri	untuk mem - ba ngun negeri i		
an-ku demi civi tas	akademika STIKMA	nama mu a ba di sepanjang ma		

Em	F9	Em	E7	Am
5 . . 7 1 3	4 4 . 3 4	5 4 3 . . .	6 6 . 6 7 1	
7 . . 3 4 5	1 1 . 7 1	3 4 5 . . .	1 1 . 1 2 3	
3 . . 5 7 1	5 5 . 5 7	1 7 7 . . .	3 3 . 3 4 5	
Ni . dengan i mani dan teknologi			Stikma alma ma	
Sa . Bergema di Seluruh Nusantara			Stikma kuberjan	

Em	Am	Am	F	D7	G7
7 5 5 3 6 .	. . 6 7 1	1 1 1 . . 2	3 4 2 4 5 .		
2 7 1 2 1 .	. . 2 3 4	6 5 4 . . 4	5 6 5 6 7 .		
4 3 3 4 3	. . 4 5 6	6 6 6 . . 6	7 1 7 2 4 .		
Terku tercinta . . STIKMA Kau Pener us . . Cita Bangsa .					
Jikan Seti a . . STIKMA Te - tap					

	D	G	C
	1 . . 2	1 7 1 . . .	
	4 . . 4	5 5 3 . . .	
6 . . 6	4 4 5 . . .		
	lah Eng kau Ja ya		

Reff:

C7 Gm C7 F G C Am D G
 . . . 3 4 5 6 6 . 7 1 2 1 5 . 7 6 6 4 . 4 3 4
 Bersama STIKMA Menuju cita nan su ci dan a-

C G C Am Dm D G
 6 5 . 1 2 3 1 5 4 2 7 . 7 1 2 7 5 2
 . . . 3 4 5 3 1 6 5 2 . 2 3 4 2 7 5
 . . . 5 5 1 5 3 1 7 4 . 4 5 7 5 4 4
 Badi Berda sar kan ke i ma nan Mengab di 'Bu p er ti

C Am Em Dm D7
 1 . . 1 7 6 6 6 7 1 6 7 5 . 2 3 4 6 . 6 5 4
 3 . . .
 5 . . .
 Wi Tridar ma Bak - tiku un tuk mu . STIKMA I n t e r n a s i o

G Dm G Dm G C
 5 . . 2 3 4 6 7 5 2 . . 1 1
 . . . 4 5 6 4 2 7 4 . . 3 3
 . . . 7 1 2 2 5 4 6 . . . 5 5
 Nal . Menjun jung tu gas su ci ini

Note :

1 ⁷	= 1 3 5 6	4 ^{ad9}	= 1 4 5 1
5 ^m	= 5 2 6	3 ⁷	= 4 5 7 2
1M ⁷	= 1 3 5 7	2 ^m	= 2 4 6
3 ^m	= 3 5 7	2 ⁷	= 2 4 6 1

BAB I

PENDAHULUAN

A. STATUS HUKUM DAN KELEMBAGAAN

A.1 Badan Hukum Penyelenggara Perguruan Tinggi

Badan hukum penyelenggara perguruan tinggi STT STIKMA Internasional adalah Yayasan Media Abyan Lintas Buana (YMALB) yang didirikan pada tanggal 21 Juni 1996 berdasarkan akte notaris Trining Ariswati, S.H. no. 68 Tahun 1996. Perubahan akte notaris tercatat sebagai berikut :

1. Akta notaris ROY PUDYO HERMAWAN Sarjana Hukum, nomor 10 tanggal 07-10-1996, Notaris di Batu;
2. Akta notaris RAHARTI ASHARTO Sarjana Hukum, nomor 290 dan nomor 291, keduanya tanggal 19-07-1997, Notaris di Malang;
3. Akta notaris RAHARTI ASHARTO Sarjana Hukum, nomor 7 tanggal 03-12-1997, Notaris di Malang
4. Akta notaris RAHARTI ASHARTO Sarjana Hukum, nomor 219 tanggal 30-03-1998 Notaris di Malang, dan telah didaftarkan pada Pengadilan Negeri Malang pada tanggal 03-11-1998 dibawah nomor 40/BA/YYS/1998;
5. Akta notaris ROY PUDYO HERMAWAN Sarjana Hukum, nomor 49 tanggal 26-06-1998, Notaris di Batu;
6. Akta notaris SOCHIB ARIFIN Sarjana Hukum, nomor 33 tanggal 29-03-2005, Notaris di Sidoarjo;
7. Akta notaris MOHAMMAD BUDI PAHLAWAN, nomor 14 tanggal 30 Januari 2014, yang telah disahkan oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI dengan Surat Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia nomor AHU-0001404.AH.01.04.TAHUN 2015

A.2 STT STIKMA Internasional

STT STIKMA Internasional mengelola lima program studi, yaitu ;

1. Program studi Arsitektur jenjang S1
Status Terdaftar berdasar Surat Keputusan Mendikbud RI nomor 03/D/O/1999 tanggal 8 Januari 1999
2. Program studi Teknik Informatika jenjang S1
Status Terdaftar berdasar Surat Keputusan Mendikbud RI nomor 03/D/O/1999 tanggal 8 Januari 1999
Program studi Teknik Informatika ini meliputi 4 spesialisasi, yaitu: Teknik Informatika, Teknik Animasi Grafis Komputer, Komputer Akuntansi, dan Teknik Komputer.
3. Program studi Manajemen Informatika jenjang D3
Ijin Penyelenggaraan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 3947/D/T/2001 tanggal 28 Desember 2001.
4. Program studi Komputerisasi Akuntansi jenjang D3
Ijin Penyelenggaraan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 3947/D/T/2001 tanggal 28 Desember 2001.
5. Program studi Komputer Multimedia jenjang D3
Ijin Penyelenggaraan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 777/D/T/2006 tanggal 22 Februari 2006.

B. SEJARAH PERKEMBANGAN

Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional pada awalnya (tahun 1995) merupakan lembaga pendidikan luar sekolah, bernama PIKMA (Pendidikan Ilmu Komputer Malang), yang menyelenggarakan pendidikan singkat tentang informatika, animasi, dan komunikasi.

Di bawah Yayasan Media Abyan Lintas Buana, PIKMA dipersiapkan untuk diajukan menjadi pendidikan tinggi. Setelah melengkapi semua persyaratan yang ditentukan dan perubahan nama menjadi Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional maka status terdaftar diperoleh dengan SK Mendikbud RI nomor 03/D/O/1999 tanggal 8 Januari 1999, untuk dua program studi jenjang S1, yaitu program studi Arsitektur dan program studi Teknik Informatika.

Pada tanggal 28 Desember 2001 terbit Ijin Penyelenggaraan Nomor 3947/D/T/2001 dari Direktur Jenderal Pendidikan untuk program studi jenjang D3, yaitu program studi Manajemen Informatika dan program studi Komputerisasi Akuntansi .

Pada tanggal 22 Februari 2006 terbit ijin Penyelenggaraan Nomor 777/D/T/2006 dari Direktur Jenderal Pendidikan untuk program studi jenjang D3, yaitu program studi Komputer Multimedia.

Dari kelima program studi yang telah memperoleh ijin penyelenggaraan sudah dilengkapi dengan akreditasi dari BAN-PT. Dengan rincian sebagai berikut :

- a. Pada tahun 2014 Teknik Informatika mendapatkan status akreditasi dengan peringkat C melalui SK BAN-PT nomor 392/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014.
- b. Pada tahun 2012 program studi Manajemen Informatika mendapatkan status akreditasi dengan peringkat C melalui SK BAN-PT nomor 021/BAN-PT/Ak-XII/Dpl-III/VIII/2012.
- c. Pada tahun 2013 program studi Komputerisasi Akuntansi mendapatkan status akreditasi dengan peringkat C melalui SK BAN-PT nomor 047/SK/BAN-PT/Ak-XII/Dpl-III/II/2013.
- d. Pada tahun 2013 program studi Komputer Multimedia mendapatkan status akreditasi dengan peringkat C melalui SK BAN-PT nomor 001/SK/BAN-PT/Ak-XII/Dpl-III/I/2013.
- e. Pada tahun 2014 program studi Teknik Informatika memperoleh perpanjangan status akreditasi melalui SK BAN-PT nomor 392/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014.
- f. Pada tahun 2015 program studi Arsitektur terakreditasi melalui SK BAN-PT nomor 324/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2015.

C. VISI, MISI DAN KOMPETENSI LULUSAN STT STIKMA Internasional

1. Visi

Menjadikan Perguruan Tinggi terkemuka yang menghasilkan Sumber Daya Manusia beriman dan bertaqwa yang memiliki kompetensi di bidang komputer, informatika dan multimedia, berjiwa mandiri, berdedikasi terhadap almamater, nusa dan bangsa serta memiliki *excellent character*.

2. Misi

Berdasarkan visi tersebut, secara operasional dijabarkan dalam suatu rumusan berupa misi STT STIKMA Internasional, sebagai berikut :

- a. Mengembangkan pendidikan dan pelatihan di bidang komputer, informatika dan multimedia dengan landasan iman yang kokoh dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai agen perubahan masyarakat dan pembangunan bangsa dan negara.

- b. Melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dilandasi oleh pandangan hidup bertauhid untuk meningkatkan kesejahteraan manusia.
- c. Melaksanakan pembangunan dan pembinaan masyarakat dalam upaya pemerataan pendidikan serta merealisasikan bidang ilmu dan teknologi yang ditekuni.

3. Kompetensi Lulusan

Sesuai dengan visi dan misi STT STIKMA Internasional maka lulusan diarahkan untuk memiliki kompetensi dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang komputer, informatika dan multimedia pada taraf relatif tinggi dan dapat menerapkannya secara professional di dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan pembangunan nasional.
2. Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang komputer, informatika dan multimedia dan dapat mengembangkan serta menemukan IPTEK baru sesuai dengan bidang keahliannya yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dan kebutuhan pembangunan nasional.
3. Memiliki jiwa kewirausahaan sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan dan mampu bersaing di pangsa pasar kerja dalam era globalisasi.
4. Memiliki kemampuan untuk berkembang dan beradaptasi secara aktif dengan berbagai perubahan yang muncul serta mampu memecahkan berbagai masalah yang terkait dengan bidang komputer, informatika dan multimedia.
5. Memiliki sifat kritis, inovatif, dinamis, mandiri, terbuka, berdedikasi dan bermoral tinggi, serta mampu bekerjasama dengan pihak lain untuk pengembangan diri dan tujuan-tujuan yang positif.

B. VISI, MISI DAN KOMPETENSI LULUSAN PROGRAM STUDI

A. PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

- VISI : Menjadi program studi unggulan dalam bidang arsitektur yang berbasis teknologi komputer dalam rangka menghasilkan Arsitek yang memiliki landasan spiritual kuat, berintegritas, amanah, cerdas, berwawasan global dan berjiwa *entrepreneur*
- MISI :
 1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang Arsitektur yang berbasis teknologi komputer.
 2. Menyelenggarakan penelitian dan pengembangan di bidang arsitektur yang menghasilkan karya akademik yang bermanfaat bagi masyarakat.
 3. Menyelenggarakan pembinaan kepada masyarakat dalam upaya pemerataan pendidikan.
 4. Menyelenggarakan kerjasama dengan lembaga dunia usaha dan industri
 5. Menyelenggarakan pembangunan karakter yang religius, profesional dan berjiwa *entrepreneur*
- KOMPETENSI LULUSAN : Kompetensi Utama lulusan Jurusan Arsitektur adalah menjadi Arsitek yang memiliki kemampuan dalam memahami konsep dasar dunia Arsitektur dan komputasi, menggunakan metodologi pengembangan ilmu, memiliki wawasan yang komprehensif, memahami implikasi social bidang ilmunya, dan memiliki kesadaran kuantitatif melalui kemampuan dibidang Arsitektur

dan komputasi, serta *leadership dan entrepreneurship*.

Lulusan ini mempunyai kesempatan bekerja di berbagai instansi pemerintah dan swasta, antara lain:

1. Sebagai desain rancang bangun, konsultan perencanaan dan kontraktor.
2. Estimator dalam dunia perbankan
3. Bekerja pada *Advertising* dan periklanan property
4. Sebagai tenaga pengawas proyek.
5. Pada bidang PH bisa membuat audio visual perumahan
6. Menjadi tenaga pengajar pada sekolah kejuruan dan perguruan tinggi rancang bangun

B. PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

VISI : Menjadi pusat keunggulan teknologi informasi untuk mencetak lulusan yang memiliki landasan spiritual kuat, berintegritas, amanah dan cerdas serta berwawasan global.

MISI :

1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang teknologi informasi yang selaras dengan perkembangan teknologi terkini.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengembangan dibidang teknologi informasi yang menghasilkan karya akademik yang bermanfaat bagi masyarakat.
3. Menyelenggarakan pembangunan dan pembinaan masyarakat dalam upaya pemerataan pendidikan serta merealisasikan bidang teknologi informasi.
4. Menyelenggarakan pembangunan karakter yang religius, profesional dan berjiwa *entrepreneur*

KOMPETENSI LULUSAN : Lulusan program studi Teknik Informatika memiliki kemampuan memahami konsep dasar (*basic knowledge*) teknologi informasi dan komputasi, menggunakan metodologi pengembangan ilmu, memiliki wawasan yang komprehensif, memahami implikasi sosial bidang ilmunya, dan memiliki kesadaran kuantitatif melalui kemampuan di bidang teknologi informasi dan komputasi, serta *leadership and skill advantage*. Selain itu lulusan ini juga diharapkan mampu menerapkan ilmunya melalui pemecahan masalah nyata dengan memakai *instrument* dan *hi-technology information*, dan membuat perencanaan (*optimal planning*).

Lulusan ini mempunyai kesempatan bekerja di berbagai bidang baik instansi.

- a. Spesialisasi Teknik Informatika :
 - Sebagai *Systems Analyst*
 - Bekerja pada bidang *Electronic Data Processing* (EDP)
 - Sebagai *web designer* dan *web programmer*
- b. Spesialisasi Teknik Animasi dan Grafis Komputer :
 - Sebagai *Systems Analyst*
 - Bekerja pada bidang *Electronic Data Processing* (EDP)
 - Sebagai *web designer*
 - Bekerja pada bidang *Production House* (PH) sebagai tenaga editing maupun animator
- c. Spesialisasi Komputerisasi Akuntansi :
 - Sebagai *Systems Analyst*
 - Bekerja pada bidang *Electronic Data Processing* (EDP)
 - Tenaga ahli dalam bidang pengolahan data di bidang

- d. Spesialisasi Teknik Komputer : • akuntansi dan perbankan
• Sebagai *Systems Analyst*
• Bekerja pada bidang *Electronic Data Processing* (EDP)
• Ahli dalam bidang pengelolaan jaringan komputer dan perangkat keras computer

C. PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

VISI : Menjadi program studi unggulan di bidang manajemen informatika untuk mencetak lulusan dengan kemampuan manajemen TIK yang andal dan memiliki landasan spiritual kuat.

MISI : 1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang manajemen informatika untuk mencetak lulusan yang mampu meningkatkan kesadaran dalam penggunaan TIK bagi masyarakat luas.
2. Menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian di bidang manajemen informatika untuk meningkatkan profesionalisme dan memiliki semangat kewirausahaan berlandaskan Iman dan Taqwa (IMTAQ) kepada Allah SWT.
3. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang Manajemen Informatika dalam masyarakat

KOMPETENSI LULUSAN : Kompetensi utama lulusan program studi Manajemen Informatika adalah sebagai Pengelola Database dan Programmer yang menguasai disiplin ilmu terapan bidang informatika serta menguasai konsep dan metode ilmu manajemen informatika untuk menyelesaikan persoalan di bidang informatika.

Kompetensi pendukung lulusan Program Studi Manajemen Informatika adalah :

1. Memiliki etika profesi dalam menerapkan ilmunya pada masyarakat luas.
2. Mampu mengembangkan kemandirian dan kepemimpinan berdasarkan ketrampilan dan ilmu yang dimiliki.
3. Memiliki semangat untuk belajar seumur hidup.
4. Memiliki wawasan dan pengetahuan luas.
5. Bertaqwa kepada Allah SWT

D. PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

VISI : Menjadi program studi unggul yang menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang akuntansi berbasis teknologi informasi, berjiwa kewirausahaan serta memiliki landasan spiritual yang kuat

MISI : 1. Menyelenggarakan pendidikan di bidang akuntansi yang berbasis teknologi informasi.
2. Menyelenggarakan program pendidikan yang dilengkapi dengan kompetensi menggunakan perangkat lunak Komputerisasi Akuntansi.
3. Melaksanakan penelitian & pengembangan serta pengabdian kepada masyarakat khususnya di bidang Komputerisasi Akuntansi.

4. Menghasilkan lulusan yang mampu menjawab tantangan dan kebutuhan dalam masyarakat serta memiliki kemampuan kewirausahaan yang dilandasi IMTAK.
- KOMPETENSI LULUSAN :**
- Kompetensi utama:**
1. Memiliki kemampuan di bidang Akuntansi, Sistem Informasi, Program aplikasi Akuntansi dan e-Commerce
 2. Mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan di bidang akuntansi.
 3. Menguasai disiplin ilmu bidang Komputerisasi Akuntansi yang bisa di terapkan di masyarakat bisnis.
 4. Menggunakan konsep dan metode ilmu Bidang
- Kompetensi pendukung:**
1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
 2. Memiliki etika profesi dalam menerapkan ilmunya pada masyarakat luas.
 3. Mampu mengembangkan kemandirian dan kepemimpinan berdasarkan ketrampilan dan ilmu yang dimiliki.
 4. Mampu merancang dan mengimplementasikan ilmu sistem informasi akuntansi, sistem informasi audit, sistem informasi perpajakan lain-lain, berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
 5. Mampu memimpin proyek dan kegiatan sistem informasi akuntansi, sistem informasi audit, sistem informasi perpajakan ditempatnya bekerja.
- Kompetensi lainnya :**
1. Menguasai aplikasi perkantoran (office)
 2. Menguasai pengoperasian internet
 3. Mampu membuat aplikasi komputerisasi akuntansi menggunakan aplikasi berorientasi objek (Visual Basic, Borland Delphi, dll)

E. PROGRAM STUDI KOMPUTER MULTIMEDIA

- VISI :** Menjadi program studi unggulan di bidang Komputer Multimedia untuk mencetak Ahli Madya yang profesional pada bidangnya dan memiliki landasan spiritual yang kuat.
- MISI :**
1. Menyelenggarakan pembelajaran yang menitik beratkan pada pemahaman terhadap konsep desain dan penguasaan terhadap perangkat lunak (*software*) untuk menghasilkan produk – produk multimedia.
 2. Menyiapkan kurikulum yang muatannya bersesuaian dengan kebutuhan segmentasi pasar yang memanfaatkan jasa praktisi Multimedia.
 3. Melaksanakan penelitian, pengembangan serta pengabdian kepada masyarakat khususnya di bidang Komputer Multimedia.
 4. Implementasi keilmuan Komputer Multimedia ditengah masyarakat.
- KOMPETENSI LULUSAN :**
1. Menguasai disiplin ilmu bidang Komputer Multimedia dan menerapkan ilmu tersebut dalam masyarakat.
 2. Mampu menghadapi situasi-situasi baru dan tantangan dalam

professional berdasarkan prinsip-prinsip fundamental yang ada pada disiplin keilmuan Komputer Multimedia serta pribadi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

BAB II KURIKULUM

A. PENGERTIAN KURIKULUM

Kurikulum STT STIKMA Internasional adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar di STT STIKMA Internasional. Sehingga kurikulum dapat dipakai sebagai acuan untuk menentukan kualitas pendidikan yang harus dimiliki oleh peserta didik melalui suatu pengalaman belajar di STT STIKMA Internasional

Struktur kurikulum STT STIKMA Internasional didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000 tentang “Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa” dan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 045/U/2002 tentang “Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi”.

B. PRINSIP-PRINSIP KURIKULUM

Kurikulum STT STIKMA Internasional berpedoman pada prinsip-prinsip dasar berikut:

- a. Berorientasi pada tujuan pendidikan nasional.
- b. Terdapat keseimbangan antara teori dan praktik.
- c. Berwawasan budi pekerti dan kewirausahaan yang tercermin dalam setiap mata kuliah.
- d. Keragaman (diversifikasi) program studi disusun dengan memperhatikan kebutuhan.

C. ORGANISASI KURIKULUM

Pada dasarnya, kurikulum Tahun 2014/2015, baik untuk Program Sarjana dan Program Diploma terdiri atas 5 (lima) kelompok, yaitu : Kelompok Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), Kelompok Mata kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), Kelompok Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB), Kelompok Mata kuliah Perilaku Berkarya (MPK), dan Kelompok Mata kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB).

1. Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)

Kelompok bahan kajian dan pelajaran untuk mengembangkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, berkepribadian mantap, dan mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

2. Mata kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK)

Kelompok bahan kajian dan pelajaran yang ditujukan terutama untuk memberikan landasan penguasaan ilmu dan ketrampilan tertentu.

3. Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB)

Kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan menghasilkan tenaga ahli dengan karya berdasarkan dasar ilmu dan ketrampilan yang dikuasai.

4. Mata kuliah Perilaku Berkarya (MPB)

Kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang diperlukan seseorang dalam berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan dasar ilmu dan ketrampilan yang dikuasai.

5. Mata kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)

Kelompok bahan kajian dan pelajaran yang diperlukan seseorang untuk dapat memahami kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya.

Seiring dengan keluarnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 232/U/2000 tentang Kurikulum Berbasis Kompetensi STT STIKMA Internasional telah melakukan perubahan

paradigma terhadap kurikulumnya. Kurikulum berbasis kompetensi yang dikembangkan di STT STIKMA Internasional dikembangkan dengan pertimbangan-pertimbangan kebutuhan masyarakat dan masukan-masukan kalangan profesional.

Struktur kurikulum program studi pada STT STIKMA *Internasional* sebagai berikut ;

1. Kelompok MPK : Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
2. Kelompok MKK : Lihat struktur kurikulum pada masing-masing program studi
3. Kelompok MKB : Lihat struktur kurikulum pada masing-masing program studi
4. Kelompok MPB : Lihat struktur kurikulum pada masing-masing program studi
5. Kelompok MBB : (Ilmu Alam Dasar dan Ilmu Sosial Budaya Dasar) Lihat struktur kurikulum pada masing-masing program studi

BAB III

SARANA PENDIDIKAN

A. LABORATORIUM

Laboratorium merupakan bagian yang sangat penting dari proses belajar mengajar di pendidikan tinggi, diharapkan dengan keberadaan laboratorium yang memadai mahasiswa dapat mempraktekkan ilmu yang diperoleh secara teoritis untuk membuktikan kebenarannya. STT STIKMA Internasional terus berusaha melengkapi laboratorium yang sudah dimiliki dan sudah dipersiapkan baik untuk dipergunakan bersama ataupun khusus untuk masing-masing program studi. Laboratorium, Studio, dan Fasilitas yang disiapkan STT STIKMA Internasional, antara lain :

1. **Laboratorium Desain, Animasi, Arsitektur, dan Videografi**
Laboratorium ini dipergunakan sebagai sarana kegiatan praktikum matakuliah yang berhubungan dengan Desain 2D dan 3D animasi, Desain Arsitektur, maupun Audio dan Video. Laboratorium ini menggunakan sistem operasi Windows XP yang dilengkapi dengan perangkat lunak grafis 2D, grafis 3D dan video dan audio.
2. **Laboratorium Pemrograman Komputer**
Laboratorium ini dipergunakan sebagai sarana kegiatan praktikum yang berhubungan pemrograman komputer. Laboratorium ini menggunakan sistem operasi Windows XP yang dilengkapi perangkat lunak untuk pemrograman komputer.
3. **Laboratorium Jaringan Komputer**
Laboratorium ini berfungsi sebagai sarana kegiatan praktikum matakuliah yang berhubungan dengan Jaringan Komputer. Laboratorium ini juga berfungsi untuk sarana demo mata kuliah komunikasi data.
4. **Laboratorium Elektronika Digital**
Laboratorium ini berfungsi sebagai kegiatan praktikum matakuliah Elektronika Digital yang dilengkapi 60 perangkat praktikum, 30 perangkat cadangan dengan asesorisnya. Disamping sebagai perangkat praktikum mahasiswa, perangkat tersebut juga digunakan untuk penelitian dan pengembangan bagi mahasiswa dan dosen.
5. **Laboratorium Mikroprosesor, Mikrokontroler dan Interfacing**
Laboratorium ini berfungsi sebagai kegiatan praktikum yang berhubungan dengan mata kuliah Mikroprosesor, Mikrokontroler dan Interfacing untuk melengkapi materi yang diperoleh di kelas.
Disamping sebagai perangkat praktikum mahasiswa, perangkat tersebut juga digunakan untuk penelitian dan pengembangan bagi mahasiswa dan dosen.
6. **Studio Video Editing**
Studio ini berfungsi sebagai sarana penyuntingan dan produksi citra video digital dan analog sebagai proses akhir produksi video dan animasi dalam bentuk media seperti *Compact Disc* (CD) maupun *Digital Versatile Disc* (DVD).
7. **Studio MIDI**
Studio ini berfungsi sebagai sarana praktikum proses produksi suara/audio digital dan analog matakuliah MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*).
8. **Studio Fotografi**
Studio ini berfungsi sebagai sarana praktikum matakuliah fotografi
9. **Studio Gambar**
Studio ini berfungsi sebagai tempat merancang produk arsitektur secara freehand, terutama untuk matakuliah Struktur dan Konstruksi, dan Studio Perancangan Arsitektur.
10. **Fasilitas Internet**

Internet tersedia dilaboratorium animasi, pemrograman dan jarkom serta tersedia hotspot diruang tertentu.

Jenis pemakaian yang dapat dilakukan di laboratorium STT STIKMA Internasional adalah :

1. Terjadwal
Pemakaian terjadwal merupakan jenis pemakaian laboratorium/studio untuk praktikum yang dilaksanakan sesuai dengan matakuliah praktikum yang ditawarkan pada tiap semester oleh masing-masing program studi.
2. Tidak terjadwal
Pemakaian tidak terjadwal merupakan jenis pemakaian laboratorium/studio untuk dilaksanakan di luar kegiatan praktikum matakuliah dengan syarat laboratorium/studio dalam kondisi tidak dipakai dan terlebih dahulu ijin dengan petugas laboran.

Selama mengikuti praktikum baik praktikum matakuliah maupun praktikum bebas, mahasiswa diwajibkan untuk mematuhi tata tertib yang berlaku. **Tata tertib** selama berada di laboratorium secara umum adalah sebagai berikut :

1. Wajib menjaga keselamatan diri, kebersihan dan ketenangan ruang laboratorium.
2. Tidak mengganggu praktikan yang lain serta wajib bersikap sopan dan tertib selama praktikum berlangsung.
3. Tidak diperbolehkan membawa senjata tajam/senjata api, obat terlarang, merokok, makan dan minum di dalam ruang praktikum.
4. Dilarang membawa/mengambil/memindahkan sebagian atau keseluruhan dari perlengkapan praktikum tanpa seijin dan pemberitahuan terlebih dahulu kepada petugas laboran.
5. Selama praktikum berlangsung, praktikan harus memenuhi petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh asisten dan bertanggung jawab sepenuhnya atas kerusakan alat-alat praktikum yang terjadi akibat kelalaian.
6. Apabila terjadi kerusakan terhadap komputer (hardware maupun software) yang digunakan selama berada di laboratorium, maka laporkan ke petugas laboran pada saat itu, dalam hal ini perbaikan menjadi tugas dan tanggung jawab penuh dari petugas laboran.
7. Bersedia dikeluarkan/digagalkan/diberi peringatan dan diumumkan namanya pada papan pengumuman beserta sanksi-sanksinya apabila melanggar tata tertib.
8. Tata tertib dan prosedur selengkapannya akan diumumkan tersendiri.

Peminjaman inventaris laboratorium diatur sebagai berikut :

1. Yang berhak meminjam inventaris laboratorium adalah : mahasiswa, dosen / karyawan, dan yayasan.
2. Inventaris yang dapat dipinjam adalah :
 - i). inventaris yang tidak digunakan untuk kegiatan perkuliahan.
 - ii). inventaris yang tidak sedang dan akan digunakan untuk kegiatan perkuliahan dalam waktu dipinjam.
3. Inventaris yang dipinjam maksimal 1 (satu) jenis barang.
4. Prosedur peminjaman inventaris laboratorium adalah sebagai berikut :
 - a. Mahasiswa yang berhak pinjam adalah mahasiswa aktif pada semester berjalan yang dibuktikan dengan KTM dan menempuh matakuliah yang bersangkutan.
 - b. Peminjam dapat menghubungi petugas laboran yang bertanggung-jawab pada inventaris yang akan dipinjam.
 - c. Mengambil form peminjaman di laboratorium/petugas laboran.
 - d. Mengisi form peminjaman dan ditandatangani oleh Dosen Pemberi Tugas (jika untuk kegiatan perkuliahan)/Pihak yang merekomendasikan (jika untuk kegiatan di luar perkuliahan) dan Kepala Laboratorium kemudian dikopi sebanyak 2 (dua) kali dan dimintakan stempel asli di laboratorium

- e. Mengembalikan form peminjaman, masing-masing untuk peminjam, kepala laboratorium, dan petugas laboran (form asli untuk pengambilan barang yang akan dipinjam).
- f. Lama peminjaman maksimal 24 jam.
- g. Keterlambatan pengembalian akan dikenakan denda sebesar Rp. 20.000,- (sepuluh ribu rupiah) per hari yang dibayarkan di bagian keuangan. Besarnya denda maksimum adalah 6 (enam) hari kerja. Apabila keterlambatan pengembalian tersebut melewati 7 (tujuh) hari kerja, maka yang bersangkutan harus menyelesaikan administrasi peminjaman dan dikenakan sanksi berupa tidak dapat meminjam inventaris laboratorium selama semester yang sedang berlangsung.
- h. Apabila terjadi kerusakan terhadap barang yang dipinjam, maka perbaikan diserahkan sepenuhnya kepada peminjam.

B. PERPUSTAKAAN

Perpustakaan sebagai sumber informasi untuk memperkaya dan meningkatkan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan dan kualitas proses belajar mengajar pada masing-masing program studi di STT STIKMA Internasional. Untuk itu perpustakaan dibentuk dan dipersiapkan dengan beberapa koleksi perpustakaan, baik untuk dipergunakan bersama ataupun dipergunakan khusus untuk masing-masing program studi. Yang berhak menjadi anggota perpustakaan STT STIKMA Internasional adalah :

1. Mahasiswa STT STIKMA Internasional;
2. Dosen STT STIKMA Internasional;
3. Karyawan STT STIKMA Internasional;
4. Alumni STT STIKMA Internasional (hanya baca di tempat);
5. Mahasiswa dari perguruan tinggi lain (hanya baca di tempat).

B.1. Keanggotaan Perpustakaan

Penggunaan fasilitas perpustakaan dapat dilakukan apabila yang bersangkutan telah menjadi anggota perpustakaan dan aktif menjadi mahasiswa maupun Dosen (tidak sedang dalam cuti kuliah atau kerja). Syarat-syarat menjadi anggota antara lain:

1. Civitas Akademik STT STIKMA Internasional
 - a. Untuk mahasiswa aktif dengan memberikan foto copy KRS kepada petugas perpustakaan
 - b. Untuk Dosen otomatis bisa meminjam buku bila aktif mengajar pada semester berjalan
 - c. Untuk Karyawan juga bisa meminjam buku bila tidak dalam cuti kerja
2. Anggota Perpustakaan dari Perguruan Tinggi lain
 - a. Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp. 10.000,- (sepuluh ribu rupiah)
 - b. Menyerahkan pas foto ukuran 3 x 4 sebanyak 2 (dua) lembar.
 - c. Mengisi formulir pendaftaran dengan alamat tempat tinggal yang lengkap.
 - d. Meninggalkan salinan kartu identitas diri yang masih berlaku.
 - e. Membawa surat pengantar dari perpustakaan asal Perguruan Tinggi.
 - f. Masa keanggotaan berlaku untuk 3 (tiga) bulan.

Jam pelayanan perpustakaan adalah sebagai berikut:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| • Hari Senin – Kamis | 08.00 – 11.30 WIB |
| | 12.30 – 15.00 WIB |
| • Hari Jum'at | 08.00 – 11.00 WIB |
| | 13.00 – 15.00 WIB |
| • Hari Sabtu | 08.00 – 11.30 WIB. |

B.2. Koleksi Perpustakaan

1. Reference Books

Meliputi kamus, ensiklopedi, skripsi, disertasi, dll tidak dapat dipinjam keluar Perpustakaan. Hanya boleh dibaca di tempat termasuk oleh Civitas Akademik. Kecuali untuk Perkuliahan di kelas atas nama Dosen bisa dipinjam sampai perkuliahan selesai hari itu. Jika mahasiswa hanya meminjam sehari atau saat ujian open book maka mahasiswa harus meninggalkan KTM atas nama peminjam.

2. On-Reserved Book

Hanya dapat dipinjam pada hari Sabtu dan harus dikembalikan pada hari Senin dengan meninggalkan KTM bagi mahasiswa.

3. Buku Koleksi / Teks Books

Dapat dipinjam dalam jangka waktu 7 hari (1 minggu) dan dapat diperpanjang sebanyak 1 kali perpanjangan.

4. Koleksi Tugas Akhir/Skripsi, Laporan Kerja Praktik, dan Tugas Mata kuliah.

Hanya dapat dibaca di perpustakaan dan tidak dapat dipinjam ke luar Perpustakaan.

B.3. Layanan Perpustakaan

Penggunaan perpustakaan diatur sebagai berikut

1. Mahasiswa, Dosen dan Karyawan berhak menggunakan / meminjam buku yang ada di Perpustakaan.
2. Tamu dapat menggunakan fasilitas Perpustakaan dengan izin dari Kepala Perpustakaan.
3. Pinjaman bahan pustaka hanya bisa dilakukan oleh dosen, karyawan dan mahasiswa yang mempunyai kartu anggota perpustakaan yang masih berlaku.
4. Pengunjung perpustakaan diharap mengisi absensi yang telah disediakan.

Tata cara peminjaman di perpustakaan diatur sebagai berikut :

1. Setiap anggota perpustakaan berhak meminjam bahan pustaka maksimal sebanyak 2 (dua) buku untuk mahasiswa dan karyawan dan 3 (tiga) buku untuk dosen.
2. Anggota luar hanya diperkenankan membaca literatur yang ada atau menyalin literatur dengan jumlah maksimal 10 halaman.
3. Lama peminjaman untuk teks book adalah ;
 - i) Mahasiswa : selama 7 (tujuh) hari dan dapat diperpanjang lagi sebanyak 1 (satu) kali (libur tidak diperhitungkan).
 - ii) Dosen : selama 1 (satu) semester dan tidak berlaku perpanjangan.
 - iii) Karyawan : selama 1 (satu) bulan dan tidak berlaku perpanjangan.
4. Diperbolehkan meminjam maksimal 1 (satu) majalah, CD, disket, dan kaset maksimal 1 (satu) hari dengan syarat meninggalkan kartu identitas diri yang masih berlaku, KTM untuk mahasiswa.
5. Peminjam dilarang meminjam bahan pustaka dengan kartu yang bukan miliknya.

B.4 Tata Cara Pengembalian

Bahan pustaka harap dikembalikan sesuai dengan tanggal yang tertera pada lidah buku. Jika terlambat maka akan dikenai denda sesuai aturan.

B.5 Layanan bagi mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir

Bagi mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir akan diberi fasilitas khusus dalam pelayanan, yaitu diperbolehkan meminjam buku dengan jumlah maksimal 2 (dua) buku dalam jangka waktu 1 (satu) bulan dan berlaku perpanjangan 1x.

B.6 Keterlambatan Pengembalian

- a. Keterlambatan pengembalian buku akan dikenakan denda Rp. 200,00 per hari
- b. Keterlambatan pengembalian Majalah / CD / Disket / Kaset akan dikenakan denda Rp. 500,- per hari.

B.7 Tata Tertib Selama Berada di Perpustakaan

1. Perpustakaan bukan tempat untuk mengobrol
2. Dilarang membuat kegaduhan dalam bentuk apapun.
3. Dilarang bercampur baur antara laki-laki dan perempuan (ikhtilat).
4. Dilarang merokok, makan dan minum selama berada di perpustakaan.
5. Tas, jaket, map dan barang bawaan lainnya harus diletakkan di tempat yang telah disediakan dan tidak diperbolehkan dibawa masuk ke perpustakaan (kecuali HP, dompet dan barang berharga lain).
6. Setiap peminjam harap memeriksa terlebih dahulu buku yang hendak dipinjam sebelum mendapatkan pelayanan dari bagian sirkulasi.
7. Peminjam dilarang meminjam bahan pustaka dengan kartu yang bukan miliknya.
8. Kerusakan dan kehilangan menjadi tanggungjawab peminjam. Apabila buku yang dipinjam hilang atau rusak maka peminjam wajib mengganti buku dengan judul yang sama. Atau judul yang sejenis jika dipasaran tidak ada judul yang sama. Apabila di pasaran tidak ada maka wajib mengkopi sebanyak 2 (dua) eksemplar.
9. Bagi siapa saja yang tidak mengindahkan peraturan ini, maka akan mendapatkan sanksi maksimal dicabut haknya selama satu semester menjadi anggota perpustakaan STT STIKMA Internasional.

BAB IV

SISTEM PENDIDIKAN

STT STIKMA Internasional sebagai lembaga Pendidikan Tinggi, selalu memperhatikan 6 (enam) faktor, yaitu :

1. Faktor mahasiswa sebagai anak didik, yang secara kodrati memiliki perbedaan-perbedaan individual baik bakat, minat, maupun kemampuan akademik.
2. Faktor tuntutan kebutuhan masyarakat akan tenaga ahli yang semakin meningkat.
3. Faktor perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.
4. Sarana pendidikan, seperti : ruang kuliah, perpustakaan, laboratorium yang memadai dan lain sebagainya.
5. Faktor tenaga administrasi yang mempengaruhi kelancaran penyelenggaraan acara-acara pendidikan.
6. Faktor dosen sebagai pelaksana pendidikan yang dalam penyelenggaran proses belajar mengajar atas dasar sistem kredit semester, merupakan komponen yang sangat mempengaruhi hasil proses itu.

STT STIKMA Internasional merepresentasikan keenam faktor tersebut dengan mengimplementasikan sebuah sistem yang disebut dengan Sistem Kredit Semester

A. PENGERTIAN DASAR SISTEM KREDIT SEMESTER

A.1. Sistem Kredit

Sistem Kredit adalah suatu sistem penghargaan terhadap beban studi mahasiswa, beban kerja dosen, beban pengalaman belajar, dan beban penyelenggaraan program pendidikan yang dinyatakan dalam nilai kredit. Satuan kredit semester adalah satuan yang digunakan untuk menyatakan besarnya beban studi mahasiswa, besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa, besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha kumulatif bagi suatu program tertentu, serta besarnya usaha untuk menyelenggarakan pendidikan bagi perguruan tinggi dan khususnya bagi tenaga pengajar, Ciri-ciri dasar sistem kredit adalah sebagai berikut :

1. Dalam sistem kredit, setiap mata kuliah diberi bobot yang dinamakan nilai kredit.
2. Banyaknya nilai kredit untuk mata kuliah yang berlainan tidak perlu sama.
3. Banyaknya nilai kredit untuk setiap mata kuliah ditentukan atas dasar besarnya usaha untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dinyatakan dalam kegiatan perkuliahan, praktikum, kerja lapangan, maupun tugas-tugas lain.

A.2. Sistem Semester

Sistem semester adalah suatu sistem penyelenggaraan program pendidikan yang menggunakan satuan waktu terkecil tengah tahunan yang disebut semester. Semester adalah satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya suatu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan. Satu semester setara dengan 16 – 19 minggu kerja dalam arti minggu perkuliahan efektif termasuk 2 (dua) minggu kegiatan evaluasi (UTS dan UAS), atau sebanyak-banyaknya 22 minggu kerja termasuk waktu evaluasi ulang dan minggu tenang.

Penyelenggaraan pendidikan dalam satu semester terdiri dari kegiatan-kegiatan perkuliahan teori, praktikum, kerja lapangan, dalam bentuk tatap muka, kegiatan akademik terstruktur dan mandiri. Dalam setiap semester disajikan sejumlah mata kuliah dan setiap mata kuliah mempunyai bobot yang dinyatakan dalam satuan kredit semester (SKS), sesuai dengan yang ditetapkan dalam kurikulum program studi masing-masing.

A.3. Sistem Kredit Semester (SKS)

Sistem Kredit Semester adalah suatu sistem kredit yang diselenggarakan dalam satuan waktu semester. Tujuan umum penerapan sistem kredit adalah agar STT STIKMA Internasional dapat mencapai dua hal, pertama memungkinkan penyajian program pendidikan yang bervariasi dan fleksibel, sehingga tersedia kemungkinan lebih luas bagi mahasiswa untuk menentukan pilihan macam jenjang profesi yang dikehendaknya; kedua memungkinkan penggunaan sarana pendidikan secara lebih efisien untuk penyelenggaraan berbagai program pendidikan.

Secara khusus tujuan penerapan sistem kredit adalah :

1. Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa yang cakap dan giat belajar agar dapat menyelesaikan studi dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.
2. Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa agar dapat mengambil mata kuliah yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya.
3. Memberi kemungkinan agar sistem pendidikan dengan input dan output jamak dapat dilaksanakan.
4. Mempermudah penyesuaian kurikulum dari waktu ke waktu dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat.
5. Memberi kemungkinan agar sistem evaluasi kemajuan belajar mahasiswa dapat diselenggarakan dengan sebaik-baiknya.
6. Memungkinkan pengalihan (transfer) kredit antar program studi dalam di STT STIKMA Internasional.
7. Memungkinkan perpindahan mahasiswa dari perguruan tinggi lain ke STT STIKMA Internasional atau sebaliknya.

Satuan Kredit Semester (SKS) adalah satuan yang digunakan untuk menyatakan besarnya beban studi mahasiswa, besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha kumulatif bagi suatu kegiatan tertentu, serta besarnya usaha untuk menyelenggarakan program pendidikan bagi perguruan tinggi khususnya bagi dosen.

Setiap mata kuliah atau kegiatan akademik lainnya, disajikan pada setiap semester dengan ditetapkan nilai satuan kredit semesternya yang menyatakan bobot matakuliah dalam kegiatan tersebut.

B. NILAI KREDIT DAN BEBAN STUDI

Besarnya beban studi mahasiswa dinyatakan dalam nilai kredit semester yang ditempuhnya. Nilai kredit untuk setiap aktifitas akademik berbeda seperti yang diatur dalam sub bab berikut ini.

B.1. Nilai Kredit Semester Untuk Perkuliahan

Nilai satu kredit untuk perkuliahan, ditentukan berdasarkan atas beban kegiatan yang meliputi 3 (tiga) macam kegiatan per minggu yaitu :

1. Untuk Mahasiswa

- a) Acara tatap muka terjadwal, yaitu interaksi antara mahasiswa dengan dosen, misalnya dalam bentuk kuliah, seminar, dan sebagainya selama 50 menit.
- b) Acara kegiatan akademik terstruktur, yaitu kegiatan studi yang direncanakan oleh dosen, seperti praktikum, tugas, membuat pekerjaan rumah atau menyelesaikan soal-soal selama 60 menit.
- c) Acara kegiatan akademik mandiri, yaitu kegiatan yang harus dilakukan mahasiswa secara mandiri untuk mendalami, mempersiapkan suatu tugas akademik, atau kegiatan lain misalnya membaca buku acuan selama 60 menit.

2. Untuk Dosen

- a) Acara tatap muka terjadwal dengan mahasiswa selama 50 menit.
- b) Acara perencanaan dan evaluasi kegiatan akademik terstruktur selama 60 menit.
- c) Pengembangan materi kuliah selama 60 menit

B.2. Nilai Kredit Semester Untuk Seminar

Nilai Kredit Semester untuk seminar pelaksanaannya adalah mahasiswa diwajibkan memberikan penyajian pada suatu forum atau berupa beban tugas mengikuti seminar. Pengertian satu kredit semester sama seperti pada penyelenggaraan kuliah, yaitu mengandung acara 50 menit tatap muka per minggu.

B.3. Nilai Kredit Semester Untuk Praktikum, Kerja Lapangan dan Penelitian atau Skripsi.

Nilai Kredit Semester untuk praktikum, kerja lapangan dan penelitian atau skripsi diatur sebagai berikut :

a) Nilai Kredit Semester untuk Praktikum di Laboratorium

Nilai satu kredit semester untuk praktikum di laboratorium adalah beban tugas di laboratorium sebanyak 2 sampai 3 jam per minggu selama satu semester.

b) Nilai Kredit Semester Kerja Lapangan dan sejenisnya.

Nilai satu kredit semester untuk kerja lapangan dan sejenisnya, adalah beban tugas di lapangan sebanyak 4 sampai 5 jam per minggu selama satu semester.

c) Nilai Kredit Semester Penelitian atau Penyusunan Skripsi

Nilai kredit semester untuk penelitian atau penyusunan skripsi adalah beban tugas penelitian sebanyak 3 sampai 4 jam sehari selama satu bulan, dimana satu bulan setara dengan 25 hari kerja.

B.4. Beban Studi Dalam Semester.

Beban studi mahasiswa dalam satu semester ditentukan atas dasar rata-rata waktu kerja sehari dan kemampuan individu. Beban studi dalam satu semester adalah jumlah nilai kredit yang dapat diambil oleh seorang mahasiswa dalam semester yang bersangkutan.

Besar beban studi yang dapat diambil oleh seorang mahasiswa untuk tiap semester, ditentukan berdasarkan Indeks Prestasi semester sebelumnya dengan ketentuan sebagai berikut :

Indeks Prestasi (IP) pada semester sebelumnya	Beban studi maksimum yang boleh diambil pada semester berikutnya
$IP \geq 3.00$	24 sks
$IP < 3.00$	Paket

Jumlah sks yang diajukan mahasiswa dapat lebih besar dari 1 sks dari yang ditentukan, kecuali yang mempunyai $IP \geq 3.00$, beban studi maksimumnya adalah 24 sks. Khusus untuk mahasiswa baru (pada tahun pertama) wajib mengambil seluruh beban studi yang ditawarkan oleh masing-masing program studi pada semester I.

C. EVALUASI KEBERHASILAN STUDI MAHASISWA

Evaluasi keberhasilan studi mahasiswa bertujuan menilai pemahaman dan penguasaan bahan yang disajikan suatu mata kuliah. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mendapatkan informasi mengenai seberapa jauh mahasiswa telah mencapai tujuan yang dirumuskan dalam kurikulum melalui penyelenggaraan ujian, penilaian tugas, dan kegiatan lain.

Untuk mendapatkan informasi yang mendekati ketepatan yang diperlukan untuk menilai kemampuan seorang mahasiswa, perlu dilakukan evaluasi yang terdiri atas ;

- Kuis, sekurang-kurangnya dua kali dalam satu semester.
- Ujian Tengah Semester (UTS), satu kali dalam satu semester.
- Pemberian tugas / praktikum yang sesuai dengan kurikulum.
- Ujian Akhir Semester (UAS) yang dilakukan pada akhir semester sebanyak satu kali dalam satu semester.
- Minimal masuk dalam tatap muka perkuliahan 80%

Pembobotan untuk masing-masing item kegiatan evaluasi tersebut di atas diserahkan kepada dosen yang bersangkutan, dengan mempertimbangkan materi yang diujikan dengan keseluruhan materi yang direncanakan. Ujian Khusus dapat dilakukan bilamana diperlukan dan hanya dilakukan satu kali dengan syarat :

- a. Mata kuliah yang pernah diikuti ujiannya (satu semester terakhir).
- b. Telah menyelesaikan semua prasyarat akademik lainnya.
- c. Diselenggarakan oleh program studi.

Evaluasi dapat dilaksanakan dengan salah satu cara atau kombinasi cara sebagai berikut ;

- a. Ujian tertulis.
- b. Ujian lisan.
- c. Pemberian tugas.
- d. Penyusunan makalah
- e. Seminar.

Hasil evaluasi yang berupa nilai akhir masing-masing mata kuliah dinyatakan dalam nilai angka antara 0 – 100 dan dikonversikan ke dalam nilai huruf dengan ketentuan kesetaraan sebagai berikut :

Nilai Angka	Nilai Huruf	Nilai Numerik	Kategori
86 – 100	A	4	Istimewa
76 – 85	B+	3,5	Sangat Baik
69 – 75	B	3	Baik
61 – 68	C+	2,5	Cukup Baik
56 – 60	C	2	Cukup
41 – 55	D	1	Kurang
0 – 40	E	0	Gagal

Bilamana seorang mahasiswa tidak mengikuti ujian, atau tidak menyelesaikan tugas / praktikum, atau persyaratan ujian lain yang sesuai, maka mahasiswa tersebut diberi nilai K (tanpa nilai) untuk matakuliah yang bersangkutan.

Keberhasilan studi mahasiswa per semester dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP), yang dihitung dengan cara:

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

Di mana :

- IP = Indeks Prestasi
 K_i = Besar sks masing-masing mata kuliah
 N_i = Nilai akhir numerik hasil evaluasi masing-masing mata kuliah
n = Jumlah mata kuliah yang telah diambil

Dalam menghitung Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), setiap mata kuliah dari semua semester yang pernah diikuti mahasiswa hanya dihitung satu kali dan diambil nilainya yang tertinggi pada mata kuliah tersebut.

D. PREDIKAT KELULUSAN

Predikat kelulusan diberikan kepada lulusan STT STIKMA Internasional yang terdiri dari 3 (tiga) tingkat, yaitu : Memuaskan, Sangat Memuaskan, dan Dengan Pujian. Predikat kelulusan untuk Program Sarjana dan Diploma III, ditetapkan berdasarkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), yaitu

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	Predikat Kelulusan
2.00 – 2.75	Memuaskan
2.76 – 3.50	Sangat Memuaskan
3.51 – 4.00	Dengan Pujian

Predikat kelulusan Dengan Pujian ditetapkan dengan memperhatikan masa studi, yaitu paling lama ($n+1$) tahun, di mana n adalah masa studi (dalam tahun) yang dijadwalkan dan tidak pernah mendapat sanksi akademik. Lulusan yang tidak memenuhi ketentuan ini mendapat predikat Sangat Memuaskan.

E. SISTEM PELAKSANAAN PERKULIAHAN

Kegiatan kuliah efektif kurang lebih 16 (enam belas) minggu dan kegiatan evaluasi hasil belajar mahasiswa minimal 2 (dua) minggu.

1. Metode perkuliahan

Penyelenggaraan perkuliahan berpegang pada prinsip efektivitas artinya bahwa waktu yang terbatas dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mencapai tujuan oleh karena itu tiap metode perkuliahan yang dipilih harus berorientasi pada tujuan.

2. Perkuliahan

- 1). Pelaksanaan perkuliahan mengacu pada Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang disusun oleh dosen, disahkan oleh program studi dan dikomunikasikan secara terbuka kepada mahasiswa pada awal perkuliahan.
- 2). Pelaksanaan perkuliahan dititikberatkan pada upaya peningkatan kemauan dan kemampuan mahasiswa dalam mencari, mendapatkan, dan mengolah ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 3). Pelaksanaan perkuliahan dilakukan dalam bentuk kuliah tatap muka, ceramah, seminar, diskusi, praktikum, pengerjaan tugas mandiri dan kelompok, studi lapangan, atau melakukan praktik kerja.

3. Ketentuan perkuliahan

- 1) Bagi mahasiswa
Yang diijinkan mengikuti kuliah adalah mahasiswa yang namanya tercantum dalam daftar peserta mata kuliah (absensi kuliah).
- 2) Bagi Dosen
 - a). Perkuliahan harus dilakukan pada ruang dan waktu sesuai dengan jadwal. Jadwal kuliah tidak boleh diubah.
 - b). Kegiatan kuliah tatap muka efektif untuk tiap 1 SKS atau 1 JS (jam semester) kurang lebih 16 minggu @ 50 menit per semester.
 - c). Kekurangan waktu kuliah efektif harus dipenuhi di luar jadwal yang ditetapkan atau pada minggu tenang.
 - d). Perkuliahan suatu mata kuliah diakhiri dengan ujian akhir semester dan hasil akhirnya dicantumkan dalam daftar peserta mata kuliah dan nilai akhir (absensi ujian).
 - e). Penyerahan kembali daftar peserta mata kuliah dan nilai akhir selambat-lambatnya 7 (tujuh) hari setelah mata kuliah tersebut diujikan

4. Kerja Praktik (Praktik Kerja Lapangan)

Kerja Praktik atau Praktik Kerja Lapangan adalah kegiatan nyata di lapangan (perusahaan, industri, atau lembaga yang mempunyai kesesuaian dengan program studi yang ditempuh) untuk memperoleh pemahaman dan keterampilan yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu, sehingga meningkatkan profesionalisme para mahasiswa sesuai disiplin ilmunya.

Pendaftaran kerja praktik pada rencana studi dapat dilakukan apabila ;

1. Telah memperoleh ≥ 100 sks untuk S1 dan ≥ 80 sks untuk D3.
2. Kerja praktik dapat dilaksanakan pada perusahaan yang dianjurkan/diinginkan/dipilih
3. Kerja praktik dilaksanakan dalam waktu tertentu sesuai dengan kebijakan pada suatu perusahaan/instansi/lembaga;
4. Beban sks kerja praktik diperhitungkan setelah menyelesaikan jenjang pendidikan pada Transkrip Akademik.
5. Kegiatan kerja praktik diatur dalam pedoman tersendiri.
6. Administrasi yang berhubungan dengan kerja praktik dapat diproses di BAAK dengan syarat yang telah ditentukan pada pedoman kerja praktik.

5. Kuliah Kerja Nyata (KKN)/PKN

Mahasiswa program sarjana diwajibkan untuk mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN), dengan bobot 2 sks. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa untuk hidup di tengah-tengah masyarakat dengan segala persoalan yang dihadapi. Dalam lingkungan kehidupan seperti ini mahasiswa dituntut untuk menggunakan segala kemampuan, pengetahuan dan keterampilannya agar dapat berperan sebagaimana diharapkan yaitu menyumbangkan ide dan pikirannya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Syarat untuk mahasiswa yang akan menempuh KKN jika sudah menempuh kuliah paling sedikit empat semester, tidak sedang dikenai sanksi akademik, dan memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan.

Penanggung jawab KKN adalah Ketua, sedangkan pelaksanaan KKN dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan dibentuk Satuan Tugas, yang diangkat oleh Ketua. Dalam pelaksanaan di lapangan ditunjuk Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk setiap lokasi KKN.

Peserta berhak memperoleh nilai atas kegiatan yang diikuti dan dilaksanakan. Hak peserta gugur dengan sendirinya jika yang bersangkutan tidak memenuhi persyaratan dan kewajiban yang ditetapkan.

Kerkewajiban peserta diatur sebagai berikut:

- i). Mengikuti dan melaksanakan seluruh kegiatan yang telah ditetapkan.
- ii). Memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.
- iii). Menjunjung tinggi dan menjaga nama baik almamater.

Jenis Kegiatan pendidikan dan pelatihan, yaitu keaktifan dan penguasaan materi pembekalan identifikasi permasalahan dan penyusunan solusi permasalahan merupakan item-item penilaian keberhasilan pelaksanaan kkn.

Tahap-Tahap pelaksanaan KKN diatur sebagai berikut :

- a. Kuliah Pembekalan
- b. Penyusunan Program KKN
- c. Pelaksanaan Program KKN
- d. Pelaporan

Biaya pelaksanaan KKN bersumber dari mahasiswa peserta KKN, lembaga dan sumber lain yang tidak mengikat. Besar biaya, waktu dan obyek KKN diatur lebih lanjut.

6. Skripsi/Tugas Akhir

Untuk menempuh ujian akhir, seorang mahasiswa ditugaskan membuat skripsi atau tugas akhir yang dapat berbentuk karya ilmiah di bidang ilmunya yang ditulis berdasarkan hasil penelitian, studi kepustakaan atau tugas lain yang ditentukan oleh program studi masing-masing. Syarat dan prosedur menempuh skripsi atau tugas akhir ditentukan oleh program studi masing-masing.

7. Wisuda

Wisuda merupakan pengukuhan bagi lulusan program pendidikan di lingkungan STT STIKMA Internasional. Mahasiswa yang telah menyelesaikan studinya wajib mengikuti wisuda dengan memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

F. BIAYA PENDIDIKAN

Selama menempuh pendidikan dalam masa studi normal, mahasiswa wajib membayar biaya pendidikan yang meliputi :

1. Dana Pengembangan Pendidikan (DPP)
2. Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan (SPP)
3. Her-registrasi
4. UTS/UAS dan DKM (Dana Kegiatan Kemahasiswaan)
5. KKN/PKN
6. Ujian Tugas Akhir / Skripsi
7. Wisuda

1. Dana Pengembangan Pendidikan (DPP)

Besar DPP ditentukan sesuai program studi dan gelombang pendaftaran. Pembayaran DPP dapat dilakukan secara berkala.

2. Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan (SPP)

Pembayaran SPP dilakukan pada saat mahasiswa setelah atau bebarengan dengan bayar he-registrasi untuk pembiayaan operasional perkuliahaan. Besar pembayaran sesuai angkatan dan program studi. Jadwal pembayaran disesuaikan dengan jadwal kalender akademik.

3. Her-registrasi

Pembiaayaan untuk registrasi aktif mahasiswa pada semester yang akan berlangsung

4. UTS/UAS dan DKM (Dana Kegiatan Kemahasiswaan)

Pembiayaan Ujian UTS dan UAS dilakukan sebelum pelaksanaan ujian UTS UAS dan pembiayaan DKM dilakukan sekali dalam semester.

5. Biaya (Kuliah Kerja Nyata) KKN / PKN

Biaya KKN (Kuliah Kerja Nyata) dibayarkan sebesar nominal tertentu sesuai dengan ketetapan Ketua. Pembayaran biaya KKN dilakukan pada saat mahasiswa mendaftar sebagai peserta KKN.

6. Biaya Tugas Akhir / Skripsi

Biaya tugas akhir / skripsi dibayarkan sebesar nominal tertentu sesuai dengan ketetapan Ketua. Pembayaran biaya tugas akhir dilakukan pada saat mahasiswa mendaftar sebagai peserta ujian tugas akhir.

7. Wisuda

Biaya wisuda dibayar sebesar nominal tertentu sesuai dengan ketetapan Ketua. Pembayaran biaya wisuda dilakukan pada saat mahasiswa mendaftar sebagai peserta prosesi wisuda.

BAB V

ADMINISTRASI AKADEMIK

Pelaksanaan administrasi akademik secara bertahap akan diatur secara terintegrasi dengan memanfaatkan fasilitas *Intergrated Information System*. Pemanfaatan sistem ini diharapkan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan sistem kredit yang diterapkan pada STT STIKMA Internasional, sehingga diharapkan layanan yang diberikan kepada mahasiswa bisa lebih cepat, tepat, dan akurat.

A. SYARAT-SYARAT ADMINISTRASI AKADEMIK

Pelaksanaan administrasi akademik dengan sistem kredit akan berjalan baik apabila memiliki komponen-komponen seperti yang dijelaskan dalam sub bab berikut.

A.1. Buku Pedoman

Buku pedoman akademik disediakan sebelum perkuliahan tahun akademik dimulai, dan berisi antara lain ;

1. Kalender Akademik, yang mengatur :
 - a) Waktu awal dan akhir kuliah, ujian, pendaftaran ulang dan kegiatan akademik lain pada semester ganjil dan genap.
 - b) Waktu pembekalan dan pelaksanaan KKN/PKN.
 - c) Kegiatan-kegiatan Dies Natalis dan Wisuda.
 - d) Kegiatan Kemahasiswaan.
2. Jenis dan kedudukan mata kuliah setiap program studi sesuai dengan jenjangnya dan sks untuk masing-masing mata kuliah tersebut.
3. Keterangan matakuliah-matakuliah yang memerlukan prasyarat, praktikum, dan sejenisnya.
4. Banyaknya sks mata kuliah wajib dan matakuliah pilihan untuk menyelesaikan masing-masing program studi.
5. Matakuliah yang disediakan atau ditawarkan pada setiap semester.

A.2. Dosen Penasehat Akademik

Dosen penasehat akademik bertugas memberikan pertimbangan akademik yang dilakukan di luar jadwal perkuliahan melalui kontak pribadi seorang dosen dengan seorang atau sekelompok mahasiswa, untuk membantu mahasiswa mencapai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, sikap) yang optimal sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Setiap mahasiswa yang masuk ke STT STIKMA Internasional mendapat bimbingan dari seorang dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah ditentukan sampai mahasiswa tersebut lulus. Penasehat Akademik bertanggung jawab langsung kepada ketua program studi yang bersangkutan. Tujuan bimbingan akademik mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan kehidupan kampus.
2. Membantu mahasiswa menemukan cara-cara belajar yang sesuai (efisien, efektif).
3. Membantu mahasiswa mengatasi kesulitan pribadi terutama yang berhubungan dengan studinya.
4. Membantu mahasiswa memahami dan menghayati sikap ilmiah.

Secara umum bentuk bantuan kepada mahasiswa dalam rangka bimbingan akademik tersebut antara lain memberikan petunjuk, pengarahan, informasi, dorongan, nasehat/peringatan, konsultasi dengan pihak-pihak yang diperlukan, membantu menemukan alternatif pemecahan masalah, dan sebagainya. Tata tertib bimbingan akademik diatur sebagai berikut :

1. Kewajiban Dosen Penasehat Akademik
 - a) Memberi penjelasan dan petunjuk tentang program studi yang ditempuh mahasiswa bimbingannya.

- b) Memberi bimbingan dan nasehat dalam memilih beberapa matakuliah yang sesuai dengan mahasiswa bimbingannya.
 - c) Memberi bimbingan dan nasehat dalam masalah akademik dan non-akademik sehubungan dengan program studi mahasiswa bimbingannya. Apabila ada masalah yang tidak dapat diatasi, dosen PA wajib berkonsultasi dengan Ketua Program Studi.
 - d) Dosen PA bertanggung jawab penuh terhadap kelancaran kegiatan pembimbingan akademik.
 - e) Dosen PA dapat menyampaikan saran-saran demi kesempurnaan pelaksanaan pembimbingan akademik.
 - f) Dosen PA tidak boleh melemparkan tanggung jawab kepada pihak lain dalam hal mengemban tugasnya.
2. Kewajiban Mahasiswa
- a) Memahami pentingnya pembimbingan akademik.
 - b) Mengadakan komunikasi secara aktif dengan dosen PA untuk berkonsultasi tentang program dan kegiatan studinya serta kesulitan-kesulitan akademik lainnya.
 - c) Mematuhi ketentuan-ketentuan pembimbingan akademik (waktu, tempat, prosedur, dll.).
 - d) Mentaati hasil pembimbingan akademik.
 - e) Melaporkan prestasi studi kepada dosen PA.
 - f) Menerima sanksi-sanksi atas kesalahannya.

Alur Pembimbingan Akademik

MAHASISWA	BAAK	DOSEN PA
Syarat pengambilan KRS : 1. Secara perorangan 2. Menunjukkan bukti pembayaran SPP. 	1. Menyiapkan KRS 2. Menyusun jadwal registrasi. 3. Menyusun jadwal kuliah. 	1. Menetapkan SKS yang diprogram mahasiswa sesuai dengan batas maksimum yang ditentukan. 2. Menandatangani KRS

A.3. Nomor Induk Mahasiswa (NIM)

Setiap mahasiswa baru akan memperoleh Nomor Induk Mahasiswa (NIM) yang mengidentifikasi tahun masuk, program studi dan nomor urut. NIM ini tidak akan berubah sampai mahasiswa tersebut lulus.

NIM mahasiswa terdiri dari 8 digit dengan keterangan sebagai berikut :

- 1).digit ke 1-2 : Tahun awal masuk
- 2).digit ke 3-4 : Program studi
- 3).digit ke 5-8 : Nomor urut

B. PELAKSANAAN ADMINISTRASI AKADEMIK

Pelaksanaan administrasi akademik dengan sistem kredit memerlukan beberapa tahap kegiatan pada setiap semester seperti yang diatur dalam sub bab berikut :

B.1. Persiapan Pendaftaran

Pendaftaran merupakan penentuan mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa dalam semester yang akan berjalan. Oleh karena itu pada setiap semester mahasiswa harus melakukan tahap pendaftaran ini. Sebelum pendaftaran dimulai perlu adanya persiapan yang mendahuluinya yang memerlukan bahan-bahan sebagai berikut :

1. Daftar nama dosen Penasehat Akademik beserta mahasiswa yang dibimbingnya.
2. Petunjuk pengisian beserta kartu-kartunya, yaitu :

- a) Kartu Rencana Studi (KRS).
- b) Kartu Modifikasi Matakuliah.
- c) Kartu Hasil Studi.

B.2. Pendaftaran Rencana Studi Semester

Pengambilan berkas KRS dilakukan sesuai jadwal pada kalender akademik yang berlaku. Prosedur pengisian KRS adalah sebagai berikut :

1. Melakukan registrasi administrasi terlebih dahulu (pembayaran SPP).
2. Mengambil formulir KRS di BAAK dengan menunjukkan bukti kuitansi pembayaran SPP.
3. Membaca dan memahami petunjuk pengisian.
4. Merencanakan terlebih dahulu matakuliah yang akan ditempuh dengan memperhatikan KHS yang dimiliki.
5. Memperhatikan jumlah sks maksimum yang dapat diambil.
6. Pengisian formulir KRS dikonsultasikan dan disahkan oleh Dosen PA dengan memperhatikan jadwal perkuliahan yang ada.
7. Mengembalikan formulir KRS asli ke BAAK, fotokopi KRS masing-masing 1 lembar diserahkan ke Dosen PA dan arsip mahasiswa.

B.3. Modifikasi Matakuliah

Modifikasi matakuliah adalah menambah atau membatalkan matakuliah yang telah diprogram dengan memperhatikan jadwal modifikasi pada kalender akademik. Modifikasi dapat dilakukan apabila telah mengikuti proses KRS sebelumnya. Prosedur modifikasi matakuliah diatur sebagai berikut :

1. Mengambil formulir modifikasi di BAAK
2. Mengisi formulir modifikasi dan disahkan oleh dosen PA.
3. Mengembalikan formulir modifikasi yang telah disahkan ke BAAK

B.4. Kuliah, Seminar, Praktikum dan kegiatan akademik lainnya

Mahasiswa diwajibkan mengikuti kuliah, seminar, praktikum dan kegiatan akademik lainnya sesuai dengan rencana studi yang telah dibuat secara tertib dan teratur, sesuai ketentuan yang berlaku. Jadwal jam kuliah diatur oleh BAAK, sedang jadwal praktikum diatur oleh Puskom.

Pada pelaksanaan kegiatan akademik tersebut terdapat beberapa istilah yang perlu diperhatikan oleh mahasiswa antara lain :

1. Perpindahan Shif Kuliah (offering)
Offering adalah pembagian mahasiswa berdasarkan kapasitas tempat duduk didalam kelas, yang berbeda untuk tiap matakuliah dan tiap semester yang ditentukan oleh BAAK. Tidak diperkenankan melakukan perpindahan offering pada perkuliahan-perkuliahan yang ada, kecuali jika ada jadwal yang berbenturan dengan matakuliah lain yang ditempuh pada semester berjalan.
2. Klaim Absensi
Apabila terdapat mahasiswa yang namanya tidak tercantum dalam presensi perkuliahan setelah minggu ke 2 perkuliahan (setelah masa modifikasi) maka mahasiswa dapat meng "klaim" ke BAAK dengan catatan bahwa mahasiswa tersebut tidak terlambat mengurus KRS/modifikasi. Jika tidak terlambat dan hal tersebut terjadi, maka mahasiswa dapat menunjukkan bukti fotokopi form KRS/formulir modifikasi yang telah selesai di BAAK.

B.5. Penyelenggaraan Ujian

Ujian yang diterapkan di STT STIKMA Internasional antara lain adalah sebagai berikut :

1. Ujian Tengah Semester & Ujian Akhir Semester
Ujian Tengah Semester & Ujian Akhir Semester dapat diikuti apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :
 - a. Terdaftar secara administratif pada semester / tahun perkuliahan yang berjalan dan terdaftar untuk mata kuliah yang bersangkutan (dibuktikan dengan KRS);

- b. Tidak terkena sanksi akademis / skorsing;
 - c. Tidak sedang cuti kuliah;
 - d. Memenuhi persyaratan akademis lainnya (kehadiran dll) yang telah ditetapkan;
 - e. Telah menyelesaikan semua kewajiban administrasi/keuangan (dibuktikan dengan memiliki kartu ujian).
2. Ujian Susulan
- Ujian Susulan dapat diikuti apabila mahasiswa dalam kondisi sebagai berikut :
- a. Pihak keluarga ada yang meninggal. Pengajuan ujian susulan yang diakibatkan kondisi tersebut harus dilampiri dengan bukti-bukti sebagai berikut :
 - 1) Surat Kematian dari RT./RW.
 - 2) Fotokopi kartu ujian.
 - b. Menderita sakit dan harus diopname di rumah sakit. Pengajuan ujian susulan yang diakibatkan kondisi tersebut harus dilampiri dengan bukti-bukti sebagai berikut :
 - 1). Surat Rawat Inap dari Rumah Sakit
 - 2). Fotokopi kartu ujian
 - c. Menderita sakit tapi tidak diopname di rumah sakit. Pengajuan ujian susulan yang diakibatkan kondisi tersebut harus dilampiri dengan bukti-bukti sebagai berikut :
 - 1). Surat Keterangan Sakit dari dokter (asli)
 - 2). Fotokopi kartu ujian
 - d. Jadwal ujian berbenturan karena penjadualan BAAK. Pengajuan ujian susulan yang diakibatkan kondisi tersebut harus dilampiri dengan bukti-bukti sebagai berikut :
 - 1). Isian form “Kres” di BAAK
 - 2). Fotokopi kartu ujian
 - e. Tugas resmi dari lembaga/instansi. Pengajuan ujian susulan yang diakibatkan kondisi tersebut harus dilampiri dengan bukti-bukti sebagai berikut :
 - 1) Surat Tugas dari lembaga/instansi
 - 2) Fotokopi kartu ujian

catatan :

untuk point a, b, c paling lambat 3 hari dari hari terakhir ujian berkas-berkas di atas harus diserahkan ke BAAK. Point d,e paling lambat 2 hari sebelum pelaksanaan ujian.

B.6. Sistem Penilaian

Nilai kemampuan akademik mahasiswa untuk setiap matakuliah dicatat dalam Kartu Hasil Studi (KHS) mahasiswa yang bersangkutan. Nilai akhir merupakan fungsi dari kegiatan akademik terstruktur, tugas, kuis, praktikum, nilai ujian tengah semester, dan nilai ujian akhir semester dengan grade A, B+, B, C+, C, D dan E berturut-turut bernilai 4, 3,5, 3, 2,5, 2, 1 dan 0. Prosedur pengambilan KHS diatur sebagai berikut:

1. Setiap akhir semester mahasiswa berhak memperoleh KHS.
2. KHS harus dimiliki oleh mahasiswa dan BAAK, juga harus dimiliki oleh dosen PA sebagai acuan pembimbingan dan penentuan SKS semester berikutnya serta orang tua mahasiswa sebagai salah satu laporan perkembangan akademik mahasiswa yang bersangkutan.
3. Semua KHS sebagai persyaratan Yudisium/Wisuda/Pengambilan Ijazah.
4. Akumulasi dari semua KHS mulai semester satu hingga akhir disebut Transkrip Akademik dan akan diberikan kepada mahasiswa yang sudah menyelesaikan semua perkuliahan.
5. Pengambilan KHS dilakukan sesuai kalender akademik yang berlaku
6. KHS dapat diambil di BAAK dengan catatan bahwa mahasiswa tersebut tidak memiliki tanggungan keuangan dan atau pinjaman perpustakaan pada semester sebelumnya.

Penilaian dosen dikeluarkan dan diumumkan melalui media yang disediakan setelah ujian akhir semester selesai. Apabila nilai yang diumumkan tidak sesuai dengan hasil ujian maka protes nilai dapat dilakukan melalui prosedur sebagai berikut :

1. Protes nilai dapat dilakukan paling lambat satu minggu setelah nilai diumumkan

2. Mengisi dan mengembalikan formulir nilai susulan yang telah disahkan oleh Dosen dan Kaprodi di BAAK.

Apabila KHS yang diterima terdapat kesalahan perhitungan nilai atau nilai yang tertera di KHS tidak sesuai dengan nilai yang diumumkan maka perbaikan pencetakan dapat diajukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menyerahkan KHS asli yang akan diperbaiki di BAAK
2. Mengambil KHS baru yang telah disahkan di BAAK

Rekap nilai dapat dipesan di BAAK dengan mengikuti prosedur dan ketentuan yang berlaku sebagai berikut :

1. Mengisi formulir pemesanan surat di BAAK.
2. Mengembalikan formulir pemesanan dilampirkan fotokopi Seluruh KHS yang dimiliki

C. REGISTRASI MAHASISWA

Registrasi merupakan aktifitas yang harus dilakukan dalam rangka pemberian keabsahan diri sebagai mahasiswa dan untuk memberikan izin mengikuti kegiatan intra dan ekstra kurikuler bagi mahasiswa di STT STIKMA Internasional.

C.1. Tujuan

Registrasi antara lain bertujuan untuk:

1. Menertibkan pelaksanaan kegiatan akademik setiap semester.
2. Mengetahui banyaknya mahasiswa yang mengikuti kegiatan akademik secara aktif setiap semester.
3. Mendapatkan data tentang aktifitas dan keadaan mahasiswa.

C.2. Macam Registrasi

Registrasi meliputi:

1. Registrasi administrasi

Registrasi administrasi merupakan layanan untuk memperoleh status terdaftar sebagai mahasiswa, yang dilaksanakan dengan memenuhi biaya pendidikan yang ditetapkan.

2. Registrasi akademik

Registrasi akademik merupakan layanan untuk memperoleh hak mengikuti kegiatan akademik, yang dilaksanakan dengan mengurus Kartu Rencana Studi (KRS). Mahasiswa berhak mengikuti matakuliah sesuai dengan yang tercantum dalam KRS.

Registrasi dilakukan setiap semester, sesuai dengan kalender akademik. Registrasi administrasi mahasiswa baru dilakukan pada waktu daftar ulang. Mahasiswa (lama) yang tidak melakukan registrasi dapat mengajukan cuti kuliah kepada Ketua, selambat-lambatnya minggu ketujuh perkuliahan.

Mahasiswa diperkenankan mengikuti kegiatan akademik apabila telah menyelesaikan syarat-syarat kegiatan registrasi, yaitu:

1. Telah menyelesaikan registrasi administrasi,
2. Telah mengurus surat aktif kuliah bagi yang cuti,
3. Telah mengambil KHS semester yang telah berjalan,
4. Tidak memiliki tanggungan pada Bagian atau Unit-Unit yang ada di STT STIKMA Internasional,
5. Mengisi formulir KRS, Daftar Prestasi Akademik, seperti yang dijelaskan pada alur kegiatan registrasi akademik.

C.3. Keterlambatan Registrasi

Terlambat registrasi yaitu mengurus registrasi setelah jadwal registrasi yang ditentukan berakhir. Batas akhir keterlambatan registrasi administrasi adalah satu hari sebelum masa modifikasi KRS berakhir sedangkan batas akhir keterlambatan registrasi akademik adalah hari terakhir masa modifikasi KRS.

D. KARTU TANDA MAHASISWA

Setiap mahasiswa STT STIKMA Internasional wajib memiliki Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masa berlakunya (4 Tahun) untuk Strata-1 dan (3 Tahun) untuk Diploma-3. KTM ini sebagai bukti bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah terdaftar dan tercatat sebagai mahasiswa STT STIKMA Internasional pada semester berjalan. KTM yang tidak sesuai dengan data mahasiswa dapat dilaporkan kepada BAAK untuk diganti. Mahasiswa yang bersangkutan dapat menggunakan KTM sementara. KTM ini juga difungsikan sebagai alat untuk penggunaan fasilitas Laboratorium, Perpustakaan, pelayanan administrasi akademik serta kegiatan kemahasiswaan.

Prosedur memperoleh Kartu Tanda Mahasiswa diatur sebagai berikut :

1. Telah melakukan registrasi administrasi (keuangan) ditandai dengan bukti kuitansi asli dari keuangan.
 2. Telah melakukan registrasi akademik (KRS) ditandai dengan bukti formulir KRS yang telah disahkan oleh Dosen PA.
 3. Mengumpulkan foto hitam putih atau berwarna ukuran 3x2 sebanyak 2 lembar di BAAK
 4. Mengambil KTM yang telah disahkan di BAAK dengan menunjukkan bukti-bukti di atas
- Bagi mahasiswa yang menginginkan KTM nya dicetak ulang, prosedurnya diatur sebagai berikut :
1. Mengambil dan mengisi formulir pemesanan di BAAK
 2. Menyerahkan formulir dilampirkan foto hitam putih atau berwarna ukuran 3x2 sebanyak 2 lembar
 3. Membayar biaya cetak ulang di bagian keuangan
 4. Mengambil KTM di BAAK dengan menunjukkan kuitansi pembayaran KTM.

E. MUTASI MAHASISWA

Mutasi mahasiswa ialah perubahan status mahasiswa, yang meliputi status administrasi dan akademik. Mutasi mahasiswa dapat berupa (1) cuti akademik, (2) perpindahan mahasiswa, (3) pindah ke perguruan tinggi lain, dan (4) pemberhentian sebagai mahasiswa diluar batas studi.

E.1. Cuti Akademik

Cuti akademik adalah cuti yang diberikan kepada mahasiswa apabila mengajukan permohonan dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dan paling lama dua semester akademik. Mahasiswa berhak mengajukan cuti akademik sesudah mengikuti perkuliahan sekurang-kurangnya 1 (satu) semester. Permohonan cuti akademik dapat diajukan, paling lambat minggu ke tujuh perkuliahan. Lama cuti akademik tidak diperhitungkan dalam lama masa studi.

Prosedur cuti akademik diatur sebagai berikut :

1. Mendaftar sesuai dengan jadwal yang ada pada kalender akademik
2. Mengambil formulir cuti ke BAAK
3. Mengisi formulir cuti yang disahkan oleh Orang tua/Wali, Dosen PA, dan Ketua Program Studi
4. Mengembalikan form yang telah ditandatangan ke BAAK untuk dibuatkan Surat Resmi Cuti Kuliah (surat cuti hanya berlaku satu semester).
5. Membayar biaya Cuti ke bagian keuangan dengan dilampirkan fotokopy Surat Cuti.

Catatan : Jika ada mahasiswa yang telah membayar biaya kuliah akan tetapi pengurusan cuti dilakukan diluar batas jadwal yang ada, maka biaya yang telah terbayarkan dianggap hangus. Jika pengurusan dilakukan sebelum batas jadwal yang ada, maka biaya tidak bisa ditarik kembali tapi dialokasikan pada semester berikutnya jika ingin aktif kembali.

Apabila mahasiswa berstatus cuti (resmi/tidak resmi) dan ingin aktif kuliah kembali, maka harus melakukan permohonan aktif kembali ke BAAK dengan mengisi formulir yang disediakan. Permohonan aktif kembali diproses sesuai ketentuan yang berlaku.

1. Untuk mahasiswa yang berstatus Cuti Resmi
 - a) Mengisi formulir pengajuan aktif kembali di BAAK untuk mendapatkan surat resmi aktif kembali.
 - b) Mengambil surat aktif kembali di BAAK kemudian diserahkan ke bagian keuangan
 - c) Membayar biaya aktif kembali di bagian keuangan dengan menunjukkan Surat Aktif Kembali
2. Untuk mahasiswa yang berstatus Cuti Tidak Resmi
 - a) Untuk yang berstatus cuti tidak resmi selama 1-4 semester :
 - Mengisi form pengajuan aktif kembali di BAAK untuk mendapatkan surat resmi aktif kembali.
 - Mengambil surat aktif kembali di BAAK kemudian diserahkan ke bagian keuangan
 - Membayar biaya aktif kembali di bagian keuangan dengan menunjukkan Surat Aktif Kembali
 - Besarnya biaya aktif kembali : \sum Semester Tidak Aktif x Biaya yang ditetapkan.
 - b) Untuk yang berstatus cuti tidak resmi selama lebih dari 4 semester :
 - Mengisi form pengajuan aktif kembali di BAAK untuk mendapatkan surat resmi aktif kembali.
 - Mengambil surat aktif kembali di BAAK kemudian diserahkan ke bagian keuangan
 - Membayar biaya Pendaftaran sesuai mahasiswa baru pada tahun akademik berjalan
 - Membayar biaya Pendidikan (SPP & DPP) sesuai mahasiswa baru pada tahun akademik berjalan
 - Matakuliah yang pernah ditempuh tetap diakui (konversi)

E.2. Perpindahan Mahasiswa

Perpindahan mahasiswa meliputi beberapa kriteria antara lain sebagai berikut :

1. Perpindahan Mahasiswa Lokal (Pindah Program studi/spesialisasi)

Apabila permohonan pindah program studi disetujui, maka secara otomatis dianggap mengundurkan diri dari program studi lama, dan harus mengikuti peraturan dan ketentuan pindah program studi yang berlaku. Prosedur pindah Program studi / Spesialisasi adalah sebagai berikut

 - a) Maksimal dilakukan pada semester 4 berjalan (akhir semester 3).
 - b) Mengambil formulir pindah program studi/spesialisasi di BAAK
 - c) Mengisi formulir yang ditandatangani oleh Orang tua, Kajar dan Dosen PA
 - d) Menyerahkan formulir yang telah ditandatangani ke BAAK untuk selanjutnya dibuatkan Surat Resmi Pindah Program studi/Spesialisasi.
 - e) Membayar biaya pindah program studi/spesialisasi yang besarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di bagian keuangan
2. Perpindahan Mahasiswa Reguler

Perpindahan mahasiswa reguler dilakukan dengan mengajukan permohonan secara tertulis kepada Ketua, dengan dilampiri surat pindah dari perguruan tinggi asal, sebelum masa registrasi semester yang akan ditempuh berakhir.
3. Perpindahan Mahasiswa Alih Jenjang
 - Alih jenjang bertujuan memberikan kesempatan kepada lulusan Program Pendidikan Diploma yang memenuhi persyaratan untuk meningkatkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.
 - Perpindahan mahasiswa alih jenjang dilakukan dengan mengajukan permohonan secara tertulis kepada Ketua, dengan dilampiri fotokopi ijazah dan transkrip

akademik yang dilegalisir dari perguruan tinggi asal, sebelum masa registrasi semester yang akan ditempuh berakhir.

- Beban kredit yang harus ditempuh/diselesaikan oleh mahasiswa pindahan untuk menyelesaikan studinya adalah selisih antara beban kredit pada program studi yang dituju dan jumlah kredit dari perguruan tinggi asal yang terkonversi.
4. Pindah Jenjang dari S1 ke D3
Permohonan pindah jenjang dari S1 ke D3 dapat di ajukan apabila :
 - a) Program tujuan merupakan program studi yang sama dengan S1.
 - b) Paling lambat diajukan pada akhir semester dua
 - c) Telah lunas DPP pada jenjang S1
 5. Pindah Jenjang dari D3 ke S1
Permohonan pindah jenjang dari D3 ke S1 dapat di ajukan apabila :
 - a) Dilakukan pada Program Studi/peminatan yang sama
 - b) Telah lulus D3 dengan IPK $\geq 2,00$ (dan dilakukan konversi matakuliah)

E.3. Pindah ke Perguruan Tinggi Lain

Mahasiswa yang akan pindah ke perguruan tinggi lain dapat mengajukan permohonan surat pengantar kepada Ketua, dengan tembusan kepada Ketua Program Studi, disertai alasan kepindahannya.

E.4. Pemberhentian sebagai Mahasiswa di luar Batas Studi (Droup Out / DO)

Mahasiswa dapat diberhentikan selamanya atau sementara jika melakukan kegiatan yang merugikan atau mencemarkan nama baik STT STIKMA Internasional.

Mahasiswa dapat di DO jika tidak memenuhi ketentuan masa studi yang berlaku di STT STIKMA Internasional.

Ketentuan DO untuk masing-masing program studi dan jenjang adalah sebagai berikut:

- a) TI dan TA (S1) : masa studi tidak lebih dari 14 (empat belas) semester atau 7 (tujuh) tahun
- b) AN/MI/KA (D3) : masa studi tidak lebih dari 10 (sepuluh) semester atau 5 (lima) tahun

F. SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Skripsi merupakan karya tulis ilmiah/ Penelitian ilmiah/Rancang bangun mandiri untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh derajat kesarjanaan S1 pada Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Arsitektur di STT STIKMA Internasional Malang.

Tugas Akhir merupakan karya mandiri mahasiswa hasil desain/rekayasa untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika, Program Studi Komputerisasi Akuntansi dan Komputer Multimedia di STT STIKMA Internasional Malang.

Sebelum menjalankan Skripsi/TA, mahasiswa wajib membuat usulan yang kemudian harus diseminarkan dan diuji kelayakan konsep dan hipotesisnya. Usulan yang telah disetujui kemudian dilaksanakan oleh mahasiswa dan hasilnya disusun menjadi skripsi/TA.

Pedoman penulisan usulan Skripsi/TA dan Skripsi/TA diharapkan dapat menciptakan keseragaman dalam pelaksanaan Skripsi/TA. Pada bagian ini disajikan garis-garis besar prosedur penulisan usulan skripsi/TA dan skripsi/TA. Dalam batas-batas tertentu, kebebasan tetap diberikan kepada setiap jurusan, terutama yang memang merupakan ciri khas bagi bidang studi tersebut.

F.1. Pengertian Skripsi/TA

Salah satu kegiatan pendidikan mahasiswa di perguruan tinggi adalah melakukan penelitian. Hasil penelitian ini disusun dalam suatu karya ilmiah untuk dipertanggung jawabkan pada akhir program pendidikannya. Karya ilmiah ini disebut skripsi/TA. Dengan demikian skripsi/TA merupakan karya ilmiah yang disusun berdasarkan hasil penelitian di perpustakaan, di lapangan atau di laboratorium.

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan berbagai informasi dan metodologi dalam bidang ilmu yang melingkupinya. Dalam kegiatan tersebut mahasiswa dituntut mengerahkan daya pikir, sikap dan tindakan dalam upaya menggali dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya untuk disumbangkan kepada masyarakat sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuninya. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk menerapkan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku di lingkungan masyarakat ilmiah.

F.2. Tujuan Skripsi

Tujuan dari Skripsi/TA adalah :

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan dalam mengidentifikasi permasalahan, memformulasikan permasalahan kedalam model yang mudah untuk dicari solusinya dan menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dipelajarinya,
2. Sebagai materi ujian akhir untuk memperoleh kualifikasi Sarjana S1 (Skripsi) atau Diploma 3 (TA).
3. Membantu pengembangan penelitian di institusi STT STIKMA Internasional sekaligus menyelesaikan permasalahan di institusi yang menjadi mitra STT STIKMA Internasional.
4. Kegiatan Skripsi/TA ini hendaknya dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin oleh mahasiswa untuk melengkapi pengetahuan dan kemampuannya agar menjadi Sarjana Komputer/ Sarjana Teknik yang :
 - Mampu menerapkan pengetahuan matematika, sains dan keteknikan,
 - Mampu merancang dan melakukan eksperimen dan juga menganalisis dan menginterpretasikan data,
 - Mampu merancang sistem atau proses sesuai tuntutan yang dikehendaki pemakai,
 - Mampu mengidentifikasi, memformulasikan/memodelkan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

F.3. Syarat dan Prosedur Pengajuan Ujian Pra Skripsi/Proposal/Ujian Konsep

Syarat pengajuan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep diatur sebagai berikut:

1. Telah menempuh minimal 130 SKS untuk Skripsi dan 100 SKS untuk TA termasuk yang sedang diprogram.
2. IPK lebih besar sama dengan 2.00
3. Memprogram Skripsi/TA sebelum pengajuan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep
4. Telah menyelesaikan Kerja Praktek dengan dibuktikan menyerahkan surat keterangan telah melaksanakan praktek kerja (surat puas) dari perusahaan/instansi.
5. Memiliki topik yang sudah dikonsultasikan dengan salah satu calon dosen pembimbing/ KKDK (ditunjuk oleh ketua jurusan)

Prosedur pengajuan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep diatur sebagai berikut:

1. Mahasiswa mendaftar dengan mengisi formulir pendaftaran seminar pra skripsi/proposal/ ujian konsep yang ditanda tangani ketua jurusan dan diserahkan ke BAAK
2. Mahasiswa menyerahkan formulir ke BAAK dengan dilampiri :
 - a. Foto copy Surat keterangan telah melakukan kerja praktek dari instransi (surat puas)
 - b. Materi ujian pra skripsi/proposal/konsep skripsi/TA sebanyak 4 eksemplar
 - c. Foto copy bukti pembayaran ujian.
3. BAAK berkoordinasi dengan ketua jurusan untuk menjadwalkan pelaksanaan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep.
4. Pada saat pelaksanaan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep mahasiswa berpakaian rapi dengan memakai atasan putih bawahan hitam.
5. Kemungkinan hasil penilaian dosen penguji pada ujian pra skripsi :
 - a. Disetujui/ lulus

- b. Disetujui/lulus dengan perbaikan
 - c. Tidak disetujui/tidak lulus
6. Bagi mahasiswa yang disetujui/lulus berhak melanjutkan konsultasi kepada dosen pembimbing.
 7. Bagi mahasiswa yang disetujui/lulus dengan perbaikan berhak melanjutkan konsultasi kepada dosen pembimbing dan penguji.
 8. Bagi mahasiswa yang tidak disetujui/tidak lulus, yang bersangkutan harus melakukan ujian pra skripsi/proposal/ujian konsep kembali
 9. Setelah ditentukan lulus dan sudah diperbaiki, mahasiswa menyerahkan materi pra skripsi/proposal/ujian konsep ke jurusan.
 10. Mahasiswa melanjutkan proses pengerjaan Skripsi/TA (untuk jurusan arsitektur di studio)

F.4. Prosedur Pengajuan Ujian Skripsi/Tugas Akhir

1. Mahasiswa konsultasi ke dosen pembimbing minimal 5 kali kepada setiap dosen pembimbing.
2. Selesai melakukan penelitian mahasiswa meminta persetujuan dosen pembimbing untuk mengajukan ujian skripsi/Tugas Akhir.
3. Mahasiswa mengambil formulir pengajuan Ujian skripsi/TA di BAAK dan meminta tanda tangan dosen pembimbing Utama, dosen pembimbing Pendamping dan ketua jurusan.
4. Setelah formulir pengajuan Ujian skripsi/TA ditandatangani dosen pembimbing Utama, dosen pembimbing pendamping dan ketua jurusan, mahasiswa menyerahkan formulir pengajuan Ujian skripsi/TA 4 eksemplar (masing-masing dimasukkan kedalam map plastik TI = biru, MI = kuning, TA = merah, arsitektur = putih) ke BAAK dengan dilampiri :
 - a. Kartu konsultasi
 - b. Rekap nilai KHS,
 - c. Foto copy ijazah SMU.
 - d. Foto hitam putih 4 x 6 sebanyak 5 lembar
 - e. Gambar design/Copy file produk dan laporan
5. BAAK berkoordinasi dengan ketua jurusan untuk menjadwalkan pelaksanaan ujian skripsi/TA.
6. Pada saat pelaksanaan ujian skripsi/TA mahasiswa berpakaian rapi dengan memakai atasan putih berdasar bawahan hitam .
7. Ujian skripsi/TA dihadiri oleh :
 - Dosen pengusi I
 - Dosen penguji II
 - Dosen pembimbing I
 - Dosen pembimbing II
8. Kemungkinan hasil penilaian oleh dosen penguji dan dosen pembimbing pada ujian skripsi/TA :
 - Lulus
 - Lulus dengan perbaikan
 - Tidak lulus
9. Jika dinyatakan lulus tanpa revisi, mahasiswa harus mengumpulkan buku skripsi/TA sebanyak 2 eksemplar ke perpustakaan, 1 eksemplar ke ketua jurusan dan 2 eksemplar untuk dosen pembimbing yang sudah ditanda tangani dosen pembimbing, dosen penguji dan ke tua jurusan, 1 CD berisi produk dan dokumen, 2 laporan perancangan (untuk arsitektur)
10. Jika dinyatakan lulus dengan revisi, mahasiswa harus memperbaiki dengan kurun waktu maksimal 2 minggu.
11. Jika dinyatakan tidak lulus, mahasiswa harus mengikuti ujian ulang dengan kewajiban administrasi seperti yang diatur.

F.5. Yudisium

Syarat yang harus dipenuhi untuk mengikuti Yudisium :

1. Telah lulus ujian Tugas Akhir/Skripsi.
2. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) $\geq 2,00$
3. Telah menyelesaikan seluruh matakuliah yang ditentukan.
4. Tidak ada nilai "E".
5. Tidak ada nilai "D" untuk matakuliah : Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Alam Darar, Ilmu Sosial Budaya Dasar, PKL, KKN, dan Tugas Akhir
6. Total sks nilai "D" $\leq 10\%$ dari total sks yang ditempuh.

F.6. Ijazah & Transkrip

Syarat pengambilan ijazah & transkrip

1. Tidak memiliki tanggungan keuangan, perpustakaan, lab dan administrasi.
2. Telah memenuhi persyaratan untuk mengikuti wisuda.

Prosedur pemesanan legalisir (ijazah, Transkrip atau lainnya)

1. Mengisi form pemesanan Surat di BAAK.
2. Mengembalikan form pemesanan disertai fotokopi bahan yang akan dilegalisir dan dilampirkan Ijazah/Transkrip Asli
3. Membayar biaya legalisir sesuai ketentuan yang berlaku di bagian keuangan
4. Mengambil hasil legalisir di BAAK dengan menunjukkan bukti kuitansi Pembayaran

Prosedur permohonan translate transkrip akademik, ijazah atau sertifikat wisuda

1. Membayar biaya translate di bagian keuangan
2. Mengisi form permintaan di BAAK dengan membawa berkas Transkrip, Ijazah asli
3. Judul Skripsi dan Tugas Akhir diterjemahkan sendiri
4. Mengambil hasil translate maksimal 1 minggu kemudian dengan membawa bukti kuitansi pembayaran

G. LAYANAN ADMINISTRASI

Mahasiswa berhak mendapatkan layanan administrasi antara lain berhak mendapatkan surat-surat sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Masih Kuliah.
2. Surat Keterangan Mahasiswa untuk tunjangan.
3. Surat Ijin Survei Mata Kuliah, PKL, magang dan Tugas Akhir.
4. Surat Keterangan untuk beasiswa.
5. Surat Pindah Jurusan.
6. Surat Cuti dan Aktif Kuliah.
7. Surat Keterangan Lulus Sementara
8. Surat Keterangan untuk transfer/pindah ke Perguruan Tinggi lain dll.

Prosedur permohonan pembuatan surat adalah sebagai berikut :

1. Tercatat sebagai mahasiswa pada semester berjalan dibuktikan dengan KTM yang berlaku
2. Mengisi dan mengembalikan form pemesanan surat di BAAK. Jika pengisian form tidak lengkap maka surat tidak akan diproses. Untuk surat keterangan masih kuliah untuk tunjangan, pengembalian form dilampirkan fotokopi SK jabatan/pengangkatan orang tua dan fotocopi Kartu Keluarga
3. Mengambil surat yang telah dipesan maksimal 2 hari kemudian dengan menunjukkan KTM yang berlaku

BAB VI
STRUKTUR KURIKULUM

A. PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SPESIALISASI TEKNIK INFORMATIKA

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
1	1	ST161002	Bahasa Inggris I	2	-	2	0	0	C	-
2	1	ST161006	Pendidikan Agama 1	2	-	2	0	0	C	-
3	1	TI162011	Fisika	2	-	2	0	0	C	-
4	1	TI162015	Kalkulus	3	-	3	0	0	C	-
5	1	TI162019	Logika Informatika	3	-	3	0	0	C	-
6	1	TI162034	Pengantar Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
7	1	TI163001	Algoritma & Pemrograman I	3	-	2	1	0	C	-
8	1	TI163025	Paket Program Niaga	3	-	2	1	0	C	-
9	2	ST161003	Bahasa Inggris II	2	-	2	0	0	C	ST161002
10	2	ST161007	Pendidikan Agama 2	2	-	2	0	0	C	ST161006
11	2	TI162004	Aljabar Linier & Matriks	3	-	3	0	0	C	-
12	2	TI162009	Elektronika Digital	3	-	2	1	0	C	-
13	2	TI163002	Algoritma & Pemrograman II	3	-	2	1	0	C	TI163001
14	2	TI163007	Basis Data	3	-	3	0	0	C	-
15	2	TI163028	Pemrograman Internet	3	-	2	1	0	C	-
16	2	TI162013	Interaksi Manusia dan Komputer	3	-	3	0	0	C	-
17	3	SH161001	Pendidikan Agama 3	2	-	2	0	0	C	ST161007
18	3	ST161001	Bahasa Indonesia	3	-	3	0	0	C	-
19	3	TI162018	Komunikasi Data	3	-	3	0	0	C	-
20	3	TI162021	Matematika Diskrit	3	-	3	0	0	C	-
21	3	TI162044	Statistika & Probabilitas	3	-	3	0	0	C	-
22	3	TI163026	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	-	2	1	0	C	TI163002
23	3	TI162006	Arsitektur & Organisasi Komputer	3	-	3	0	0	C	-
24	4	SH161002	Pendidikan Agama 4	2	-	2	0	0	C	SH161001
25	4	TI163030	Pemrograman Internet Lanjut	3	-	2	1	0	C	TI163028
26	4	TI162014	Jaringan Komputer	3	-	2	1	0	C	-
27	4	TI162022	Metode Numerik	3	-	3	0	0	C	-
28	4	TI162038	Rekayasa Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	-
29	4	TI162041	Sistem Operasi	3	-	3	0	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
30	4	TI162045	Struktur Data	3	-	3	0	0	C	TI163002
31	4	TI163032	Pemrograman Visual	3	-	2	1	0	C	TI163026
32	5	SH161003	Pendidikan Agama 5	2	-	2	0	0	C	SH161002
33	5	TI162070	Multimedia	3	-	1	2	0	C	-
34	5	TI162005	Analisa & Perancangan Sistem	3	-	3	0	0	C	-
35	5	TI162016	Kecerdasan Buatan	3	-	3	0	0	C	TI162038
36	5	TI162020	Manajemen Teknologi Informasi	3	-	3	0	0	C	-
37	5	TI163124	Mikroprocessor & Interfacing	3	ti	2	1	0	C	TI162009
38	5	TI163127	Pemrograman Grafik	3	ti	2	1	0	C	TI162032
39	6	SH161004	Pendidikan Agama 6	2	-	2	0	0	C	SH161003
40	6	ST161008	Pendidikan Kewarganegaraan	3	-	3	0	0	C	-
41	6	TI162008	Desain User Interface	2	-	2	0	0	C	-
42	6	TI162023	Metode Riset Informatika	2	-	2	0	0	C	-
43	6	TI163029	Pemrograman Perangkat Bergerak	3	-	2	1	0	C	TI163026
44	6	TI163137	Proyek Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	TI162005
45	6	TI163140	Sistem Basis Data Lanjut	3	ti	2	1	0	C	TI163007
46	6	TI163142	Sistem Terdistribusi	3	ti	2	1	0	C	TI162014
47	7	SH161005	Pendidikan Agama 7	1	-	1	0	0	C	SH161003
48	7	ST161004	Ilmu Kealaman Dasar	3	-	3	0	0	C	-
49	7	TI165036	Praktek Kerja Nyata	2	-	0	0	2	C	-
50	7	TI164017	Kewirausahaan	2	-	2	0	0	C	-
51	7	TI165039	Seminar Proposal	2	-	2	0	0	C	TI162023
52	7	TI163112	Game Development	3	ti	2	1	0	C	TI163026
53	7	TI163131	Pemrograman Perangkat Bergerak Lanjut	3	ti	2	1	0	C	TI163029
54	7	TI163135	Pengolahan Citra	3	ti	3	0	0	C	TI163127
55	8	SH161006	Pendidikan Agama 8	1	-	1	0	0		
56	8	ST161005	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	-	3	0	0	C	-
57	8	TI164010	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
58	8	ST162009	Skripsi	5	-	5	0	0	C	TI165039
Jumlah				158		136	18	2		

B. PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SPESIALISASI TEKNIK ANIMASI DAN GRAFIS KOMPUTER

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
1	1	ST161002	Bahasa Inggris I	2	-	2	0	0	C	-
2	1	ST161006	Pendidikan Agama 1	2	-	2	0	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
3	1	TI162011	Fisika	2	-	2	0	0	C	-
4	1	TI162015	Kalkulus	3	-	3	0	0	C	-
5	1	TI162019	Logika Informatika	3	-	3	0	0	C	-
6	1	TI162034	Pengantar Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
7	1	TI163001	Algoritma & Pemrograman I	3	-	2	1	0	C	-
8	1	TI163025	Paket Program Niaga	3	-	2	1	0	C	-
9	2	ST161003	Bahasa Inggris II	2	-	2	0	0	C	ST161002
10	2	ST161007	Pendidikan Agama 2	2	-	2	0	0	C	ST161006
11	2	TI162004	Aljabar Linier & Matriks	3	-	3	0	0	C	-
12	2	TI162009	Elektronika Digital	3	-	2	1	0	C	-
13	2	TI163002	Algoritma & Pemrograman II	3	-	2	1	0	C	TI163001
14	2	TI163007	Basis Data	3	-	3	0	0	C	-
15	2	TI163028	Pemrograman Internet	3	-	2	1	0	C	-
16	2	TI162013	Interaksi Manusia dan Komputer	3	-	3	0	0	C	-
17	3	SH161001	Pendidikan Agama 3	2	-	2	0	0	C	ST161007
18	3	ST161001	Bahasa Indonesia	3	-	3	0	0	C	-
19	3	TI162018	Komunikasi Data	3	-	3	0	0	C	-
20	3	TI162021	Matematika Diskrit	3	-	3	0	0	C	-
21	3	TI162044	Statistika & Probabilitas	3	-	3	0	0	C	-
22	3	TI163026	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	-	2	1	0	C	TI163002
23	3	TI162006	Arsitektur & Organisasi Komputer	3	-	3	0	0	C	-
24	4	SH161002	Pendidikan Agama 4	2	-	2	0	0	C	SH161001
25	4	TI163030	Pemrograman Internet Lanjut	3	-	2	1	0	C	TI163028
26	4	TI162014	Jaringan Komputer	3	-	2	1	0	C	-
27	4	TI162022	Metode Numerik	3	-	3	0	0	C	-
28	4	TI162038	Rekayasa Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	-
29	4	TI162041	Sistem Operasi	3	-	3	0	0	C	-
30	4	TI162045	Struktur Data	3	-	3	0	0	C	TI163002
31	4	TI163032	Pemrograman Visual	3	-	2	1	0	C	TI163026
32	5	SH161003	Pendidikan Agama 5	2	-	2	0	0	C	SH161002
33	5	TI162070	Multimedia	3	-	1	2	0	C	-
34	5	TI162005	Analisa & Perancangan Sistem	3	-	3	0	0	C	-
35	5	TI162016	Kecerdasan Buatan	3	-	3	0	0	C	TI162038
36	5	TI162020	Manajemen Teknologi Informasi	3	-	3	0	0	C	-
37	5	TI163246	Nirmana	3	tagk	2	1	0	C	-
38	5	TI163247	Dasar Fotografi	3	tagk	2	1	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
39	6	SH161004	Pendidikan Agama 6	2	-	2	0	0	C	SH161003
40	6	ST161008	Pendidikan Kewarganegaraan	3	-	3	0	0	C	-
41	6	TI162008	Desain User Interface	2	-	2	0	0	C	-
42	6	TI162023	Metode Riset Informatika	2	-	2	0	0	C	-
43	6	TI163029	Pemrograman Perangkat Bergerak	3	-	2	1	0	C	TI163026
44	6	TI163137	Proyek Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	TI162005
45	6	TI163248	Desain Animasi Komputer	3	tagk	2	1	0	C	-
46	6	TI163249	Grafis dan Multimedia Komputer	3	tagk	2	1	0	C	TI163246
47	7	SH161005	Pendidikan Agama 7	1	-	1	0	0	C	SH161003
48	7	ST161004	Ilmu Kealaman Dasar	3	-	3	0	0	C	-
49	7	TI165036	Praktek Kerja Nyata	2	-	0	0	2	C	-
50	7	TI164017	Kewirausahaan	2	-	2	0	0	C	-
51	7	TI165039	Seminar Proposal	2	-	2	0	0	C	TI162023
52	7	TI163251	Desain Animasi Komputer Lanjut	3	tagk	2	1	0	C	TI163248
53	7	TI163252	Videografi	3	tagk	2	1	0	C	TI163247
54	7	TI163253	Music Digital	3	tagk	3	0	0	C	-
55	8	SH161006	Pendidikan Agama 8	1		1	0	0		
56	8	ST161005	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	-	3	0	0	C	-
57	8	TI164010	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
58	8	ST162009	Skripsi	5	-	5	0	0	C	TI165039
Jumlah				158		136	18	2		

C. PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SPESIALISASI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
1	1	ST161002	Bahasa Inggris I	2	-	2	0	0	C	-
2	1	ST161006	Pendidikan Agama 1	2	-	2	0	0	C	-
3	1	TI162011	Fisika	2	-	2	0	0	C	-
4	1	TI162015	Kalkulus	3	-	3	0	0	C	-
5	1	TI162019	Logika Informatika	3	-	3	0	0	C	-
6	1	TI162034	Pengantar Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
7	1	TI163001	Algoritma & Pemrograman I	3	-	2	1	0	C	-
8	1	TI163025	Paket Program Niaga	3	-	2	1	0	C	-
9	2	ST161003	Bahasa Inggris II	2	-	2	0	0	C	ST161002
10	2	ST161007	Pendidikan Agama 2	2	-	2	0	0	C	ST161006
11	2	TI162004	Aljabar Linier & Matriks	3	-	3	0	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
12	2	TI162009	Elektronika Digital	3	-	2	1	0	C	-
13	2	TI163002	Algoritma & Pemrograman II	3	-	2	1	0	C	TI163001
14	2	TI163007	Basis Data	3	-	3	0	0	C	-
15	2	TI163028	Pemrograman Internet	3	-	2	1	0	C	-
16	2	TI162013	Interaksi Manusia dan Komputer	3	-	3	0	0	C	-
17	3	SH161001	Pendidikan Agama 3	2	-	2	0	0	C	ST161007
18	3	ST161001	Bahasa Indonesia	3	-	3	0	0	C	-
19	3	TI162018	Komunikasi Data	3	-	3	0	0	C	-
20	3	TI162021	Matematika Diskrit	3	-	3	0	0	C	-
21	3	TI162044	Statistika & Probabilitas	3	-	3	0	0	C	-
22	3	TI163026	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	-	2	1	0	C	TI163002
23	3	TI162006	Arsitektur & Organisasi Komputer	3	-	3	0	0	C	-
24	4	SH161002	Pendidikan Agama 4	2	-	2	0	0	C	SH161001
25	4	TI163030	Pemrograman Internet Lanjut	3	-	2	1	0	C	TI163028
26	4	TI162014	Jaringan Komputer	3	-	2	1	0	C	-
27	4	TI162022	Metode Numerik	3	-	3	0	0	C	-
28	4	TI162038	Rekayasa Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	-
29	4	TI162041	Sistem Operasi	3	-	3	0	0	C	-
30	4	TI162045	Struktur Data	3	-	3	0	0	C	TI163002
31	4	TI163032	Pemrograman Visual	3	-	2	1	0	C	TI163026
32	5	SH161003	Pendidikan Agama 5	2	-	2	0	0	C	SH161002
33	5	TI162070	Multimedia	3	-	1	2	0	C	-
34	5	TI162005	Analisa & Perancangan Sistem	3	-	3	0	0	C	-
35	5	TI162016	Kecerdasan Buatan	3	-	3	0	0	C	TI162038
36	5	TI162020	Manajemen Teknologi Informasi	3	-	3	0	0	C	-
37	5	TI163354	Dasar Akuntansi	3	ka	2	1	0	C	-
38	5	TI163355	Sistem Informasi Akuntansi	3	ka	2	1	0	C	-
39	6	SH161004	Pendidikan Agama 6	2	-	2	0	0	C	SH161003
40	6	ST161008	Pendidikan Kewarganegaraan	3	-	3	0	0	C	-
41	6	TI162008	Desain User Interface	2	-	2	0	0	C	-
42	6	TI162023	Metode Riset Informatika	2	-	2	0	0	C	-
43	6	TI163029	Pemrograman Perangkat Bergerak	3	-	2	1	0	C	TI163026
44	6	TI163137	Proyek Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	TI162005
45	6	TI163357	Perangkat Lunak Aplikasi Akuntansi	3	ka	2	1	0	C	-
46	6	TI163358	Akuntansi Menengah	3	ka	2	1	0	C	TI163354
47	7	SH161005	Pendidikan Agama 7	1	-	1	0	0	C	SH161003

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
48	7	ST161004	Ilmu Kealaman Dasar	3	-	3	0	0	C	-
49	7	TI165036	Praktek Kerja Nyata	2	-	0	0	2	C	-
50	7	TI164017	Kewirausahaan	2	-	2	0	0	C	-
51	7	TI165039	Seminar Proposal	2	-	2	0	0	C	TI162023
52	7	TI163359	Pemeriksaan Akuntansi	3	ka	2	1	0	C	TI163358
53	7	TI163360	E-Commerce	3	ka	2	1	0	C	TI163355
54	7	TI163361	Sistem Pendukung Keputusan Bisnis	3	ka	3	0	0	C	-
55	8	SH161006	Pendidikan Agama 8	1		1	0	0		
56	8	ST161005	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	-	3	0	0	C	-
57	8	TI164010	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
58	8	ST162009	Skripsi	5	-	5	0	0	C	TI165039
Jumlah				158		136	18	2		

D. PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SPESIALISASI TEKNIK KOMPUTER

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
1	1	ST161002	Bahasa Inggris I	2	-	2	0	0	C	-
2	1	ST161006	Pendidikan Agama 1	2	-	2	0	0	C	-
3	1	TI162011	Fisika	2	-	2	0	0	C	-
4	1	TI162015	Kalkulus	3	-	3	0	0	C	-
5	1	TI162019	Logika Informatika	3	-	3	0	0	C	-
6	1	TI162034	Pengantar Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-
7	1	TI163001	Algoritma & Pemrograman I	3	-	2	1	0	C	-
8	1	TI163025	Paket Program Niaga	3	-	2	1	0	C	-
9	2	ST161003	Bahasa Inggris II	2	-	2	0	0	C	ST161002
10	2	ST161007	Pendidikan Agama 2	2	-	2	0	0	C	ST161006
11	2	TI162004	Aljabar Linier & Matriks	3	-	3	0	0	C	-
12	2	TI162009	Elektronika Digital	3	-	2	1	0	C	-
13	2	TI163002	Algoritma & Pemrograman II	3	-	2	1	0	C	TI163001
14	2	TI163007	Basis Data	3	-	3	0	0	C	-
15	2	TI163028	Pemrograman Internet	3	-	2	1	0	C	-
16	2	TI162013	Interaksi Manusia dan Komputer	3	-	3	0	0	C	-
17	3	SH161001	Pendidikan Agama 3	2	-	2	0	0	C	ST161007
18	3	ST161001	Bahasa Indonesia	3	-	3	0	0	C	-
19	3	TI162018	Komunikasi Data	3	-	3	0	0	C	-
20	3	TI162021	Matematika Diskrit	3	-	3	0	0	C	-
21	3	TI162044	Statistika & Probabilitas	3	-	3	0	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
22	3	TI163026	Pemrograman Berorientasi Obyek	3	-	2	1	0	C	TI163002
23	3	TI162006	Arsitektur & Organisasi Komputer	3	-	3	0	0	C	-
24	4	SH161002	Pendidikan Agama 4	2	-	2	0	0	C	SH161001
25	4	TI163030	Pemrograman Internet Lanjut	3	-	2	1	0	C	TI163028
26	4	TI162014	Jaringan Komputer	3	-	2	1	0	C	-
27	4	TI162022	Metode Numerik	3	-	3	0	0	C	-
28	4	TI162038	Rekayasa Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	-
29	4	TI162041	Sistem Operasi	3	-	3	0	0	C	-
30	4	TI162045	Struktur Data	3	-	3	0	0	C	TI163002
31	4	TI163032	Pemrograman Visual	3	-	2	1	0	C	TI163026
32	5	SH161003	Pendidikan Agama 5	2	-	2	0	0	C	SH161002
33	5	TI162070	Multimedia	3	-	1	2	0	C	-
34	5	TI162005	Analisa & Perancangan Sistem	3	-	3	0	0	C	-
35	5	TI162016	Kecerdasan Buatan	3	-	3	0	0	C	TI162038
36	5	TI162020	Manajemen Teknologi Informasi	3	-	3	0	0	C	-
37	5	TI163124	Mikroprocessor & Interfacing	3	tk	2	1	0	C	TI162009
38	5	TI163172	Dasar Elektronika	3	tk	2	1	0	C	-
39	6	SH161004	Pendidikan Agama 6	2	-	2	0	0	C	SH161003
40	6	ST161008	Pendidikan Kewarganegaraan	3	-	3	0	0	C	-
41	6	TI162008	Desain User Interface	2	-	2	0	0	C	-
42	6	TI162023	Metode Riset Informatika	2	-	2	0	0	C	-
43	6	TI163029	Pemrograman Perangkat Bergerak	3	-	2	1	0	C	TI163026
44	6	TI163137	Proyek Perangkat Lunak	3	-	3	0	0	C	TI162005
45	6	TI163464	Mikrokontroler	3	tk	2	1	0	C	TI162009
46	6	TI163471	Pemrograman Sistem Tertanam	3	tk	2	1	0	C	TI163124
47	7	SH161005	Pendidikan Agama 7	1	-	1	0	0	C	SH161003
48	7	ST161004	Ilmu Kealaman Dasar	3	-	3	0	0	C	-
49	7	TI165036	Praktek Kerja Nyata	2	-	0	0	2	C	-
50	7	TI164017	Kewirausahaan	2	-	2	0	0	C	-
51	7	TI165039	Seminar Proposal	2	-	2	0	0	C	TI162023
52	7	TI163473	Proyek Pengembangan Perangkat Keras	3	tk	2	1	0	C	TI163137
53	7	TI163468	Robotika	3	tk	2	1	0	C	TI163471
54	7	TI163465	Intelegence Computing	3	tk	3	0	0	C	TI162016
55	8	SH161006	Pendidikan Agama 8	1		1	0	0		
56	8	ST161005	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	-	3	0	0	C	-
57	8	TI164010	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	-	2	0	0	C	-

NO	Smt	Kode	Matakuliah	sks	Spes	T	P	L	Nil	Prasyarat
									Lulus	
58	8	ST162009	Skripsi	5	-	5	0	0	C	TI165039
Jumlah				158		136	18	2		

E. PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

SEM	KODE	MATAKULIAH	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
1	ST151001	Pendidikan Agama I	2	2	-	-		
1	SH151001	Pendidikan Agama III	2	2	-	-		
1	ST151005	Bahasa Inggris I	2	2	-	-		
1	AR152019	Dasar Komputer	3	2	2	-		
1	AR152001	Mekanika Teknik	3	3	-	-		
1	AR152006	Teknik Komunikasi Arsitektural	4	2	4	-		
1	AR152007	Teori Dasar Arsitektur	2	2	-	-		
1	AR152009	Sejarah Arsitektur	3	3	-	-		
2	ST151002	Pendidikan Agama II	2	2	-	-		
2	SH151002	Pendidikan Agama IV	2	2	-	-		
2	ST151006	Bahasa Inggris II	2	2	-	-	ST151005	C
2	AR152002	Teknologi Bahan	3	3	-	-		
2	AR152003	Fisika Arsitektur	3	3	-	-		
2	AR152005	Estetika Bentuk	3	2	2	-		
2	AR152008	Teori Arsitektur Lanjut	2	2	-	-	AR152007	C
2	AR154001	Pengetahuan Lingkungan	2	2	-	-		
3	SH151003	Pendidikan Agama V	1	1	-	-		
3	SH151005	Pendidikan Agama VII	2	2				
3	ST151003	Pendidikan Kewarganegaraan	3	3	-	-		
2	AR152020	Metode Penelitian	2	2	-	-		
3	AR152004	Utilitas	3	3	-	-		
3	AR152015	Struktur Konstruksi Kayu & Batu	4	3	2	-		
3	AR153003	Desain Arsitektur Sederhana	4	2	4	-		
3	AR153011	Komputasi Rancang Bangun 2D	3	2	2	-	AR152019	C
4	SH151004	Pendidikan Agama VI	1	1	-	-		
4	SH151006	Pendidikan Agama VIII	2	2	-	-		
4	ST151004	Bahasa Indonesia	3	3	-	-		
4	AR152011	Metode Perancangan Arsitektur	3	3	-	-		
4	AR152016	Struktur Konstruksi Beton & Baja	4	3	2	-	AR152015	C
4	AR153004	Desain Arsitektur Single Building	4	2	4	-	AR153003	C
4	AR153012	Komputasi Rancang Bangun 3D	3	2	2	-	AR153011	C
5	AR153001	Desain Interior	3	2	2	-		
5	ST151007	Ilmu Kealaman Dasar	3	3	-	-		
5	AR152017	Struktur Konstruksi Bangunan Bertingkat	4	3	2	-	AR153004	C

SEM	KODE	MATAKULIAH	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
5	AR152012	Metode Perancangan Arsitektur Lanjut	3	3	-	-	AR152011	C
5	AR152010	Arsitektur Kontekstual	2	2	-	-		
5	AR153005	Desain Arsitektur Majemuk	4	2	4	-	AR153004	C
5	AR153009	Rencana Anggaran Bangunan	3	2	2	-		
6	ST151008	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	3	-	-		
6	AR152018	Struktur Konstruksi Bentang Lebar	4	3	2	-	AR153004	C
6	AR153013	Animasi Arsitektur	4	2	4	-		C
6	AR153002	Desain Eksterior	3	2	2	-		
6	AR154002	Manajemen Konstruksi	2	2	-	-		
6	AR154003	Kerja Praktik	2	-	-	8		
6	AR155002	Kuliah Kerja Nyata	2	-	-	8		
7	AR154004	Kewirausahaan	2	2	-	-		
7	AR152013	Arsitektur Kota & Pemukiman	3	3		-		
7	AR152014	Kritik Arsitektur	2	2	-	-		
7	AR153007	Desain Arsitektur Terapan	4	2	4	-	AR153005	C
7	AR153008	Fotografi Arsitektur	4	2	4	-		
7	AR153006	Desain Arsitektur Kapital	4	2	4	-	AR153005	
8	AR153010	Multimedia Arsitektur	4	2	4	-	AR153013	C
8	AR155001	Skripsi	8	-	12	12		
TOTAL SKS			155	114	70	28		

F. PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

SEM	KODE	NAMA	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
1	ST151001	Pendidikan Agama 1 (Akidah 1)	2	2	-	-	-	-
1	SH151001	Pendidikan Agama 3 (Al-Quran 1)	2	2	-	-	-	-
1	MI152002	Aljabar Linier & Matriks	3	3	-	-	-	-
1	MI152006	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	-	-	-	-
1	MI153001	Algoritma & Pemrograman Dasar	3	1	2	-	-	-
1	MI152016	Struktur Data	3	1	2	-	-	-
1	MI152015	Sistem Basis Data	3	-	3	-	-	-
1	ST151003	Pendidikan Kewarganegaraan	3	3	-	-	-	-
2	ST151002	Pendidikan Agama 2 (Akidah 2)	2	2	-	-	ST151001	C
2	SH151002	Pendidikan Agama 4 (Al-Quran 2)	2	2	-	-	SH151001	C
2	ST151005	Bahasa Inggris I	2	2	-	-	-	-
2	MI153003	Paket Program Niaga	3	1	2	-	-	-
2	MI152008	Manajemen Bisnis	3	3	-	-	-	-
2	MI152004	Statistika & Probabilitas	3	2	1	-	-	-
2	MI153005	Internet	3	1	2	-	-	-
2	MI153010	Pemrograman Database	4	1	3	-	MI152015	C
3	SH151003	Pendidikan Agama 5 (Fiqh)	1	1	-	-	-	-
3	ST151006	Bahasa Inggris II	2	2	-	-	ST151005	C
3	MI152001	Matematika Diskrit	3	3	-	-	-	-
3	MI152009	Sistem Informasi Manajemen	3	1	2	-	MI152008	C

SEM	KODE	NAMA	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
3	MI153002	Algoritma & Pemrograman Lanjutan	3	1	2	-	MI153001	C
3	MI153013	Pemrograman Internet	3	-	3	-	MI153005	C
3	MI153009	Pemrograman Berorientasi Obyek	4	1	3	-	-	-
3	MI152014	Sistem Operasi	3	3	-	-	-	-
4	SH151004	Pendidikan Agama 6 (Tafsir)	1	1	-	-	Akidah 1	C
4	ST151004	Bahasa Indonesia	3	3	-	-	-	-
4	MI152011	Analisis & Perancangan Sistem	3	2	1	-	-	-
4	ST153003	Technopreneurship	2	2	-	-	-	-
4	MI153007	Desain Grafis Komputer	3	1	2	-	-	-
4	MI153012	Pemrograman Terdistribusi	4	1	3	-	-	-
4	MI153006	Jaringan Komputer	3	1	2	-	-	-
4	MI152012	Kecerdasan Buatan	3	1	2	-	-	-
5	MI153008	Multimedia Komputer	3	1	2	-	-	-
5	ST154003	Proyek Perangkat Lunak	4	-	-	4	-	-
5	ST154002	Kerja Praktik	2	-	-	2	-	-
5	ST151007	Ilmu Kealaman Dasar	3	3	-	-	-	-
5	ST152017	Metodologi Penelitian	2	2	-	-	-	-
5	MI153014	Mobile Device Programming	3	1	2	-	-	-
6	MI153014	Sistem Pendukung Keputusan	3	1	2	-	-	-
6	MI153015	Pengembangan Sistem Informasi	3	1	2	-	-	-
6	ST151008	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	3	-	-	-	-
6	MI155001	Tugas Akhir	4	-	-	-	-	-
Total			117	64	43	6		

G. PROGRAM STUDI KOMPUTERIASI AKUNTANSI

SEM	KODE	MATA KULIAH	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
1	KA151001	Dasar Komputer	2	2	-	-	-	-
1	KA153001	Prinsip-Prinsip Akuntansi	4	2	2	-	-	-
1	KA151004	Dasar Pemrograman	4	2	2	-	-	-
1	KA153008	General Regulation and Tax Procedure	4	2	2	-	-	-
1	ST151001	Pendidikan Agama 1 (Akidah 1)	2	2	-	-	-	-
1	ST151005	Bahasa Inggris I	2	2	-	-	-	-
1	SH151001	Pendidikan Agama 3 (Al-Quran 1)	2	2	-	-	-	-
1	KA152001	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	-	-	-	-
2	ST151002	Pendidikan Agama 2 (Akidah 2)	2	2	-	-	ST151001	C
2	SH151002	Pendidikan Agama 4 (Al-Quran 2)	2	2	-	-	SH151001	C
2	KA151003	Accounting Spreadsheets	4	2	2	-	-	-
2	KA151005	Internet	3	3	-	-	-	-
2	ST154001	Kewirausahaan	2	2	-	-	-	-
2	KA152002	Pengantar Manajemen	2	2	-	-	-	-
2	KA153002	Akuntansi Menengah	4	2	2	-	KA153001	C

SEM	KODE	MATA KULIAH	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
2	ST151006	Bahasa Inggris II	2	2	-	-	-	-
3	SH151003	Pendidikan Agama 5 (Fiqh)	1	2	-	-	SH151002	C
3	KA153006	Statistika	3	3	-	-	-	-
3	KA152003	Sistem Informasi Manajemen	2	2	-	-	-	-
3	KA152007	Manajemen Data	4	2	2	-	-	-
3	KA153004	Akuntansi Biaya	3	2	1	-	-	-
3	KA153007	Perpajakan	3	3	-	-	-	-
3	ST151002	Pendidikan Kewarganegaraan	3	3	-	-	-	-
3	KA151006	Pemrograman Web	3	1	2	-	-	-
4	SH151004	Pendidikan Agama 6 (Tafsir)	1	2	-	-	SH151003	C
4	KA151007	Pemrograman Visual	4	2	2	-	-	-
4	KA152005	Sistem Informasi Akuntansi	3	2	1	-	-	-
4	KA153003	Akuntansi Lanjut	3	3	-	-	KA153002	C
4	KA153010	Manajemen Keuangan	3	3	-	-	-	-
4	KA153012	Auditing	3	3	-	-	-	-
4	ST151004	Bahasa Indonesia	3	3	-	-	-	-
5	KA151008	e-Commerce	3	2	1	-	-	-
5	KA153009	Metode Kuantitatif untuk Bisnis	3	3	-	-	-	-
5	KA152008	Pengolahan Data	4	2	2	-	-	-
5	KA153011	Financial Statement Analysis	3	3	-	-	-	-
5	KA153013	Teknik Pengambilan Keputusan	2	2	-	-	-	-
5	ST154002	Praktek Kerja Lapangan	2	0	0	2	-	-
5	ST151007	Ilmu Kealaman Dasar	3	3	-	-	-	-
6	KA153014	Decision Support System	3	3	-	-	-	-
6	ST151008	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	3	3	-	-	-	-
6	KA153015	Tugas Akhir	6	0	0	-	-	-
Total			117	90	21	2		

H. PROGRAM STUDI KOMPUTER MULTIMEDIA

SEM	KODE	NAMA	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
1	ST151001	Pendidikan Agama 1 (Akidah 1)	2	2	-	-	-	-
1	SH151001	Pendidikan Agama 3 (Al-Quran 1)	2	2	-	-	-	-
1	KM153001	Nirmana	3	3	-	-	-	-
1	KM152005	Menggambar	3	3	-	-	-	-
1	ST150202	Dasar Komputer	3	1	2	-	-	-
1	KM152003	Periklanan	2	2	-	-	-	-
1	KM152001	Tinjauan Desain	2	2	-	-	-	-
1	ST150105	Bahasa Inggris I	2	2	-	-	-	-
2	ST151002	Pendidikan Agama 2 (Akidah 2)	2	2	-	-	ST151001	C

SEM	KODE	NAMA	SKS	T	P	L	PRASYARAT	NILAI
2	SH151002	Pendidikan Agama 4 (Al-Quran 2)	2	2	-	-	SH151001	C
2	ST150106	Bahasa Inggris II	2	2	-	-	ST150105	C
2	KM153004	Ilustrasi	3	3	-	-	KM152005	C
2	KM153005	Dasar Komputer Grafis	3	1	2	-	-	-
2	ST150103	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	-	-	-	-
2	KM153009	Basic Modelling & 3D Animation	3	1	2	-	-	-
2	KM154001	Manajemen Produksi	2	2	-	-	-	-
3	SH151003	Pendidikan Agama 5 (Fiqh)	1	1	-	-	-	-
3	KM152006	Animasi Sel	4	1	3	-	KM153004	C
3	KM152008	Fotografi Digital	3	1	2	-	-	-
3	KM153006	Desain Layout	3	1	2	-	KM153005	C
3	KM153013	Komputasi Rancang Bangun I	3	1	2	-	-	-
3	KM153015	Videografi	3	1	2	-	-	-
3	KM153010	Intermediate Modelling & 3D Animation	3	1	2	-	KM153009	C
4	SH151004	Pendidikan Agama 6 (Tafsir)	1	1	-	-	Akidah 1	C
4	KM153007	Olah Grafis	3	1	2	-	KM153006	C
4	KM153014	Komputasi Rancang Bangun II	3	1	2	-	KM153013	C
4	KM153016	Video Editing	3	1	2	-	KM153015	C
4	KM153017	Web Programming	3	1	2	-	-	-
4	KM153011	Advance Modelling & 3D Animation	4	1	3	-	KM153010	C
4	ST151007	IAD	3	3	-	-	-	-
5	KM153008	Aplikasi Desain Grafis	4	1	3	-	KM153007	C
5	KM153018	Dasar Multimedia Interaktif	3	1	2	-	-	-
5	KM153020	Desain Web	3	1	2	-	-	-
5	KM153022	Digital Audio I	4	1	3	-	-	-
5	ST150402	Kerja Praktik	3	-	-	3	-	-
5	KM153024	Special Effect	4	1	3	-	KM153011	C
6	KM153012	Produksi Film Animasi 3D	4	1	3	-	-	-
6	KM153019	Aplikasi Multimedia Interaktif	4	1	3	-	KM153018	C
6	ST151008	ISBD	3	3	-	-	-	-
6	KM155001	Tugas Akhir	4	-	-	-	-	-
6	KM153023	Digital Audio II	3	1	2	-	KM153022	C
6	KM153025	Marketing Product by Internet	3	1	2	-	-	-
Total			120	60	53	3		

BAB VII
DESKRIPSI MATAKULIAH

1.1 DESKRIPSI MATAKULIAH KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA - JENJANG S1

ST161006	Pendidikan Agama 1	2 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa mempunyai akhlak yang baik sesuai dengan ajaran Islam dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.	
Materi	: Keseimbangan jasmani dan rokhani pada manusia. Hubungan manusia dengan Allah, dengan dirinya, dan dengan sesama manusia serta lingkungannya. Tauhid, Fungsi peranan, tugas, tujuan hidup dan tanggung jawab manusia, hubungan iman dan amal soleh, Manusia sesudah mati.	
ST161002	Bahasa Inggris I	2 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa memiliki ketrampilan berbahasa inggris sesuai dengan bidang profesinya.	
Materi	: Tenses (grammer), Listening, Writing, Speaking, Monolog, dialog, pidato, diskusi, debat dan contoh frasa yang bisa digunakan. Menulis kalimat sederhana dan karangan.	
TI162015	Kalkulus	3 SKS
Tujuan	: Mempelajari dan menguasai konsep kalkulus dasar berupa Pengertian fungsi dan turunannya, teknik-teknik integrasi.	
Materi	: Aljabar vektor, Limit fungsi, Turunan fungsi, Aturan L'Hospital, Nilai ekstrim. Kelengkungan. Integral tak tentu. teknik-teknik integrasi. Persamaan diferensial, Integral tertentu.	
TI162034	Pengantar Teknologi Informasi	2 SKS
Tujuan	: - Mahasiswa memahami Pengertian dan Prinsip-Prinsip dari Teknologi Informasi - Mahasiswa mengenal serta memahami tentang Sistem Komputer ditinjau dari Perangkat Keras serta Perangkat Lunak - Mahasiswa mampu mendefinisikan mengenai Jaringan dan Komunikasi Data serta penggunaannya - Mahasiswa memahami tentang fungsi dasar dari Sistem Operasi - Memberi pengenalan awal tentang Data Base kepada mahasiswa - Mahasiswa mengenal tentang Internet dan World Wide Web serta perkembangannya - Mahasiswa dapat memahami yang dimaksud dengan E-Commerce.	
Materi	: - Teknologi Informasi - Sejarah Komputer - Sistem Komputer - Sistem Operasi - Basis Data - Pemrograman dan Internet - Perkembangan ICT • Materi UTS	

- Pengenalan Teknologi Informasi
- Sejarah Komputer
- Perangkat Keras (Input, Output, Storage, Processor)
- Jaringan Komunikasi dan Data
- Materi UAS
- Perangkat Lunak (Sistem Operasi)
- Data Base
- Evolusi Bahasa Pemrograman
- Metode Pengembangan Software
- Internet
- E-commerce
- Sekilas tentang Dunia IT.

TI162019	Logika Informatika	3 SKS
Tujuan	: - Mahasiswa dapat menjelaskan definisi himpunan, jenis himpunan dan notasi himpunan Mahasiswa dapat melakukan operasi pada himpunan Mahasiswa dapat menjelaskan relasi, domain dan range. - Mahasiswa dapat menggunakan sifat-sifat relasi dalam kasus yang diberikan.	
Materi	: Teori Himpunan : Definisi, Himpunan hingga dan Tak hingga, Notasi himpunan, Cara penulisan, Macam-macam Himpunan, Operasi Himpunan, Hukum pada Operasi Himpunan, Perkalian Himpunan (Product of Set), Relasi, Domain dan Range. Sifat-sifat Relasi : Reflexive, Symmetric, Transitive, Irreflexive, Antsymmetric.	
Referensi	: - Morris Mano, R. "Digital Logic and Computer Design", Prentice-Hall of india, 1979 - Manna Zohar, "The Logic Basic for Computer Programming", Vol.1, Addison-Wesley publishing Company, Inc., 1985 - Retno H, dkk., "Logika Informatika", Penerbit informatika, Bandung, 2000	

TI163025	Paket Program Niaga	3 SKS
Tujuan	: Setelah menyelesaikan mata kuliah Paket Program Niaga mahasiswa mampu mengoperasikan komputer program Ms office, terampil memperbaiki laporan/latihan, dan dapat mengaplikasikannya	
Materi	: Mata kuliah Paket Program Niaga ini membahas tentang microsoft office dan akan memberikan kemampuan kepada mahasiswa menggunakan program-program aplikasi niaga yang meliputi microsoft word, microsoft excell, microsoft power point dan microsoft access	
Referensi	: - Abdul Razaq, SIP., Mardiana Wati, Teknik Tersembunyi Membuat Tampilan Profesional dalam Microsoft Access, Indah Surabaya, 2006. - Adi kusrianto, Mengupas Tuntas Formula dan Fungsi Microsoft Excell, PT. Gramedia Jakarta, 2001. - Akhmad Fauzi, Kolaborasi Word dan Excell dalam Membuat Mail Merge, PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2004. - Andy Shera, Trik Mengolah Data dengan Record Macro Excell 2007, PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2008. - Apriyanti Larenta, Microsoft Word for Design, PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2010. - Budi Permana, 36 Jam Belajar Komputer Microsoft acces 2002, PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2003. - Catur Hadi Purnomo, 250 Tip & Trik Microsoft Excell 2007&2010, Media Kita, 2012. - Tim Penyusun Modul Pembelajaran LPK ISTIBANK Surakarta, Modul : 50 Jam	

- Belajar Komputer Windows XP, Surakarta 2007.
 - Yahya Kurniawan, S.T., Belajar Sendiri Microsoft Office Word 2003, PT. Gramedia Jakarta, 2003

TI163001	Algoritma & Pemrograman I	3 SKS
-----------------	--------------------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan dasar mahasiswa terkait dasar-dasar pemrograman dan pemecahannya dengan algoritma
- Materi : Pengenalan Pemrograman Java, IO Sederhana, Variabel, Operator, Kondisi / Percabangan, Perulangan, Array, Fungsi dan Prosedur, Pemrosesan File, Penulisan Algoritma Flowchart,
- Referensi : - Headfirst Java Programming,
 H. M. Deitel, Java TM How to Program, Sixth Edition, Prentice Hall, 2004

ST161003	Bahasa Inggris II	2 SKS
-----------------	--------------------------	--------------

- Tujuan : Mahasiswa memahami dan mempelajari kalimat dalam bahasa inggris yang berkaitan dengan bidang komputer
- Materi : Word, pronunciation, tenses, active and passive voice, argument, verbal (gerund, infinite, participle) dan clauses (nouns, adjectives, adverbs, conditional) vocabulary, reading dan passage

TI162011	Fisika	2 SKS
-----------------	---------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan tentang konsep dasar listrik dan magnet, dan dapat menjelaskan tentang medan listrik dan medan magnet, rangkain listrik
- Materi : Medan listrik, Rangkaian listrik arus searah dan bolak-bolak, Medan magnet

TI162004	Aljabar Linier & Matriks	3 SKS
-----------------	-------------------------------------	--------------

- Tujuan : Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan konsep aljabar linier dan matriks, mendukung penyelesaian persoalan-persoalan yang bisa di bawa ke bentuk model (persamaan) linear
- Materi : Konsep tentang matriks seperti operasi matriks, invers matriks, determinan matriks, dan penggunaan matriks. Dan beberapa konsep persamaan linier dan penyelesaiannya, ruang vektor, nilai dan vektor eigen, transformasi linier
- Referensi : Howard Anton, Dasar-Dasar Aljabar Linier

TI162013	Interaksi Manusia dan Komputer	3 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

- Tujuan : Agar mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasikan teori ini dalam setiap pembuatan program, dan menganalisis setiap tampilan program sehingga users dapat menggunakan komputer dengan waktu yang lebih lama dan puas
- Materi : Memberikan pemahaman teori dan paraktek interaksi manusia dan komputer (IMK) yang meliputi : Konsep IMK, faktor manusia, aspek ergonomik, piranti interaktif, ragam dialog, desain input, desain output, desain dialog, desain web, desain presentasi dan pemrograman grafis
- Referensi : - Santosa, P. Insap, Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek, Andi Yogyakarta
 - M. Fairuzabadi, Bahan Ajar Interaksi Manusia dan Komputer, Teknik Informatika UPY, Yogyakarta,1997 2002
 - Downtown, Andy, Engineering the Human-Computer Interface, Mc. Graw Hill International, 1992
 - Gould, Johm D., How to Design Usable System: Researc Report, IBM Research Centre, New York, 1987
 - Jeffry L. Whitten, dkk, Sistem Analysis & Desgn Methods,St. Louis: Times

Mirror / Mosby College Publishing 1986.

- Rahadian Hadi, Pemrograman Windows API dengan Microsoft Visual Basic, PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2001

TI162006	Arsitektur & Organisasi Komputer	3 SKS
-----------------	---	--------------

- Tujuan : -
- Materi : Dasar-dasar mikroprosesor, arsitektur mikroprosesor, instruksi assembly dan bahasa pemrograman, pemrograman mikroprosesor, antarmuka peripheral, antarmuka mikroprosesor, programmable peripheral interface (8255), programmable interrupt controller (8259), antarmuka komunikasi, dan mengembangkan proyek sederhana (BCD ke seven segmen, antarmuka keyboard, dll).
- Referensi : - Fauzi, Akhmad. "Pengantar Teknologi informasi". CV. Graha Ilmu.
- Supriyanto, Aji. 2005. "Pengantar Teknologi informasi". Salemba Empat.
- Sutanta, Edhy. "Pengantar Teknologi informasi". CV. Graha Ilmu.
- Sutarman. "Pengantar Teknologi informasi". Bumi Aksara.
- Turban, E., Rainer, R. Kelly, Potter, Ricard E. 2006. "Pengantar Teknologi informasi Edisi 3". Salemba Empat.

TI162009	Elektronika Digital	3 SKS
-----------------	----------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan analisis dan sintesis rangkaian digital, dan menerapkan teori-teori digital kedalam bentuk rangkaian Logika
- Materi : Mempelajari konsep elektronika digital dengan pokok bahasan: jenis data digital, sistem bilangan, konversi sistem bilangan, rangkaian gerbang logika dasar (AND, OR, INVERTER), kombinasi gerbang logika dasar (NAND, NOR, XOR, dan XNOR), persamaan dan penyederhanaan rangkaian kombinasi, aljabar Boolean, Karnough map, rangkaian aritmatika penjumlahan dan pengurangan (komplemen 1 dan komplemen 2) rangkaian dekoder , rangkaian encoder, rangkaian multiplexer, rangkaian demultiplexer , rangkaian-rangkaian *flip-flop* RS, D, JK, aplikasi *flip-flop* register, counter, memori, Rangkaian konversi sinyal analog (ADC & DAC).
- Referensi : - Douglas V Hall, Microprocessor & Digital Systems
- Millmann and Halkias, (2003). Elektronika Terpadu, Erlangga,
- Noer Muhammad, Dasar-dasar Digital, Surabaya
- Paul M Chirlian, Analysis & Design of Integrated circuits.

TI163002	Algoritma & Pemrograman II	3 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan beberapa studi kasus pemecahan masalah yang sederhana dan umum menggunakan algoritma dan pemrograman
- Materi : Pemrograman modular, Algoritma angka, Bilangan prima, Pengurutan, Pencarian, Rekursif, Pengantar Kelas dan Objek, Pengenalan GUI di Java.

ST161001	Bahasa Indonesia	2 SKS
-----------------	-------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang penulisan karya ilmiah yang baik dan benar.
- Materi : Penguasaan bahasa indonesia sebagai sarana komunikasi, meliputi lisan, baca, tulisan untuk menyerap, mengungkapkan dan menyampaikan gagasan secara sistematis dengan kaidah-kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.

TI162021	Matematika Diskrit	3 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa mampu memformulasikan dan menyelesaikan permasalahan Diskrit (integer) dalam kehidupan sehari-hari dengan teori-teori yang ada dalam bahasan matematika diskrit.
Materi	: Himpunan, Relasi dan Fungsi, Induksi Matematika, dasar-dasar logika, Kombinatorika, Teori & konsep Graf, Tree dan kompleksitas Algoritma dan penerapannya
Referensi	: - Bondy, J. A., Murty, U. S. R., Graph Theory with Applications, The MacMillan Press Ltd, Hongkong, 1976 - Jong, Jek Siang. 2004. Matematika Diskrit dan Aplikasinya pada Ilmu Komputer. Yogyakarta: Penerbit Andi. - Kolman, B., Busby, R. C., Discrete mathematical Structures for Computer Science, 2nd edition, Prentice Hall, New Delhi, 1992 - Lipschutz, Seymour dan M. L. Lipson. 2001. Matematika Diskrit. Jilid 1. Seri Penyelesaian Soal Schaum. Terjemahan Tim Editor Penerbit Salemba Teknika. Jakarta: Penerbit Salemba Teknika. - Munir, R., Matematika Diskrit, Edisi kedua, Informatika, Bandung, 2003 - Rosen, K. H., Discrete Mathematics and Its Applications, 5th edition, McGraw-Hill, Singapore, 2003 - Slamet, S., Makaliwe, H., Matematika Kombinatorik, Elek Media Komputindo, Jakarta, 1991

TI162041	Sistem Operasi	3 SKS
Tujuan	: Setelah menyelesaikan mata kuliah ini para pesertanya diharapkan mampu memahami Konsep dasar Sistem Operasi yang meliputi fungsi, komponen, struktur dan fungsi-fungsi pengelolaan prosessor, pengelolaan kegiatan (proses), pengelolaan memori, pengelolaan kegiatan I/O, dan pengelolaan berkas yang efisien.	
Materi	: Pengertian Sistem Operasi, Deskripsi dan Kontrol Proses, Penjadwalan Satu Prosesor dan Multiprocessor, Konkurensi, Mutual <i>Exclusion</i> dan Sinkronisasi, <i>Deadlock</i> dan <i>Starvation</i> , Manajemen Memori, Sistem <i>Paging</i> , Manajemen I/O dan Penjadwalan Disk, dan Manajemen File	
Referensi	: - Milenkovic, Milan. 1992. "Operating Systems: Concepts and Design". MacGraw-Hill Book Co., Singapore. - Stallings, William. 1995. "Operating Systems", 2nd Edition. Prentice-Hall International Editions. Englewood Cliffs, New Jersey. - Tanenbaum, Andrew S. 1992. "Modern Operating Systems". Prentice-Hall International Editions. Englewood Cliffs, New Jersey., - Hariyanto, Bambang. 2003. "Sistem Operasi". Informatika, Bandung	

TI163007	Basis Data	3 SKS
Tujuan	: - Mahasiswa memahami konsep DBMS, model ER dan model relasional, serta proses perancangan basis data. - Mahasiswa mampu menangani operasi pada basis data operasional. - Mahasiswa mampu merancang, mengimplementasi, dan melakukan operasi terhadap basis data.	
Materi	: Mata kuliah yang membahas terkait konsep DBMS, perancangan database, implementasi, dan operasi-operasi terkait database tersebut. Kisi-kisi Materi : - Overview basis data - Pemodelan Data - Model Entity Relationship	

- Basis data relasional
- Normalisasi
- Bahasa Query
- Perancangan basis data relasional

TI162045	Struktur Data	3 SKS
Tujuan	: - Mahasiswa memahami konsep struktur data, cara kerja beserta jenis-jenisnya. - Mahasiswa mampu mengaplikasikan berbagai struktur data ke dalam bahasa pemrograman. - Mahasiswa mengetahui kegunaan masing-masing struktur data dalam kehidupan sehari-hari.	
Materi	: Mata kuliah ini mempelajari konsep terkait struktur data, dan apa yang membedakannya dengan tipe data / data biasa. Dalam mata kuliah ini juga dikenalkan beberapa struktur data yang populer beserta cara kerjanya. Kisi-kisi Materi : - Struktur data elementer - Array sebagai struktur data - Record - Linked List - Stack - Queue - List - Graph - Tree, BSTree, AVLTree - Traversal	

TI162018	Komunikasi Data	3 SKS
Tujuan	: Memahami konsep dan teknik komunikasi dasar, memahami karakteristik komunikasi antar komputer	
Materi	: Konsep Telekomunikasi, Dasar Komunikasi Data, Media dan Metode Transmisi Protokol, Antar Muka Komunikasi Data, Teknik pengendalian Kesalahan, Jaringan Komputer, Multiplexing, Modulasi, Switcting, ATM, ISDN, LAN, MAN WAN.	
Referensi	: - Teguh Wahyono. 2003. Prinsip Dasar dan Teknologi Komunikasi Data. Graha Ilmu - Lukas Tanutama. 1991. Pengantar Komunikasai Data. PT. Elex Media Komputindo - Arief Hamdani Gunawan. 2004. Komunikasi Data Via Cable Network. Salemba Teknika - DC Green. 2000. Komunikasi Data. Andi Yogyakarta	

TI163003	Algoritma & Pemrograman III	3 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa mengenal algoritma-algoritma klasik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, mampu merancang, menganalisis, dan menentukan efisiensi suatu algoritma, serta melakukan perbandingan beberapa algoritma dan menentukan algoritma terbaik untuk memecahkan kasus-kasus tertentu.	
Materi	: Pengenalan Desain dan Analisa Algoritma, Dasar Analisa Efisiensi Algoritma (rekursif dan non-rekursif), Notasi Asimtotik, Algoritma Brute Force, Exhaustive Search, Algoritma Heuristik, Algoritma Greedy, Algoritma Djikstra, Divide and Conquer, Max Spanning Tree, Decrease and Conquer, Pemrograman Dinamis, NP-Completness (optional), Space and Time Tradeoff (optional).	
Referensi	: T. H. Cormen, C. E. Leiserson, R. L. Rivest, and Clifford Stein, Introduction to	

TI162022	Metode Numerik	3 SKS
Tujuan	: Setelah mengikuti perkuliahan ini, diharapkan mahasiswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana menyelesaikan permasalahan matematika yang bersifat numerik.	
Materi	: Metode nuerik membahas permasalahan matematika yang bersifat numerik. Penyelesaian persamaan khususnya non linier, sistem persamaan, diferensial, integrasi, interpolasi merupakan topik-topik yang menjadi fokus dalam matakuliah ini.	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Faires, Douglas & Richard Burden. Numerical Methods (Third edition). Brooks Cole. - Hoffman, Joe D. 2001. Numerical Methods for Engineers and Scientists. New York : Marcel Dekker, Inc. - Munir, Rinaldi. 2010. Metode Numerik. Bandung : Informatika. - Susila, Nyoman. Dasar-dasar Metode Numerik. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. - Yang, Won Young, Wenwu Cao. 2005. Applied Numerical Methods Using Matlab. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc 	

TI162038	Rekayasa Perangkat Lunak	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa akan mempelajari perancangan perangkat lunak berorientasi objek dan software life cycle. Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa mampu merancang perangkat lunak menggunakan diagram UML dan menerapkan software life cycle dalam membuat sistem embedded	
Materi	: Perancangan perangkat lunak berdasarkan prinsip analisa berorientasi objek, paradigma arsitektur perangkat lunak, penguasaan UML. Software process model termasuk pendekatan waterfall, prototyping, incremental, evolutionary development dan berbagai alternatif model lainnya. Software Project management: penjadwalan, estimasi pengeluaran, manajemen konfigurasi, penggunaan metrik. Software Requirements Engineering: analisis, definisi dan spesifikasi, perancangan untuk reusability, adaptability dan maintainability. Implementation: melanjutkan kerja perancangan ke pengkodean, metode verifikasi, perencanaan testing, testing/proses evaluasi.	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - R. Pressman, "SoftwareEngineering: a Practitioner's Approach", McGraw-Hill, 7th Eds, 2009. - Sommerville, "Software Engineering", Addison Wesley, 9th Ed, 2010 - Harvey & Paul Deitel, "Java How to Program", 7th Edition, Prentice Hall Inc, 2007. - Sponsored Curriculum by Sun Microsystems and Cisco Networking Academy, "Fundamentals of Java Programming." - Sun Microsystems, "The Java 2 API Documentation." 	

TI162014	Jaringan Komputer	3 SKS
Tujuan	: Memahami hakekat dan fungsi jaringan computer, memahami teknologi dan arsitektur jaringan komputer, Mampu mempraktekkan teknologi yang ada pada jaringan komputer.	
Materi	: Review Konsep Sistem Telekomunikasi, Konsep Jaringan Komputer, OSI Layer TCP/IP, Hardware Jaringan Komputer, OS Jaringan, Perencanaan Jaringan Komputer	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Andrew S. Tanenbaum. 2000. Jaringan Komputer Jilid 1. Penhallindo 	

- Niall Mansfield. 2004. Prctical TCP/IP : Mendesain, Menggunakan, dan Troubleshooting Jaringan TCP/IP Jilid 1. ANDI
- Niall Mansfield. 2004. Prctical TCP/IP : Mendesain, Menggunakan, dan Troubleshooting Jaringan TCP/IP Jilid 2. ANDI
- Zaenal Arifin. 2005. Langkah Mudah Membangun Jaringan Komputer. ANDI
- Robert M. Thomas. 1996. Pengantar Local Area Network. Elex Media Komputindo
- Edi S. Mulyanta, S.Si. 2005. Pengenalan Protokol Jaringan Wireless Komputer. ANDI
- Tri Kuntoro Priyambodo dkk. 2005. Jaringan WI-FI Teori dan Implementasi. ANDI

ST161008	Pendidikan Kewarganegaraan	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa mampu memahami filsafat Pancasila, gagasan kemanusiaan dan Keadaban, nilai-nilai universal HAM, filosofi kebhinekaan, hukum, keadilan dan rule of law, konsep demokrasi permusyawaratan dan deliberatif, serta gagasan politik ruang dan strategi pengembangannya. Mahasiswa juga harus menjadikan Pancasila sebagai orientasi dasar dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan kesadaran akan cinta tanah air, nasionalisme dan kemanusiaan. Tujuan akhir dari matakuliah ini diharapkan mampu membentuk pribadi yang berkarakter ke-Indonesiaan berdasarkan sistem nilai Pancasila.	
Materi	: Mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata kuliah dasar kepribadian yang menggali dan mengimplementasikan nilai-nilai dan kearifan nusantara yang terkristal dalam Pancasila. Di samping itu, gambaran mengenai konstitusi, demokrasi, HAM, geopolitik dan geostrategi nasional juga akan menjadi concern mata kuliah ini untuk didialogkan dengan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila. Sehingga dalam kerangka pembumiannya akan menemukan bentuk relevansinya bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi.	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Bart, F. (1988), Kelompok Etnik dan Bahasanya, Nuning L. Susilo, terj. Penerbit UII, Jakarta - Budi Santoso, Subur (1994), Kebudayaan dan Integrasi Nasional dalam Masyarakat Majemuk dalam Pemantapan Pembangunan, PPS, PKN. UI Jakarta - Budihardjo, Miriam, (1982), Dasar-dasar Ilmu Politik, PT. Gramedia, Jakarta - Darmoharjo, Darji, Pancasila Sumber dari Segala Sumber Hukum, - Kaelan, (2009), Filsafat Pancasila: Pandangan Hidup Bangsa Indonesia, Paradigma, Yogyakarta - Koentjoroningrat, (1993), Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Sosial, UI Press, Jakarta - Latief, Yudi, 2011, Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila, Jakarta: Gramedia - Mansyur, Hamdan dkk, (2002), Pendidikan Kewarganegaraan, Gramedia, Jakarta - Noor Syam, Mohammad, (2000), Pancasila, Dasar Negara Republik Indonesia: Wawasan Sosi-Kultural, Filosofis dan Konstitusional, Lab Pancasila UM, Malang - Notonegoro, (1975) Pancasila Ilmiah Populer, Pancuran Tujuh, Jakarta - Sunoto, (tt), Filsafat Pancasila: Pendekatan Metafisika dan Logika - Sutrisno, Slamet, 2006, Filsafat dan Ideologi Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Andi - UU No. 39 tahun 1999 tentang Hak-hak Asasi Manusia 	

TI163026	Pemrograman Berorientasi Obyek	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami konsep pemrograman berorientasi obyek dan mampu membuat program dengan menggunakan konsep pemrograman berorientasi obyek.	
Materi	: Konsep OOP, class dan object, Diagram UML class, fungsi overloading dan konstruktor, encapsulasi, inheritance/pewarisan, polymorphism, interface dan implementation.	
Referensi	: - H. M. Deitel, Java TM How to Program, Sixth Edition, Prentice Hall, 2004. B. Jacquie, Begining Java Objects, From Concept to Code, Second Edition, Apress, 2005	

TI163032	Pemrograman Visual	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan pemrograman berbasis visual menggunakan C++ / C#	
Materi	: Window dan Form, Button, Text Edit, Modal Form, DB Grid / Table, Event Handling, Toolbar, Icon, Installer, Image, Video, Multimedia	

TI163127	Pemrograman Grafik	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa mampu membuat dan menampilkan grafik komputer dengan berbagai jenis algoritamanya	
Materi	: Mata kuliah ini mempelajari tentang proses pembuatan grafik komputer dengan berbagai jenis algoritamanya Kisi-kisi Materi : - Pengenalan pemrograman grafik, pengertian, peralatan, sistem. - Elemen dasar, titik, garis, kotak, lingkaran. - Sistem koordinat Cartesian. - Transformasi 2 dimensi, translasi, rotasi, penskalaan. - Windowing & clipping. - Konsep 3 dimensi. - Transformasi 3 dimensi. - Pencahayaan. - Shading. Texture. Fractal Object. - Model-model Warna. - Geometric Modeling	
Referensi	: - Foley, J.D. et all., 1993, Computer Graphics: Principle and Practice, Addison Wesley. - Edhi Nugroho, 2005, Teori dan Praktek Grafika Komputer: Graha Ilmu, Yogyakarta	

TI162044	Statistika & Probabilitas	3 SKS
Tujuan	: memberi pengetahuan kepada mahasiswa tentang : Masalah probabilitas sebagai alat pengambil keputusan. Alat-alat statistik yang dibutuhkan untuk melakukan pengkajian terhadap masalah yang dihadapi. Dasar berpikir selanjutnya dalam mencari terobosan baru (policy) guna memecahkan masalah yang dihadapi.	
Materi	: Model probabilitas, sample space, kejadian motede grafik untuk representasi kejadian, aksioma probabilitas kombinatorik probabilitas bersyarat, kejadian independen, aturan Bayes percobaan Bernoulli, variabel acak diskrit dan kontinu ekspektasi, distribusi dan ekspektasi bersyarat, proses stokastik Markov Chains parameter diskrit, kesimpulan Stastitik, regresi koreksi dan analisa varians, teori antrian.	
Referensi	: - J. Supranto, 2000, Statistik Teori dan Aplikasi, Erlangga, Jakarta - Sudjana, 1992, Metode statistika, Tarsita Bandung	

- Zanzawi soeyuti, 1990, Metode statistika, UT, Jakarta
- Ronald E Walpole, 1992, Pengantar Statistika, Gramedia, Jakarta
- Murray R Spiegel, 1994, Statistika, Erlangga, Jakarta
- Richard Lungun, 2006, Aplikasi Statistika dan Hitung Peluang, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Samsubar Saleh, 1988, Statistik Induktif, AMP YKPN Yogyakarta
- Samsubar Saleh, 1986, Statistik Deskriptif, AMP YKPN, Yogyakarta
- Suharyadi dan Purwanto, 2003, Statistika untuk Ekonomi dan Keuangan Modern, Salemba, Jakarta

TI162005	Analisa & Perancangan Sistem	3 SKS
-----------------	---	--------------

- | | | |
|-----------|---|---|
| Tujuan | : | Setelah menyelesaikan mata kuliah ini para pesertanya diharapkan mampu menjelaskan urutan dalam perancangan suatu sistem informasi dan mampu merancang aplikasi sistem informasi sederhana. |
| Materi | : | Sistem Informasi dan Analisa Sistem Informasi, Data Flow Diagram, Tingkatan DFD/ DAD, Kamus Data dan spesifikasi proses, Latihan kasus DAD lengkap dengan kamus data dan spesifikasi proses, Diagram hubungan entitas, Perancangan Terstruktur, Kohesi dan kopling, State Transition, Diagram, Perancangan keluaran, Perancangan Masukan, Perancangan Database, Perancangan proses entry data, Pelatihan dan konversi, Latihan/presentasi kasus |
| Referensi | : | <ul style="list-style-type: none"> - Hawryzkiewicz. I.T(1992), Introduction to System Analysis and Design. Edisi kedua. Prentice Hall Singapore - Kowal, J.A(1988), Analyzing System. Prentice Hall New Jersey - Whitten,J.L dan Bentley,L.D dan Barlow,V.M(1989), Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Edisi kedua. Richard D.Irwin.Inc. - Martin J(1990), Information Engineering, book II. Prentice Hall Singapore. - Kendall,K.E dan Kendall,J.E(1992), System Analysis and Design. Edisi kedua. Prentice Hall New Jersey - Hoffer,J.A dan George J.F dan Valacich,J.S, Modern System Analysis and Design. The Benjamin / Cummings Publ. Company, Menlo Park. - Senn,J.A(1989), Analysis and Design of Information System. Edisi kedua. Mc Graw hill, Singapore |

TI163028	Pemrograman Internet	3 SKS
-----------------	-----------------------------	--------------

- | | | |
|-----------|---|---|
| Tujuan | : | memahami terminologi, mekanisme kerja, dan pemanfaatan web, - membuat situs yang menyediakan content web dengan memanfaatkan HTML, CSS, dan Java Script. - membuat program dengan menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman. - membuat program web dengan memadukan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membangun situs yang mengandung content statik dengan tampilan dinamis. |
| Materi | : | Pada mata kuliah ini akan diberikan pengetahuan mengenai konsep dasar internet dan pemrograman web, dan pemanfaatannya untuk mendistribusikan informasi. Selain itu, bagaimana cara memprogram web untuk menyediakan dokumen dengan content statik, dengan memanfaatkan HTML, CSS, dan JavaScript sebagai Client Side Script. sehingga dapat dijadikan dasar dalam pengembangan aplikasi internet dalam skala besar |
| Referensi | : | <ul style="list-style-type: none"> - Pemrograman Web, Dwi Aji Mardiyanto, Informatika ITB, 2004 - http://wp.netscape.com/eng/mozilla/3.0/handbook/javascript/ [Juli 2003] - http://www.w3.org/Style/CSS/ [Juli 2003] - http://www.w3schools.com/css/ [Juli 2003] - Tutorial vi Bahasa Indonesia http://ikc.cbn.net.id/umum/hartono-vi.php |

- Mastering the vi editor <http://www.eng.hawaii.edu/Tutor/vi.html>
- VI Lovers Home Page <http://thomer.com/vi/vi.html>
- Vi Crash Course

TI163124	Mikroprocessor & Interfacing	3 SKS
-----------------	---	--------------

- Tujuan : Mampu merancang antarmuka berbasis mikroprosesor.
- Materi : Dasar-dasar mikroprosesor, arsitektur mikroprosesor, instruksi assembly dan bahasa pemrograman, pemrograman mikroprosesor, antarmuka peripheral, antarmuka mikroprosesor, programmable peripheral interface (8255), programmable interrupt controller (8259), antarmuka komunikasi, dan mengembangkan proyek sederhana (BCD ke seven segmen, antarmuka keyboard, dll)
- Referensi : - Brey, Barry B. 2005. "The Intel Microprocessors 8086/88, 80186/188, 80286, 80386, 80486, Pentium and Pentium Pro Processor: Architecture, Programming & Interfacing", 7th Eds. Prentice Hall.
- Peatman, John B. 1997. "Design with PIC Microcontroller". Prentice Hall.
- Catsoulis, John. 2003. "Designing Embedded Hardware". O'Reilly

TI163140	Sistem Basis Data Lanjut	3 SKS
-----------------	---------------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengetahuan terkait teknologi advance dan terbaru dalam bidang sistem basis data.
- Materi : Basis data spasial, basis data terdistribusi, Clustering, Data Mining, Data Warehouse, noSQL, Cloud Database

TI163469	Keamanan Informasi & Jaringan	3 SKS
-----------------	--	--------------

- Tujuan : Memahami aspek-aspek yang berhubungan keamanan informasi dan jaringan suatu organisasi. Memahami prinsip dan metodologi keamanan informasi dan jaringan yang diterapkan suatu organisasi. Mengetahui perkembangan tentang keamanan informasi dan jaringan.
- Materi : - Pengantar perlindungan Informasi
 - Kebijakan keamanan informasi
 - Analisis dan Managemen resiko Keamanan
 - Aspek Keamanan data
 - Aspek Keamanan jaringan komputer
 - Aspek Keamanan komputer
 - Aspek Keamanan aplikasi
 - Manajemen operasional keamanan
 - Aspek fisik dari keamanan
- Referensi : - Mark Rhodes-Ousley. 2013. Information Security The Complete Reference, 2nd Edition. McGraw Hill.
- Thomas R. Peltier et al. 2004. Information Security Fundamentals. Auerbach Publications

TI162023	Metode Riset Informatika	2 SKS
-----------------	---------------------------------	--------------

- Tujuan : Mahasiswa menguasai proses dan penyusunan laporan penelitian ilmiah
- Materi : Metode dan proses penelitian (ide / judul, strategi, desain dan peranca dngan penelitian), Jenis dan unsur-unsur penelitian (variabel hubungan antar variabel penelitian), Pengukuran dan penyusunan skala (prinsip-prinsip pengukuran, penyusunan skala, validitas, reabilitas, instrumen penelitian, penentuan sample, pembuatan kuesioner, teknik wawancara), Analisa data (prinsip-prinsip analisa data, metode analisa data, metode eksperimen), Laporan hasil penelitian tata tulis,

- format laporan, Teknik Presentasi
- Referensi : 1. Masri Singaribuan dan Sofia Effendi, Metode Penelitian Survei
 2. Suharsini Arikunto, Prosedur Penelitian
 3. Sutrisno Hadi, Metodologi Research
 4. U. Subiyanto, Metode Penelitian

TI162020	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	2 SKS
Tujuan	: Pada mata kuliah ini akan dibahas mengenai prinsip manajerial pada proyek IT. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menjabarkan konsep pelaksanaan proyek IT, menjabarkan konsep perancangan, pembuatan dan penggunaan sistem informasi dalam proyek IT serta menjabarkan pengelolaan dan mekanisme dalam mengakhiri sebuah proyek IT	
Materi	: Pengenalan proyek, membuat tim pembangun software yang hebat, manajemen inovasi teknologi, software sistem informasi, peran-peran dalam manajemen proyek, perkembangan dalam proyek IT, penutupan dan pemasaran produk IT	
Referensi	: - K. Schwalbe, "Information Technology Project Management", 3rd Edition, Course Technology, 2004. - W.S. Humphrey, "Introduction to the Team Software Process", Addison Wesley, 2000. - H.T.Tavani, "Ethics & Technology: Ethical Issues in an Age of Information and Communication Technology", John Wiley & Sons, 2004	

TI162016	Kecerdasan Buatan	3 SKS
Tujuan	: - Mahasiswa Memahami konsep kecerdasan buatan, teknik pengembangan sistem kecerdasan buatan dan berbagai aplikasi kecerdasan buatan. - Agar mahasiswa dapat membuat program kecerdasan buatan sederhana - Agar mahasiswa dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai kecerdasan buatan	
Materi	: Kecerdasan buatan adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana cara manusia berpikir, beradaptasi dan belajar, untuk diterapkan kedalam mesin sebagai pengganti manusia. Kisi-kisi Materi : - Pengantar kecerdasan buatan - Penyelesaian Masalah berdasarkan teknik kecerdasan buatan - Blind Searching - Heuristic - Knowledge Base - Inference Method - Expert System - Natural Language Processing - Decision support system - Logika Fuzzy - Artificial Neural Network - Genetic Algorithm - Kecerdasan buatan dalam game.	
Referensi	: - Artificial Intelligence, Rich Elaine, dkk. Mc Graw Hill - Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence, Teknik dan aplikasinya. Graha Ilmu Yogyakarta	

TI163030	Pemrograman Perangkat Bergerak	3 SKS
Tujuan	: Setelah menempuh matakuliah Pemrograman Perangkat Nirkabel, mahasiswa	

	<p>diharapkan memiliki pengetahuan teoritis yang berhubungan dengan teknologi jaringan bergerak/nirkabel, secara khusus pada jaringan telepon selular, memiliki ketrampilan pemrograman dengan teknologi J2ME pada ponsel agar perangkat bergerak tersebut dapat memproses data sesuai dengan yang dibutuhkan, dan memiliki ketrampilan untuk menerapkan teknologi WAP</p>
Materi	<p>: Matakuliah ini meliputi Pengenalan fitur dari ponsel, sistem operasi ponsel, memberikan dasar-dasar pemrograman aplikasi pada piranti bergerak, terutama ponsel, dengan menggunakan teknologi Java 2 Micro Edition (J2ME). Teknik pemrograman yang akan diberikan antara lain tentang pemrograman GUI, Animasi sederhana, penyimpanan data permanen di ponsel, serta juga pemrograman aplikasi ponsel yang dapat mengakses layanan HTTP di internet. Selain teknik-teknik pemrograman aplikasi tersebut, matakuliah ini juga akan memberikan bekal penting tentang pengembangan aplikasi thin client dengan WAP/WML baik secara statis maupun dinamis</p>
Referensi	<p>: - Bambang, R.T., Daryatmo,B., Hidayatullah, T.,2007,Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java Platform Micro Edition (J2ME), Java Competency Center- Institut Teknologi Bandung - Jeni, 2007, Pengembangan Perangkat Mobile, Jardiknas - Kneigh,J., 2003, The Complete Reference J2ME, Build Leading-Edge Mobile Application, McGrawHill-Company, Callifornia</p>

TI163029	Pemrograman Internet Lanjut	3 SKS
-----------------	------------------------------------	--------------

Tujuan	: Memberikan pengetahuan teknologi terbaru dalam bidang web
Materi	: Ajax, HTML5, Canvas, Geolocation, CSS3, PHP Framework, JS Framework, Web API, Web Usability , JQuery, Web Mobile, Pengenalan, FTP & Web Server.
Referensi	: -

TI163142	Sistem Terdistribusi	3 SKS
-----------------	-----------------------------	--------------

Tujuan	: Memahami konsep sistem terdistribusi, mengetahui model-model sistem terdistribusi, memahami karakteristik sistem terdistribusi dari beberapa contoh kasus
Materi	: - Konsep sistem terdistribusi - Karakteristik sistem terdistribusi - Elemen Sistem Terdistribusi - Model sistem Terdistribusi - Model Komunikasi sistem terdistribusi - Layanan Sistem Terdistribusi - Keamanan Sistem Terdistribusi - Dukungan Sistem Operasi
Referensi	: - Sommerville. 2011. Software Engineering 9th Ed. Pearson. - George Coulouri et al. 2012. DISTRIBUTED SYSTEMS Concepts and Design 5th Ed. Pearson

TI164017	Kewirausahaan	3 SKS
-----------------	----------------------	--------------

Tujuan	: Mampu memahami dan menginternalisasi nilai dan sikap yang terkandung dalam entrepreneurship, seperti etos bekerja, motif berprestasi, kemandirian, kreativitas, keterampilan pengambilan keputusan, dan sebagainya
Materi	: [Konsep kewirausahaan, orientasi nilai (value-oriented) dan orientasi tujuan (goal-oriented), internalisasi sistem nilai yang terkandung dalam entrepreneurship.]

TI163137	Proyek Perangkat Lunak	3 SKS
-----------------	-------------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa diharapkan dapat membuat sebuah proyek tentang perangkat lunak
--------	--

	baik sistem informasi, decision support sistem atau sistem pendukung keputusan, sistem pakar, data mining baik untuk web application, desktop application ataupun mobile application.
Materi	: Analisa sistem, perancangan sistem, coding dengan berbagai bahasa pemrograman baik Delphi, VB, Java, PHP (Ajax, Java script, HTML5), Action Script untuk pemrograman android, testing dan implemntation
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Alamaki, A. 1999. Current Trends in Technology Education in Finland. The Journal of Technology Studies. Available on: Digital Library and Archives. - Barron, B.J., Schwartz, D.L., Vey, N.J., Moore, A., Petrosino, A., Zech, L., Bransford, J. D., & The Cognition and Technology Group at Vanderbilt. 1998. Doing with Understnading: Lessons from Research on Problem- and Project-Based Learning. The Journal of the Learning Science, 7, 271—311. - Bereiter, C., & Scardamalia, M. 1999. Process and Product in PBL Research. Toronto: University of Toronto. - Bjorkquist, D. 1999. Learner-Centered Education in Technology. Dalam Technology Education in Prospect: Perceptions, Change, and the Survival of the Profession. The Journal of Technology Studies. Digital Library and Archives. - Blumenfeld, P.C., E. Soloway, R.W. Marx, J.S. Krajcik, M. Guzdial, and A. Palincsar. 1991. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. Educational Psychologist, 26(3&4), 369—398. - Buck Institute for Education. 1999. Project-Based Learning. http://www.bgsu.edu/organizations/etl/proj.html. - CORD, 2001. Contextual Learning Resource

TI163112		Game Development	3 SKS
Tujuan	:	Memberikan pengetahuan terkait potensi industri game, dan gambaran umum pengembangannya, baik yang berbasis desktop, mobile, dan web	
Materi	:	Teknologi Game, Bisnis dalam Game Komputer, Teknik Perancangan Game, 3D Engine dan Scene Graph (Ogre3D, Processing, GameMaker, Unity3D, dll) Disain Skenario, Script , dan Storyboard Game Komputer, Artificial Intelligent pada Game, Arsitektur Game Engine, User Interface pada Game Komputer, Studi Kasus Game Legendaris.	

TI163135		Pengolahan Citra	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa mampu memahami proses pengolahan citra digital beserta implementasinya	
Materi	:	Mata kuliah ini mempelajari tentang apa itu citra digital dan bagaimana memanipulasinya untuk memperoleh hasil tertentu yang diinginkan, yang dapat membantu persepsi visual maupun pengolahan dan pengenalan pola lanjut Kisi-kisi Materi : <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian citra, citra digital. Pengenalan pengolahan citra. Sinyal 2 dimensi, - Transformasi fourier, konvolusi, korelasi. - Sistem diskret 2 dimensi, Solusi sistem diskret dengan representasi dalam bentuk matriks dan vektor. - Peralatan input. Sistem visi manusia, teori warna. Teknik pencahayaan. - Perbaikan gambar. Penghalusan (smoothing) citra dan penghapusan noise (LPF). Penajaman citra (HPF). Sistem distorsi dan noise. - Restorasi. Koreksi geometris. Transformasi unitary 2-dimensi. - Metode Pengkodean. Representasi data dalam bentuk raster dan vektor. - Segmentasi . Analisis citra. Analisis tekstur Registrasi citra dan template matching. Deskripsi citra. Rekonstruksi citra dan proyeksinya. 	

- Referensi : - Gonzalez, Rafael C. dan Richard E.Woods, Digital Image Processing, Prentice Hall.
 - Pratt, 1991, Digital Image Processing, John Wiley & Sons, New York.
 - Munir, Rinaldi, Pengolahan Citra Digital dengan Pendekatan Algoritmik, Penerbit Informatika Bandung

TI164010	Etika Profesi Teknologi Informasi	2 SKS
Tujuan	: Mahasiswa dapat memahami peranan etika profesi dalam bidang teknologi informasi (TI), mengetahui bidang kerja TI, kompetensi bidang TI, hukum dunia maya, dan standarisasi profesi	
Materi	: Beberapa Pengertian dalam Etika Profesi, Profesi, Kode Etik dan Profesionalisme, Etika Pemanfaatan TI, Implikasi Etis dari TI, Kompetensi di Bidang TI, Spesifikasi dan Klasifikasi Pekerjaan Bidang TI, Kriminalitas di Internet (Cybercrime), Kerangka Hukum Bidang TI (Cyberlaw), Status Standardisasi Profesi	
Referensi	: - Aji Supriyanto. 2005. Pengantar Teknologi Informasi. Salemba Infotek. Jakarta. - Raymond McLeod, Jr. 1995. Sistem Infomasi Manajemen. Jilid 1. Penerjemah: Hendra Teguh. PT. Prenhallindo. Jakarta. - http://wiryana.pandu.org/SRIG-PS/ - http://www.southernct.edu/organizations/rccs/resources/teaching/teaching_mono/moor/ - http://budi.insan.co.id	

TI163465	Intelligence Computing	3 SKS
Tujuan	: Mempelajari metode dan teknik dalam bidang kecerdasan komputasi	
Materi	: Pengantar Kecerdasan Komputasi, Fuzzy Logic, Neural Network, Genetic Algorithm, Ant Algorithm, Artificial Immune Model, Simulasi Kecerdasan Komputasi dengan Matlab, dan Rancangan Bangun Aplikasi Kecerdasan Komputasi	
Referensi	: - Peatman, John B. 1997. "Design with PIC Microcontroller". Prentice Hall - Engelbrecht, Andries P. 2007. "Computational Intelligence: An Introduction". John Wiley and Sons. - Sumanthi, S. & Paneerselvam, Surekha. 2010. "Computational Intelligence Paradigms: Theory & Applications Using Matlab". CRC Press.	

TI163463	Pemrograman Assembler	3 SKS
Tujuan	: Mampu mengembangkan aplikasi menggunakan bahasa assembler	
Materi	: Dasar pemrograman assembler, prinsip dasar memori dan register, interrupt komputer, mode pengalamatan data dalam program assembler, stack dan pointer dalam program assembler, operasi aritmatika dalam program assembler, operasi manipulasi bit dan logika dalam program assembler, operasi string dalam program assembler, operasi perbandingan dalam program assembler, prosedur, makro, dan antarmuka perangkat keras.	
Referensi	: - Susanto. 1995. "Pemrograman dengan Bahasa Assembly". Elex Media Komputindo, Jakarta. - Kristanto, Andri. 2003. "Bahasa Assembler". Gava Media, Yogyakarta. - Brew, Barry B. 2001. "Mikroprosesor Intel". Erlangga, Jakarta	

TI163466	Dasar Pengolahan Paralel	3 SKS
Tujuan	: Mampu memahami prinsip pengolahan paralel komputer	
Materi	: Pengantar Pengolahan Paralel, Arsitektur Pengolahan Paralel, Model Pemrograman Pengolahan Paralel, Algoritma Pemrograman Paralel, Operasi	

- Sorting, Operasi Searching, dan Operasi Matrik
- Referensi :
- Aho, J. E. Hopcraft, J. D. Ullman. 1974. "The design and Analysis of Computer Algorithms". Addison Wesley, Massachusetts.
 - Akl, Selim. G. 1989. "The Design and Analysis of Parallel Algorithms". Prentice-Hall, New Jersey,
 - Freeman, T.L. & C. Philips. 1992. "Parallel Numerical Algorithms". Prentice Hall, New York.
 - Lewis, Ted G, et.all. 1992. "Introduction to Parallel Computing". Prentice-Hall, New Jersey.
 - Quinn, Michael J. 1994. "Parallel Computing: Theory and Practice", 2nd edition. McGraw-Hill, New York.
 - Roosta, Seyed H. 2000. "Parallel Processing and Parallel Algorithms: Theory and Computation". Springer-Verlag, New York.
 - Wilkinson, Barry & Allen, Michael. 1998. "Parallel Programming: Techniques and Applications Using Networked Workstations and Parallel Computers", 1st edition. Prentice Hall, New Jersey

TI163467	Proyek Antarmuka Komputer	3 SKS
Tujuan	: Mampu membangun antarmuka berbasis komputer baik melalui komunikasi paralel maupun serial	
Materi	: Dasar komunikasi paralel, Dasar komunikasi serial, perancangan dan pembuatan perangkat dengan antarmuka paralel DB25, perancangan dan pembuatan perangkat dengan antarmuka serial RS232, RS485, USB, perancangan dan pembuatan perangkat dengan antarmuka nirkabel (infrared, bluetooth & WIFI), antarmuka sensor, perancangan dan pembuatan perangkat antarmuka PC dan mikrokontroler.	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Brey, Barry B. 2005. "The Intel Microprocessors 8086/88, 80186/188, 80286, 80386, 80486, Pentium and Pentium Pro Processor: Architecture, Programming & Interfacing", 7th Eds. Prentice Hall. - Catsoulis, John. 2003. "Designing Embedded Hardware". O'Reilly - Atmel. (2004). Atmel 8051 Microcontrollers Hardware Manual. Atmel Corp. - Fletcher, David. (1990). 8051 Cross Assembler User's Manual. Chandler, Metalink Corp. - Nalwan, Paulus Andi. (2003). Pedoman Praktis Teknik Antarmuka dan Pemrograman Mikrokontroler AT89C51. Jakarta, Elex Media Komputindo. - Putra, Agfianto Eko. (2002). Belajar Mikrokontroler AT89C51/52/55 (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta, Gava Media 	

TI163468	Robotika	3 SKS
Tujuan	: Mampu membangun robot sederhana	
Materi	: Pengantar Robotika, Teknik Perancangan Robot (Kontroler, Mekanik, Sensor, dan Aktuator), Sistem Kendali Robot, Prinsip Kinematik dan Dinamik Robot, Teknik Pemrograman Robot, Konsep Robot Beroda. Konsep Robot Berkaki, dan Proyek Robotika.	
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - Pitowarno, Endra. 2006. "Robotika Desain, Kontrol dan Kecerdasan Buatan". Penerbit Andi, Yogyakarta. - Braunl, Thomas. 2006. "Embedded Robotics: Mobile Robot Design and Application with Embedded Systems", 2nd edition. Springer. - Jazar, Reza N. 2007. "Theory of Applied Robotics: Kinematics, Dynamics, and Control", 1st edition. Springer. - John M. Holland, Designing Autonomous Mobil Robots: Inside the Mind of an 	

TI163354	Dasar Akuntansi	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

- Tujuan : Agar mahasiswa mengetahui mengenai prinsip akuntansi prosen akuntansi untuk penyusunan ikhtiar keuangan pada perusahaan pabrikasi termasuk penjelasan mengenai beberapa perkiraan neraca memperoleh gambaran tentang cara menyusun suatu laporan keuangan menerapkan prinsip akuntansi Indonesia dan pembahasan pos neraca seperti kas piutang persediaan hutang jangka pendek.
- Materi : Konsep Akuntansi Statement Financial Analisis dan Kualifikasi Transaksi Recording dan Repetitive Transaksi Adjusting dan closing Procedures Reporting Revalue Expenses Net Income Cash dan Controlnya Reaivables Inventory Penjualan Sarana Perlengkapan Tempat Investasi Intangibles Assats dan Labilities..
- Referensi : -

TI163358	Akuntansi Menengah	3 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

- Tujuan : Memberikan pengertian mengenai akuntansi biaya untuk tujuan penentuan harga pokok, pengendalian dan analisa biaya serta penyediaan data untuk pengambil keputusan. Memberikan pengetahuan tentang masalah-masalah persekutuan dan konsolidasi dalam kaitannya dengan laporan keuangan.
- Materi : Konsep dari manajemen dan fungsi kontroler, laporan biaya untuk planning dan contolling, konsep, klasifikasi biaya, perhitungan harga pokok, prosedur pengadaan bahan, pembebanan biaya bahan, prosedur dan pembebanan biaya tenaga kerja langsung, analisa pembebanan biaya umum, penyimpangan biaya bahan, tenaga kerja dan biaya umum, Persekutuan, penjualan, konsolidasi
- Referensi : -

TI163355	Sistem Informasi Akuntansi	3 SKS
-----------------	-----------------------------------	--------------

- Tujuan : - Memberikan pengetahuan tentang siklus akuntansi dan penyusunan laporan keuangan.
- Memberikan pengertian mengenai konsep dasar dalam menyusun Sistem Akuntansi terpadu suatu perusahaan, metode survei dan penggunaan formulir serta tahap-tahap dari prosedur operasi perusahaan yang efektif.
- Materi : - Pendahuluan : Arti, tujuan dan peranan akuntansi, Pembukuan dan akuntansi, Akuntansi keuangan dan akuntansi manajemen, Persamaan akuntansi, Prinsip akuntansi, Transaksi perusahaan, Proses perusahaan akuntansi : Dasar prosedur perusahaan, Bagan perkiraan dan kegunaannya, Transaksi, coding (posting) dan journal, Buku besar, Neraca percobaan, Journal adjustment, Neraca lajur, Menutup perkiraan : Laporan keuangan : Neraca, Rugi/laba, Perubahan modal.
- Pengertian sistem dan Prosedur dalam Akuntansi, Jenis-jenis Sistem Akuntansi, Teknik dan Analisa Survey, Cara mendesain formulir dan klasifikasi perkiraan serta buku besar dan pengkodeannya, sistem pengendalian intern baik secara manual maupun di lingkungan pengolahan data elektronik, Prosedur-prosedur akuntansi, Pembahasan atas pembuatan program sistem testing/debuging serta revisi sistem.
- Referensi : -

TI162008	Desain User Interface	3 SKS
-----------------	------------------------------	--------------

- Tujuan : Memahami segala aspek yang perlu diketahui saat proses mendesain antar muka pengguna dari sisi aturan dan rasional suatu metodologi desain, mampu menerapkan proses desain mulai dari pengembangan hingga testing.
- Materi : - Pengantar User Interface

- Karakteristik antarmuka berbasis web dan grafis
 - Langkah langkah desain antarmuka
- Referensi : - Wilbert O. Galitz. 2007. The essential guide to user interface design : an introduction to GUI design principles and techniques 3rd ed. Wiley Publishing
- Sommerville. 2011. Software Engineering 9th Ed. Pearson

TI163357	Perangkat Lunak Aplikasi Akuntansi	3 SKS
-----------------	---	--------------

- Tujuan : Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak Akuntansi
- Materi : Dasar prosedur, Bagan perkiraan, Transaksi, coding (posting) dan journal, Buku besar, Neraca percobaan, Journal adjustment, Neraca lajur, Menutup perkiraan: Laporan keuangan : Neraca, Rugi/laba, Perubahan modal
- Referensi : -

TI163360	E-Commerce	3 SKS
-----------------	-------------------	--------------

- Tujuan : Tujuan mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan wawasan tentang bisnis yang dilakukan secara elektronik. Selain itu mahasiswa diberikan berbagai konsep e-commerce dan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam e-commerce. Mahasiswa juga akan diajarkan bagaimana membangun e-commerce dan penerapannya.
- Materi : Materi yang diberikan meliputi konsep-konsep dasar ecommerce, model ecommerce, perancangan ecommerce, hardware, software dan komunikasi, pemasaran internet, keamanan bisnis di internet dan isu-isu legalitas, etika dan sosial yang berkaitan dengan pemakaian teknologi dalam berbisnis.
- Referensi : -

TI163361	Sistem Pendukung keputusan Bisnis	3 SKS
-----------------	--	--------------

- Tujuan : Agar mahasiswa mengenal dan memahami konsep dasar, karakter – kapabilitas, model analisis, system informasi, system pendukung kelompok, manajemen pengetahuan, isu dalam kecerdasan bisnis, pengaruh perdagangan elektronik , dampak atau pengaruh system dalam pendukung keputusan..
- Materi : Sistem pendukung manajemen, Sistem informasi perusahaan, perdagangan elektronik, teknologi komputasi kolaboratif, manajemen pengetahuan, pemodelan dan analisis, system pengambilan keputusan : model dan pendukung, SPK sebuah tinjauan, pengembangan system pendukung keputusan, pengaruh system pendukung keputusan.
- Referensi : -

TI163359	Pemeriksaan Akuntansi	3 SKS
-----------------	------------------------------	--------------

- Tujuan : Agar mahasiswa trampil melakukan pemeriksaan laporan keuangan, menentukan karakteristik, tujuan, langkah pemeriksaan pos neraca dan rugi laba.
- Materi : Pemeriksaan ikhtisar rugi laba dan beberapa pos neraca berdasarkan jenis usaha. Selain dari itu juga dibahas tentang peninjauan akhir kertas kerja dan penulisan laporan pemeriksaan, dampak komputer atas pengendalian intern dan pemeriksaan, pemeriksaan laporan keuangan perusahaan yang Go Public, dan jasa akuntan publik lainnya
- Referensi : -

TI163246	Nirmana	3 SKS
-----------------	----------------	--------------

- Tujuan : mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dasar teori mengenai dasar-dasar nirmana 2 dimensi. Memiliki kemampuan untuk membuat komposisi desain 2 dimensi. yang memiliki nilai estetika di dalam memvisualisasikan suatu gagasan

	untuk tujuan tertentu yang bermanfaat dalam penciptaan karya-karya seni murni, desain atau kria.
Materi	: Matakuliah ini berisi dasar pengetahuan dan pemahaman dan praktek nirmana 2 dimensi. Studi praktek penyusunan komposisi desain 2 dimensi, melatih kepekaan akan komposisi warna, garis, bidang, tekstur dalam mewujudkan suatu gagasan terencana
Referensi	: <ul style="list-style-type: none"> - A Peppin Press Design Book. (1998), Indonesian Ornamental Design, Singapore, The peppin Press - Bloomer Carolyn M. (1976), Principles of Visual Perception, Van Nostrand Reinhold Company, New York - Bustanoby. (1947), Principle of Color and Color Mixing, Mc Graw Hill - Feldman Burke Edmund. (1967), Art as Image and Idea, Prentice Hall, New Jersey - Itten Johannes. (1976), Design and Form, Van Nostrand Reinhold Company, Canada - Marjorie Elliot. (1980), Design Through Discovery, Holt, Rinehart and Winston, New York - Mansuri. (1981), Batik Klasik, Jambatan, Jakarta - Richard M Proctor. (1069), The Principles of Patern, Van Nostrand Reinhold, New York - Van der Hoop. (1949), Indonesian Ornamental Design, KBGVK and W - Wucius Wong. (1986), Beberapa Asas Merancang Dwimatra, Penerbit ITB

TI163247	Dasar Fotografi	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat mengoperasikan kamera SLR (Single Lens Reflex) Analog dan memahami dasar-dasar fotografi serta pengaplikasiannya dalam fotografi yang selanjutnya digunakan untuk memproduksi foto artistik dalam berbagai tema. Serta dapat melakukan pemotretan dengan berbagai teknik, baik melalui pendekatan studio maupun pendekatan lapangan.
Materi	: konsep dasar fotografi, jenis kamera foto dan karakteristiknya, jenis film dan karakteristiknya, teknik dasar penggunaan kamera foto, cuci film hitam putih, Memotret dengan memperhatikan arah datangnya cahaya, Memotret dengan : memperhatikan daerah ketajaman objek (df), variasi kecepatan kamera, memperhatikan komposisi, memperhatikan sudut pengambilan, menggunakan basic lighting, artistic lighting, Melakukan apresiasi dalam pemotretan
Referensi	: -

TI163249	Grafis dan Multimedia Komputer	3 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

Tujuan	: Mengenal dasar-dasar komputer grafik, dasar-dasar pembuatan multimedia, atau program Interactive Multimedia
Materi	: Setting, lay-out dan komposisi gambar serta teks; Pembuatan citra 2-D; Aplikasi gambar komputer grafik untuk keperluan tertentu, Perpaduan data gambar, teks, program animasi 2-D, suara/musik dan CD ROM, dalam satu kesatuan; Konsep komputer sebagai perangkat multimedia

TI163248	Desain Animasi Komputer	3 SKS
-----------------	--------------------------------	--------------

Tujuan	: Mengenal dan memahami dasar-dasar penggunaan komputer untuk pembuatan program animasi 2-D dan 3-D
Materi	: Input dan output data gambar untuk penggunaan animasi, pemahaman bahasa komputer animasi serta pemahaman skrip komputer animasi untuk pembuatan presentasi.

Referensi : -

TI163250	Web Desain	3 SKS
-----------------	-------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa dapat membuat sebuah interface web site yang interactive dan komunikatif serta dapat menerapkan unsur-unsur multimedia secara umum

Materi : Root folder, define site, creating site map, creating and save document, Inserting Images, inserting text, modifying page properties, Creating links, Navigation meta tags, HTML source, Tracing Images, Layers, Tables, form, Cascading Style Sheet, Library, Frames, Rollovers, Automation, DHTML, behaviors, plug-ins dan lain-lain

Referensi : -

TI163251	Desain Animasi Komputer Lanjut	3 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

Tujuan : Memahami lebih lanjut tentang komputer grafik.

Materi : Pembuatan citra 2-D dan 3-D baik dengan bahasa pemrograman maupun program aplikasi grafik untuk keperluan tertentu.

Referensi : -

TI163252	Videografi	3 SKS
-----------------	-------------------	--------------

Tujuan : Mengenal dan memahami dasar-dasar pervideoan, cara-cara penggunaan kamera, komposisi gambar, penggunaan tata cahaya. Trampil dalam mengoperasikan kamera untuk pengambilan gambar, serta memahami naskah produksi u/ kepentingan pengambilan gambar

Materi : Dasar-dasar video, penggunaan kamera, komposisi gambar, tata cahaya, pengambilan gambar, naskah produksi.

Referensi : -

TI163253	Music Digital	3 SKS
-----------------	----------------------	--------------

Tujuan : Mengenal dan memahami dasar-dasar elektronik musik, cara-cara pembuatan dan penggunaannya untuk keperluan desain pada komputer. Trampil dalam mengolah elektronik musik untuk kepentingan pembuatan desain Interactive Multi Media.

Materi : Prinsip dasar gelombang suara, File streamed Audio (Mid,ra, Mp3), MIDI, MIDI dan aplikasinya, Tracking, Effect audio (chorus-reverb-delay dll), Editing sound, Recording sound, Sampling, Export-Import sound file (wav, aif, au, mid, mp3, mp4 dll), Audio converter, dan lain-lain.

Referensi : -

1.2 DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

AR152020	METODE PENELITIAN	2 SKS
-----------------	--------------------------	--------------

Tujuan : Memahami sistematika, Teknik dan metode penelitian; meliputi pemahaman permasalahan dalam penelitian, latar belakang serta kondisi sasaran, secara pendekatan, serta analisa dan perumusan permasalahan.

Materi : Karakteristik penelitian ilmiah; ragam penelitian; tahapan penelitian; asumsi-asumsi dalam penelitian; pemilihan, evaluasi, dan perumusan masalah; kajian pustaka; perumusan hipotesis; variabel-variabel penelitian; disain penelitian; penentuan sumber data; instrumen penelitian; teknik analisis data; pembahasan, penyusunan / perumusan kesimpulan, saran, dan implikasi hasil penelitian; penyusunan proposal penelitian.

AR152019		DASAR KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	:	Memahami dan menguasai dasar-dasar penggunaan komputer, meliputi: sistem kerja komputer, penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, penggunaan peralatan pendukung komputer, serta mampu mengoperasikan program komputer untuk mendukung tugas-tugas selama studi.	
Materi	:	Sistem operasi komputer (DOS dan sistem operasi Windows), sistem jaringan (LAN, bus to bus, internet, Unix, Linux, dan sebagainya) pengenalan perangkat keras dan lunak, pengenalan program pengolah kata, pengolah table dan presentasi (MS Word, MS Excel, PowerPoint, dll)	
AR152001		MEKANIKA TEKNIK	3 SKS
Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pengetahuan dasar tentang prinsip-prinsip dan teori-teori tegangan / statika. 2. Dapat melakukan perhitungan sederhana / statika tertentu terhadap konstruksi balok sederhana, truss (rangka batang), dan kolom. 3. Dapat melakukan pendekatan praktis yang membantu mahasiswa dalam melakukan pra disain konstruksi 	
Materi	:	Hukum Utama Mekanika Teknik dan cara pemakaian mekanika teknik dalam mendukung matakuliah (khususnya) Struktur dan konstruksi , Statika gaya dan Momen, Tegangan dan regangan, Permodelan statika dari konstruksi bangunan, Perhitungan rangka batang, Prinsip umum analisis dan desain balok, Prinsip umum dan analisis kolom, Balok Menerus , Rangka Kaku, Pendekatan strength of material dalam menentukan disain struktur, Mekanika dasar dalam terhadap disain decking system, Alternatif perhitungan rangka batang (melalui metode Cremona), Alternatif –alternatif disain struktur berdasarkan prinsip mekanika	
AR152002		TEKNOLOGI BAHAN	3 SKS
Tujuan	:	Dapat menjelaskan jenis, sifat, dan spesifikasi teknis beberapa bahan dasar untuk bangunan, serta penerapannya pada konstruksi bangunan dan beberapa bahan ‘finishing’ untuk bangunan.	
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semen (PC), batu, kayu, pasir, ‘split’, keramik, kaca, asbes aluminium, kayu lapis, aspal, besi beton, beton bertulang, PVC, sirap, rumbia, tembaga, dan kabel. 2. Cat, politur, ‘particle board’, bahan ‘water proofing’, ‘floor hardener’, bahan-bahan kimia pembantu (‘calbond’, kreosot, dsb), melamin, batu-batu tempel. 	
AR152003		FISIKA ARSITEKTUR	3 SKS
Tujuan	:	Dapat menerapkan prinsip-prinsip penyelesaian masalah gejala fisika pada lingkungan-bangunan, sebagai inti penyelesaian masalah ber-Arsitektur, yang berkaitan dengan usaha manusia untuk memperoleh kenyamanan dalam hidup dan kehidupannya, serta terjalannya dengan unsur-unsur pembentuk bangunan baik dari lingkungan alam dan binaannya, yang bersifat fisik-empiris maupun yang esensi.	
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Termal dan ventilasi. 2. Akustik dan pencahayaan 	
AR152004		UTILITAS	3 SKS
Tujuan	:	Mengenal prinsip-prinsip penggunaan sistem utilitas pada bangunan tunggal, rumah tinggal, kantor, sarana perbelanjaan dan bangunan majemuk dengan lingkungannya.	
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penghawaan, pencahayaan, air bersih, air kotor & limbah, elektrikal, 	

transportasi, telkom.

2. Pemadam kebakaran untuk ruang, bangunan-bangunan tinggi, bangunan majemuk dan lingkungan.

AR152005	ESTETIKA BENTUK	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

- | | |
|--------|---|
| Tujuan | : Mengenal estetika bentuk umum dan dapat menerapkan prinsip-prinsip estetika arsitektur pada rancangan bangunan. |
| Materi | : <ol style="list-style-type: none">1. Unsur-unsur rupa dan pembentuk estetika arsitektur dwi matra.2. Unsur-unsur rupa dan pembentuk estetika arsitektur tri-matra. |

AR152006	TEKNIK KOMUNIKASI ARSITEKTURAL	4 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

- | | |
|--------|---|
| Tujuan | : <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa memahami dasar pengetahuan tentang teori-teori dasar komunikasi dalam dunia Arsitektur.2. Mahasiswa mempunyai dasar kemampuan dan ketrampilan dalam mengkomunikasikan gagasan, ide, dan konsep gagasan.3. Mahasiswa tahu dasar tentang teknik gambar dan prinsip-prinsip menggambar serta melatih ketrampilan cara-cara penyajian gambar Arsitektur. |
| Materi | : <ol style="list-style-type: none">1. Penguasaan berbagai teknik persentasi grafis, gambar tangan, dan gambar Deskripsi perspektif interior/eksterior teknik proyeksi orthogonal. Axonometri, isometri, dan bayangan.2. Dasar-dasar teknik gambar arsitektur meliputi : tekstur, huruf, orang, perkerasan, bahan atap, air mobil, naung dan bayangan, batu-batuan, kayu, bata, bambu, kaca, tirai, tanaman, langit, gambar denah, gambar tampak,3. Dasar-dasar menyajikan gambar dengan menggunakan teknik : pensil hitam, pensil warna, rapido, cat air, cat poster, air brush, dan spidol serta raster.4. Prinsip-prinsip menggambar. |

AR152007	TEORI DASAR ARSITEKTUR	2 SKS
-----------------	-------------------------------	--------------

- | | |
|--------|--|
| Tujuan | : <ol style="list-style-type: none">1. Memahami tentang awal timbulnya budaya Arsitektur serta kedudukan ilmu Arsitektur dalam disiplin Lain ;memahami peran dan tanggung jawab profesi arsitek dan profesi lain dalam pembentukan Lingkungan binaan.2. Memberikan pengenalan dan pemahaman kedudukan Arsitektur dalam budaya. Arsitektur sebagai wadah aktifitas manusia yang menempati pusat peran subjek-subjek dalam aspek ruang dan waktu. |
| Materi | : <ol style="list-style-type: none">1. Pemahaman tentang konsep dan budaya arsitektur serta pengenalan/pembahasan industri konstruksi Dan profesi2. Arsitektur dalam konteks budaya: Asal-usul budaya arsitektur; Arsitektur (Dari determinisme alam ke determinisme kultural); dan manusia sebagai pusat orientasi.3. Proses perancangan sederhana: Wilayah perancangan arsitektur; Manusia, aktifitas dan kebutuhan ruang.4. Prinsip-prinsip perancangan arsitektur (transformasi estetika bentuk ke fungsi arsitektur): Elemen-elemen dasar arsitektur;Modifikasi elemen-elemen dasar. |

AR152008	TEORI ARSITEKTUR LANJUT	2 SKS
-----------------	--------------------------------	--------------

- | | |
|--------|--|
| Tujuan | : <ol style="list-style-type: none">1. Memberikan pengetahuan dasar perancangan arsitektur lebih lanjut yang dikaitkan dengan konteks lingkungan dan akibat pengaruh fungsi yang berdampak pada pengkomposisian ruang dan bentuk arsitektural.2. Memberikan pengetahuan dan pemahaman berbagi tipologi arsitektur dan ketrampilan penyusunan program arsitektur yang yang sistematis hingga perancangan sistem bangunan |
|--------|--|

- Materi : 1. Arsitektural dalam konteks lingkungan : Lingkungan alam; Lingkungan binaan; Lingkungan sosio-kultur.
2. Proses perancangan yang sistematis : Faktor-faktor fungsi internal bangunan; faktor-faktor kontribusi dan kendala internal; Teknik penapakan/ploting.
3. Teknik komposisi ruang dan bentuk arsitektur: Pola-pola dasar komposisi; Deformasi pola-pola dasar.
4. Tipologi dalam arsitektur: Tipologi sistem spasial; Tipologi sistem fisik; Tipologi sistem stilistik
5. Pemrograman arsitektur: Pemrosesan informasi bagi perancangan arsitektur; materi pemrograman dan prosedur pemrograman; Teknik dan alat pemrograman.
6. Perancangan arsitektur dan sistem bangunan.

AR152009	SEJARAH ARSITEKTUR	3 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

Tujuan : Mengetahui proses perkembangan dan perubahan bentuk Arsitektur dalam konteks lingkungan dan Kebudayaan tertentu pada ruang dan waktu tertentu agar dapat menggali dan mengembangkan Konsep-konsep arsitektur .

- Materi : 1. Kedudukan Arsitektur dalam suatu kebudayaan, pembahasan Arsitektur di Asia kecil, sekitar laut Tengah, eropa dan Asia., candi di Indonesia
2. Arti dan kedudukan arsitektur tradisional di alam kebudayaan Bangsa Indonesia; perkembangan Arsitektur tradisional Indonesia dan faktor-faktor yang mempengaruhi serta pola-pola pengembangannya, norma / nilai-nilai yang tercermin dalam arsitektur tradisional Indonesia
3. Peninjauan / kritik tentang dasar-dasar perkembangan dan aliran arsitektur modern ; peran mendatang Arsitek dan arsitektur.

AR152010	ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	2 SKS
-----------------	-------------------------------	--------------

Tujuan : Mampu menganalisa tentang bangunan dan kompleks bangunan (perkantoran, perdagangan, perbankan rumah sakit, museum, hotel, apartemen dll), mencakup aspek fungsi, organisasi, sistem, struktur, persyaratan, teknis dan morfologi serta karakteristik Arsitekturnya.

- Materi : 1. Memahami kaidah manusia di tengah alam dan lingkungan buatan, dasar-dasar kosmologi arsitektur, simbolisme dalam arsitektur, persepsi religiusitas dalam ruang dan bentuk, kaidah-kaidah ekspresi arsitektural (spatio temporal), studi kasus (masjid, Gereja, Pura, Kuil dan lain-lain), disertai analisis kritis
2. Memahami tentang kaitan antara morfologi arsitektur vernakular (orientasi, tata letak, anatomi bangunan, struktur simbol) dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (budaya, kosmologi, kekerabatan, iklim, geografi, material, teknologi)
3. Tinjauan kasus-kasus indonesia dengan negara berkembang.

AR152011	METODE PERANCANGAN ARSITEKTUR	3 SKS
-----------------	--------------------------------------	--------------

Tujuan : Dapat menjelaskan metoda perancangan arsitektur; penyusunan program dan strategi perancangan yang berlandaskan pada pendekatan fungsional, sistem dan teknis.

- Materi : Bunga rampai metoda perancangan. Berbagai cara/teknik pendekatan dalam perancangan Arsitektur.(Lingkungan, perilaku, budaya dan ekonomi)

AR152012	METODE PERANCANGAN ARSITEKTUR LANJUT	3 SKS
-----------------	---	--------------

Tujuan : Memahami cara-cara pengumpulan, pengorganisasian, dan pengalih ragaman

	informasi menjadi petunjuk perancangan, dengan metode analisis, pemecahan masalah, penyusunan program dan strategi perancangan yang berlandas pada pendekatan lingkungan, perilaku, budaya, ekonomi.
Materi	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses perencanaan dan tahap-tahap perancangan arsitektur secara umum 2. Pengertian proses perencanaan dan pentahapan yang lengkap 3. Penyusunan program arsitektur 4. Konsep-konsep Pragmatik 5. Pendekatan sistem pada arsitektural 6. Sub sistem arsitektural 7. Organisasi dan deskripsi informasi dalam perancangan arsitektur 8. Teknik pengolahan dan penemuan dalam proses perancangan 9. Strategi perancangan dengan pendekatan lingkungan dengan perilaku 10. Strategi perancangan dengan pendekatan budaya 11. Strategi perancangan dengan pendekatan ekonomi dan teknologi 12. Strategi perancangan secara berkelompok

AR152013	ARSITEKTUR KOTA & PEMUKIMAN	3 SKS
-----------------	--	--------------

Tujuan	: Mengetahui tentang berbagai teori, konsep dan kerangka berfikir mengenai perkembangan kota dan pemukiman, sebagai alat untuk menganalisis dan memahami dinamika kota dan pemukiman.
Materi	: Pengertian dan pengenalan tentang kota, kekuatan-kekuatan yang berperan dalam proses pembentukan kota (alam, politik, sosial, budaya, teknologi) dan morfologi bentuk-bentuk permukiman perkotaan.

AR152014	KRITIK ARSITEKTUR	2 SKS
-----------------	--------------------------	--------------

Tujuan	: Pengenalan dan pemahaman metoda kritik arsitektur dan fenomena perkembangan pemikiran-pemikiran kritis yang mempunyai kontribusi besar terhadap teori dan praktek perancangan arsitektur.
Materi	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Metoda-metoda kritik arsitektur 2. Teknik retorika dan latar media kritik 3. Kegiatan kritik arsitektur 4. Fenomena kritik arsitektur di Indonesia 5. Bunga rampai arsitektur di Indonesia

AR152015	STRUKTUR KONSTRUKSI KAYU & BATU	4 SKS
-----------------	--	--------------

Tujuan	: Mengetahui prinsip-prinsip struktur dan konstruksi bangunan kayu dan batu / bata, massa berlantai satu, bentangan pendek. Penekanan diberikan pada pemahaman sistem penyaluran gaya, koordinasi struktur, penaksiran dimensi, sistem konstruksi dan sambungan konvensional. Latihan aplikasi konsep dan rancangan secara persial, untuk menunjang pengerjaan tugas desain arsitektur sederhana.
Materi	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem kerja struktur kayu dan batu 2. Sistem struktur dan konstruksi kayu dan batu sebagai substansi dari sistem bangunan sederhana 3. Perancangan bangunan konstruksi kayu dan batu

AR152016	STRUKTUR KONSTRUKSI BETON & BAJA	4 SKS
-----------------	---	--------------

Tujuan	: Mengetahui prinsip-prinsip struktur & konstruksi bangunan beton bertulang dan baja, untuk bangunan berlantai dua. Penekanan pada portal sederhana, unsur-unsur
--------	--

	konstruksi tangga, utiliti dan atap kerangka baja konfesional. Latihan aplikasi konsep dan rancangan secara parsial untuk menunjang tugas desain arsitektur single building.
Materi	: 1. Sistem kerja struktur baja dan beton 2. Sistem struktur dan konstruksi beton dan baja sebagai subsistem dari sistem bangunan. 3. Pengaruh beton dan baja pada desain bangunan 4. Perancangan bangunan konstruksi beton dan baja

AR152017	STRUKTUR KONSTRUKSI BANGUNAN BERTINGKAT	4 SKS
-----------------	--	--------------

Tujuan	: Mengetahui prinsip-prinsip dan konstruksi bangunan beton bertulang dan baja, untuk bangunan empat lantai, sistem agak rumit, bentuk tidak terlalu sederhana. Pengenalan berbagai sistem pondasi dalam. Latihan aplikasi konsep rancangan secara parsial untuk menunjang desain arsitektur majemuk dan desain arsitektur kapital.
Materi	: 1. Prinsip-prinsip dan konstruksi bangunan berlantai banyak 2. Macam-macam sistem jenis struktur bangunan berlantai banyak. 3. Perancangan struktur bangunan berlantai banyak

AR152018	STRUKTUR KONSTRUKSI BENTANG LEBAR	4 SKS
-----------------	--	--------------

Tujuan	: Mengetahui prinsip-prinsip struktur dan konstruksi dengan bentang cukup lebar. Latihan aplikasi konsep dan rancangan secara parsial untuk menunjang pengerjaan tugas desain arsitektur kapital dan desain arsitektur terapan.
Materi	: Struktur ruang, struktur bidang, Shell, Konstruksi prefabrikasi, dan pemakaian komponen industri.

AR153001	DESAIN INTERIOR	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

Tujuan	: Memahami pengertian lingkungan dalam dan mampu merencanakan lingkungan dalam berdasarkan pertimbangan kebutuhan suasana tertentu, kenikmatan pemakai dan efisiensi.
Materi	: Pengertian ruang dalam; pemakaian unsur bentuk ruang, bahan, waena yang akan mempengaruhi ruang dalam dan memberikan efek suasana tertentu; dasar-dasar perencanaan ruang dalam, keseimbangan, irama, tekanan, proporsi, dan harmoni.

AR153002	DESAIN EKSTERIOR	3 SKS
-----------------	-------------------------	--------------

Tujuan	: Memberikan dasar-dasar pemahaman tentang prinsip dan asas serta pedoman penataan lingkungan dan ruang luar serta ruang terbuka kota untuk mendukung perencanaan dan perancangan arsitektur.
Materi	: Merancang Tapak : serial Vision, Ruang terbuka kota dan perkembangannya, Tata hijau, Pedoman perencanaan tapak dan lingkungan, pedoman penataan bangunan, tata cara perencanaan lansekap jalan.

AR153003	DESAIN ARSITEKTUR SEDERHANA	4 SKS
-----------------	------------------------------------	--------------

Tujuan	: 1. Memperkokoh dasar-dasar pemahaman:olah ruang dan masa, ekspresi estetis dan fungsi. 2. Meningkatkan ketrampilan, kekritisn, dan kreatifitas dalam mengeksplorasi ide dasar rancangan arsitektur sampai menjadi detil rancangan arsitektur pada kasus bangunan sederhana (fungsi utama: 1 fungsi; jumlah masa: 1; jumlah lantai: 1 lantai ; jumlah ruang: 1 – 5; tapak dengan topografi relatif datar) melalui proses perancangan sederhana.
Materi	: 1. Melatih berpikir secara tri-matra

2. Arsitektur sebagai proses perancangan yang sistematis
3. Arsitektur sebagai fungsi kegiatan
4. Arsitektur sebagai komposisi ruang dan masa
5. Arsitektur sebagai media cerapan (ekspresi tekstur, warna, cahaya, & kedalaman)
6. Arsitektur sebagai bagian dari lingkungan alam dan buatan

AR153004	DESAIN ARSITEKTUR SINGLE BUILDING	4 SKS
-----------------	--	--------------

- | | | |
|--------|---|---|
| Tujuan | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkokoh dasar-dasar pemahaman: ruang dan massa, ekspresi estetis, konteks lingkungan dan fungsi. 2. Meningkatkan ketrampilan, kekritisian dan kreatifitas dalam mengeksplorasi ide dasar rancangan arsitektur sampai menjadi detil rancangan arsitektur pada kasus bangunan sederhana melalui proses perancangan sederhana. |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih berpikir secara tri-matra 2. Arsitektur sebagai proses perancangan yang sistematis 3. Arsitektur sebagai fungsi kegiatan 4. Arsitektur sebagai komposisi ruang dan masa 5. Arsitektur sebagai media cerapan (ekspresi tekstur, warna, cahaya, & kedalaman) 6. Arsitektur sebagai bagian dari lingkungan alam dan buatan |

AR153005	DESAIN ARSITEKTUR MAJEMUK	4 SKS
-----------------	----------------------------------	--------------

- | | | |
|--------|---|--|
| Tujuan | : | Memberikan dasar kemampuan dan ketrampilan praktis merancang arsitektur dengan teknik pemrograman tertentu melalui kasus-kasus perancangan arsitektur bangunan bertingkat dan bermasa majemuk yang bertolak dari solusi terhadap tuntutan fungsional pemakai dan integrasi lingkungan. |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pemrograman arsitektur 2. Teknik-teknik penapakan 3. Teknik komposisi masa dan ruang 4. Arsitektur dan sistem bangunan |

AR153006	DESAIN ARSITEKTUR KAPITAL	4 SKS
-----------------	----------------------------------	--------------

- | | | |
|--------|---|---|
| Tujuan | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan dasar kemampuan dan ketrampilan praktis merancang arsitektur dengan teknik pemrograman tertentu melalui kasus-kasus perancangan arsitektur bangunan berlantai banyak. 2. Menumbuh kembangkan kemampuan dan ketrampilan merancang arsitektur dengan proses & teknik tertentu, melalui kasusu-kasus perancangan Lingkungan Arsitektur bangunan dan kota yang bertolak dari solusi terhadap kondisi sub-tatanan fungsi ekonomi perancangan arsitektur bangunan dalam tautan kota. |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Arsitektur & tatanan Merancang (Fungsi, bentuk, ruang pelingkup & pengendali Lingkungan) 2. Arsitektur dan tatanan lingkungan (Bangunan dan Kota) 3. Pemrograman arsitektur (Prosedur, teknik dan alat) 4. Konseptional arsitektur (Prosedur, teknik dan alat) |

AR153007	DESAIN ARSITEKTUR TERAPAN	4 SKS
-----------------	----------------------------------	--------------

- | | | |
|--------|---|--|
| Tujuan | : | Memberikan kemampuan dan ketrampilan praktis merancang arsitektur dengan teknik pemrograman tertentu melalui kasus-kasus perancangan arsitektur dengan lingkup studi-makna dan atau bertolak terhadap penyelesaian masalah tertentu dan berbasis penelitian. |
|--------|---|--|

- Materi : 1. Arsitektur ruang dan waktu
 2. Arsitektur sebagai sumber cerapan
 3. Arsitektur dan tatanan simbol
 4. Peralihan dan pemalihan ruang publik-privat
 5. Teknik-teknik transformasi sumber konsep arsitektur

AR153008	FOTOGRAFI ARSITEKTUR	4 SKS
-----------------	-----------------------------	--------------

- Tujuan : 1. Menguasai keterampilan teknik fotografi baik hitam putih maupun berwarna, teknik memotret arsitektur (bangunan, interior, detail, model/maket, dan lingkungan) dan pemanfaatannya dalam proses perancangan, dokumentasi dan presentasi arsitektural.
 2. Mampu mengolah gambar arsitektur dengan menggunakan komputer
 3. Menguasai keterampilan teknik fotoshop dan CorelDraw dan pemanfaatannya dalam proses perancangan, dan presentasi arsitektural.
- Materi : 1. Teknik pemotretan , Foto Indoor dan outdoor, tata cahaya .
 2. Pengolahan Foto secara kreatif untuk kepentingan presentasi Arsitektur

AR153009	RENCANA ANGGARAN BANGUNAN	3 SKS
-----------------	----------------------------------	--------------

- Tujuan : 1. Analisa Volume Bangunan
 2. Memahami & menguasai teori dasar RAB, meliputi : analisis bahan bangunan, analisis biaya, analisis volume bangunan, total bangunan, dll.
- Materi : 1. Pengenalan RAB dan Tata Laksana
 2. Konsep Dasar Rencana Anggaran Biaya
 3. RAB Proyek RumahTinggal dan Rumah Susun RAB Proyek BangunanPublik

AR153010	MULTIMEDIA ARSITEKTUR	4 SKS
-----------------	------------------------------	--------------

- Tujuan : Mengenal dasar-dasar pembuatan multimedia, atau program interaktif Multimedia.
 Sebagai salah satu alat komunikasi Arsitektur.
- Materi : Perpaduan data Gambar, teks, Program animasi 2-D dan 3-D , suara/musik dalam satu kesatuan; aplikasi multimedia alat presentasi.

AR153011	KOMPUTASI RANCANG BANGUN 2 D	3 SKS
-----------------	-------------------------------------	--------------

- Tujuan : Memahami dasar-dasar kompuetr grafik, Setting, Lay-Out dan Komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2-D, serta aplikasi gambar komputer grafik untuk keperluan perancangan Arsitektur.
- Materi : Prinsip dasar mendisain dengan bantuan CAD , objek-objek desain CAD 2-D, mencetak gambar.

AR153012	KOMPUTASI RANCANG BANGUN 3 D	3 SKS
-----------------	-------------------------------------	--------------

- Tujuan : Memahami lebih lanjut tentang kompuetr grafik, trampil dalam pembuatan citra 3-D dengan program aplikasi untuk mengaplikasikan gambar Arsitektur untuk keperluan perancangan dan presentasi, serta untuk keperluan tertentu.
- Materi : Membuat objek 3-D , Membuat pencahayaan, Material, Kamera, Render.

AR153013	ANIMASI ARSITEKTUR	4 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

- Tujuan : 1. Mengenal dan memahami dasar-dasar penggunaan komputer untuk pembuatan animasi, pemahaman tentang input dan output data gambar untuk penggunaan animasi, pemahaman bahasa kommputer animasi.
 2. Memahami lebih lanjut penggunaan komputer untuk pembuatan program animasi. 2D dan 3D, serta mampu mengedit hasil akhir menjadi suatu hasil

Materi	: presentasi. Membuat objek , membuat pencahayaan, material, kamera, animasi, render.	
AR154004	KEWIRAUSAHAAN	2 SKS
Tujuan	: Pemahaman konsep wirausaha dalam menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu mengindera peluang usaha, menciptakan jasa produksi, pemasaran, kemitraan, dan manajemen.	
Materi	: Peluang Wirausaha, aspek-aspek wirausaha, motivasi, dunia kerja.	
AR154003	KERJA PRAKTIK	2 SKS
Tujuan	: Memberikan pengenalan dan pengetahuan praktis di lapangan tentang anatomi proyek prinsip-prinsip kerja profesioanl pada proyek rancang bangun dalam lingkup disiplin ilmu Arsitektur.	
Materi	: 1. Pengenalan proyek dalam bidang perancangan, pengawasan, dan pelaksanaan. 2. Pengenalan badan hukum pelaksanaan proyek dan keterkaitannya dengan pemberi tugas dan Instansi teknik yang terkait.kualifiaksi dan klasifikasi proyek 3. Prosedur perolehan dan prosedur pelelangan. 4. Pengenalan dokumen proyek. 5. Teknik penulisan laporan.	
AR154001	PENGETAHUAN LINGKUNGAN	2 SKS
Tujuan	: Mengenal prinsip-prinsip interaksi manusia dengan alamnya dan penerapannya di dalam lingkungan buatan (built environment).	
Materi	: Ekologi dan sistem; hubungan manusia, lingkungan binaan dan alam ; hukum tata lingkungan; analisa dampak lingkungan; Environmental Impact (lingkungan kecil);tipografi (air, tanah, udara); metode pengontrolan lingkungan	
AR154002	MANAJEMEN KONSTRUKSI	2 SKS
Tujuan	: Pengetahuan tentang pengelolaan dan pengendalian pelaksanaan konstruksi di lapangan untuk proyek bangunan, mulai dari tahap perancangan hingga selesai pelaksanaan konstruksi.	
Materi	: Pemanfaatan sumber-sumber konstruksi, pengelolaan serta pengendalian mutu bahan, tenaga kerja, jadwal pelaksanaan, peralatan, kemajuan pekerjaan, dana, keselamatan dan pengamanan kerja.	
AR155002	KULIAH KERJA NYATA	2 SKS
Tujuan	: 1. Mempraktekkan teoritik yang diperoleh selama menimba pengalaman belajar program studi teknik (informatikan) di STT STIKMA Internasional dalam pengabdian pada masyarakat (model KKN Profesi). 2. Mendapatkan pengalaman baru dg belajar di lapangan maupun meningkatkan kemampuan spesialisasi profesi, khususnya bidang Teknik Informatika, utamanya dalam mewujudkan ikut mengembangkan “satu desa satu produk unggulan” pada PJPT II ini. 3. Penyusunan program Intrakurikuler KKN (pengabdian pada masyarakat) dalam kaitannya dengan IPTEKN (Ilmu Pengetahuan; Teknologi dan Seni). 4. Perencanaan kegiatan pelaksanaan produksi multimedia (animasi, homepege internet, dan komputerisasi) 5. Perencanaan penyatuan komputerisasi dalam segala tata laksana perkantoran dan bidang pemrograman. 6. Pembuatan berbagai program komputerisasi secara tersistem dan komprehenship dalam segala bidang usaha dan pekerjaan.	
Materi	: 1. Pemahaman tentang pengetahuan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai kegiatan intrakurikuler dan terstruktur.	

2. Pengembangan berbagai multi profesi dairy berbagai disiplin ilmu pengetahuan (interdisipliner) guna memecahkan problem sosial masyarakat.
3. Pengembangan pembinaan para generasi muda sebagai bagian dairy pendidikan non formal dan pembangunan nasional.
4. Pengembangan peningkatan spesialisasi profesi kaitannya dengan IPTEKNI (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni).

AR155001	SKRIPSI	8 SKS
Tujuan	: Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa akan dapat merancang bangunan dan/atau lingkungan binaan secara 2 dan 3 dimensi, serta mampu berkomunikasi dan bersikap ilmiah untuk mempertanggungjawabkan karya rancangannya tersebut.	
Materi	: 1. Kejelasan tema dengan Programatik rancangan (konsep) 2. Penuangan Konsep Program ke konsep desain.	

1.3 DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

MI152001	MATEMATIKA DISKRIT	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman mengenai konsep dasar dari aplikasi matematika yang digunakan dalam beberapa mata kuliah yang mendukung pemrograman. Mahasiswa bisa mengetahui bagaimana matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata.	
Materi	: Teori Himpunan, permutasi dan kombinasi, proposisi, relasi dan fungsi, diagram pohon, semi group, group, ring, field, integral, domain,.	

MI152002	ALJABAR LINEAR & MATRIKS	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang konsep aljabar linier yang meliputi berbagai jenis operasi dalam ruang vektor, operasi matriks, termasuk determinan, transformasi linier dan persamaan linier.	
Materi	: Sistem perasamaan linier, matriks dan operasinya, vektor dalam ruang-2 dan ruang-3, aritmetika vektor, bidang dan garis dalam ruang, basis dan dimensi, koordinat dan perubahan basis transformasi linier, eigen value dan eigen vektor, persamaan karakteritik, diagonalisasi, matriks-matriks simetris.	

MI152004	STATISTIKA & PROBABILITAS	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami model-model probabilitas untuk menjelaskan suatu fenomena acak.	
Materi	: Model probabilitas, sample space, kejadian metode grafik untuk representasi kejadian, aksioma probalitas kombinator probabilitas bersyarat, kejadian independen, aturan bayes percobaan bernauli, variabel acak diskrit dan kontinyu, ekspektasi, distribusi dan ekspektasi bersyarat, proses stokastik markov chains, paramater diskrit, kesimpulan statistik, regresi korelasi dan analisa varians, teori antrian.	

MI152006	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	2 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan dasar mengenai teknologi informasi dan perkembangannya. Serta mengetahui manfaat komputer dalam kehidupan masyarakat.	
Materi	: Pengertian Teknologi Informasi, Perkembangan Sistem Komputer, Teknologi Perangkat Keras, Teknologi Perangkat Lunak, Sistem Bilangan & Format Data,	

MI152009	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami bagaimana cara mengelola informasi dalam suatu organisasi dengan menggunakan pendekatan sistem. Sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi informasi.	
Materi	: Pengenalan sistem informasi, sistem informasi berbasis komputer, keunggulan kompetitif teknologi informasi, implikasi etis teknologi informasi, model sistem umum organisasi, membangun sistem, rekayasa organisasi dengan sistem informasi, keberhasilan dan kegagalan penerapan sistem informasi, teori dan metodologi system.	
MI152011	ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM	3 SKS
Tujuan	: Memahami teknik-teknik analisis dan perancangan, mampu secara praktis dalam menganalisis dan merancang suatu sistem serta mendokumentasikan hasilnya.	
Materi	: Konsep Analisis dan Perancangan Sistem, Software Development Life Cycle, Fase-fase analisis dan perancangan sistem, Alat Bantu Analisa Sistem, Analisa Sistem berorientasi proses, Data Flow Diagram, Analisa Sistem berorientasi objek, UML.	
MI152012	KECERDASAN BUATAN	3 SKS
Tujuan	: Memahami konsep dasar kecerdasan buatan, mampu mengimplementasikan teknik rekayasa perangkat lunak sistem kecerdasan buatan.	
Materi	: Konsep kecerdasan buatan, Representasi pengetahuan, Ruang Permasalahan, Metode Pencarian, Algoritma Sistem Cerdas, Rekayasa Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan.	
MI152014	SISTEM OPERASI	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami cara kerja sistem operasi yang dapat telah diimplementasikan di berbagai jenis sistem operasi.	
Materi	: Pengertian Sistem Operasi, Deskripsi dan Kontrol Proses, Penjadwalan Satu Prosesor dan Multiprocessor, Konkurensi, Mutual Exclusion dan Sinkronisasi, Deadlock dan Starvation, Manajemen Memori, Sistem Paging, Manajemen I/O dan Penjadwalan Disk, Manajemen I/O dan Penjadwalan Disk, Manajemen File.	
MI152015	SISTEM BASIS DATA	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman dan penerapan konsep dasar basis data dan database management system (DBMS) yang meliputi pemodelan dan desain basis data, jenis-jenis bahasa dan fasilitas yang disediakan oleh suatu DBMS, penggunaan dan implementasi basis data.	
Materi	: Pengantar Basis Data, Konsep Basis Data Relasional, Pengenalan DBMS, Pengantar SQL dan Objek Basis Data, DDL, DML (Select, Insert, Update, Delete), Union, Join, Trigger, Constraint	
MI152016	STRUKTUR DATA	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai bentuk struktur data dan algoritma untuk mengimplemmentasikannya sehingga mahasiswa bisa menerapkan algoritma dan struktur data tersebut untuk menyelesaikan masalah-masalah pemrograman.	
Materi	: Pengenalan Struktur Data & Tipe Data Abstrak, Array, Record, Pointer, Linked List, Stack, Queue, Graph	

MI153001	ALGORITMA & PEMROGRAMAN DASAR	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai algoritma beserta struktur dan cara-cara pemrograman, sehingga mahasiswa mampu membuat suatu program dengan menggunakan fungsi dan prosedur, membuat algoritma dan program untuk mengurutkan dan mencari data.	
Materi	: Gambaran umum mengenai pengenalan algoritma pemrograman, alat bantu pemrograman, langkah pemrograman, flowcharting, simbol, sistem flowcharting, program flowcharting, layout, charts, tabel keputusan, langkah penyiapan tabel keputusan, evaluasi tabel keputusan, statement-statement, menulis dan menjalankan program, notasi dan ekspresi matematika, serta notasi-notasi dalam algoritma lainnya.	
MI153002	ALGORITMA & PEMROGRAMAN LANJUTAN	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan program sebagai implementasi dari algoritma yang dibuat.	
Materi	: Konsep dasar perancangan dan pembuatan program dengan menggunakan bahasa pemrograman Pascal. Notasi dan konsep dasar. Tipe-tipe data sederhana dan deklarasi data, statements, expression dan assignments, Input dan output sederhana, struktur pengendalian dasar. Procedur dan function, Tipe data : array, string, set, record, file, pointer.	
MI153003	PAKET PROGRAM NIAGA	3 SKS
Tujuan	: Memberikan ketrampilan pada mahasiswa agar mahir dalam menggunakan paket program niaga spreadsheet dan pengolahan data dalam memecahkan masalah.	
Materi	: Pengenalan berbagai macam aplikasi windows seperti MS Word, Excel, Acces dan Power Point beserta teknik pengoperasiannya.	
MI153005	INTERNET	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa mampu membangun halaman website statis, mendesain dan melayout dengan CSS, dan memberikan interaktifitas menggunakan javascript	
Materi	: Pengenalan Website, Internet vs Website, HTML, Paragraf, Heading, Image, Hyperlink, List, Form, CSS, Styling dengan CSS, Layout dengan CSS, Javascript.	
MI153006	JARINGAN KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	: Memahami hakekat dan fungsi jaringan computer, memahami teknologi dan arsitektur jaringan komputer, Mampu membangun jaringan komputer dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.	
Materi	: Review Konsep Sistem Telekomunikasi, Konsep Jaringan Komputer, OSI Layer, TCP/IP, Hardware Jaringan Komputer, OS Jaringan, Perencanaan Jaringan Komputer.	
MI153007	DESAIN GRAFIS KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	: Memahami dasar-dasar komputer grafik beserta aplikasinya	
Materi	: Setting, lay-out dan komposisi gambar serta teks; Pembuatan citra 2-D dan 3D baik dengan bahasa pemrogramana maupun program aplikasi gambar komputer grafik untuk keperluan tertentu.	
MI153008	MULTIMEDIA KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	: Mengenal dasar-dasar pembuatan multimedia, atau program <i>Interactive Multimedia</i>	

Materi : Perpaduan data gambar, teks, program animasi 2-D, suara/musik dan CD ROM, dalam satu kesatuan; Konsep komputer sebagai perangkat multimedia

MI153009	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK	4 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami konsep pemrograman berorientasi obyek dan mampu membuat program dengan menggunakan konsep pemrograman berorientasi obyek	
Materi	: Konsep OOP, class dan object, Diagram UML class, fungsi overloading dan konstruktor, encapsulasi, inheritance/pewarisan, polymorphism, abstract class, interface dan implementation.	
MI153010	PEMROGRAMAN DATABASE	4 SKS
Tujuan	: Memberikan Pengetahuan pemrograman dengan menggunakan paket database/xbase. Diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan wawasan, ketrampilan tentang pemrograman aplikasi khususnya pemrograman database (DBMS) yang nantinya secara umum bisa menerapkan pada bahasa pemrograman xbase (Dbase, Clipper, Turbo Basic, Foxpro, Foxbase, Clasrion dll). Setelah mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu membuat program aplikatif yang dijalankan dengan sistem operasi DOS.	
Materi	: Relasi antara data base, menggunakan fungsi, maintenance programming, manipulasi data, struktur berurutan, struktur kondisi, struktur berulang, menyusun program dalam modul-modul fungsi dalam menu, kompilasi program, pemrograman multi user.	
MI153012	PEMROGRAMAN TERDISTRIBUSI	4 SKS
Tujuan	: Diharapkan mahasiswa mampu membuat program dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi.	
Materi	: Pengenalan bahasa pemrograman delphi, kontrol pada delphi, form, menggunakan menu, array, struktur, input keyboard, input mouse, operasi file, menggunakan control grid, membuat multiple interface, mengakses database, menggunakan data control dan menggunakan control grafik.	
MI153013	PEMROGRAMAN INTERNET	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa mampu membuat aplikasi web dalam bentuk CRUD menggunakan bahasa pemrograman server side yang memanfaatkan database.	
Materi	: Server Side Scripting, Pengenalan PHP/ ASP, Variabel, Kondisi, Iterasi, Array, Pemrosesan Form HTML, Koneksi database, Query Database, Aplikasi CRUD.	
MI153014	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	3 SKS
Tujuan	: Memahami konsep pengambilan keputusan di organisasi, mengetahui metode-metode SPK, memahami pengembangan rekayasa perangkat lunak dengan metode SPK. Mampu membuat aplikasi berbasis SPK.	
Materi	: Konsep pengambilan keputusan, Definisi SPK, Klasifikasi SPK, Teknik Pengambilan Keputusan, Pemodelan, Algoritma Berdasarkan Kasus SPK.	
MI153015	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI	3 SKS
Tujuan	: Memahami proses pengembangan sistem informasi melalui tugas praktek membangun sistem informasi suatu organisasi.	
Materi	: Pengenalan pengembangan sistem informasi : analisis, perancangan, pemrograman, implementasi dan pengujian. Siklus hidup sistem. Tugas proyek pengembangan.	

ST154002	KERJA PRAKTIK	2 SKS
Tujuan	: Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengetahui dan memahami praktek dalam organisasi-organisasi mengenai pelaksanaan teknis, sistem dan prosedur di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang ditempuh.	
Materi	: Mempelajari dan memahami implementasi nyata ilmu pengetahuan dalam dunia nyata, mengimplementasikan ilmu pengetahuan manajemen informatika dalam dunia nyata, merancang sistem informasi manajemen berbasis komputer, membuat aplikasi dengan sistem terkomputerisasi, membuat dokumentasi sistem	

MI155001	TUGAS AKHIR	4 SKS
Tujuan	: Diharapkan mahasiswa mampu merangkum dan mengaplikasikan seluruh pengalaman dalam proses belajar untuk memecahkan permasalahan sesuai bidang studi tertentu dan menuangkannya dalam bentuk penulisan karya ilmiah.	
Materi	: Menganalisis sistem yang menjadi objek penelitian, membuat desain sistem yang menjadi objek penelitian, membuat aplikasi dari sistem yang dijadikan objek penelitian, membuat dokumentasi sistem.	

1.4 DESKRIPSI MATA KULIAH ROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

ST151001	PENDIDIKAN AGAMA	2 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa mempunyai akhlak yang baik sesuai dengan ajaran Islam dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.	
Materi	: Keseimbangan jasmani dan rohani pada manusia. Hubungan manusia dengan Allah, dengan dirinya, dan dengan sesama manusia serta lingkungannya. Tauhid, Fungsi peranan, tugas, tujuan hidup dan tanggung jawab manusia, hubungan iman dan amal soleh, Manusia sesudah mati.	

ST154001	KEWIRAUSAHAAN	2 SKS
Tujuan	: Pemahaman konsep wirausaha dalam menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu mengindera peluang usaha, menciptakan jasa produksi, pemasaran, kemitraan, dan manajemen.	
Materi	: Peluang Wirausaha, aspek-aspek wirausaha, motivasi, dunia kerja.	

ST151005	BAHASA INGGRIS KEILMUAN	2 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Inggris, serta bisa menulis dengan baik dalam bahasa Inggris.	
Materi	: Monolog, dialog, pidato, diskusi, debat, dan contoh-contoh frasa yang biasa digunakan. Penulis kalimat sederhana, karangan.	

ST151006	BAHASA INGGRIS PROFESI	2 SKS
Tujuan	: Agar mahasiswa dapat memahami dan mempelajari kalimat dalam textbook berbahasa Inggris yang berkaitan bidang komputer.	
Materi	: Word, pronunciation, tenses, active & pasive voice, argument, verbals (gerund, infinite, participle) dan clauses (nouns, adjectives, adverbs, conditional), Vocabulary, reading, passage.	

KA151001	DASAR KOMPUTER	2 SKS
Tujuan	: Memahami dan menguasai dasar-dasar penggunaan komputer, meliputi: system kerja komputer, penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, penggunaan peralatan pendukung komputer, serta mampu mengoperasikan program komputer	

untuk mendukung tugas-tugas selama studi.

Materi : Sistem operasi komputer (DOS dan sistem operasi Windows), sistem jaringan (LAN, bus to bus, internet, Unix, Linux, dan sebagainya) pengenalan perangkat keras dan lunak, pengenalan program pengolah kata, pengolah table dan presentasi (MS Word, MS Excel, PowerPoint, dll)

KA151003	ACCOUNTING SPREADSHEETS	4 SKS
-----------------	--------------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa mengetahui konsep dari komputerisasi Akuntansi, bagaimana mempersiapkan dan menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi, dapat melakukan set up terhadap data dan bagaimana memodifikasi data. Mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan transaksi-transaksi yang dilakukan pada modul General Ledger, Receivable Ledger dan Payable Ledger.

Materi : Perkembangan Perangkat Lunak untuk Akuntansi. Jenis-jenis perangkat lunak Aplikasi dan kegunaanya secara khusus. Pengumpulan dan membuat informasi, Pemilihan modul, File bagan perkiraan (Chart of Account), File pelanggan dan pemasok (Chart of Account), File produk (product file), File jasa (service file), Kode pembelian dan penjualan (billing & purchasing code). Modifikasi dan penyesuaian data terhadap : Informasi perusahaan dan periode Akuntansi, Bagan perkiraan (Chart of Account), Pemilihan system dalam transaksi GL, RL dan PL.

KA151004	DASAR PEMROGRAMAN	4 SKS
-----------------	--------------------------	--------------

Tujuan : Memberikan pengetahuan mengenai teknik-teknik pembuatan flowchart program. Memperkenalkan bahasa pemrograman komputer (algoritma) untuk memecahkan permasalahan sederhana.

Materi : Simbol-simbol dalam flowchart. Proses : berurutan, percabangan, pengulangan, konsep TOTAL dan COUNTER. Implementasi flowchart ke dalam bentuk algoritma dan program komputer.

KA151005	INTERNET	3 SKS
-----------------	-----------------	--------------

Tujuan : Mengembangkan wawasan kepada mahasiswa tentang sumber daya manusia yang profesional dibidang teknologi informasi. Menambah pengetahuan dan ketrampilan untuk mengikuti tuntutan perkembangan teknologi saat ini dan mendatang. Menambah etika profesi dibidang teknologi informasi sesuai dengan tuntutan dunia usaha saat ini dan mendatang. Memberikan pengetahuan mengenai teknik-teknik pembuatan homepage dengan HTML.

Materi : Penertian Internet, Bolletin Board Syste, pemanfaatan / penggunaan jaringan intranet / internet, Browser, e-mail, FTP, memberikan pengetahuan mengenai teknik-teknik pembuatan homepage : element-element teks dalam HTML, memformat dokument HTML, List Daftar, Link, Gambar, style sheet, tabel.

KA151006	PEMROGRAMAN WEB	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

Tujuan : Diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan web interaktif, mengenal dan dapat membangun pemrograman web server.

Materi : HTML form data, common gateway interface, metode GET dan POST, radio button, dan pulldown menu, cgi untuk akses basis data.

KA151007	PEMROGRAMAN VISUAL	3 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

Tujuan : Diharapkan mahasiswa mampu membuat program secara visual pada sistem operasi window.

Materi : Pengenalan visual basic for windows, kontrol pada visual basic, form, menggunakan menu, array, struktur, input keyboard, input mouse, operasi file, menggunakan control grid, membuat multiple interface, mengakses database,

menggunakan data control dan menggunakan control grafik.

KA151008	E-COMMERCE	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang bisnis yang dilakukan secara elektronik. Selain itu mahasiswa diberikan berbagai konsep e-commerce dan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam e-commerce. Mahasiswa juga akan diajarkan bagaimana membangun e-commerce dan penerapannya.	
Materi	: Dasar-dasar e-commerce dan perancangan e-commerce. Konsep-konsep dasar ecommerce, model ecommerce, perancangan ecommerce, hardware, software dan komunikasi, pemasaran internet, keamanan bisnis di internet dan isu-isu legalitas, etika dan sosial yang berkaitan dengan pemakaian teknologi dalam berbisnis.	
KA152001	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	2 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan mengenai komputer baik software maupun hardware, sistem pengolahan data, kemampuan dan keterbatasan pengolahan data dengan memperhatikan faktor ekonomis, memahami cara kerja komputer. Selain itu mahasiswa bisa mengetahui sejarah komputer dan berbagai generasinya. Serta mengetahui manfaat komputer dalam kehidupan masyarakat.	
Materi	: Pengenalan komputer, pengenalan teknologi informasi, sejarah komputer, perangkat keras komputer, penyimpanan data, perangkat lunak komputer aplikasi, perangkat lunak sistem, membangun basis data, multimedia, komunikasi data, internet, pembuatan sistem informasi.	
KA152002	PENGANTAR MANAJEMEN	2 SKS
Tujuan	: Memberi pemahaman tentang teori-teori manajemen, pendekatan dan aliran manajemen serta fungsi-fungsi manajemen. Melalui pemahaman ini diharapkan mahasiswa dapat mempraktekkan ilmu manajemen pada organisasi dan menjadikannya berhasil.	
Materi	: Mata kuliah ini memberikan pengertian dan tentang konsep, teori, pendekatan praktek-praktek manajemen. Pembahasannya ditekankan pada keterampilan konseptual dan keterampilan teknis.	
KA152003	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	2 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami bagaimana cara mengelola informasi dalam suatu organisasi dengan menggunakan pendekatan sistem. Sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi informasi.	
Materi	: Pengenalan sistem informasi, sistem informasi berbasis komputer, keunggulan kompetitif teknologi informasi, implikasi etis teknologi informasi, model sistem umum organisasi, membangun sistem, rekayasa organisasi dengan sistem informasi, keberhasilan dan kegagalan penerapan sistem informasi, teori dan metodologi system.	
KA152005	SISTEM INFORMASI AKUNTANSI	3 SKS
Tujuan	: 1. Memberikan pengetahuan tentang siklus akuntansi dan penyusunan laporan keuangan. 2. Memberikan pengertian mengenai konsep dasar dalam menyusun Sistem Akuntansi terpadu suatu perusahaan, metode survei dan penggunaan formulir serta tahap-tahap dari prosedur operasi perusahaan yang efektif.	
Materi	: Pengertian sistem dan Prosedur dalam Akuntansi, Jenis-jenis Sistem Akuntansi, Teknik dan Analisa Survey, Cara mendesain formulir dan klasifikasi perkiraan	

serta buku besar dan pengkodeannya, sistem pengendalian intern baik secara manual maupun di lingkungan pengolahan data elektronik, Prosedur-prosedur akuntansi, Pembahasan atas pembuatan program sistem testing/debuging serta revisi sistem.

KA152007	MANAJEMEN DATA	4 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami konsep manajemen data dan analisis data univariat dan bivariat, penyajian dan interpretasinya. Terampil melakukan manajemen data (pengolahan, cleaning, dan transformasi data) dengan SPSS dan melakukan/mengeluarkan ukuran/uji statistik yang berkaitan dengan analisis Univariat dan bivariat.	
Materi	: Konsep tentang manajemen data dan analisis data univariat dan bivariat. Prinsip-prinsip manajemen data : pengolahan, cleaning, dan transformasi data menggunakan aplikasi SPSS. Metode pengukuran/uji statistic dengan analisis univariat dan bivariat. Penyajian dan intepretasi hasil analisis univariat dan bivariat.	
KA152008	PENGOLAHAN DATA	4 SKS
Tujuan	: Mahasiswa pada akhir perkuliahan dapat mengolah data yaitu menentukan besarnya ukuran pemusatan, ukuran letak, ukuran penyebaran, menyajikan data dalam bentuk diagram atau dalam bentuk table, menganalisis data yaitu dapat menentukan statistic uji yang digunakan (uji t, uji z, dll) dan terakhir dapat mengambil keputusan tentang data dari lingkungan sekitar secara manual ataupun dengan menggunakan software SPSS.	
Materi	: Membahas konsep dasar statistika, statistika deskriptif meliputi penyajian data, pengolahan data, penganalisaan data dan statistika inferensial yang meliputi estimasi dan uji hipotesa (uji t satu sampel, uji t dua sampel berpasangan, dan saling bebas, anova, korelasi, regresi) serta penggunaan SPSS dalam mengolah data.	
KA153001	PRINSIP-PRINSIP AKUNTANSI	4 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai konsep-konsep laporan keuangan. Pos-pos dalam neraca dan laporan laba rugi. Selanjutnya diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan tentang prinsip dan metode akuntansi dalam memproses dan menyusun data transaksi yang tercakup dalam siklus akuntansi.	
Materi	: Laporan keuangan, konsep dan prinsip akuntansi, prinsip dan metode elemen-elemen neraca dan laba rugi, analisis laporan keuangan, jenis-jenis perusahaan, siklus akuntansi.	
KA08302	AKUNTANSI MENENGAH	4 SKS
Tujuan	: Memberikan pengetahuan tentang masalah-masalah persekutuan dan konsolidasi dalam kaitannya dengan laporan keuangan.	
Materi	: Laporan keuangan Persekutuan, penjualan persekutuan, konsolidasi persekutuan dan akuisisi persekutuan.	
KA153003	AKUNTANSI LANJUT	3 SKS
Tujuan	: Memahami tentang akuntansi untuk persekutuan, CV, Firma, konsolidasi, praktek penjualan konsinyasi, perusahaan induk-cabang, transaksi antar cabang.	
Materi	: Partnership, konsolidasi, penjualan konsinyasi, transaksi antar cabang, prosedur pencatatan dan perhitungan kantor induk dan anak perusahaan.	
KA153004	AKUNTANSI BIAYA	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pengertian mengenai akuntansi biaya untuk tujuan penentuan harga	

	pokok, pengendalian dan analisa biaya serta penyediaan data untuk pengambilan keputusan.	
Materi	: Pengertian biaya, klasifikasi biaya, perhitungan harga pokok, pembebanan biaya bahan, tenaga kerja langsung, over head, analisa pembebanan biaya umum, penyimpangan biaya. Konsep dari manajemen dan fungsi kontroler, laporan biaya untuk planning dan controlling.	
KA153006	STATISTIKA	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa memahami model-model probabilitas untuk menjelaskan suatu fenomena acak.	
Materi	: Model probabilitas, sample space, kejadian metode grafik untuk representasi kejadian, aksioma probabilitas kombinator probabilitas bersyarat, kejadian independen, aturan bayes percobaan bernoulli, variabel acak diskrit dan kontinyu, ekspektasi, distribusi dan ekspektasi bersyarat, proses stokastik markov chains, paramater diskrit, kesimpulan statistik, regresi korelasi dan analisa varians, teori antrian.	
KA153007	PERPAJAKAN	3 SKS
Tujuan	: Memberikan kerangka dasar dalam memahami, mengikuti perubahan atau perkembangan dan penerapan aspek fundamental menyangkut pengertian, pengukuran, perhitungan dan prosedur pembayaran pajak menurut undang-undang yang berlaku.	
Materi	: Ketentuan umum tata cara perpajakan, pajak penghasilan, PPh (pasal 21 & pasal 23), pajak penghasilan atas hadiah undian, pajak penghasilan (pasal 26), pajak bumi dan bangunan, pajak pertambahan nilai, bea materai.	
KA153008	GENERAL REGULATION AND TAX PROCEDURE	4 SKS
Tujuan	: Diharapkan mahasiswa dapat mendalami berbagai persoalan hukum sebagai akibat yang timbul dari berbagai aktivitas di bidang perpajakan. Mahasiswa memahami peraturan dan prosedur perpajakan yang berlaku saat ini, mengetahui tata cara pemungutan pajak dan ketentuan tarif pajak, Memahami hak dan kewajiban sebagai wajib pajak dan aspek-aspek penagihan pajak. Sehingga mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis persoalan-persoalan hukum yang timbul.	
Materi	: Falsafah dan dasar hukum pajak, pendekatan pajak, sejarah perpajakan, pengertian, peranan dan fungsi pajak, hukum pajak dalam tata hukum nasional, teori pembenaran dasar dlm pemungutan pajak, asas pemungutan pajak lainnya, jenis pajak, stelsel dan system pemungutan, ketentuan umum perpajakan, penyelesaian sengketa dan peradilan pajak.	
KA153009	METODE KUANTITATIF UNTUK BISNIS	3 SKS
Tujuan	: Memberikan pemahaman tentang alat analisis kuantitatif untuk membantu manajemen dalam proses pengambilan keputusan.	
Materi	: Membahas beberapa alat analisis yang bersifat kuantitatif yang dapat digunakan untuk membantu manajemen dalam proses pengambilan keputusan pada perusahaan.	
KA153010	MANAJEMEN KEUANGAN	3 SKS
Tujuan	: Memahami konsep dasar pengelolaan keuangan di perusahaan.	
Materi	: Pengertian ruang lingkup dan fungsi manajemen keuangan, analisa keuangan, perencanaan dan pengawasan, manajemen modal kerja dan aktiva tetap, struktur	

keuangan, pasar uang dan pasar modal.

KA153011	FINANCIAL STATEMENT ANALYSIS	3 SKS
Tujuan	: Mahasiswa mampu untuk : mengetahui dan dapat menjelaskan bagaimana cara membaca, memahami, menginterpretasikan dan menganalisa laporan keuangan suatu perusahaan.	
Materi	: Tujuan analisis keuangan. Laporan keuangan pokok, Akuntansi dan informasi akuntansi Tujuan pelaporan keuangan. Karakteristik kualitatif informasi akuntansi. Analisis laporan keuangan. Analisis common size. Analisis rasio. Analisis Du Pont, Analisis Perbandingan Laporan Keuangan, Analisis Cross Section, Analisis Times Series dan Forecasting Data Keuangan. Return on Asset (ROA), Return on Equity (ROE), Analisis Resiko Rasio Keuangan dan Analisis Aliran Kas.	
KA153012	AUDITING	3 SKS
Tujuan	: Memahami profesi akuntan publik dan etika profesinya. Memahami konsep pemeriksaan/audit laporan keuangan perusahaan. Memahami audit dalam lingkungan sistem informasi komputer. Memahami penyelesaian pekerjaan dan laporan audit.	
Materi	: Profesi akuntan publik, etika profesi, bukti audit, kertas kerja, penerimaan dan perencanaan perikatan, materialitas, resiko dan strategi audit, pemahaman pengendalian intern, audit dalam lingkungan sistem informasi komputer, penaksiran resiko dna desain pengujian, model belajar mengajar metodologi audit, audit terhadap siklus pendapatan pengujian pengendalian, pengujian substantif terhadap saldo kas, penyelesaian pekerjaan audit, laporan audit.	
KA153013	TEKNIK PENGAMBILAN KEPUTUSAN	2 SKS
Tujuan	: Setelah mahasiswa mempelajari mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat memahami setiap konsep dan mampu menggunakan konsep-konsep ini untuk menganalisis setiap situasi dalam proses pengambilan keputusan manajemen perusahaan serta mampu membuat keputusan manajemen perusahaan dengan baik.	
Materi	: Tentang konsep-konsep pembuatan keputusan manajemen perusahaan dimulai dari sifat dan wujud proses pengambilan keputusan, gambaran situasi keputusan. Tolak ukur dalam penilaian manfaat dan biaya, cara menanggulangi unsure ketidakpastian, termasuk membuat keputusan dalam situasi sasaran ganda, keputusan kelompok, situasi persaingan dengan dua atau lebih banyak tokoh peserta, dan analisis keputusan serba rumit.	
KA153014	DECISION SUPPORT SYSTEM	3 SKS
Tujuan	: Memahami konsep pengambilan keputusan di organisasi serta mampu membuat aplikasi sistem informasi berbasis komputer untuk pengambilan keputusan.	
Materi	: Pengenalan sistem pendukung keputusan; definisi, karekeristik, komponen dan pengguna. Proses pengambilan keputusan. Jenis-jenis keputusan. Mengembangkan sistem informasi untuk pengambilan keputusan : strategi, perencanaan, pembuatan, implementasi.	
KA153015	TUGAS AKHIR	6 SKS
Tujuan	: Diharapkan mahasiswa mampu merangkum dan mengaplikasikan seluruh pengalaman dalam proses belajar untuk memecahkan permasalahan sesuai bidang studi tertentu dalam bentuk penulisan karya ilmiah.	
Materi	: Membuat produk Sistem Informasi Akuntansi berbasis komputer dengan	

menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

KA154002	PRAKTEK KERJA LAPANGAN	2 SKS
Tujuan	: Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengetahui dan memahami praktek dalam organisasi-organisasi mengenai pelaksanaan teknis, sistem dan prosedur di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang ditempuh.	
Materi	: 1. Membuat aplikasi dengan system terkomputerisasi. 2. Mempelajari dan merancang suatu system terkomputerisasi. 3. Membuat dokumentasi suatu system terkomputerisasi.	

1.5 DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI KOMPUTER MULTIMEDIA

ST150202	DASAR KOMPUTER	3 SKS
Tujuan	: Memahami dan menguasai dasar-dasar penggunaan komputer, meliputi: sistem kerja komputer, penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, penggunaan peralatan pendukung komputer, serta mampu mengoperasikan program komputer untuk mendukung tugas-tugas selama studi.	
Materi	: Sistem operasi komputer (DOS dan sistem operasi Windows), sistem jaringan (LAN, bus to bus, internet, Unix, Linux, dan sebagainya) pengenalan perangkat keras dan lunak, pengenalan program pengolah kata, pengolah table dan presentasi (MS Word, MS Excel, PowerPoint, dll)	

KM152001	TINJAUAN DESAIN	2 SKS
Tujuan	: Menanamkan pengetahuan tentang konsep desain secara kritis melalui analisis dan penelaahan sejarah perkembangan desain dari masa pra sejarah, mesir kuno, hingga renesanncce dan revolusi industri, tahun 1940- 1950an hingga sekarang, baik dari segi sosio-historis maupun segi tekno-ekonomi, serta pemahaman perkembangan desain di Indonesia dan permasalahannya.	
Materi	: Unsur-unsur rupa dan bahan (garis, bidang, warna, patra/ pola, tekstur dan bentuk); kaidah-kaidah estetika gubahan (skala, perbandingan, irama, keseimbangan dan keserasian).	

KM152003	PERIKLANAN	2 SKS
Tujuan	: Memahami pengertian tentang strategi dan penerapan periklanan, kedudukan periklanan dalam lingkup pemasaran, peranan iklan dalam aspek sosial, ekonomi dan teknologi, serta penerapan dan analisa desain periklanan untuk produk desain multimedia.	
Materi	: Desain Komunikasi Visual dan Ragamnya; Arti simbolis warna dan psikologi warna; Advertising / Iklan: tujuan periklanan, unsur periklanan dan manajemen periklanan; Reklame dan Prinsip-Prinsipnya.	

KM152005	MENGGAMBAR	3 SKS
Tujuan	: Menanamkan pengetahuan tentang hakekat menggambar. Mengembangkan ketrampilan dalam teknik dan media menggambar, perspektif, proporsi, komposisi, dan tingkat kekuatan warna melalui eksplorasi dengan berbagai macam media : pensil, cat air, pastel, dan lainnya, serta struktur bentuk alam benda dan makhluk hidup baik tunggal maupun kelompok.	
Materi	: Outline benda simetris, outline benda asimetris, perspektif, arsir, pointelis, dussel, warna, apresiasi karya.	

KM152006	ANIMASI SEL	4 SKS
-----------------	--------------------	--------------

Tujuan	: Mempunyai kemampuan membuat klip kartun secara komputerize, memahami berbagai proses pembuatan klip kartun.
Materi	: Prinsip-prinsip animasi, standart frame per second, proses modifikasi gambar, standar proporsi manusia dan hewan, karakteristik wajah / mimik wajah, outline gambar dekoratif, teknik pewarnaan, penokohan, gerakan inbetween.

KM152008	FOTOGRAFI DIGITAL	3 SKS
-----------------	--------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa akan dapat mempelajari dasar-dasar fotografi yang akan diimplementasikan dalam disain karya grafis secara digital.
Materi	: Pemahaman Dasar-Dasar Fotografi, Perkembangan Fotografi, Teknik-teknik Dasar Pemotretan, Media dan Teknik Pencahayaan (Lighting), Komposisi Foto, Pengenalan Kamera (Digital & Manual), Lensa, Film, Asesoris (Filter, Tripod, Soft Box, Flash, Slave Unit), dan Perangkat Pendukung (Komputer, PC Card, Printer, Photo CD Disc / Smart Media), Film Prosesing, Cetak Foto Hitam & Putih, Efek Kamar Gelap, Fotografi Digital : Foto Semi-Digital, Foto Digital Murni, Resolusi Gambar, Aplikasi pemotretan untuk keperluan disain grafis dan multimedia.

KM153001	NIRMANA	3 SKS
-----------------	----------------	--------------

Tujuan	: -
Materi	: Pembelajaran yang berorientasi kepada pemahaman, pengertian tentang prinsip - prinsip dasar Desain Dwi Matra ,tujuan, langkah implementasi, serta praktik produksinya.

KM153004	ILUSTRASI	3 SKS
-----------------	------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa akan memiliki kemampuan dasar menggambar (drawing) dan mengilustrasikan ide /cerita dalam bentuk gambar.
Materi	: Pengertian Ilustrasi, Fungsi dan Teknik Dasar Menggambar Ilustrasi, Pelatihan Menggambar Ilustrasi dengan berbagai media cat air, Tinta Hitam, Pastel, Pensil dan Cat Poster, Teknik Kering, Gambar Bentuk, Gambar Binatang, Gambar Tumbuhan, dan Anatomi Manusia.

KM153005	DASAR KOMPUTER GRAFIS	3 SKS
-----------------	------------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat menguasai tool dan aplikasi software komputer “digital drawing” untuk keperluan Multimedia secara umum.
Materi	: Setting, layout dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D, aplikasi komputer grafis untuk keperluan tertentu (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Disain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.)

KM153007	OLAH GRAFIS	3 SKS
-----------------	--------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa mampu melakukan manipulasi grafis dan dapat mengaplikasikan software manipulasi grafis.
Materi	: Setting, layout dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D, aplikasi komputer grafis untuk keperluan tertentu (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Disain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.)

KM153006	DESAIN LAYOUT	3 SKS
-----------------	----------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat mendesain tata letak untuk diaplikasikan dalam media cetak.
Materi	: Montase foto, Scan workshop, manipulasi foto dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D dan 3D.

KM153008	APLIKASI DESAIN GRAFIS	4 SKS
-----------------	-------------------------------	--------------

Tujuan	:	Mahasiswa dapat mengaplikasikan desain, layout, manipulasi grafis untuk segala keperluan Multimedia secara umum.
Materi	:	Aplikasi komputer grafis untuk segala keperluan desain grafis (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Desain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.).
KM153009	BASIC MODELLING & 3D ANIMATION	3 SKS
Tujuan	:	Mengenal dan memahami dasar-dasar pembuatan aplikasi untuk pembuatan model 3 dimensi dengan media komputer sebagai dasar pembuatan animasi 3D.
Materi	:	Animation principles, introduction & tools use, making 2D object, modify object (Spline and Mesh modify), lofter, deformation, extrude, camera, lighting, material editor, NURB, rendering, particle system, space warps, dll.
KM153010	INTERMEDIATE MODELLING & 3D ANIMATION	3 SKS
Tujuan	:	Memahami pembuatan model 3 dimensi secara lebih detail dengan media komputer untuk keperluan pembuatan animasi 3D.
Materi	:	Modify object (Spline, Mesh & Patch modify), lofter, deformation, extrude, camera, lighting, material editor, NURB object, Surface, Advanced modeling, etc.
KM153011	ADVANCE MODELLING & 3D ANIMATION	4 SKS
Tujuan	:	Mengenal dan memahami dasar-dasar pembuatan aplikasi untuk pembuatan dan pengolahan teknik animasi 3 dimensi.
Materi	:	Animation, Animasi walktrough, deformasi bentuk, Advance lighting, depyh of field, Advanced Material, Deformasi bentuk secara lebih advance; path deform, motion, Bones, Biped, Dynamic motion, Rendering, Video Post, Inverse Kinematics, etc.
KM153012	PRODUKSI FILM ANIMASI 3D	4 SKS
Tujuan	:	Mengenal dan memahami dasar-dasar pembuatan aplikasi untuk pembuatan dan pengolahan teknik animasi 3 dimensi dengan menerapkan spesial efek.
Materi	:	Complex 3D Model, Advanced Material editor, Pergerakan (animation), Bones, Flex, IK, Dynamic, Lens Effect, Track View, Utility Menu, Plugin (special effect).
KM153013	KOMPUTASI RANCANG BANGUN I	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat membuat dan merancang model-model konstruksi 2D dengan media computer.
Materi	:	Metodologi desain autocad: circle, line, break, trim, erase, fillet, osnap, coordinate filter, array, rectangular, arc, offset, hatch, copy, move, calculator, block, insert, 3Dface, change, vpoint, hide, regen, revsurf, tabsurf, edgsurf, rulesurf, dll.; Material & tekstur, Coloring, Export, Printing, Virtual Walktrough Animation.
KM153014	KOMPUTASI RANCANG BANGUN II	3 SKS
Tujuan	:	Mahasiswa dapat membuat dan merancang model-model konstruksi 3D dengan media computer.
Materi	:	Metodologi desain autocad: circle, line, break, trim, erase, fillet, osnap, coordinate filter, array, rectangular, arc, offset, hatch, copy, move, calculator, block, insert, 3Dface, change, vpoint, hide, regen, revsurf, tabsurf, edgsurf, rulesurf, dll.; Material & tekstur, Coloring, Export, Printing, Virtual Walktrough Animation.
KM153015	VIDEOGRAFI	3 SKS
Tujuan	:	Mengenal dan memahami dasar-dasar video, teknologi video dan film, teknis

	penggunaan kamera dan video, penataan cahaya, pengambilan gambar (shooting). Pengetahuan olah video analog.
Materi	: Dasar-dasar video, penggunaan kamera, komposisi gambar, tata cahaya, pengambilan gambar, Editing video analog: audio dubbing, mixing, memotong gambar membuat transisi, efek, chromakey, title dll.

KM153016	VIDEO EDITING	3 SKS
-----------------	----------------------	--------------

Tujuan	: Menanamkan pengetahuan tentang sistem editing video secara digital baik edit secara langsung, cut to cut, otomatisasi editing sampai dengan penggunaan special effect untuk sistem digital editing. Memahami cara penyalarsan antara gambar, tata cahaya, suara dan estimasi waktu tayang.
Materi	: Sistem editing digital, Time Code, SMPTE, Transition, Transparancy, Color Collection, Motion, Color Tone, Super Impose, Titling, Filter Effect, Chroma Key, Rendering, Compression video & audio, Convection, Recording to SVHS, VCD, DVD, Digital Video Portfolio.

KM153017	WEB PROGRAMMING	3 SKS
-----------------	------------------------	--------------

Tujuan	: Menanamkan pengetahuan tentang teknologi internet dan berbagai perangkat pendukungnya, merancang sebuah halaman web dengan menggunakan HTML dan dasar pemrograman CGI, SQL, PHP untuk web form.
Materi	: Sejarah perkembangan internet, jaringan komputer, host & terminal, layanan internet, Sumber Daya Internet (email, usenet, server internet, FTP, Telnet), TCP/IP, DNS, Mailing-List, Proxy, firewall, back of fice, intranet, anchor, web form dengan bahasa CGI, SQL, PHP; dll.

KM153018	DASAR MULTIMEDIA INTERAKTIF	3 SKS
-----------------	------------------------------------	--------------

Tujuan	: Memahami prinsip-prinsip dan dasar teknik membuat multimedia interaktif, pengembangan rasa estetik dan artistik dalam dalam penerapannya pada karya multimedia interaktif sebagai media presentasi.
Materi	: Prinsip multimedia interaktif, teknik dasar multimedia interaktif, rancangan interface, behavior, marker, script dan penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media.

KM153019	APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF	4 SKS
-----------------	---------------------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat merancang media presentasi multimedia secara interaktif dengan menerapkan semua elemen multimedia secara utuh dan menjadi satu kesatuan karya yang menarik dan komunikatif.
Materi	: Rancangan interface, rollover, lingo, marker, script, cursor, dan penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media presentasi.

KM153020	DESAIN WEB	3 SKS
-----------------	-------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat membuat sebuah interface web site yang interactive dan komunikatif serta dapat menerapkan unsur-unsur multimedia secara umum.
Materi	: Root folder, define site, creating site map, creating and save document, Inserting Images, inserting text, modifying page properties, Creating links, Navigation meta tags, HTML source, Tracing Images, Layers, Tables, form, Cascading Style Sheet, Library, Frames, Rollovers, Automation, DHTML, behaviors, plug-ins dll.

KM153022	DIGITAL AUDIO I	4 SKS
-----------------	------------------------	--------------

Tujuan	: Mahasiswa dapat membuat ilustrasi lagu atau musik (soundtrack) yang bisa diterapkan pada produk; animasi 2 dan 3D, multimedia Interactive, desain web
--------	---

Materi	: dll. Prinsip dasar gelombang suara, File streamed Audio (Mid,ra, Mp3), MIDI, MIDI dan aplikasinya, Tracking, Effect audio (chorus-reverb-delay dll), Editing sound, Recording sound, Sampling, Export-Import sound file (wav, aif, au, mid, mp3, mp4 dll), Audio converter dll.
--------	--

KM153023	DIGITAL AUDIO II	3 SKS
-----------------	-------------------------	--------------

Tujuan	: -
Materi	: Merupakan kelanjutan materi dari Digital Audio I yang dititik beratkan kepada pendalaman tingkat pemahaman terhadap fungsi dan penggunaan jenis-jenis audio hardware, audio software, serta pengalaman praktik kerja Studio Audio.

KM153024	SPECIAL EFFECT	4 SKS
-----------------	-----------------------	--------------

Tujuan	: -
Materi	: Pembelajaran efek - efek khusus untuk permodelan 3 dimensi dan animasi

KM153025	MARKETING PRODUCT BY INTERNET	3 SKS
-----------------	--------------------------------------	--------------

Tujuan	: -
Materi	: Bentuk implementasi dari pengenalan dan semangat Marketing yang dipadu dengan kemampuan siswa dalam hal mengelola ide visual yang bersifat interaktif untuk melahirkan media Marketing Interaktif yang dipublish melalui jaringan Internet.

KM154001	MANAJEMEN PRODUKSI	2 SKS
-----------------	---------------------------	--------------

Tujuan	: Memberikan pengetahuan dan pengertian tentang fungsifungsi dan prinsip-prinsip manajemen serta perubahan dan perkembangan organisasi di era globalisasi.
Materi	: Pengertian manajemen, manajer dan manajemen, manajer dan lingkungan internal, misi dan tujuan organisasi, serta pengambilan keputusan, perencanaan pengorganisasian, pengisian jabatan, pengarahan, pengendalian, memimpin, perubahan dan pengembangan organisasi, globalisasi dan manajemen, manajemen produksi, manajemen di era globalisasi (TQM,ISO, JIT, GKM).

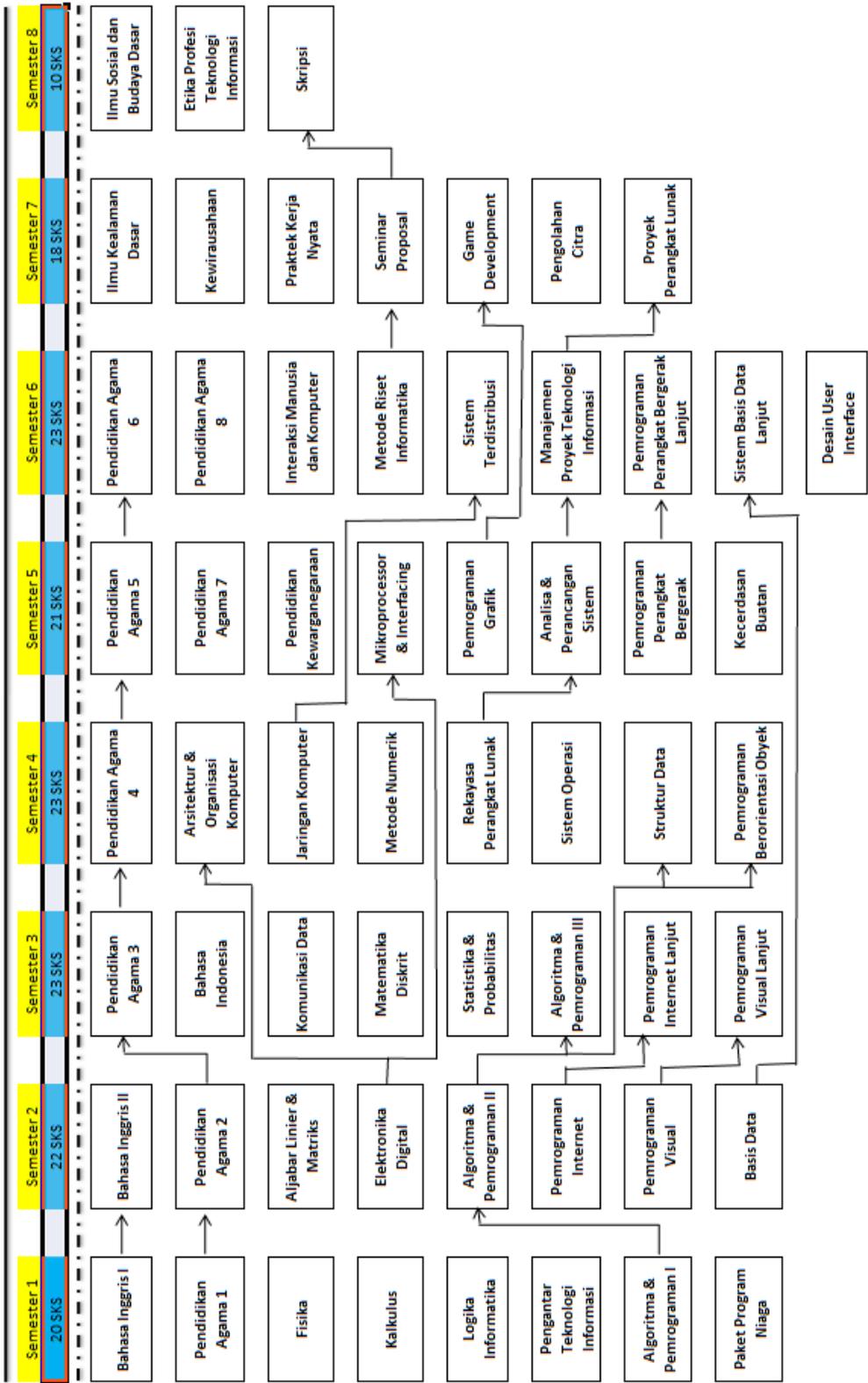
ST150402	KERJA PRAKTIK	2 SKS
-----------------	----------------------	--------------

Tujuan	: Memahami permasalahan-permasalahan yang ada di industri / perusahaan atau pelaksanaan teknis di lapangan secara langsung dengan penghayatan masalah-masalah praktis yang ada dalam pelaksanaan di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang diambil.
Materi	: Aplikasi keilmuan grafis computer dan animasi film video dalam dunia kerja.

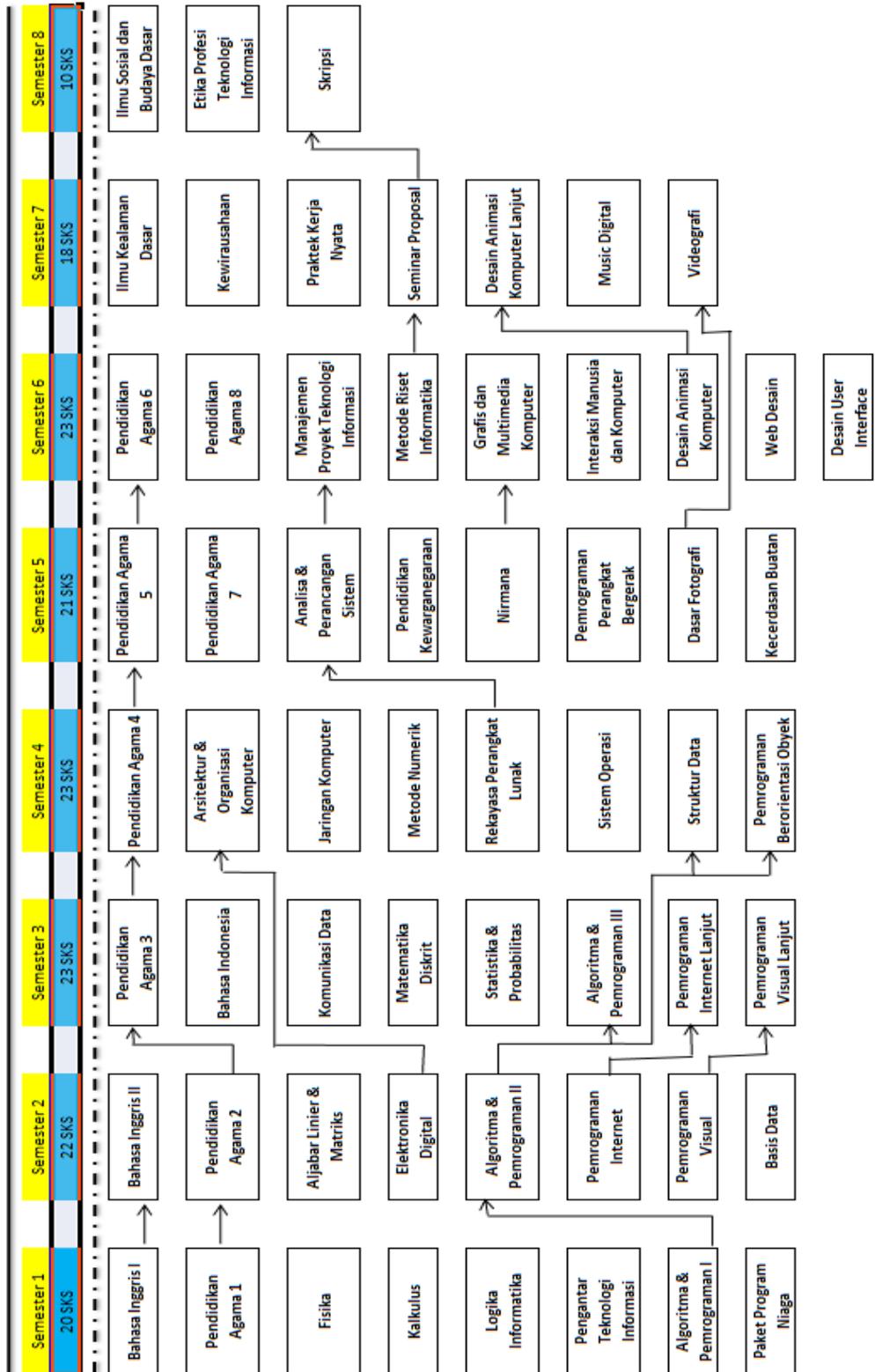
KM155001	TUGAS AKHIR	4 SKS
-----------------	--------------------	--------------

Tujuan	: Bentuk Implementasi secara menyeluruh dari keilmuan jurusan ini, memahami dan mengaplikasikan pembuatan produk secara final berikut konsep yang mendasari, pemahaman terhadap fase-fase produksi di dunia kerja.
Materi	: Bimbingan tentang penyusunan laporan / proposal / proyek – transformasi desain – anggaran biaya proyek – prosentasi proyek, antara lain : 1. Produksi video : company profile, video klip, video iklan, features dll. 2. Produksi Animasi Komputer 2 Dimensi & 3 Dimensi. 3. Interaktif Multimedia Komputer.

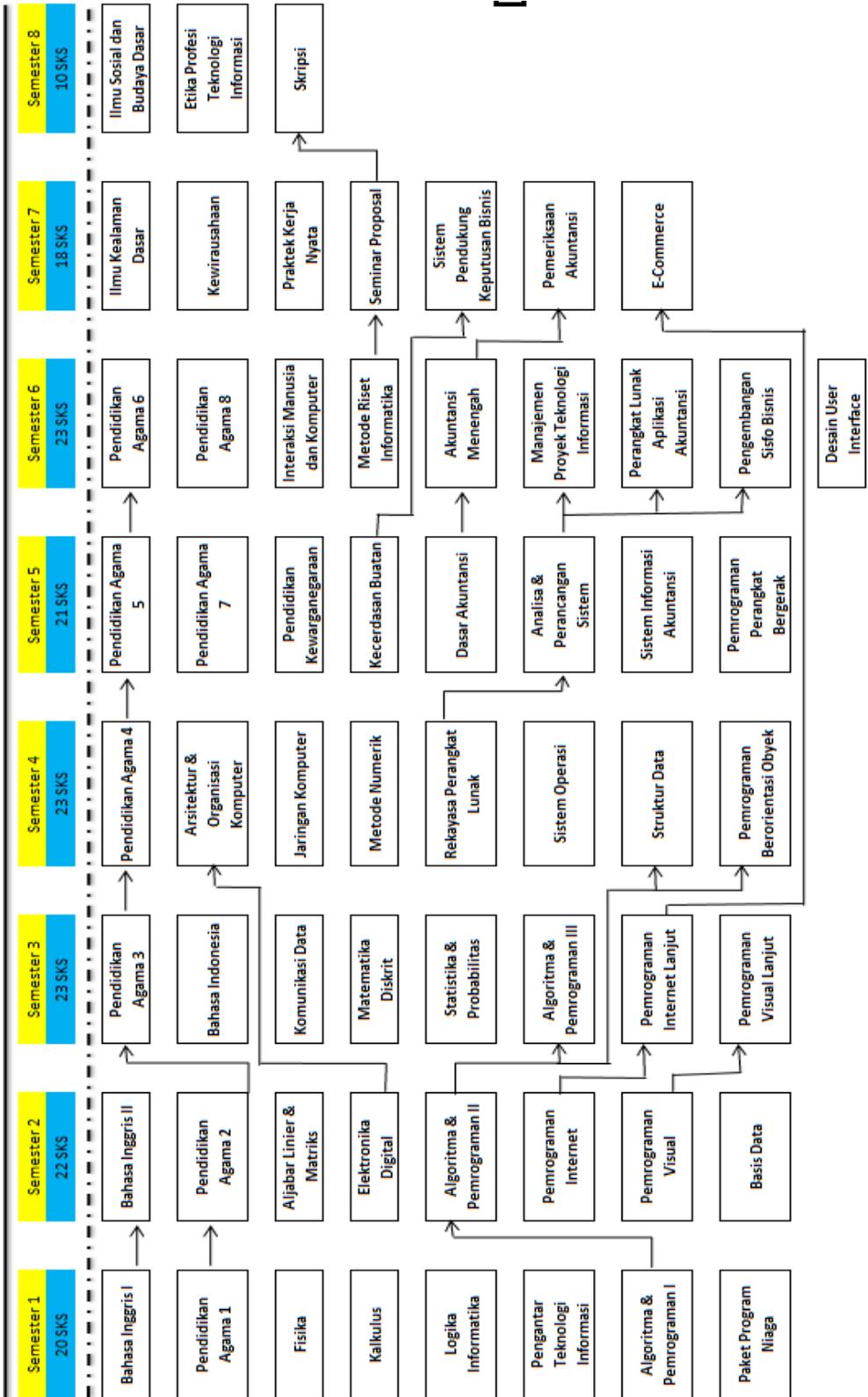
STRUKTUR KURIKULUM TEKNIK INFORMATIKA - KONSENTRASI TEKNIK INFORMATIKA



STRUKTUR KURIKULUM TEKNIK INFORMATIKA - KONSENTRASI TEKNIK ANIMASI GRAFIS KOMPUTER



STRUKTUR KURIKULUM TEKNIK INFORMATIKA - KONSENTRASI KOMPUTERISASI AKUNTANSI



STRUKTUR KURIKULUM TEKNIK INFORMATIKA - KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER

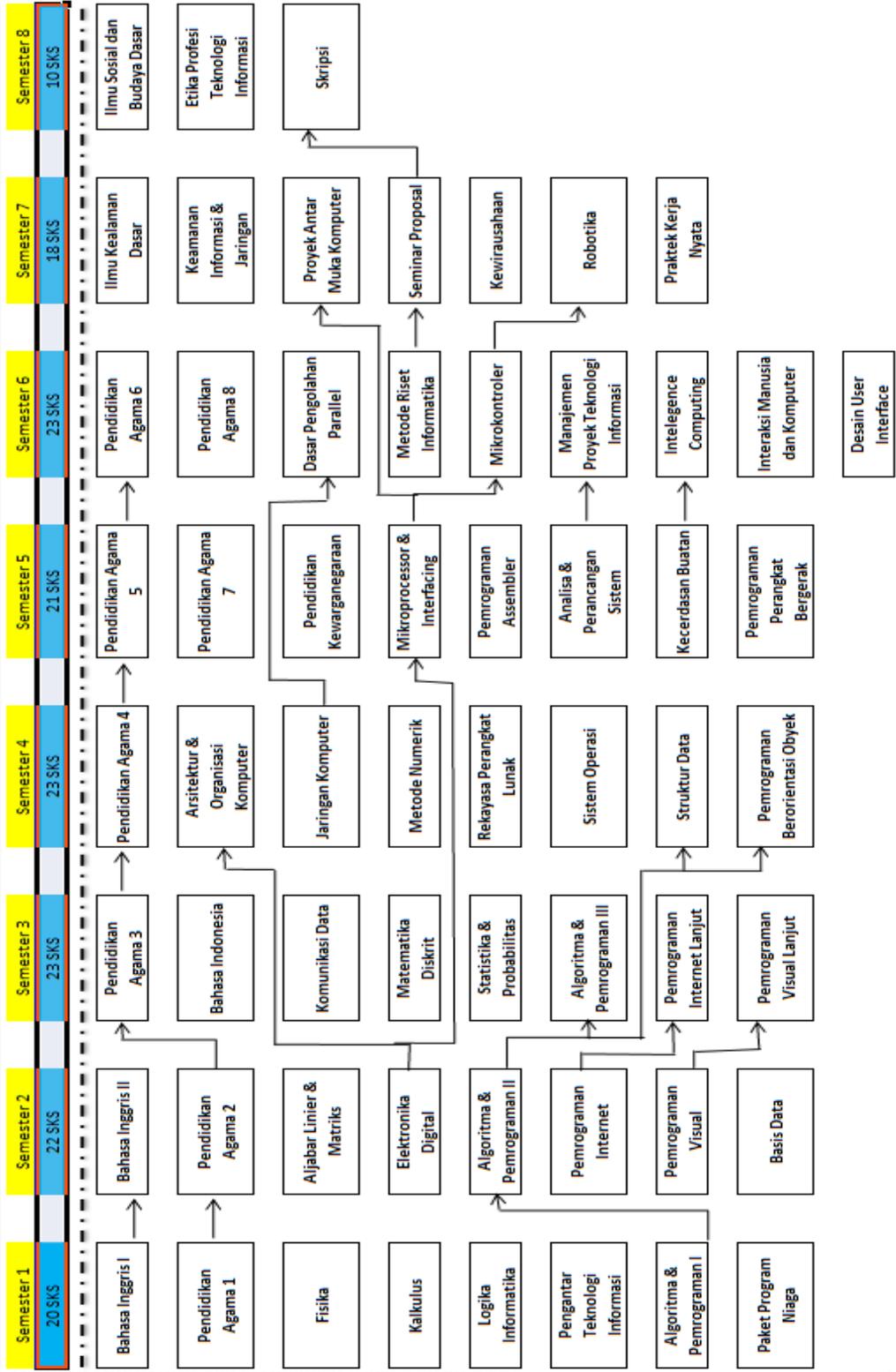
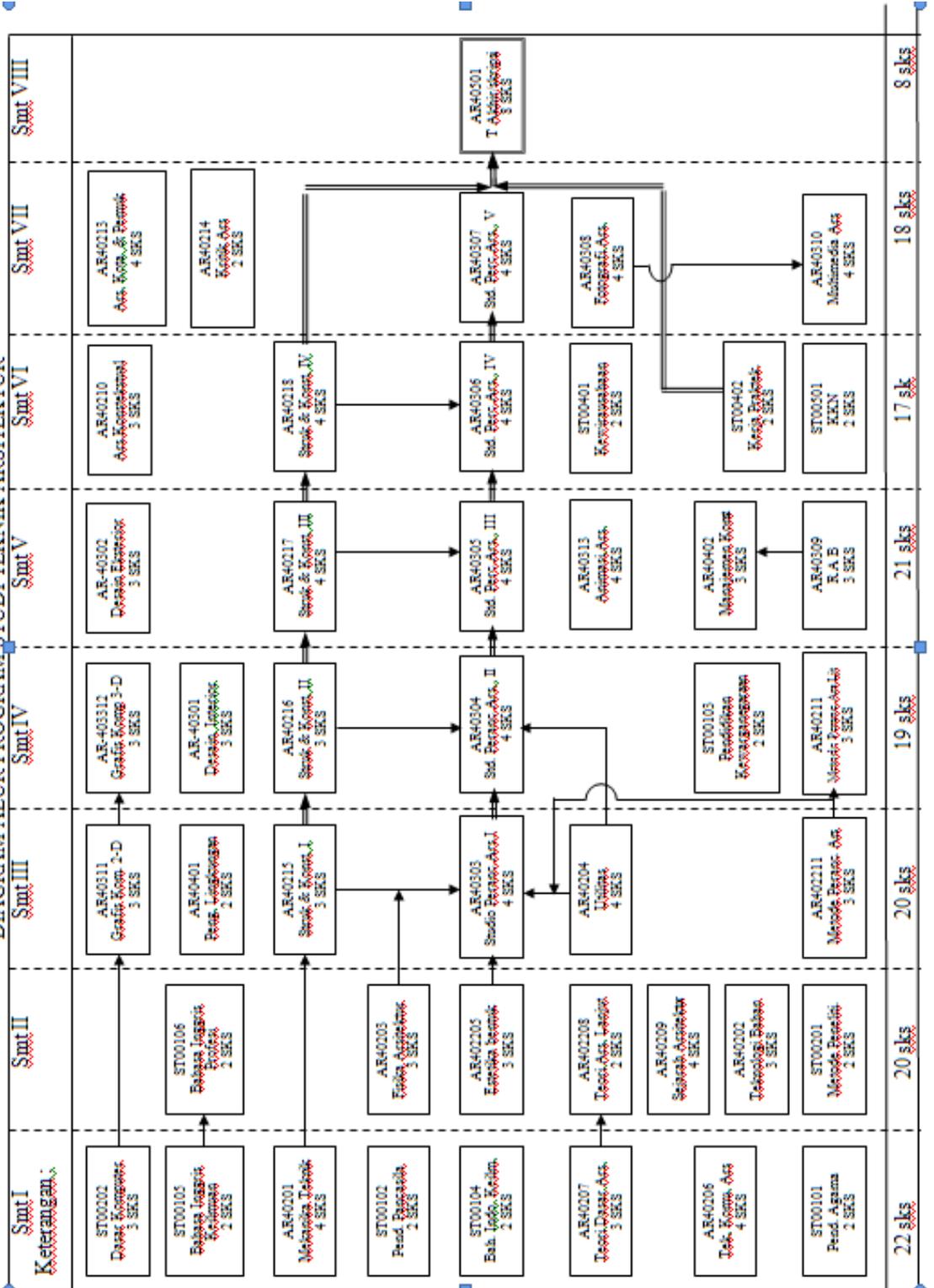
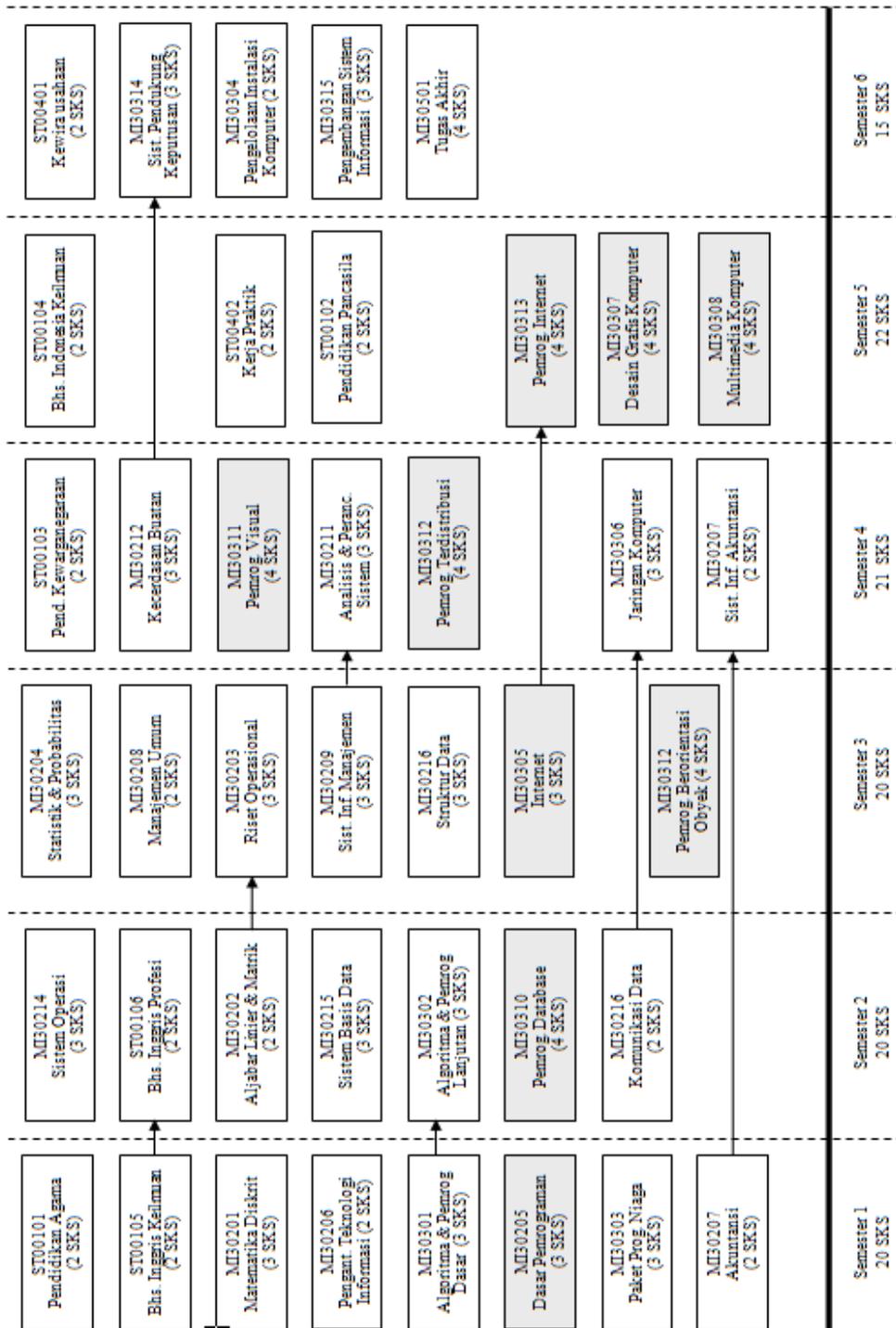


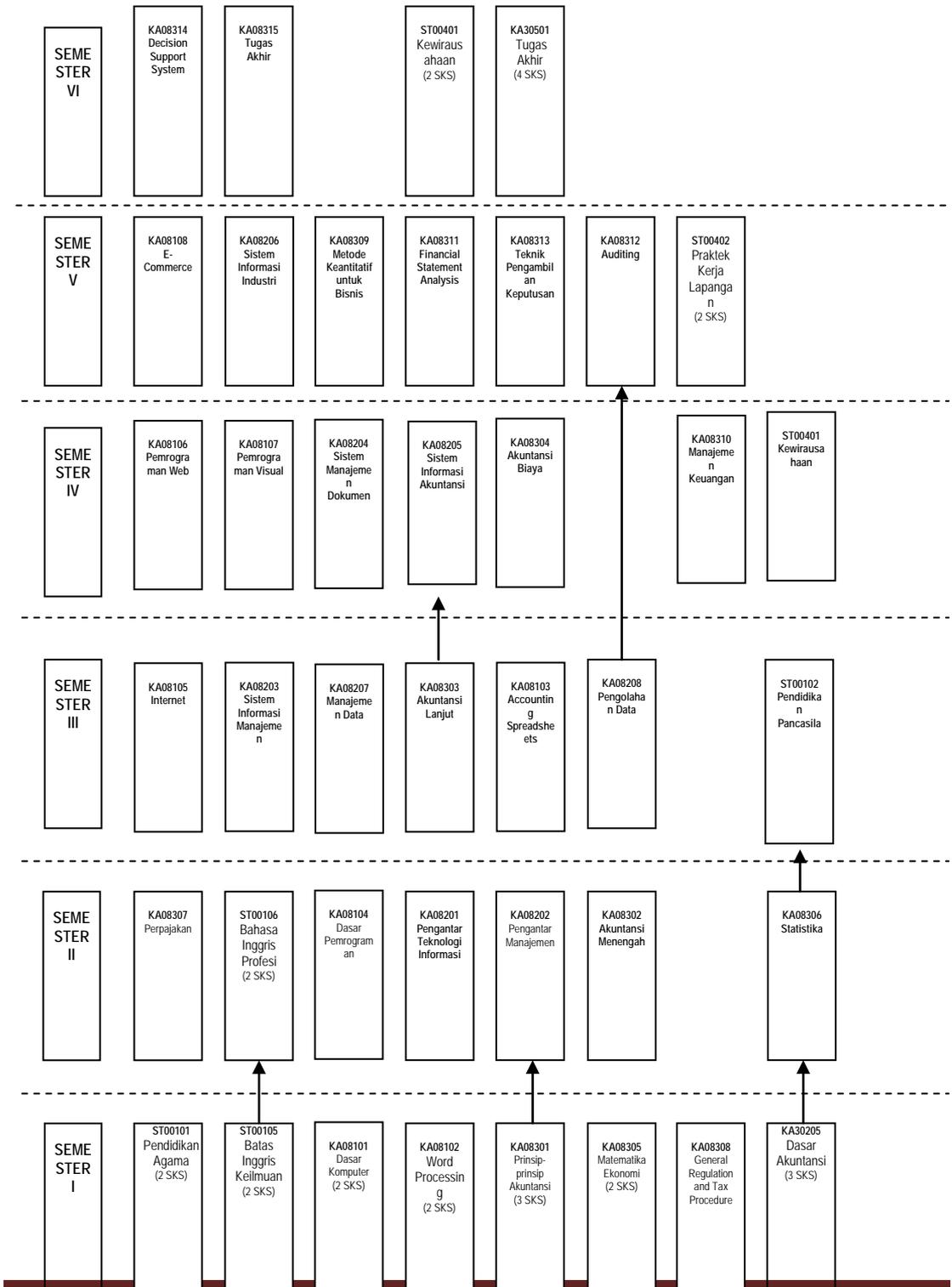
DIAGRAM ALUR PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR



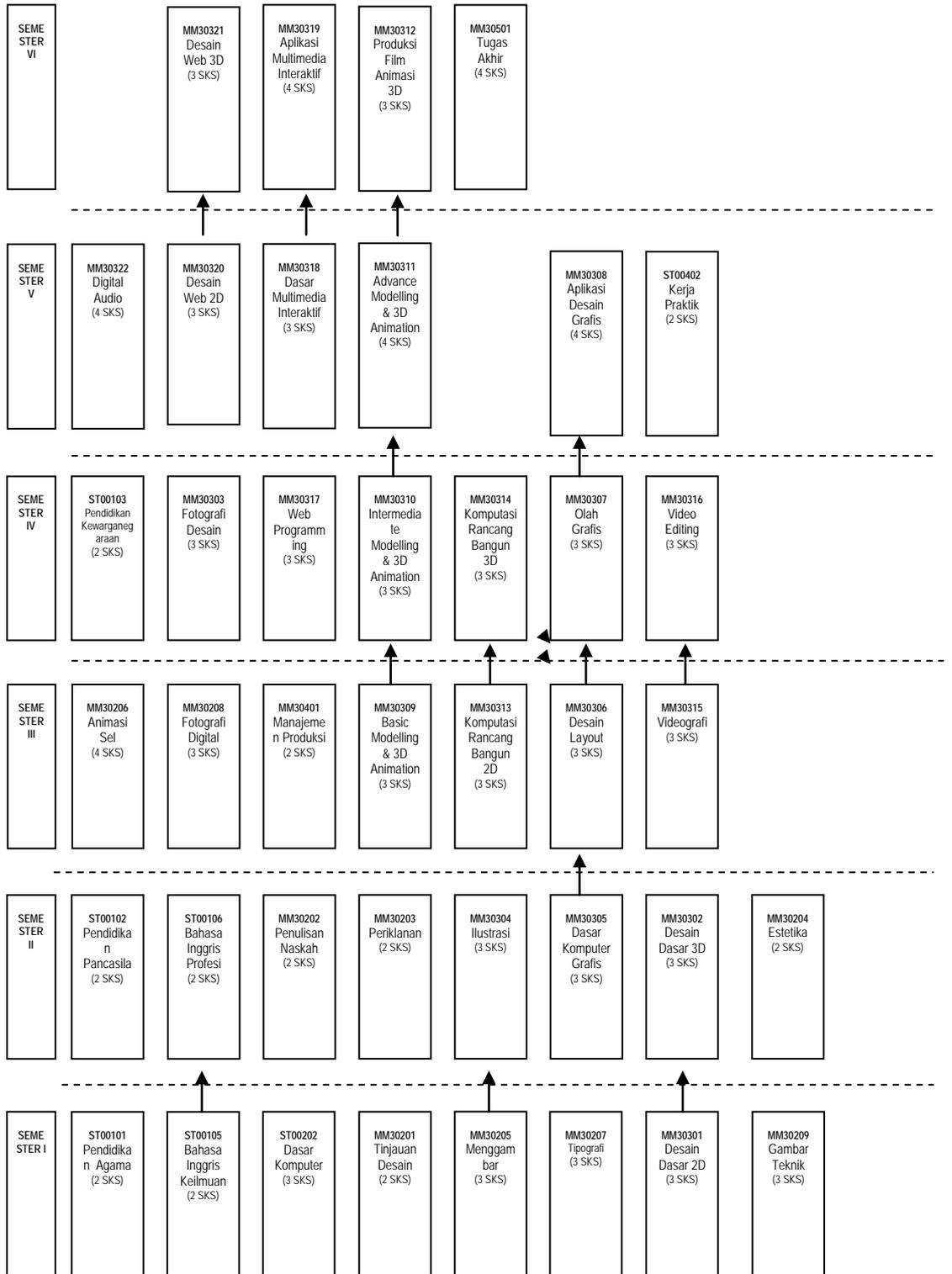
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA (D3)



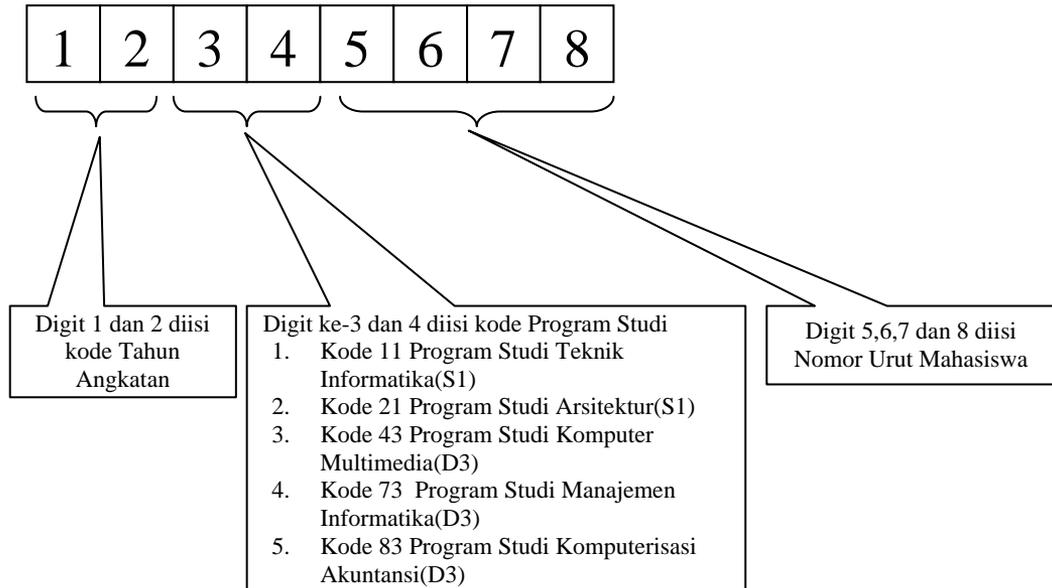
PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI (D3)



PROGRAM STUDI KOMPUTER MULTIMEDIA (D3)



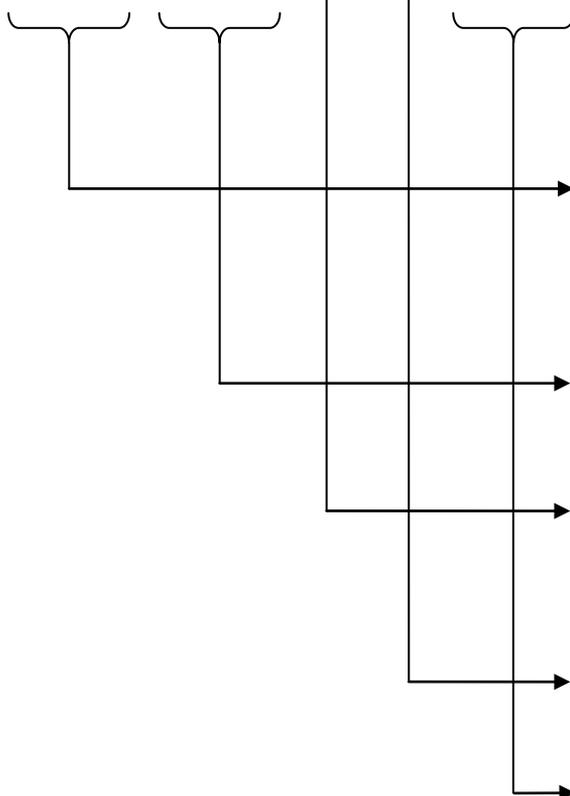
CARA MEMBACA KODE NOMOR INDUK MAHASISWA



NIM	TAHUN MASUK	PROGRAM STUDI	JENJANG	NO. URUT
99110343	1999	Teknik Informatika	S1	10343
02120685	2002	Teknik Informatika	S1	20685
00130865	2000	Teknik Informatika	S1	30865
03140750	2003	Teknik Informatika	S1	40750
03430454	2003	Komputer Multimedia	D3	30454
01730655	2001	Manajemen Informatika	D3	30655
00830244	2000	Komputerisasi Akuntansi	D3	30244
00210147	2000	Arsitektur	S1	10147

CARA MEMBACA KODE MATAKULIAH

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---



Digit ke-1 dan ke-2 diisi kode Program Studi

- ST - Matakuliah yang diselenggarakan oleh Semua Program Studi
- TI - Matakuliah yang diselenggarakan program studi Teknik Informatika
- AR - Matakuliah yang diselenggarakan program studi Arsitektur
- MI - Matakuliah yang diselenggarakan program studi Manajemen Informatika
- KA - Matakuliah yang diselenggarakan program studi Komputerisasi Akuntansi
- MM - Matakuliah yang diselenggarakan program studi Komputer Multimedia

Digit ke- 3 dan ke- 4 Tahun Masuk : 15

Digit ke-5 diisi kode Kelompok Matakuliah

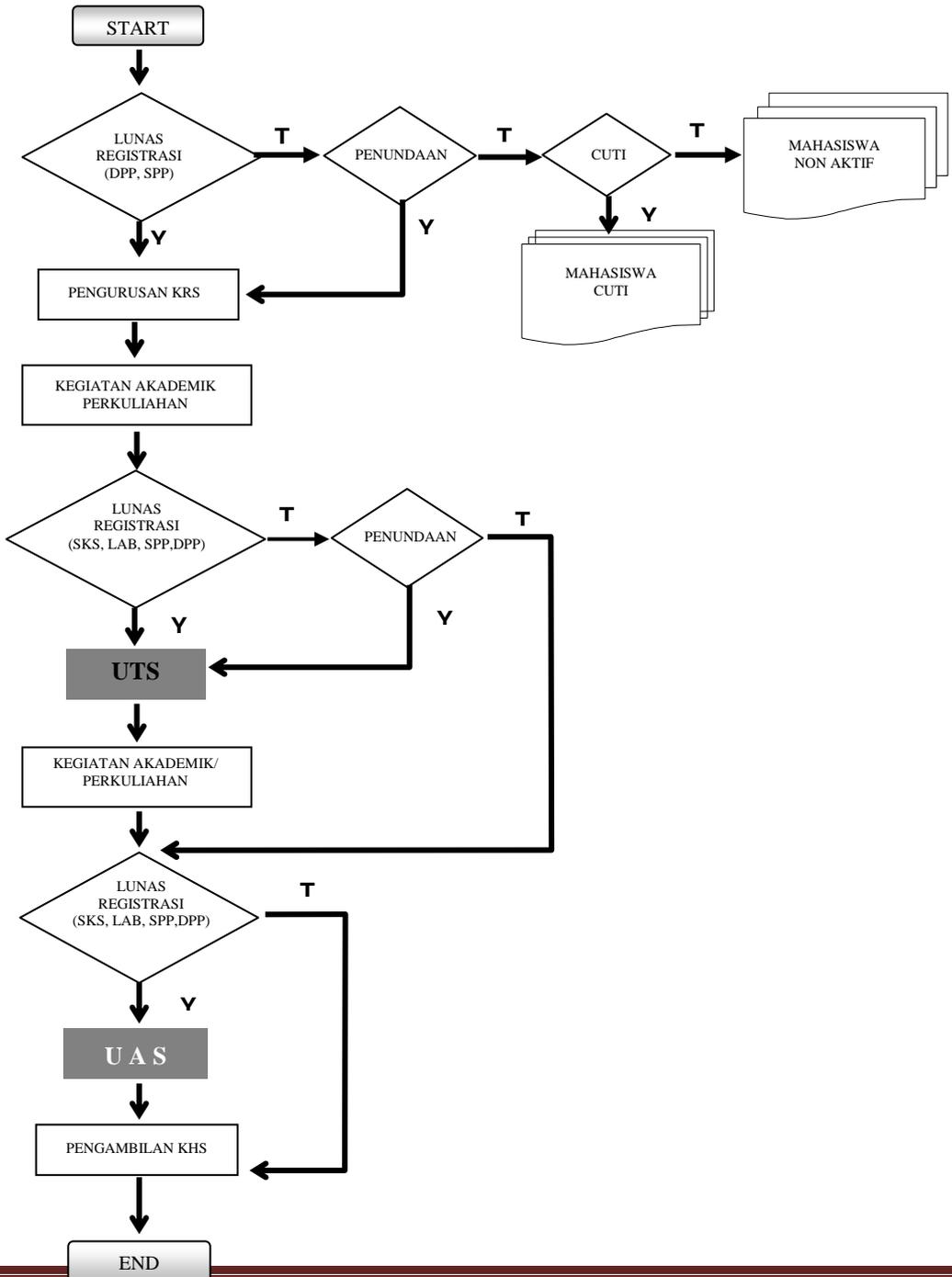
- 1 - Matakuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)
- 2 - Matakuliah Keahlian & Keterampilan (MKB)
- 3 - Matakuliah Keahlian Berkarya (MKB)
- 4 - Matakuliah Perilaku Berkarya (MPK)
- 5 - Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)

Digit ke-6 diisi kode Kosentrasi Program Studi

- 0 - Non Kosentrasi
- 1 - Kosentrasi Teknik Informatika
- 2 - Kosentrasi Teknik Animasi & Grafis Komputer
- 3 - Kosentrasi Kompterisasi Akuntansi
- 4 - Kosentrasi Teknik Komputer

Digit ke-7 dan ke-8 diisi kode Nomor Urut Matakuliah per Kelompok Matakuliah

ALUR REGISTRASI MAHASISWA



PEDOMAN KEMAHASISWAAN STT STIKMA Internasional

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1 PENGERTIAN

Dalam pedoman ini, yang dimaksud dengan :

1. Pimpinan Sekolah tinggi atau ketua dan para wakil ketua, adalah perangkat pengambil keputusan tertinggi dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi dilingkungan STT STIKMA Internasional
2. Ketua adalah pimpinan penyelenggara pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat, pembina tenaga pendidi, penelitian dan pengabdian pada masyarakat, pembina tanaga adminstrasi serta hubungan dengan lingkungannya
3. Wakil ketua I adalah wakil ketua dalam bidang akademik
4. Wakil ketua II adalah wakil ketua dalam bidang administrasi umum dan keuangan
5. Wakil ketua III adalah wakil ketua dalam bidang kemahasiswaan, kegiatan kemahasiswaan dan kesejahteraan mahasiswa
6. Mahasiswa adalah mahasiswa STT STIKMA Internasional yang terdaftar sesuai dengan aturan yang berlaku
7. Organisasi kemahasiswaan STT STIKMA Internasional adalah wahana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendikiawanan dan integritas kepribadian
8. Badan Eksekutif Mahasiswa STT STIKMA Internasional adalah organisasi kemahasiswaan tertinggi yang mengkoordinir dan membantu pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan ditingkat program studi dan sekolah tinggi
9. Unit Kegiatan Mahasiswa adalah organisasi kemahasiswaan yang merupakan unit penampung minat dan bakat mahasiswa dan menyalurkannya di tingkat sekolah tinggi
10. Tim Pendamping adalah tim yang terdiri dari para dosen yang membina dan mengarahkan kegiatan dan organisasi kemahasiswaan

Pasal 2 BENTUK ORGANISASI KEMAHASISWAAN

Organisasi kemahasiswaan di STT STIKMA Internasional terdiri dari :

1. Badan Eksekutif Mahasiswa selanjutnya disingkat BEM
2. Unit Kegiatan Mahasiswa selanjutnya disingkat UKM

Pasal 3

Ketentuan Umum Pembentukan Organisasi Kemahasiswaan;

1. Pembentukan Badan Eksekutif Mahasiswa
2. Tata kerja pembentukan Badan Eksekutif Mahasiswa diatur sesuai dengan kebijakan pimpinan STT STIKMA Internasional

Pembentukan UKM;

1. Dilakukan melalui musyawarah anggota atau forum yang sejenis dengan sekurang-kurangnya 10 orang anggota
2. Mengajukan anggaran dasar dan anggaran rumah tangga untuk UKM
3. Mengajukan rencana kegiatan dan anggaran dana untuk satu tahun periode kepengurusan

BAB II

BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA

Pasal 4

STATUS

Badan Eksekutif Mahasiswa STT STIKMA Internasional berstatus sebagai :

1. Organisasi kemahasiswaan tertinggi di STT STIKMA Internasional
2. Kelengkapan non-struktural STT STIKMA Internasional

Pasal 5

FUNGSI

Badan Eksekutif Mahasiswa STT STIKMA Internasional berfungsi :

1. Untuk merencanakan dan melaksanakan serta mengembangkan seluruh kegiatan kemahasiswaan yang bersifat penalaran dan keilmuan
2. Sebagai wahana pengembangan diri dan keterampilan manajemen mahasiswa STT STIKMA Internasional

Pasal 6

TUGAS DAN WEWENANG

Tugas Badan Eksekutif Mahasiswa sebagai berikut :

1. Merencanakan dan melaksanakan program kerja
2. Menyampaikan program kerja dan laporan kegiatan secara tertulis kepada wakil ketua III
3. Mempertanggungjawabkan kepengurusan secara lisan dan tertulis dalam forum rapat
4. Melaksanakan dan mengembangkan keterampilan manajemen

Wewenang Badan Eksekutif Mahasiswa sebagai berikut :

1. Membantu dan mengkoordinasikan kegiatan kemahasiswaan ditingkat program studi dan sekolah tinggi
2. Meminta dan atau memberi usul, saran dan pendapat dalam bidang administrasi akademik dan kemahasiswaan kepada pimpinan sekolah tinggi atau bidang lain yang terkait di STT STIKMA Internasional , terutama yang berhubungan dengan fungsi dan pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Pasal 7

STRUKTUR DAN KEANGGOTAAN PENGURUS MAHASISWA

Struktur Badan Eksekutif Mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Badan Eksekutif Mahasiswa terdiri dari pengurus harian dan anggota
2. Pengurus harian (PH) terdiri atas ketua umum, sekertaris umum, bendahara umum dan para ketua bidang
3. Tiap-tiap bidang dipimpin oleh ketua bidang, dengan anggota paling sedikit tiga orang
4. Keanggotaan BEM terdiri dari perwakilan dari masing-masing tingkat dan UKM

Pasal 8

PROSEDUR PEMBENTUKAN PENGURUS

Pembentukan pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa dimulai dengan pemilihan calon formatur Badan Eksekutif Mahasiswa yang dilakukan sebagai berikut :

1. Dilakukan oleh panitia pemilihan Pengurus Organisasi Kemahasiswaan (PPOK) yang dibentuk oleh ketua Badan Eksekutif Mahasiswa dan disetujui oleh ketua STT STIKMA Internasional
2. Melalui pencalonan dan pemilihan yang dilaksanakan oleh PPOK
3. Pengajuan calon formatur Badan Eksekutif Mahasiswa dilaksanakan sebagai berikut:
4. Pengurusan calon yang dilaksanakan sebagai berikut :
 - a. Tiap tingkat mengajukan calon sebanyak-banyaknya 3 orang

- b. PPOK menyelenggarakan pemilihan calon formatur yang dilakukan dengan cara :
 - c. Mahasiswa masing-masing tingkat memilih calon formatur yang memenuhi persyaratan.
 - d. Pemilihan calon formatur Badan Eksekutif Mahasiswa dilakukan secara langsung, umum, bebas dan rahasia.
 - e. Pemilihan calon dianggap sah apabila memenuhi syarat-syarat seperti yang ditentukan
5. Pengenalan calon dilakukan dengan cara menyampaikan curriculum vitae, program kerja dan pengalamannya kepada mahasiswa

Pasal 9

PEMILIHAN FORMATUR DAN PENGURUS

1. Pemilihan formatur dilaksanakan setelah dilakukan kampanye oleh masing-masing calon
2. Yang menjadi formatur adalah 3 orang calon yang mendapat suara terbanyak
3. Suara terbanyak I langsung terpilih sebagai ketua formatur, suara terbanyak II suara terbanyak III sebagai anggota formatur

Pasal 10

KEPENGURUSAN BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA

1. Memiliki indeks prestasi sekurang-kurangnya 2,50
2. Masih berstatus sebagai mahasiswa STT STIKMA Internasional sampai masa kepengurusan berakhir
3. Menyatakan kesediaannya secara tertulis sebagai calon

Pasal 11

PENGESAHAN

1. Formatur terpilih mengajukan daftar kepengurusan kepada wakil ketua III untuk mendapatkan pengesahan ketua STT STIKMA Internasional
2. Ketua atau Wakil ketua III atas nama ketua mengesahkan kepengurusan Badan Eksekutif Mahasiswa

Pasal 12

HAK DAN KEWAJIBAN

Hak dan kewajiban pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa sebagai berikut :

1. Mengeluarkan pendapat
2. Menjabarkan program kerja lebih lanjut

Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa memiliki kewajiban :

1. Mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di STT STIKMA Internasional
2. Memegang teguh dan melaksanakan janji fungsionaris ORMAWA
3. Melaksanakan hasil keputusan rapat pengurus.

Pasal 13

PERTANGGUNGJAWABAN

1. Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, Badan Eksekutif Mahasiswa bertanggungjawab kepada pimpinan STT STIKMA Internasional
2. Pengurus harian Badan Eksekutif Mahasiswa bertanggungjawab kepada forum musyawarah umum.

Pasal 14

RAPAT

Rapat Badan Eksekutif Mahasiswa terdiri dari :

1. Musyawarah umum
2. Rapat istimewa

3. Rapat pleno
4. Rapat pengurus harian
5. Rapat pengurus bidang

Musyawarah Umum merupakan pengambilan keputusan tertinggi dengan aturan sebagai berikut :

1. Musyawarah umum dilaksanakan pada masa akhir kepengurusan Badan Eksekutif Mahasiswa
2. Musyawarah umum dianggap sah bila dihadiri 2/3 dari anggota Badan Eksekutif Mahasiswa
3. Musyawarah umum menghasilkan keputusan sebagai berikut :
 - penerimaan pertanggungjawaban pengurus harian
 - pengesahan formatur yang bertugas membentuk susunan pengurus
 - pemantapan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga BEM
4. Musyawarah umum dipimpin oleh pimpinan sidang

Rapat istimewa merupakan forum pengambilan keputusan yang diadakan secara khusus dalam situasi tertentu yang memaksa, atas usulan tertulis sedikitnya 2/3 pengurusan dan anggota BEM yang melaksanakannya diatur sebagai berikut:

1. Rapat istimewa diselenggarakan oleh pengurus harian
2. Rapat istimewa dianggap sah apabila dihadiri oleh 2/3 dari anggota BEM
3. Rapat istimewa menghasilkan keputusan tentang berbagai hal yang dianggap perlu atau yang berkaitan dengan realisasi hasil keputusan musyawarah Umum BEM
4. Rapat istimewa dipimpin oleh pengurus harian

Rapat pleno adalah rapat pengurus harian dan pengurus bidang yang diatur kemudian dalam Anggaran Rumah Tangga BEM.

Pasal 15 **MASA BAKTI**

1. Masa bakti pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa adalah 1 tahun, dengan ketentuan ketua umum tidak dipilih lagi
2. Pemberhentian pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa dilakukan atas dasar persetujuan musyawarah umum atau rapat istimewa yang disahkan oleh pimpinan STT STIKMA Internasional
3. Keanggotaan pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa berakhir karena :
 - a. Masa bakti sudah habis
 - b. Atas permintaan sendiri dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan
 - c. Meninggal dunia
 - d. Tidak bisa memenuhi kewajiban sebagai pengurus
4. Kenggotaan pengurus yang lowong bisa digantikan oleh yang lain yang berasal dari perwakilan yang memenuhi syarat (pasal 9) dan disahkan oleh pimpinan lembaga.

BAB III

UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM)

Pasal 16 STATUS

1. UKM berfungsi sebagai wahana untuk merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan kemahasiswaan ditingkat sekolah tinggi yang bersifat penalaran dan keilmuan, minat dan kegemaran, kesejahteraan serta pengabdian pada masyarakat.
2. UKM bertugas membina dan mengembangkan bakat, kemampuan dan keterampilan mahasiswa sesuai dengan bidang UKM yang bersangkutan.

Pasal 17 HAK DAN KEWAJIBAN

1. Hak UKM adalah sebagai berikut :
 - a. Menentukan kebijakan dan melaksanakan garis-garis besar program organisasi
 - b. Mengadakan konsultasi dengan pimpinan lembaga bila diperlukan
2. UKM bertanggung jawab kepada pimpinan STT STIKMA Internasional

Pasal 18 Keanggotaan Dan Kepengurusan

1. Keanggotaan dan kepengurusan UKM didasarkan pada Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah tangga
2. Pengurus UKM diangkat dan disahkan dengan surat keputusan ketua

Pasal 19 Penyelenggaraan Kegiatan

1. Penyelenggaraan kegiatan UKM didasarkan pada Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) UKM yang bersangkutan
2. AD dan ART tidak boleh bertentangan dengan Pedoman Penyelenggaraan Organisasi Kemahasiswaan (PPOK) yang berlaku
3. Anggaran Dasar UKM berisi :
 - a. Nama dan kedudukan
 - b. Asas dan tujuan
 - c. Lambang
 - d. Struktur dan keanggotaan
 - e. Perubahan Anggaran Dasar
4. Anggaran rumah tangga UKM berisi :
 - a. Asas dan Tujuan
 - b. Lambang
 - c. Pembina
 - d. Struktur keanggotaan
 - e. Rapat musyawarah
 - f. Perubahan anggaran rumah tangga
5. AD dan ART disahkan oleh ketua STT STIKMA Internasional
6. UKM dapat mengembangkan diri dengan membentuk beberapa sub unit kegiatan yang diperlukan

PEMBINAAN KEMAHASISWAAN DI LINGKUNGAN STT STIKMA Internasional

Ada 3 (tiga) bidang pembinaan kemahasiswaan di STT STIKMA Internasional yaitu pembinaan di bidang penalaran, minat, kegemaran mahasiswa dan kesejahteraan mahasiswa. Ketiga hal tersebut adalah kebutuhan pokok mahasiswa dalam menempuh studinya di perguruan tinggi.

Pembinaan di bidang penalaran adalah upaya mengembangkan kemampuan intelektual mahasiswa dan mempertajam daya kritis mahasiswa, agar mereka memiliki sikap cendikia, sekaligus menjadi bagian dari kepribadiannya. Hal itu sesuai dengan fitrah hidup manusia sebagai makhluk yang berfikir.

Pembinaan di bidang minat dan kegemaran mahasiswa adalah upaya untuk membentuk kepribadian mahasiswa dengan cara memanfaatkan waktu senggangnya untuk “bermain” yang memang menjadi kegemarannya. Dengan bermain dapat membentuk kepribadian. Setiap orang menyukai permainan, dirinya pun ingin bermain.

Pembinaan kesejahteraan mahasiswa ialah upaya membantu memberikan pelayanan yang akan meningkatkan kesejahteraan mahasiswa manakala ia sedang menempuh studinya di Perguruan Tinggi. Dalam menempuh studi biasanya mahasiswa menghadapi tantangan hidup yang berasal dari luar dan dari dalam dirinya, yang turut mempengaruhi dalam proses studi terutama yang menyangkut prestasi akademiknya. Pelayanan di bidang kesejahteraan mahasiswa merupakan salah satu upaya untuk memperingan beban mahasiswa selama ia menempuh studinya.

Pembinaan kemahasiswaan bertujuan untuk menciptakan suasana kondusif bagi pertumbuhan berfikir ilmiah dan kritis, serta memupuk daya kreasi mahasiswa. Pembinaan mahasiswa juga bertujuan memupuk dan mengembangkan bakat kepribadian mahasiswa agar tumbuh dengan sehat sehingga di harapkan mahasiswa menjadi generasi muda yang tangguh.

I. PEMBINAAN BIDANG PENALARAN

Kegiatan “menalar” merupakan kegiatan hidup sehari-hari setiap orang. Menalar berarti juga menyangkut proses olah pikir yang di miliki seseorang. Pembinaan di bidang penalaran merupakan suatu proses cara pembinaan untuk melatih olah pikir mahasiswa. Mahasiswa dikondisikan agar ia mampu berfikir analitis-kritis, dan mempunyai sikap ilmiah yang realistis. Pembinaan penalaran juga merupakan wahana penempatan proses belajar yang kelak di kemudian hari menumbuhkan suatu sintesis ide-ide kreatif yang berguna bagi lingkungannya.

Kegiatan pembinaan penalaran diantaranya terdiri dari diskusi panel ilmiah, seminar, loka karya penelitian mahasiswa, jurnal ilmiah dan penerbitan kampus, lomba-lomba karya ilmiah dan karya ilmiah inovatif produktif. Dalam kegiatan semacam itu, mahasiswa terbiasa dan terlatih untuk berfikir kritis terhadap situasi yang di hadapi.

II. PENELITIAN MAHASISWA

Kegiatan penelitian (research) yang dilakukan mahasiswa, pada dasarnya memberikan kesempatan seluas-luasnya pada mahasiswa untuk mengembangkan ilmu dan teknologi dengan menggunakan kaidah dan prinsip-prinsip ilmuwan. Kegiatan tersebut di jamin oleh pemerintahan, karena sesuai dengan fungsinya sebagai pemberdayaan berfikir ilmiah. Mahasiswa sebagai civitas akademika memiliki hak otonomi untuk mengembangkan keilmuannya.

Kegiatan penelitian mahasiswa dilaksanakan sesuai dengan keilmuan dan profesi yang di pilihnya. Kegiatan tersebut samata-mata untuk menopang misi perguruan tinggi yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi : Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan tersebut dilaksanakan di tingkat Sekolah Tinggi dan program studi. Mahasiswa dibina oleh dosen sekaligus sebagai partnernya

dalam melakukan penelitian bersama. Kadang hasil penelitian mereka dilombakan sebagai karya tulis ilmiah atau karya ilmiah inovatif produktif di tingkat universitas, lokal, regional, bahkan nasional. Kegiatan tersebut berguna untuk memotifasi mahasiswa agar mencintai ilmu dan melatih kemampuan mereka dalam melakukan penelitian.

III. DISKUSI PANEL ILMIAH, SEMINAR, DAN LOKAKARYA

Diskusi panel ialah kegiatan penalaran yang membahas suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang keilmuan secara bebas oleh masing-masing pembahas dari disiplin ilmu yang beragam. Dalam diskusi terjadi dialog pemikiran, perdebatan, dan adu argumentasi dari berbagai perspektif keilmuan.

Kegiatan diskusi bertujuan melatih olah pikir mahasiswa dan melapangkan wawasan pemikiran seluas-luasnya, sehingga mereka dapat melihat permasalahan dari sudut pandang berbagai keilmuan yang tidak dapat diperoleh dari bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa terlatih dapat melihat permasalahan dari sudut pandang yang beragam. Hal yang demikian tidak cukup diperoleh dari perkuliahan. Dengan kegiatan semacam itu, diharapkan mahasiswa tidak terjebak dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang sempit.

Seminar ialah pembahasan permasalahan yang ditinjau dari suatu disiplin ilmu tertentu secara mendalam. Si pembahas sering kali berhadapan dengan pembahas lainnya untuk menelaah suatu permasalahan dalam perspektif keilmuan yang hampir sama. Dalam seminar sering kali muncul informasi-informasi baru, dan teori-teori baru yang berkenaan dengan masalah-masalah yang dihadapi. Dengan kegiatan seminar akan ditentukan alternatif-alternatif pemecahan masalah. Sehingga mahasiswa memiliki pengalaman dalam menelaah suatu permasalahan, serta memiliki kesempatan untuk mengkomunikasikan ide-ide teoritis maupun praktis yang berkenaan dengan disiplin ilmu yang dimiliki, dan mempertajam kemampuan untuk melatih ketrampilan mengkomunikasikan ilmu, secara verbal maupun tertulis.

IV. KELOMPOK MAHASISWA PENELITI

Adalah suatu asosiasi mahasiswa yang menaruh minat dan kegemaran di bidang penelitian kelompok. Mahasiswa peneliti dibina oleh dosen yang juga mempunyai hobi penelitian. Asosiasi ini di bawah binaan Lembaga Penelitian dan Pengembangan STT STIKMA *Internasional* yang bekerja sama dengan sub-bagian penalaran kemahasiswaan. Secara periodik setiap semester, kelompok mahasiswa peneliti menyelenggarakan pelatihan penelitian bagi anggotanya, atau badi mahasiswa lain yang berminat. Selain pelatihan penelitian juga diselenggarakan penelitian mahasiswa yang dilaksanakan setiap semester, dan dilakukan secara berkelompok oleh mahasiswa. Hasil-hasil penelitian itu kemudian di seminkan pada forum seminar mahasiswa di tingkat Sekolah Tinggi.

V. LOMBA KARYA ILMIAH INOVATIF PRODUKTIF

Sesuai dengan peranan perguruan tinggi, yaitu mendidik mahasiswa agar mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, berjiwa penuh pengabdian serta memiliki rasa tanggung jawab, dan kesejawatan di bidang masing-masing. Mengolah dan mengembangkan hasil perkuliahan sehingga memiliki makna langsung bagi masyarakat. Memberikan sumbangan nyata berupa karya atau suatu inovasi produktif yang dapat menunjang peningkatan proses pembangunan di daerah maupun di tingkat nasional. Memupuk jiwa wiraswasta yang diharapkan dapat berkembang lebih lanjut dalam bentuk usaha bersama, jika mereka telah lulus kuliah.

Dalam lomba karya ilmiah inovatif produktif sasaran yang ingin di capai ialah : memperbanyak ragam penelitian yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa sesuai dengan bidang profesi masing-masing. Merangsang penemuan inovatif yang konstruktif yang dapat menunjang pelaksanaan pembangunan di lingkungan kampus dan daerah perkotaan maupun pedesaan. Melatih mahasiswa agar memiliki daya saing yang tinggi serta tanggung di masyarakat.

Pelaksanaan lomba karya ilmiah inovatif produktif dikelola oleh sub-bagian penalaran STT STIKMA *Internasional*. Setiap usulan kegiatan lomba karya inovatif produktif harus diketahui oleh Ketua Program Studi dan disetujui oleh Wakil ketua bidang kemahasiswaan. Segala sesuatu tentang peraturan yang terkait dengan lomba ditetapkan oleh penyelenggara.

Peserta lomba adalah mahasiswa STT STIKMA *Internasional* yang masih terdaftar sebagai mahasiswa. Tiap program studi wajib mengirimkan minimal 1 (satu) usulan proyek penelitian.

Juara lomba ditetapkan berdasarkan penelitian tim juri yang menyangkut aspek-aspek sebagai berikut :

Adanya inovasi dan kreasi baru yang merupakan penerapan dan pengembangan teori ilmu dan praktek. Penilaian didasarkan pada aspek-aspek : konsepsional, kontinuitas ilmu, pragmatis, perbaikan teknologi, pemecahan masalah, dan perbaikan metoda.

Segi kegunaan bagi usaha modernisasi menunjang program pembangunan, meliputi kegunaan manfaat bagi pelaksana / mahasiswa, kegunaan / manfaat bagi masyarakat, merangsang penambahan lapangan kerja, menumbuhkan kewirasastaan, menjaga kelestarian sumber daya alam dan lingkungan.

Penyelenggara organisasi dan manajemen kegiatan peneliti yang meliputi ketrampilan mahasiswa, pemberi kerja, penjadwalan kegiatan , alokasi sarana (peralatan dan bahan) dan penganggaran penelitian

Produktifitas / efisiensi kegiatan, meliputi hasil yang dicapai, baik ditinjau dari segi kualitas dan kuantitas, ada kesesuaian antara usulan kegiatan dengan pelaksanaanya.

VI. PEMBINAAN MINAT & KEGEMARAN MAHASISWA

Setiap mahasiswa memiliki kesukaan hobby atau minat kegemaran yang khas. Minat merupakan dorongan-dorongan psikis atau motif menyebabkan seseorang merasa senang terhadap segala sesuatu yang memang diminatinya. Minat juga menggambarkan citra estetis tentang selera yang kemudian menjadi bagian dari pribadi setiap orang. Kegemaran bisa merupakan bentuk ekspresi dari minat. Seseorang merasa gembira dan puas apabila ia melakukan aktivitas yang memang digemarinya. Minat dan kegemaran adalah bagian dari kebutuhan psikis yang perlu di penuhi, sehingga memerlukan pembinaan dan pengarahan menjadi potensi positif yang menunjang prestasi akademik mahasiswa dalam menempuh studi, mahasiswa tidak luput dari kebutuhan psikis seperti yang disebut di atas.

Minat dan kegemaran mahasiswa biasanya terwujud dalam “Permainan Peran” yang mereka ciptakan. Permainan peran yaitu, semacam permainan peran sosial yang mendorong timbulnya kegembiraan ketika ia memainkan suatu peran dengan baik, apabila ia menerima ganjaran dari lingkunganya. Seorang mahasiswa pemain sepak bola merasa bahagia dan gembira manakala timnya berhasil menjuarai lomba rancang bangun arsitektur ataupun lomba program komputer. Dia dielu-elukan oleh orang-orang yang menaruh perhatian terhadap peranannya. Pembinaan di bidang minat dan kegemaran mahasiswa ialah suatu upaya membangun kondisi dan situasi (atmosfir) di kampus agar kondusif bagi berkembangnya potensi-potensi kepribadian mahasiswa. mereka memperoleh dorongan dan motivasi dari lingkungan sosialnya kondisi tersebut dapat memacu prestasi mahasiswa dalam proses studinya.

Pembinaan bidang minat ini meliputi perkembangan minat mahasiswa dalam bidang rancang bangun arsitektur, desain grafis, pengembangan software dan program komputer, minat dalam bahasa, olah raga dan juga seni bela diri.

VII. PEMBINAAN BIDANG KESEJAHTERAAN

Bidang kesejahteraan mahasiswa yang ada di STT STIKMA *Internasional* meliputi Pelayanan Beasiswa, Koperasi mahasiswa, dan Pengembangan keagamaan.

BEASISWA

Untuk membantu mahasiswa yang mempunyai prestasi, tersedia beasiswa yang berasal dari Yayasan Median Abyan Lintas Buana, PPA, dan BBM dan sumber-sumber lain.

A. BEASISWA YAYASAN MEDIAN ABYAN LINTAS BUANA

Beasiswa dikeluarkan oleh Yayasan Median Abyan Lintas Buana melalui Baitul Maal Hidayatullah (BMH) dengan ketentuan yang ditetapkan oleh lembaga.

B. BEASISWA PENINGKATAN PRESTASI AKADEMIK (PPA)

Beasiswa ini dikeluarkan oleh DEPDIKNAS melalui KOPERTIS Wilayah VII. Maksud dan tujuan pemberian beasiswa PPA oleh pemerintah ini adalah sebagai upaya :

3. Untuk meningkatkan pemerataan dan kesempatan belajar bagi mahasiswa yang berprestasi akademik tinggi.
4. Mendorong dan mempertahankan semangat belajar para mahasiswa agar mereka dapat menyelesaikan pendidikannya tepat waktu.
5. Mendorong untuk meningkatkan prestasi akademik, sehingga memacu Peningkatan kualitas pendidikan tinggi.

Beasiswa PPA diberikan kepada mahasiswa yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Berjiwa Pancasila
2. Terdaftar sebagai mahasiswa Diploma (D3) atau Sarjana (S1)
3. Kondisi orang tua tidak mampu yang di nilai dengan dasar pertimbangan:
 - a. Pekerjaan orang tua yang secara ekonomis tergolong rendah antara lain: (1) Pensiunan ; (2) Veteran ; (3) Buruh ; (4) Tani ; (5) Nelayan ; (6) Pedagang Kecil dan (7) Status lain
 - b. Besarnya penghasilan/ pendapat orng tua / wali \leq Rp. 1.000.000 per bulan.
4. Mempunyai Prestasi Akademik dengan IPK minimal 3.00
5. Aktif dalam kegiatan kemahasiswaan (ekstra kurikuler) yang di programkan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan
6. Tidak menerima beasiswa dari sumber lain dan bukan mahasiswa PGSD/PGSM

C. BEASISWA BANTUAN BELAJAR MAHASISWA (BBM)

Beasiswa ini dikeluarkan oleh DEPDIKNAS melalui KOPERTIS Wilayah VII. Maksud dan tujuan pemberian beasiswa BBM oleh pemerintah ini adalah sebagai upaya :

1. Untuk meningkatkan pemerataan dan kesempatan belajar bagi mahasiswa yang kurang mampu secara ekonomi.
2. Mendorong dan mempertahankan semangat belajar para mahasiswa agar mereka dapat menyelesaikan pendidikannya tepat waktu.
3. Mendorong untuk meningkatkan prestasi akademik, sehingga memacu Peningkatan kualitas pendidikannya.

Beasiswa BBM diberikan kepada mahasiswa yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Berjiwa Pancasila
2. Terdaftar sebagai mahasiswa Diploma (D3) atau Sarjana (S1)
3. Kondisi orang tua tidak mampu yang di nilai dengan dasar pertimbangan:
 - a. Pekerjaan orang tua yang secara ekonomis tergolong rendah antara lain: (1) Pensiunan ; (2) Veteran ; (3) Buruh ; (4) Tani ; (5) Nelayan ; (6) Pedagang Kecil dan (7) Status lain
 - b. Besarnya penghasilan/ pendapat orng tua / wali \leq Rp. 1.000.000 per bulan
4. Mempunyai Prestasi Akademik dengan IPK minimal 3,00.
5. Aktif dalam kegiatan kemahasiswaan (ekstra kurikuler) yang di programkan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan
6. Tidak menerima beasiswa dari sumber lain dan bukan mahasiswa PGSD/PGSM.

PEMBINAAN KEAGAMAAN

Dalam kegiatan keagamaan ini para mahasiswa memiliki dasar keahlian khusus di bidang penalaran (pengkajian Tsaqafah Islam). Tujuan kegiatan ini adalah membina kemampuan mahasiswa dalam bidang baca tulis Al-Qur'an dan memecahkan permasalahan-permasalahan sosial budaya dan

teknologi sesuai dengan hukum islam. Kegiatan ini diharapkan akan dapat mendasari terbentuknya mahasiswa yang berkepribadian unik yang penuh dengan warna dan nuansa religi di tengah serunya pertarungan ideologi–ideologi besar di dunia. Kegiatan–kegiatan yang dapat diikuti melalui pembinaan keagamaan ini antara lain : pendidikan dan latihan dasar baca tulis Al-Qur’an, pendidikan dan pengkajian Islam serta diskusi dan penelitian mengenai dunia Islam dalam era globalisasi.

PERATURAN DISIPLIN DAN TATA TERTIB KEMAHASISWAAN STT STIKMA Internasional

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam peraturan ini yang dimaksud dengan :

Disiplin mahasiswa adalah ketaatan dan kepatuhan yang sungguh-sungguh setiap mahasiswa STT STIKMA Internasional untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan aturan dan tata krama yang berlaku, atas dasar kesadaran yang bersendikan Pancasila.

Tata tertib mahasiswa STT STIKMA Internasional adalah semua peraturan yang berlaku bagi mahasiswa di lingkungan STT STIKMA Internasional yang ditujukan untuk menciptakan ketertiban, kebersihan, keindahan, dan suasana yang mendukung kegiatan kurikuler dan ekstra kurikuler.

Mahasiswa STT STIKMA Internasional adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di STT STIKMA Internasional .

Pimpinan adalah unsur pengambil keputusan tertinggi di STT STIKMA Internasional .

Dosen adalah tenaga pengajar di STT STIKMA Internasional yang diangkat dengan tugas mengajar.

Pelanggaran disiplin dan tata tertib adalah setiap ucapan, tulisan, sikap, tingkah laku/perbuatan yang melanggar peraturan disiplin dan tata tertib mahasiswa.

Sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib adalah tindakan yang dikenakan kepada mahasiswa yang melanggar peraturan disiplin dan tata tertib yang diberikan oleh Pejabat yang Berwenang.

Pejabat yang berwenang adalah Pejabat STT STIKMA Internasional yang diberikan wewenang menjatuhkan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib mahasiswa.

Civitas Akademika adalah STT STIKMA Internasional dengan seluruh kelengkapan organisasinya.

Pasal 2

Ketentuan-ketentuan dalam peraturan ini berlaku bagi :

Mahasiswa STT STIKMA Internasional, yaitu mereka yang terdaftar dan memenuhi ketentuan sebagai mahasiswa STT STIKMA Internasional dalam tahun akademik yang berjalan.

BAB II DISIPLIN MAHASISWA, HAK DAN KEWAJIBAN MAHASISWA, SERTA PELANGGARAN DISIPLIN MAHASISWA

Bagian Kesatu Disiplin Mahasiswa

Pasal 3

Untuk menjalankan tata tertib kehidupan di kampus setiap mahasiswa wajib menjunjung tinggi perilaku disiplin.

Disiplin sebagaimana dimaksud pada ayat 1 diwujudkan dengan melaksanakan semua peraturan yang berlaku.

Bagian Kedua **Hak dan Kewajiban Mahasiswa**

Pasal 4

Setiap mahasiswa berhak :

1. Mengikuti seluruh kegiatan akademik pada jurusan yang dimasukinya, dengan ketentuan memenuhi persyaratan yang ditetapkan, sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Mengikuti seluruh kegiatan kemahasiswaan yang diselenggarakan oleh organisasi-organisasi kemahasiswaan di lingkungan STT STIKMA Internasional, dengan ketentuan memenuhi persyaratan yang ditetapkan, sesuai dengan peraturan yang berlaku.
3. Mendapatkan pelayanan administrasi, sesuai dengan keperluan yang dibutuhkannya.
Mahasiswa yang memerlukan pelayanan administrasi, harus mengajukan permintaan langsung kepada pejabat yang berwenang pada biro atau bagian administrasi yang dituju, dan mengikuti tata cara yang ditetapkan, sesuai dengan peraturan yang berlaku.
4. Menggunakan dan atau memanfaatkan semua fasilitas yang dimiliki STT STIKMA Internasional , sesuai dengan keperluan yang dibutuhkannya.
Mahasiswa yang memerlukan menggunakan fasilitas milik STT STIKMA Internasional , harus mengajukan permintaan langsung kepada pejabat yang berwenang pada bagian yang bertugas untuk itu, dan dengan mengikuti tata cara yang ditetapkan, sesuai dengan peraturan yang berlaku.
5. Mendapatkan perlindungan dari STT STIKMA Internasional dari gangguan atau ancaman siapapun pada saat mengikuti kegiatan akademik dan berada di dalam lingkungan kampus, dan atau pada saat mengikuti kegiatan lain yang diselenggarakan oleh STT STIKMA Internasional .
Mahasiswa yang memerlukan perlindungan STT STIKMA Internasional harus mengajukan permintaan langsung kepada pejabat yang berwenang, dengan melaporkan permasalahan yang dihadapinya secara jujur dan terbuka, dan dengan mengikuti tata cara yang ditetapkan, sesuai dengan peraturan yang berlaku.
6. Membela diri dan atau mengajukan keberatan atas sanksi yang dikenakan kepada dirinya berkaitan dengan pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dilakukannya.
Mahasiswa yang akan mengadakan pembelaan diri dan atau mengajukan keberatan atas sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dikenakan kepada dirinya, harus mengajukan permintaan secara tertulis kepada pejabat yang menjatuhkan sanksi, melalui Badan Eksekutif Mahasiswa, paling lambat 1 minggu setelah sanksi dijatuhkan.
Pejabat yang menjatuhkan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib dan atau pejabat lain yang ditunjuk untuk menggantikan, berdasarkan permintaan tertulis yang disampaikan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa, memanggil mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan pembelaan diri di hadapan Sidang Dewan Kehormatan yang diadakan khusus untuk itu.

Pasal 5

Setiap mahasiswa wajib :

1. Membina hubungan baik dan melakukan kerjasama dengan Pimpinan STT STIKMA Internasional, Dosen, Karyawan, Alumni, dan dengan sesama mahasiswa lainnya.
2. Bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan di dalam dan di sekitar lingkungan kampus, dengan mempertimbangkan kepentingan warga kampus yang lainnya dan juga lingkungan sekitar kampus.
3. Mengikuti kuliah dan asistensi sesuai dengan jadwal waktu dan ketentuan yang ditetapkan.
4. Menandatangani daftar hadir untuk diri sendiri pada saat mengikuti kuliah atau ujian.
5. Menjaga ketertiban dan kebersihan kelas, serta kelancaran belajar.
6. Meminta izin kepada dosen apabila hendak keluar ruangan pada saat berlangsung kegiatan belajar.
7. Berlaku jujur dalam membuat karya tulis dan atau tugas-tugas akademik lainnya.
8. Mentaati tata tertib dan berlaku jujur dalam mengikuti ujian atau tes.

9. Bersikap terbuka dalam melakukan konsultasi dengan dosen.
10. Menyelesaikan tugas tepat pada waktunya.
11. Menggunakan pakaian yang sopan, rapi dan bersih, serta mengenakan sepatu pada saat mengikuti kuliah dan selama berada di dalam kampus.
12. Membawa kartu mahasiswa pada saat mengikuti kegiatan akademik, dan memakai jaket almamater pada saat kunjungan kerja dan atau kegiatan lain yang ditentukan STT STIKMA Internasional.
13. Sopan dalam bertutur kata dan bertingkah laku dalam pergaulan sehari-hari di kampus dan dalam menyampaikan pendapat atau aspirasi.
14. Menjaga, memelihara dan menjunjung tinggi martabat dirinya dan STT STIKMA Internasional .
15. Melaksanakan tugas yang diberikan atau dipercayakan kepadanya oleh STT STIKMA Internasional dengan sebaik-baiknya dan penuh rasa tanggung jawab, serta memberikan laporan tertulis atas pelaksanaan tugas yang telah diselesaikannya, kepada Pimpinan STT STIKMA Internasional atau Pejabat yang menugaskan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
16. Mempergunakan dengan baik dan benar Nama, Lambang, Jaket, dan segala bentuk tanda STT STIKMA Internasional, serta meminta izin kepada Pimpinan STT STIKMA Internasional dalam hal menggunakannya untuk kepentingan lain di luar kegiatan akademik atau kegiatan kemahasiswaan yang telah ditetapkan.
17. Menghindari penggunaan Nama, Lambang, Jaket dan segala bentuk tanda STT STIKMA Internasional pada kegiatan Orsospol atau Ormas, dan menghindari penggunaan Nama, Lambang, Jaket serta segala bentuk tanda Orsospol atau Ormas di dalam kampus dan atau pada kegiatan yang diselenggarakan atau membawa nama STT STIKMA Internasional .
18. Menghindari segala perbuatan pemalsuan surat/dokumen STT STIKMA Internasional seperti pemalsuan KRS, pemalsuan kartu ujian dan pemalsuan bukti setor Bank, serta pemalsuan nama atau tanda tangan pejabat STT STIKMA Internasional /dosen.
19. Menghindari segala bentuk perbuatan yang dapat menimbulkan pertikaian/permusuhan/keributan/perkelahian/melanggar SARA, serta menghindari melakukan perjudian/tindakan asusila; membawa atau menggunakan atau memperjual-belikan narkoba/obat-obat terlarang/minuman keras/benda-benda pornografi, di dalam kampus dan atau pada kegiatan yang diselenggarakan atau membawa nama STT STIKMA Internasional dan atau perbuatan lain yang dapat mencemarkan nama baik STT STIKMA Internasional .
20. Menjaga dan memelihara ketertiban, keamanan dan kebersihan lingkungan kampus, serta ikut memelihara sarana dan prasarana milik STT STIKMA Internasional atau fasilitas lain yang berada dalam tanggung jawab STT STIKMA Internasional, dan menghindari perbuatan mengotori/mencorat-coret/merusak/memakai dan atau meminjamkan tanpa izin pejabat yang berwenang.
21. Mematuhi semua ketentuan yang telah ditetapkan STT STIKMA Internasional dalam hal penggunaan ruangan dan peralatan, penggunaan kendaraan dan pengaturan parkir kendaraan, serta dalam hal pemanfaatan fasilitas perpustakaan.

Bagian Ketiga **Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib**

Pasal 6

1. Setiap ucapan, tulisan, sikap dan tingkah laku atau perbuatan yang melanggar peraturan yang berlaku merupakan pelanggaran disiplin dan tata tertib.
2. Setiap mahasiswa yang melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib dikenakan sanksi oleh pejabat yang berwenang menjatuhkan sanksi.
3. Setiap warga kampus STT STIKMA Internasional dapat melaporkan adanya pelanggaran

disiplin dan tata tertib kepada Pejabat yang berwenang disertai dengan bukti dan saksi.

BAB III
SANKSI PELANGGARAN DISIPLIN DAN TATA TERTIB
DAN PEJABAT YANG BERWENANG MENJATUHKAN SANKSI

Bagian Kesatu
Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib

Pasal 7

Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib dapat diberikan berupa :

1. Peringatan Tertulis
2. Skorsing Percobaan
3. Skorsing
4. Dikeluarkan

Pasal 8

1. Sanksi Peringatan Tertulis dikenakan langsung kepada mahasiswa yang terbukti melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib. Sanksi Peringatan Tertulis dapat berupa : Peringatan dan Peringatan Keras.

Mahasiswa yang dikenakan sanksi Peringatan Keras dapat tidak diperkenankan mengikuti kegiatan kemahasiswaan untuk jangka waktu tertentu, dengan batas waktu paling lama 1 (satu) semester.

2. Sanksi Skorsing Percobaan dapat dikenakan kepada mahasiswa apabila :
 - a. Telah diberi Peringatan Tertulis 2 (dua) kali berturut-turut dalam jangka waktu tertentu, dan atau telah diberi Peringatan Keras tetapi masih melakukan pelanggaran.
 - b. Melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dinilai oleh Pejabat yang berwenang menjatuhkan sanksi patut dikenakan Skorsing Percobaan.

Mahasiswa yang dikenakan Skorsing Percobaan, masih diperkenankan mengikuti seluruh kegiatan akademik, dengan ketentuan selama masa Skorsing Percobaan mahasiswa yang bersangkutan berusaha memperbaiki diri dengan benar-benar menunjukkan sikap dan tingkah laku; akan tetapi tidak diperkenankan mengikuti kegiatan kemahasiswaan.

Apabila selama masa Skorsing Percobaan ternyata mahasiswa yang bersangkutan melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib lagi, maka mahasiswa tersebut langsung dikenakan Skorsing dan atau Dikeluarkan.

Lamanya masa Skorsing Percobaan ditetapkan dengan Surat Keputusan

3. Sanksi Skorsing dapat dikenakan kepada mahasiswa apabila :
 - a. Dalam masa Skorsing Percobaan melakukan lagi pelanggaran disiplin dan tata tertib.
 - b. Melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dinilai oleh Pejabat yang berwenang patut dikenakan Skorsing.

Mahasiswa yang dikenakan Skorsing, selama masa Skorsing tidak diperkenankan mengikuti seluruh kegiatan akademik dan kemahasiswaan.

Selama masa skorsing, mahasiswa yang bersangkutan tetap harus menunaikan / mematuhi kewajiban administrasi akademik dan keuangan.

Lamanya masa skorsing ditetapkan dengan Surat Keputusan. Setelah masa skorsing habis, mahasiswa yang bersangkutan dapat mengikuti kembali kegiatan akademik dan kegiatan kemahasiswaan. Untuk itu, mahasiswa tersebut terlebih dahulu harus mendaftarkan diri kembali pada Biro Administrasi Akademik, serta mendapat izin tertulis dari Ketua Jurusan yang bersangkutan.

4. Sanksi Dikeluarkan dapat dikenakan kepada mahasiswa apabila :
 - a. Dalam masa skorsing percobaan dan atau masa skorsing melakukan lagi pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dinilai oleh Pejabat yang berwenang dapat mengganggu kegiatan akademik.
 - b. Melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dinilai oleh Pejabat yang berwenang patut

dikenakan sanksi Dikeluarkan.

5. Sanksi Tambahan :

- a. Untuk jenis pelanggaran yang berkaitan dengan penggunaan pakaian yang tidak sopan dan atau pemakaian sandal jepit, dan atau pelanggaran ringan lainnya kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran tersebut dikenakan teguran dan sanksi tidak diperkenankan : mengikuti perkuliahan, memasuki ruang kerja dosen/pimpinan, perpustakaan dan laboratorium.
- b. Untuk jenis pelanggaran pemalsuan KRS/kartu ujian, selain dikenakan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib berupa skorsing percobaan, kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran tersebut juga dikenakan sanksi lain, yaitu : pembatalan semester yang bersangkutan.
Sedangkan untuk pelanggaran pemalsuan bukti setor Bank, selain dikenakan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib, berupa skorsing selama 1 (satu) tahun pada semester berikutnya kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran tersebut juga dikeluarkan sanksi lainnya, yaitu : pembatalan semester yang bersangkutan.
Untuk mahasiswa yang melakukan pelanggaran pemalsuan sebanyak 2 (dua) kali atau lebih, dikenakan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib dikeluarkan.
- c. Untuk jenis pelanggaran perusakan, selain dikenakan Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib, kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran tersebut juga dikenakan sanksi lainnya, yaitu : kewajiban mengganti kerusakan yang diakibatkan oleh perbuatannya dan atau dilaporkan kepada pihak yang berwajib atau kepolisian.
- d. Untuk jenis pelanggaran yang berkaitan dengan tindak pidana, seperti : pemalsuan, perkelahian dan atau tindak kekerasan fisik, penyalahgunaan dan pengedaran obat terlarang atau narkotika, gangguan SARA dan tindak kejahatan; kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran tersebut selain dikenakan sanksi pelanggaran disiplin dan tata tertib berupa skorsing percobaan, atau skorsing dan atau dikeluarkan, juga dikenakan sanksi lainnya, yaitu : dilaporkan kepada pihak yang berwajib atau kepolisian

Bagian Kedua

Pejabat yang Berwenang Menjatuhkan Sanksi

Pasal 9

1. Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib hanya dapat dijatuhkan kepada mahasiswa yang melanggar peraturan disiplin dan tata tertib oleh Pejabat yang berwenang.
2. Pejabat yang berwenang menjatuhkan Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib, adalah :
 - a. Ketua; untuk jenis sanksi Skorsing dan Dikeluarkan.
 - b. Para Wakil ketua; yang bertindak untuk dan atas nama Ketua; untuk jenis sanksi Peringatan Tertulis, Skorsing Percobaan dan Skorsing.
 - c. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan; untuk jenis sanksi Peringatan Tertulis.

BAB IV

FORUM PEMBELAAN DAN SIDANG DEWAN KEHORMATAN

Bagian Kesatu Forum Pembelaan

Pasal 10

1. Mahasiswa yang dikenakan Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib dan akan menggunakan Hak Beladiri, dapat melakukan pembelaannya dalam Forum Pembelaan.
2. Forum Pembelaan adalah sidang khusus yang diadakan oleh Sidang Dewan Kehormatan untuk memenuhi permohonan mahasiswa yang menggunakan Hak Beladiri.

Bagian Kedua **Sidang Dewan Kehormatan**

Pasal 11

Sidang Dewan Kehormatan adalah badan yang dibentuk oleh Pimpinan STT STIKMA Internasional , yang mempunyai tugas pokok :

1. Memeriksa dan memberikan saran pertimbangan kepada Pejabat yang berwenang menjatuhkan Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib dalam memberikan keputusan sanksi terhadap mahasiswa yang melakukan pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dinilai mencemarkan nama baik STT STIKMA Internasional .
2. Memeriksa dan memberikan saran pertimbangan kepada Pejabat yang berwenang menjatuhkan Sanksi Pelanggaran Disiplin dan Tata Tertib dalam memberikan keputusan terhadap mahasiswa yang melakukan pembelaan diri atau mengajukan keberatan-keberatan atas Sanksi Pelanggaran dan Tata Tertib yang dikenakan kepadanya.

Pasal 12

1. Sidang Dewan Kehormatan terdiri dari :
 - a. Ketua merangkap anggota: Wakil ketua Bidang Kemahasiswaan
 - b. Sekretaris merangkap anggota: Kepala Biro Administrasi Kemahasiswaan
 - c. Anggota:
 1. Seorang Dosen Tetap dari tiap jurusan yang ditunjuk oleh Wakil ketua Bidang Akademik
 2. Kepala Bagian Pengembangan Kemahasiswaan Biro Administrasi Kemahasiswaan.
 3. Tiga orang wakil BEM dan dua orang wakil dari jurusan tempat mahasiswa yang mengajukan Hak Beladiri.
2. Sidang Dewan Kehormatan dianggap sah apabila dihadiri oleh separuh lebih satu dari jumlah anggota.
3. Setiap anggota mempunyai satu hak suara.
4. Keputusan Sidang Dewan Kehormatan dianggap sah apabila disetujui oleh separuh lebih satu dari jumlah suara anggota yang hadir.

BAB V **ADMINISTRASI PELANGGARAN DISIPLIN DAN** **TATA TERTIB**

Pasal 13

Pelanggaran disiplin dan tata tertib yang dilakukan oleh mahasiswa dan telah dijatuhkan sanksi oleh Pejabat yang berwenang, diadministrasikan sebagai berikut :

1. Ketua Jurusan pada setiap jurusan mencatat pelanggaran mahasiswa dari jurusannya pada buku pelanggaran, kemudian pelanggaran tersebut dilaporkan kepada Wakil ketua Bidang Kemahasiswaan melalui Biro Administrasi Kemahasiswaan.
2. Kepala Biro Administrasi Kemahasiswaan mencatat semua pelanggaran mahasiswa STT STIKMA Internasional berdasarkan laporan dari jurusan-jurusan dan dari data yang diperolehnya sendiri.
3. Isi dari buku pelanggaran disiplin dan tata tertib memuat : nomor urut, nama mahasiswa pelanggar dan NIM, tanggal pelanggaran, jenis sanksi yang dijatuhkan, tanggal penjatuhan sanksi, pejabat yang menjatuhkan sanksi.

BAB VI PENGAWASAN DAN PENEGAKAN DISIPLIN

Pasal 14

1. Pada dasarnya semua pejabat dan fungsionaris organisasi kemahasiswaan wajib melakukan pengawasan dan penegakan disiplin di lingkungan kampus.
2. Penyelesaian tindakan, apabila dilakukan, dilaksanakan melalui saluran organisasi secara hirarki.
3. Dengan tidak memandang siapa yang melanggar dan apa obyek yang dilanggar, setiap pejabat dan dosen terutama yang berkaitan dengan bidang kemahasiswaan wajib melakukan penegakan disiplin dan tata tertib serta menjaga lingkungannya. Antara lain dengan melakukan teguran lisan kepada mahasiswa yang melakukan pelanggaran ringan.

BAB VII LAIN – LAIN

Pasal 15

1. Tindakan atau sanksi terhadap pelanggar disiplin dan tata tertib tidak menggururkan tuntutan pidana apabila si pelanggar telah melanggar hukum pidana.
2. Hal-hal lain yang belum diatur dalam Peraturan Disiplin dan Tata Tertib Mahasiswa ini, akan diatur dan ditetapkan dalam peraturan lain secara tersendiri.
3. Dengan ditetapkannya Peraturan Disiplin dan Tata Tertib Mahasiswa STT STIKMA *Internasional* ini, maka peraturan-peraturan lain yang menyangkut disiplin dan tata tertib mahasiswa yang bertentangan dengan Peraturan Disiplin dan tata Tertib Mahasiswa ini dinyatakan tidak berlaku.