



BUKU KURIKULUM

— TEKNIK INFORMATIKA —

2022

UIN SUNAN GUNUNG
DJATI BANDUNG



**KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
NOMOR : B-021/Un.05/V.7/PP.00.9/12/2021**

**TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM PADA PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG**

REKTOR UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

- Menimbang :** a. Bahwa untuk kelancaran kegiatan perkuliahan pada Program Studi Sarjana Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, perlu ditetapkan Kurikulum;
b. Bahwa untuk keperluan dimaksud, perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Perguruan Tinggi;
3. Undang-Undang RI Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 Jo. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 Tentang Perubahan IAIN Sunan Gunung Djati Bandung Menjadi UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2015 tanggal 25 Februari 2015 tentang Statuta UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 7 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 77 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama RI Nomor 7 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2017 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI Nomor 7 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor : 251/KMK.05/2008 tanggal 10 September 2008 tentang Penetapan UIN SGD Bandung pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: B.II/3/22666 tanggal 23 Juli 2019 tentang Pengangkatan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
12. Keputusan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Nomor: 178/Un.05/I.1/PP.00.9/07/2016, tentang Pedoman Akademik UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG TENTANG PENETAPAN KURIKULUM PADA PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
- KESATU :** Menetapkan Kurikulum Pada Program Studi Sarjana Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, sebagaimana tercantum dalam daftar lampiran keputusan ini.
- KEDUA :** Segala hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur tersendiri
- KETIGA :** Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila dalam penetapan ini ternyata terdapat kekeliruan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bandung
Pada Tanggal : 29 Desember 2021



Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si., CSEE
NIP. 196204101988031001

Tembusan Yth. :

1. Menteri Agama RI di Jakarta;
2. Sekretaris Jenderal Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Inspektur Jenderal Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
5. Para Dekan Fakultas di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
6. Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR GAMBAR	5
MUQODIMAH	6
PENDAHULUAN	7
BAB I IDENTITAS PROGRAM STUDI	8
BAB II EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY	9
2.1. Evaluasi Kurikulum	9
2.2. Hasil Evaluasi Kurikulum Sebelumnya (2018-2022)	11
2.3. <i>Tracer</i> Studi	13
BAB III LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM	15
3.1. Landasan Filosofis	15
3.2. Landasan Sosiologis	16
3.3. Landasan Psikologis	16
3.4. Landasan Yuridis	17
BAB IV RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN <i>UNIVERSITY VALUE</i> ...	19
4.1. Visi, Misi, dan Tujuan Strategi	19
4.2. Visi, Misi, Tujuan Strategi Fakultas Sains dan Teknologi	21
4.3. Visi Keilmuan Program Studi	21
BAB V PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)	23
5.1. Rumusan Profil Lulusan	23
5.2. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan	23
5.3. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi	25
5.4. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-Dikti	26
5.5. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap PL	28
BAB VI PENETAPAN BAHAN KAJIAN	29
6.1. Rumusan Bahan Kajian	29
6.2. Pemetaan CPL Terhadap BK	30
6.3. Pemetaan BK Terhadap MK	31
BAB VII PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS	37
7.1. Pemetaan CPL Terhadap MK	37
7.2. Pemetaan BK-CPL-MK	39
7.3. Susunan Mata Kuliah Dan Penentuan Bobot SKS	42

7.4. Kodifikasi Mata Kuliah Jurusan Teknik Informatika	44
BAB VIII MATRIKS DAN PETA KURIKULUM	45
8.1. Organisasi Mata Kuliah	45
8.2. Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL	46
8.3. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah	50
BAB IX RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).....	51
9.1. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah	52
9.2. Pemetaan MK-CPL-CPMK	59
9.3. Pemetaan MK-CPL-Sub CPMK	64
9.4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	75
9.5. Metoda Pembelajaran	78
BAB X ASESMEN PEMBELAJARAN	81
10.1. Penilaian Asesmen	81
10.2. Pengukuran Ketercapaian CPL	112
BAB XI IMPLEMENTASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)	114
11.1. Model Adaptasi Program MBKM	114
11.2. Mekanisme Pelaksanaan MBKM.....	115
LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II-1. Hasil Evaluasi Kurikulum	12
Tabel V-1. Profil Lulusan (PL)	23
Tabel V-2. Daftar Profesi berdasarkan PL	23
Tabel V-3. CPL SN Dikti.....	24
Tabel V-4. CPL Prodi	25
Tabel V-5. Penjabaran CPL Prodi	26
Tabel V-6. Keterkaitan CPL SN Dikti dan CPL Program Studi	26
Tabel V-7. Pemetaan CPL ke Profil Lulusan.....	28
Tabel VI-1. Rumusan Bahan Kajian.....	29
Tabel VI-2. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian.....	30
Tabel VI-3. Pemetaan Bahan Kajian ke Mata Kuliah	32
Tabel VI-4. Daftar Mata Kuliah Pilihan	36
Tabel VII-1. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah	37
Tabel VII-2. Pemetaan BK-CPL-MK.....	39
Tabel VII-3. Struktur Mata Kuliah	42
Tabel VIII-1. Organisasi Mata Kuliah	45
Tabel VIII-2. Struktur Mata Kuliah dan Pemenuhan CPL.....	46
Tabel VIII-3. Peta Pemenuhan CPL.....	49
Tabel IX-1. Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan Mata Kuliah.....	52
Tabel IX-2. Pemetaan MK-CPL-CPMK	60
Tabel IX-3. Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK	64
Tabel IX-4. RPS Prodi Teknik Informatika	76
Tabel X-1. Teknik Penilaian CPMK.....	81
Tabel X-2. Bobot Penilaian CPL-MK-CPMK	87
Tabel X-3. Bobot Penilaian MK-CPL-CPMK	93
Tabel X-4. Rumusan Akhir Mata Kuliah	100
Tabel X-5. Rumusan Akhir CPL	105
Tabel XI-1. Mata Kuliah yang ditawarkan pada Program MBKM.....	114

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Acuan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi	10
Gambar 2. Paradigma Kurikulum sebagai Sebuah Program	10
Gambar 3. Kurikulum dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi	11
Gambar 4. Tahapan Perancangan Kurikulum.....	11
Gambar 5 Bidang pekerjaan alumni Jurusan Teknik Informatika UIN SGD	14
Gambar 6. Peta Keterkaitan Antar MK.....	50
Gambar 7. Kerangka Penyusunan RPS	52
Gambar 8. Antarmuka pengguna mahasiswa untuk mengakses informasi detail MK	79
Gambar 9. Antarmuka pengukuran ketercapaian pembelajaran	79
Gambar 10. Grafik jumlah pemetaan MK per CPL	111
Gambar 11. Perhitungan Angka Ketercapaian CPL	112
Gambar 12. Mekanisme Pelaksanaan MBKM	115

MUQODIMAH

Assalaamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala anugerah nikmat dan karunia-Nya, sehingga dokumen Kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) berbasis *Outcome Based Education* Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi (FST) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung dapat diselesaikan. Sholawat, dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda alam, kekasih Allah SWT, nabi besar Muhammad SAW., kepada keluarganya, para sahabatnya, semoga sampai kepada kita sebagai pengikut ajarannya.

Dokumen Kurikulum ini disusun oleh seluruh sivitas Program Studi Teknik Informatika dan melibatkan para pemangku kepentingan (*stakeholder*) seperti alumni dan pengguna lulusan dengan menyesuaikan pada seluruh instrumen pada KKNI dan standar mutu akademik UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Secara substansial, dokumen ini merupakan panduan formal bagi penetapan kurikulum 2022-2027 yang akan digunakan di Program Studi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Apresiasi dan ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi khususnya sivitas Program Studi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah bersama-sama menyusun dokumen. Kami menyadari bahwa dokumen ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala bentuk saran serta kritik konstruktif atas isi dokumen ini akan kami terima sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang.

Wassalaamu'alaikum wr. wb.

Bandung, 1 Desember 2022

Tim Penyusun Kurikulum Teknik Informatika
FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung

PENDAHULUAN

Amanat Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 tentang kurikulum menyebutkan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) untuk setiap Program Studi (Prodi) yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan. SN-DIKTI sebagaimana diatur dalam Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 Pasal 1, menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. Lebih lanjut, kurikulum pendidikan tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dituangkan dalam capaian pembelajaran. Perguruan Tinggi sebagai penghasil SDM terdidik perlu mengukur kualitas lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki kualitas setara dengan kemampuan yang ditetapkan pada capaian pembelajaran dalam jenjang kualifikasi KKNl.

Deskripsi capaian pembelajaran dalam KKNl mengandung empat unsur utama, yaitu unsur Sikap dan Tata Nilai, unsur Kemampuan Kerja, unsur Penguasaan Keilmuan, dan unsur Kewenangan dan Tanggung Jawab. Sementara, pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI), rumusan capaian pembelajaran lulusan tercakup dalam salah satu standar yaitu Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Dalam SN-DIKTI, capaian pembelajaran termaksud meliputi unsur Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus, dan Pengetahuan.

Penyusunan buku Kurikulum Prodi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2022 ini diarahkan untuk memenuhi keterampilan khusus dan pengetahuan peserta didik pada dua kelompok keahlian, yaitu: Kecerdasan Artifisial dan *Distributed Computing*. Aspek kebaruan dan penyempurnaan pada Kurikulum 2021 ini dilakukan berdasarkan hasil kegiatan evaluasi kurikulum yang melibatkan ahli yang diselenggarakan pada 14 Agustus 2019 yang pada awalnya direncanakan terbit tahun 2020. Seiring dengan adanya Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 yang mendasari kebijakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maka dilakukan penyesuaian lebih lanjut sehingga Kurikulum 2021 ini sejalan dengan rencana implementasi program MBKM di Prodi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

BAB I

IDENTITAS PROGRAM STUDI

Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
Fakultas	:	Sains dan Teknologi
Program Studi	:	Teknik Informatika
Akreditasi	:	B Berdasarkan Keputusan BAN-PT No. 1803/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2018 Periode 17 Juli 2018 sampai dengan 17 Juli 2023
Jenjang Pendidikan	:	Sarjana (S1)
Gelar Lulusan	:	Sarjana Teknik (ST)
Visi	:	"Menjadi Jurusan/Prodi informatika yang unggul dan kompetitif dalam bidang kecerdasan artifisial dan <i>distributed computing</i> berbasis wahyu memandu ilmu dalam bingkai akhlak karimah di Asia Tenggara pada tahun 2027".
Misi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyelenggarakan dan mengelola Jurusan/Prodi yang profesional, akuntabel, transparan, dan berdaya saing untuk memperkuat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang informatika, khususnya kecerdasan artifisial dan <i>distributed computing</i> pada tingkat nasional maupun Asia Tenggara berlandaskan akhlak karimah. 2) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang berpengetahuan dan profesional di bidang informatika, serta berjiwa wirausaha. 3) Menyelenggarakan penelitian guna mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang informatika. 4) Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka menyebarluaskan pengetahuan dan teknologi bidang informatika, menguatkan potensi, dan meningkatkan daya saing masyarakat.

BAB II

EVALUASI KURIKULUM DAN TRACER STUDY

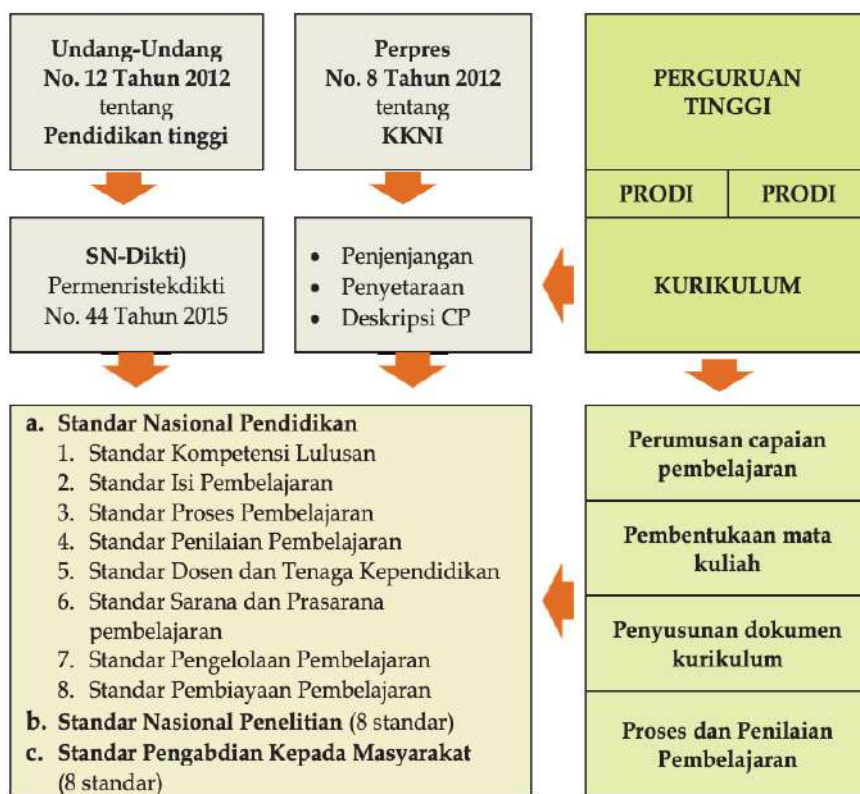
2.1. Evaluasi Kurikulum

Proses evaluasi kurikulum mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagaimana termaktub dalam Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 dan Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur kualitas lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki kualitas setara dengan “kemampuan” (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI.

Berdasarkan kesepakatan nasional yang telah menetapkan lulusan program Sarjana (S1) misalnya paling rendah harus memiliki “kemampuan” yang setara dengan “capaian pembelajaran” yang dirumuskan pada jenjang 6 KKNI, Magister (S2) setara jenjang 8, dan seterusnya. Kurikulum pendidikan tinggi merupakan program untuk menghasilkan lulusan sehingga program tersebut seharusnya mampu menjamin lulusannya untuk memiliki kualifikasi yang setara dengan kualifikasi yang disepakati dalam KKNI. Konsep yang dikembangkan dalam menyusun kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan kompetensi. Dengan adanya KKNI, rumusan “kompetensi” dinyatakan dalam istilah Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*), dimana kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari Capaian Pembelajaran (CP). Penggunaan istilah kompetensi yang digunakan dalam pendidikan tinggi selama ini setara dengan capaian pembelajaran yang digunakan dalam KKNI, tetapi karena di dunia kerja penggunaan istilah kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang sifatnya lebih terbatas, terutama yang terkait dengan uji kompetensi dan sertifikat kompetensi, maka selanjutnya dalam kurikulum pernyataan “kemampuan lulusan” digunakan istilah capaian pembelajaran. Di samping itu, di dalam kerangka kualifikasi di dunia internasional, untuk mendeskripsikan kemampuan setiap jenjang kualifikasi digunakan istilah “*learning outcomes*”.

Acuan, paradigma, penggunaan 8 standar nasional riset dan pengabdian pada masyarakat, serta tahapan perancangan kurikulum yang digunakan dalam

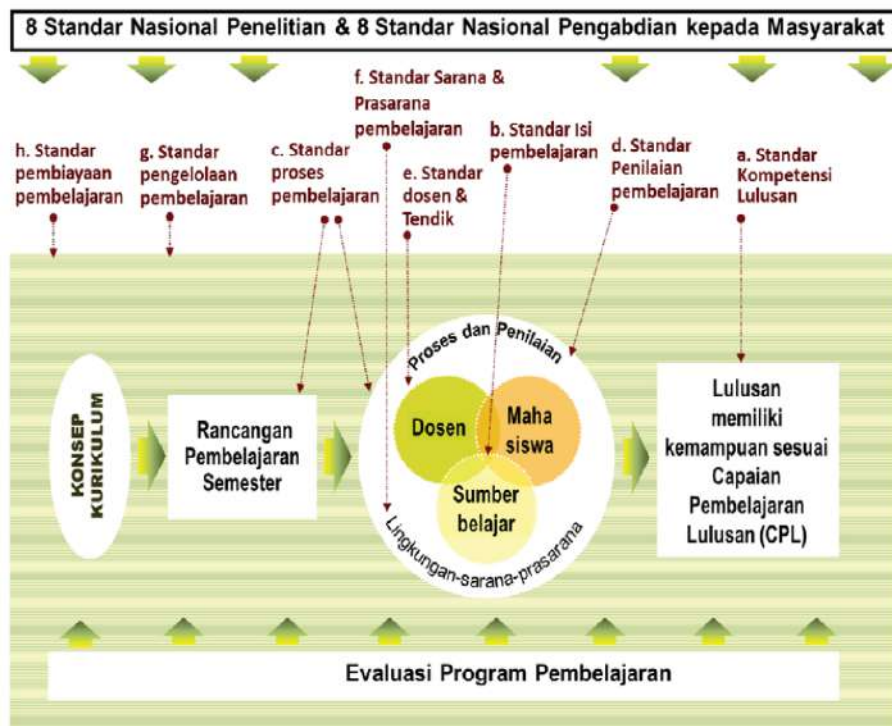
penyusunan Kurikulum 2021 ini disesuaikan dengan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Tahun 2016 (Gambar 1 hingga Gambar 4).



Gambar 1. Acuan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi



Gambar 2. Paradigma Kurikulum sebagai Sebuah Program



Gambar 3. Kurikulum dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi



Gambar 4. Tahapan Perancangan Kurikulum

2.2. Hasil Evaluasi Kurikulum Sebelumnya (2018-2022)

Perbandingan antara hasil evaluasi kurikulum dan indikator menunjukkan ketercapaian dari pelaksanaan kurikulum, hasil evaluasi kurikulum disajikan pada Tabel II-1.

Tabel II-1. Hasil Evaluasi Kurikulum

No	Tahap Evaluasi	Kinerja Mutu	Hasil Evaluasi
1	Analisis Kebutuhan	a. Profil Lulusan b. Daftar Bahan Kajian	a. Profil lulusan dirumuskan ke dalam 4 poin. sesuai dengan 2 kelompok keahlian yaitu Kecerdasan <i>Artificial</i> dan <i>Distributed Computing</i> . b. Jurusan Teknik Informatika memiliki 33 bahan kajian sesuai pedoman Panduan Kurikulum Aptikom, yang sebelumnya adalah 18 butir bahan kajian.
2	Desain dan Pengembangan Kurikulum	a. Capaian Pembelajaran Lulusan b. Daftar Mata Kuliah c. Rencana Pembelajaran Semester d. Metode Pembelajaran e. Bentuk Pembelajaran f. Asesmen Pembelajaran g. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah h. Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	a. Terdapat 9 CPL yang berpedoman pada CPL SN-Dikti dan sesuai dengan aspek Pengetahuan, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus, dan Sikap. b. Beberapa mata kuliah mengalami perubahan nomenklatur, bobot SKS, dan penempatan. Mata Kuliah Pilihan yang semula 30 MK menjadi 6 MK. c. RPS, Metode Pembelajaran, Bentuk Pembelajaran, dan Asesmen Pembelajaran disusun sesuai dengan Kurikulum OBE. Jurusan menyiapkan portal pengisian RPS bagi dosen dan dapat diakses oleh mahasiswa. d. CPMK dan Sub-CPMK dirumuskan kembali sesuai dengan CPL yang ingin dicapai.
3	Proses Pelaksanaan Kurikulum	a. Pelaksanaan Pembelajaran b. Sumber Belajar c. <i>Learning Management System</i>	Pembelajaran dilaksanakan secara <i>blended learning</i> , yaitu <i>online</i> melalui LMS, dan <i>offline</i> di dalam kelas. Dosen bukanlah sumber belajar utama, sehingga sumber belajar dapat dari mana pun. Program MBKM juga turut diterapkan dengan 3 skenario berbeda.
4	Capaian Pembelajaran Kurikulum	a. Masa Studi b. Pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan	PS merancang strategi agar masa studi menjadi lebih ideal, salah satunya dengan memfasilitasi pelaksanaan mata kuliah prasyarat yang sering kali menjadi penyebab meningkatnya durasi lama studi. Bobot penilaian setiap CPMK dirumuskan bersama seluruh dosen, sehingga CPL dapat terukur.

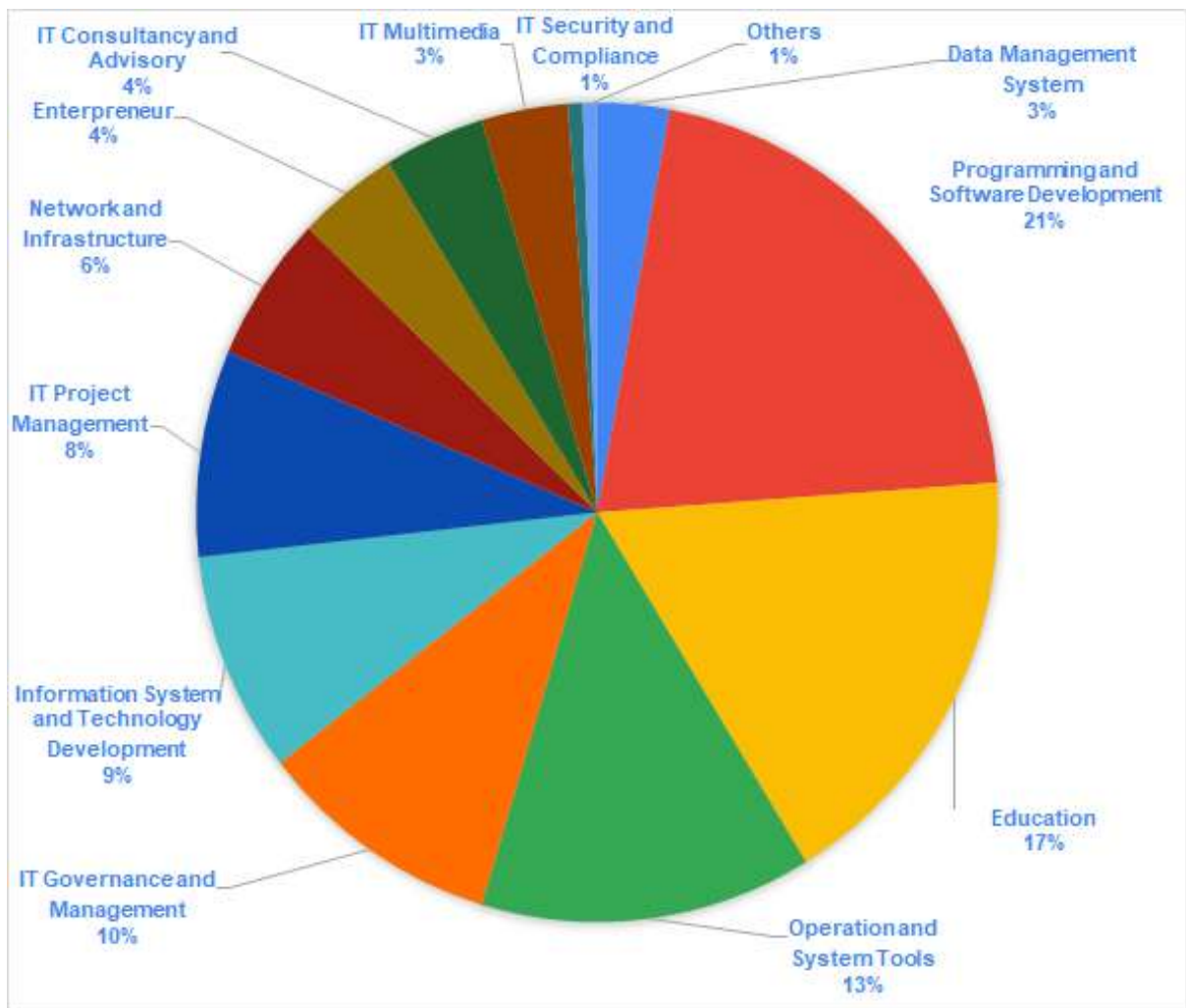
2.3. *Tracer Studi*

Tracer studi adalah penelitian mengenai situasi alumni khususnya berkaitan dengan bidang pekerjaan yang sekaligus menggambarkan linearitas kompetensi selama kuliah di Jurusan/Prodi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan tugas dan tanggung jawab di tempat kerja.

Studi pelacakan ini dilakukan secara sistematis kepada alumni dua tahun terakhir menggunakan metode survei dengan menyebar kuesioner kepada alumni Jurusan/Prodi Teknik Informatika. Kuesioner mencakup sejumlah pertanyaan yang disajikan untuk menggali data dan informasi yang dibutuhkan. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang berdasarkan peta okupasi nasional dalam kerangka kualifikasi nasional Indonesia pada area fungsi teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil survei tahun 2020 yang telah diikuti oleh lebih dari 200 alumni, diperoleh gambaran umum sebagaimana tersaji pada Gambar 5.

Gambar 5 memvisualisasikan sejumlah bidang pekerjaan di mana alumni berkarier saat ini. Lima bidang pekerjaan yang paling banyak digeluti alumni adalah *Programming and Software Development, Education, Operation and System Tools, IT Governance and Management*, dan *Information System and Technology Development*.

Berdasarkan data faktual yang didapat dari hasil *tracer* alumni, Jurusan/Prodi Teknik Informatika FST UIN Sunan Gunung Djati Bandung menilai bahwa secara umum lulusan telah memiliki kesiapan dan kemampuan yang baik dalam mengisi mayoritas bidang pekerjaan yang linear dengan kompetensinya. Namun demikian, untuk menjawab tuntutan kontribusi alumni pada area fungsional lainnya dalam peta okupasi nasional, masih terdapat urgensi untuk melakukan penyempurnaan kurikulum sehingga akan lebih mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk mengisi keseluruhan peta okupasi nasional.



Gambar 5 Bidang pekerjaan alumni Jurusan Teknik Informatika UIN SGD

BAB III

LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan kemajuan zaman yang terus berkembang, maka kurikulum harus terus dikembangkan dan dalam prosesnya harus dilakukan berdasarkan pada landasan yang kuat. Dengan demikian dalam mengembangkan kurikulum, terlebih dahulu harus diidentifikasi dan dikaji secara selektif, akurat, mendalam, dan menyeluruh landasan apa saja yang harus dijadikan pijakan dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan kurikulum. Dengan landasan yang kokoh, kurikulum yang dihasilkan akan kuat, yaitu program pendidikan yang dihasilkan akan dapat menghasilkan manusia terdidik, baik untuk kehidupan masa kini maupun menyongsong kehidupan jauh ke masa yang akan datang.

3.1. Landasan Filosofis

Idealisme sistem pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 yang penuh dengan nuansa persaingan, ketidakpastian, dan ambiguitas menjadi tantangan bagi sistem pendidikan nasional. Esensi penyelenggaraan pendidikan bukan sekedar pengembangan intelektual atau mewujudkan keunggulan akademis, akan tetapi pendidikan diselenggarakan agar mampu memberikan pengalaman belajar (*experimentalism*) yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kemampuan beradaptasi dengan perubahan menjadi kunci sukses dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 atau *society* 5.0, baik individu atau sebuah institusi.

Idealisme sistem pendidikan nasional tidak hanya bertujuan mewujudkan manusia yang memiliki pengetahuan dan keahlian, akan tetapi memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Merujuk pada landasan filosofis dan kondisi aktual tersebut, Jurusan/Prodi Teknik Informatika

UIN Sunan Gunung Djati Bandung perlu merumuskan kerangka kurikulum yang tidak hanya mampu mewujudkan manusia unggul dan kompetitif dalam pengetahuan dan keahlian, tetapi memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam.

3.2. Landasan Sosiologis

Secara sosiologis masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku, etnis, budaya, dan agama. Sejak dahulu, Indonesia dikenal sebagai bangsa yang rukun, damai, santun, dan menjunjung tinggi keberagaman. Tentu tidak mudah memelihara kerukunan di atas keragaman. Perlu usaha nyata untuk menjaga, memelihara, dan melestarikan keberagaman untuk tujuan menjaga keutuhan bangsa dan negara. Cara pandang dan transformasi sosial saat ini berpotensi menjadi salah satu ancaman bagi bangsa dan negara dalam menjaga keberagaman.

Cara pandang dan transformasi sosial sangat dipengaruhi oleh teknologi. Cara berinteraksi dan struktur sosial berubah sejalan dengan matang dan luasnya teknologi digunakan oleh masyarakat. Kurikulum sebagai perangkat pendidikan dikembangkan sebagai salah satu instrumen dalam membangun kultur bangsa lebih baik dalam keberagaman. Kurikulum dikembangkan bukan sekedar untuk pemenuhan aspek pengetahuan dan penguasaan teknologi, akan tetapi harus menjadi bagian dari solusi atas permasalahan sosial, ekonomi, dan budaya di tengah masyarakat. Kurikulum hasil pengembangan harus mampu menghasilkan lulusan yang mampu mengontrol, beradaptasi dengan ragam budaya, sekaligus integrasi budaya.

Perubahan bentuk Institut Agama Islam (IAIN) menjadi Universitas Islam Negeri (UIN), merupakan bentuk adaptasi terhadap sosiologis keilmuan. Perubahan IAIN ke UIN merupakan perubahan dikotomi keilmuan yang selama ini ada dalam pandangan masyarakat tentang perguruan tinggi keagamaan agama Islam, sebagai perguruan tinggi yang hanya menyelenggarakan bidang keilmuan agama atau dirosah. Perubahan bentuk ini merupakan perubahan penting bagaimana memadukan ilmu agama dengan sains dan teknologi, dan bagaimana mengimplementasikannya untuk kualitas kehidupan individu, maupun kehidupan bermasyarakat.

3.3. Landasan Psikologis

Agar mampu mengimbangi tuntutan revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, pengembangan kurikulum harus mampu menyediakan ruang-ruang pembelajaran yang bersifat personal (*personalize learning*), dimana kebutuhan pembelajaran disesuaikan dengan minat, bakat, kemampuan mahasiswa, dan menyediakan

lingkungan belajar yang fleksibel bagi individu untuk belajar dalam kondisi yang berbeda. Pemanfaatan teknologi terutama teknologi kecerdasan menjadi kunci keberhasilan dalam implementasi kurikulum. Proses belajar diciptakan menjadi fleksibel, didukung oleh sumber-sumber pengetahuan yang lengkap, menjangkau secara luas dengan biaya yang murah.

Kemajuan dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, tidak berarti menggantikan peran dosen dalam proses pendidikan. Dosen di lingkungan Jurusan/Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung harus mampu bertransformasi dalam menghadapi kemajuan teknologi informasi. Dosen memiliki peran dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengendalikan proses pembelajaran menggunakan teknologi. Namun demikian bukan berarti membatasi peran-peran mahasiswa dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Dosen melalui teknologi harus mampu memfasilitasi pembelajaran paripurna guna menghasilkan insan yang bertanggung jawab, percaya diri, berakhlak mulia, mampu bekerja sama, memiliki sikap toleran, dan memiliki keinginan kuat guna memberikan kontribusi bagi bangsa dan negara.

3.4. Landasan Yuridis

Landasan penyusunan dan pelaksanaan kurikulum pada Jurusan/Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung, tidak hanya didasarkan pada filosofis, sosiologis, dan psikologi. Landasan yuridis membingkai dalam tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu perguruan tinggi yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum. Berikut landasan yuridis dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum:

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKNi Bidang Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Penjaminan Mutu.

BAB IV

RUMUSAN VISI, MISI, TUJUAN, STRATEGI, DAN *UNIVERSITY* VALUE

4.1. Visi, Misi, dan Tujuan Strategi

Visi	Menjadi Universitas Islam Negeri yang unggul dan kompetitif berbasis wahyu memandu ilmu dalam bingkai akhlak karimah di Asia Tenggara tahun 2025.
Misi	<ol style="list-style-type: none">1. Menyelenggarakan pengajaran, penelitian, dan pengabdian yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan nasional yang berdaya saing global.2. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang cakap mental, spiritual, dan intelektual.3. Mengembangkan inovasi-inovasi dalam bidang pendidikan tinggi dan mengembangkan kemandirian lulusan.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none">1. Mewujudkan pendidikan tinggi yang profesional, akuntabel, dan berdaya saing di tingkat regional Asia Tenggara dalam rangka memperkuat pembangunan nasional,2. Mewujudkan hasil proses perkuliahan, penelitian, dan kajian ilmiah berbasis wahyu memandu ilmu untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi,3. Mewujudkan sistem pendidikan untuk mengembangkan dan memberdayakan masyarakat menuju tatanan masyarakat yang maju, demokratis. dan berkeadilan.
Strategi	<ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan angka partisipasi kasar (APK) pemerataan akses pendidikan tinggi;2. Meningkatkan kualitas proses dan luaran akademik;3. Meningkatkan kualitas penelitian, pengabdian, dan publikasi;4. Meningkatkan kualitas sarana penunjang;5. Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan;6. Meningkatkan kualitas pengelolaan Lembaga;7. Meningkatkan jumlah dan kualitas kerja sama;8. Meningkatkan relevansi dan daya saing lulusan;9. Meningkatkan rangking dunia universitas (internasionalisasi).

University Value

1. *Religiosity*

Nilai religius (*religiosity*) secara positif dan signifikan berkorelasi dengan keterlibatan, kekuatan, dan dedikasi, serta dapat dipertimbangkan sebagai salah satu komponen potensial dalam melawan penurunan global kinerja manusia. Manusia yang memiliki tingkat religius yang tinggi dapat lebih efektif menemukan makna dan tujuan hidupnya, serta memiliki emosi yang lebih positif dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. UIN Sunan Gunung Djati Bandung menjadikan nilai religius sebagai strategi efektif untuk membentuk lingkungan (kebiasaan) yang lebih harmoni dalam tradisi akademik, agar tercipta lingkungan dan kultur ilmiah yang memiliki tujuan, bermakna, dan bermartabat. Nilai religius diyakini dapat mempengaruhi proses penilaian kognitif para sivitas akademika UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Melalui nilai religius, sivitas akademika akan lebih kuat dan tangguh dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Komitmen religius memungkinkan mereka untuk lebih mudah merestrukturisasi atau mengasimilasi secara kognitif apa yang terjadi pada dirinya, menemukan makna dan tujuan dalam peristiwa kehidupan yang dijalani.

2. *Intellectuality*

Nilai intelektualitas (*intellectuality*), yaitu setiap tindakan dan persepsi akademik apapun didasarkan pada pola pandang pengetahuan. Pola pandang pengetahuan mendorong agar pengetahuan merupakan alat ukur kegiatan-kegiatan yang dikembangkan. Setiap pandangan, sikap, dan tindakan tidak didasarkan pada kecenderungan emosional dan paradigma non-rasional. Setuju dan tidak setuju atas suatu fenomena harus didasarkan pada pendekatan-pendekatan ilmiah sehingga dibangun berdasarkan alur pengetahuan.

3. *Innovation*

Nilai inovasi (*innovation*) mengajarkan bahwa para sivitas akademika UIN Sunan Gunung Djati Bandung diharapkan dapat mengembangkan ide baru, pemikiran kreatif, dan imajinatif dalam pengembangan isi dan metode pengetahuan, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan situasi dan kondisi. Diharapkan para sivitas akademika dapat menciptakan sesuatu yang orisinal dan menerobos stagnasi dan kemapanan, yang dapat diimplementasikan agar memiliki dampak yang berarti bagi masyarakat. Nilai inovasi diciptakan untuk memenuhi permintaan masyarakat dengan berbagai perkembangan yang dihadapinya.

4.2. Visi, Misi, Tujuan Strategi Fakultas Sains dan Teknologi

- Visi Menuju fakultas yang unggul dan kompetitif dalam bidang sains dan teknologi berbasis Wahyu Memandu Ilmu (WMI) dalam bingkai akhlak karimah di Asia Tenggara tahun 2025.
- Misi
1. Meningkatkan kualitas penyelenggaraan tridharma Perguruan Tinggi berbasis WMI dalam bidang sains dan teknologi secara terintegrasi dan inovatif,
 2. Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme SDM dalam bingkai akhlak karimah,
 3. Menyelenggarakan tata kelola pendidikan yang profesional dan akuntabel,
 4. Melaksanakan kerjasama strategis dengan berbagai pihak baik dalam skala nasional maupun regional.
- Tujuan
1. Menghasilkan produk inovasi tridharma Perguruan Tinggi yang berdaya saing nasional menuju skala regional.
 2. Membentuk insan akademik (dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa) yang kompeten, profesional dan berakhlak karimah.
 3. Mewujudkan Good Faculty Governance.
 4. Menghasilkan produk kerjasama yang mendukung peningkatan kualitas Tridharma Perguruan Tinggi.

4.3. Visi Keilmuan Program Studi

- Visi Menjadi Jurusan/Prodi informatika yang unggul dan kompetitif dalam bidang kecerdasan artifisial dan *distributed computing* berbasis wahyu memandu ilmu dalam bingkai akhlak karimah di Asia Tenggara pada tahun 2027.
- Misi
1. Menyelenggarakan dan mengelola Jurusan/Prodi yang profesional, akuntabel, transparan, dan berdaya saing untuk memperkuat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang informatika,

khususnya kecerdasan artifisial dan *distributed computing* pada tingkat nasional maupun Asia Tenggara berlandaskan akhlak karimah.

2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang berpengetahuan dan profesional di bidang informatika, serta berjiwa wirausaha.
3. Menyelenggarakan penelitian guna mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang informatika.
4. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka menyebarluaskan pengetahuan dan teknologi bidang informatika, menguatkan potensi, dan meningkatkan daya saing masyarakat.

BAB V

PROFIL LULUSAN DAN RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL)

5.1. Rumusan Profil Lulusan

Tujuan program studi direpresentasikan dalam Profil Lulusan yaitu peran lulusan setelah menyelesaikan studi. Adapun Profil Lulusan Jurusan/Prodi Teknik Informatika tercantum pada Tabel V-1.

Tabel V-1. Profil Lulusan (PL)

Kode	Profil Lulusan	Unsur	Keterangan
PL01	Lulusan menguasai pengetahuan di bidang Informatika khususnya pada kecerdasan artifisial atau distributed computing untuk memberi solusi pada dunia industri dan masyarakat.	P	Dipilih dari aspek Pengetahuan pada PL KKNi dan SN-Dikti.
PL02	Lulusan memiliki kemampuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis informatika, khususnya bidang kecerdasan artifisial atau distributed computing, pada dunia industri dan masyarakat.	KK	Dipilih dari aspek Keterampilan Khusus pada PL SN-Dikti.
PL03	Lulusan memiliki keterampilan komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, membangun jejaring, dan berjiwa wirausaha dalam menjalankan profesinya.	KU	Dipilih dari aspek Keterampilan Umum pada PL SN-Dikti.
PL04	Lulusan menjadi pribadi pembelajar yang berakhlak karimah, kreatif, dan inovatif.	S	Dipilih dari <i>university value</i> .

Tabel V-2 menunjukkan daftar profesi yang dipilih berdasarkan PL yang sudah ditentukan oleh Program Studi Profesi yang dipilih bersumber dari Daftar Unit Kompetensi Okupasi dalam KKNi bidang TIK.

Tabel V-2. Daftar Profesi berdasarkan PL

Profesi
UX Researcher, Data Analyst, Data Scientist, Data Engineer, Machine Learning Engineer, Game Developer, Software Developer, Cloud Engineer, Dev-Ops Engineer, Network Engineer, Security Specialist, Cyber Security Specialist, Big Data Engineer, dll.

5.2. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) berdasarkan CPL-SN Dikti dan KKNi yang terdiri dari aspek: Sikap,

Pengetahuan, Keterampilan Umum, dan Keterampilan Khusus sebagaimana ditampilkan pada Tabel V-3.

Tabel V-3. CPL SN Dikti

Kode	CPL SN Dikti	Deskripsi CPL SN Dikti
Sikap		
CPL01	CPL-S01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
CPL02	CPL-S02	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
CPL03	CPL-S03	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
CPL04	CPL-S04	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa
CPL05	CPL-S05	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
CPL06	CPL-S06	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
CPL07	CPL-S07	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL08	CPL-S08	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
CPL09	CPL-S09	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
CPL10	CPL-S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
Pengetahuan		
CPL11	CPL-P01	Memahami dan menguasai konsep-konsep dasar bahasa pemrograman, mengidentifikasi model- model bahasa pemrograman, serta membandingkan berbagai solusi.
CPL12	CPL-P02	Menguasai bidang fokus pengetahuan ilmu komputer serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
CPL13	CPL-P03	Menguasai konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.
CPL14	CPL-P04	Menganalisis, merancang, dan menerapkan metode terbaru untuk menyelesaikan permasalahan
CPL15	CPL-P05	Mampu berkomunikasi dan bekerja dalam tim serta berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu lain secara profesional.
Keterampilan Umum		
CPL16	CPL-KU01	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
CPL17	CPL-KU02	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
CPL18	CPL-KU03	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
CPL19	CPL-KU04	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
CPL20	CPL-KU05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

Kode	CPL SN Dikti	Deskripsi CPL SN Dikti
CPL21	CPL-KU06	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
CPL22	CPL-KU07	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
CPL23	CPL-KU08	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
CPL24	CPL-KU09	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
Keterampilan Khusus		
CPL25	CPL-KK01	Menulis kode program yang diperlukan untuk digunakan sebagai instruksi dalam membangun aplikasi komputer.
CPL26	CPL-KK02	Menguasai dasar-dasar rekayasa dan manajemen data.
CPL27	CPL-KK03	Menguasai, merancang, dan mengaplikasikan berbagai teknologi basis data.
CPL28	CPL-KK04	Menguasai sistem-sistem yang ada di organisasi atau Enterprise.
CPL29	CPL-KK05	Menganalisis, merancang, dan menerapkan suatu sistem berbasis komputer secara efisien untuk menyelesaikan permasalahan, menggunakan pemrograman prosedural dan berorientasi objek.
CPL30	CPL-KK06	Membangun perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan organisasi atau industri dengan memanfaatkan berbagai metode pengembangan perangkat lunak.
CPL31	CPL-KK07	Memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep-konsep dasar pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak.
CPL32	CPL-KK08	Mengukur dan mengevaluasi kualitas perangkat lunak.
CPL33	CPL-KK09	Menganalisis dan mengembangkan sistem serta prosedur yang berkaitan dengan sistem komputer serta memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan sistem komputer yang lebih efisien dan efektif.
CPL34	CPL-KK10	Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer, dan jaringan.
CPL35	CPL-KK11	Mampu membangun jaringan komputer dan keamanan jaringan.
CPL36	CPL-KK12	Mampu membangun perangkat IoT, dan embedded system.
CPL37	CPL-KK13	Menguasai berbagai algoritma atau metode yang berkaitan dengan manipulasi model gambar, grafis, dan citra.
CPL38	CPL-KK14	Menguasai berbagai algoritma dan teknologi yang berkaitan dengan Data Mining, big data, dan data science.
CPL39	CPL-KK15	Menguasai berbagai teknik terkini terkait Machine Learning, Natural Language Processing, Information Retrieval, dan Game.
CPL40	CPL-KK16	Mengimplementasikan algoritma untuk melakukan optimalisasi, distribusi, dan keamanan objek multimedia.

5.3. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi

Capaian Pembelajaran Lulusan merupakan turunan dari penjabaran Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan SN Dikti (Tabel V-3). Adapun CPL Jurusan/Prodi Teknik Informatika dipaparkan pada Tabel V-4 berikut.

Tabel V-4. CPL Prodi

Kode	Deskripsi CPL
CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika

CPL02	Menguasai konsep kecerdasan artifisial atau <i>distributed computing</i>
CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis
CPL04	Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika
CPL05	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial atau <i>distributed computing</i>
CPL06	Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif
CPL07	Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya
CPL08	Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai islami sebagai landasan hidup dalam konteks individu maupun organisasi
CPL09	Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif

Tabel V-5. Penjabaran CPL Prodi

Kode	Deskripsi CPL	Keterangan
CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika	Wajib, diambil dari aspek Pengetahuan di SN Dikti.
CPL02	Menguasai konsep kecerdasan artifisial atau <i>distributed computing</i>	
CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis	
CPL04	Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	Wajib, diambil dari Keterampilan khusus yang terdapat di SN Dikti
CPL05	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial atau <i>distributed computing</i>	
CPL06	Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif	
CPL07	Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya	Pilihan, diambil dari aspek Keterampilan umum SN Dikti
CPL08	Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai islami sebagai landasan hidup dalam konteks individu maupun organisasi	
CPL09	Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif	

5.4. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-Dikti

Sembilan Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi yang telah dirancang pada Tabel V-4, haruslah memiliki keterkaitan dengan CPL SN Dikti yang telah dijabarkan pada Tabel V-3. Tabel V-6 berikut menampilkan pemetaan keterkaitan antara CPL SN Dikti dengan CPL Program Studi.

Tabel V-6. Keterkaitan CPL SN Dikti dan CPL Program Studi

Kode	CPL SN Dikti	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
Sikap										
CPL01	CPL-S01								v	
CPL02	CPL-S02								v	
CPL03	CPL-S03									v
CPL04	CPL-S04								v	
CPL05	CPL-S05								v	
CPL06	CPL-S06						v			
CPL07	CPL-S07								v	

Kode	CPL SN Dikti	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
CPL08	CPL-S08								v	
CPL09	CPL-S09						v			
CPL10	CPL-S10									v
Pengetahuan										
CPL11	CPL-P01	v								
CPL12	CPL-P02		v	v						
CPL13	CPL-P03	v								
CPL14	CPL-P04	v		v						
CPL15	CPL-P05						v			
Keterampilan Umum										
CPL16	CPL-KU01							v		
CPL17	CPL-KU02						v			
CPL18	CPL-KU03						v			
CPL19	CPL-KU04							v		
CPL20	CPL-KU05							v		
CPL21	CPL-KU06						v			
CPL22	CPL-KU07							v		
CPL23	CPL-KU08							v		
CPL24	CPL-KU09							v		
Keterampilan Khusus										
CPL25	CPL-KK01				v					
CPL26	CPL-KK02	v			v	v				
CPL27	CPL-KK03					v				
CPL28	CPL-KK04	v								
CPL29	CPL-KK05				v	v				
CPL30	CPL-KK06				v	v				
CPL31	CPL-KK07				v					
CPL32	CPL-KK08				v					
CPL33	CPL-KK09					v				
CPL34	CPL-KK10	v				v				
CPL35	CPL-KK11					v				
CPL36	CPL-KK12					v				
CPL37	CPL-KK13					v				
CPL38	CPL-KK14					v				
CPL39	CPL-KK15					v				
CPL40	CPL-KK16					v				

Pada Tabel V-6, terdapat 6 butir CPL SN Dikti yang dipetakan ke CPL 01, 2 poin ke CPL 2, 2 butir ke CPL 3, 6 butir ke CPL 4, 12 butir ke CPL 5, 6 butir ke CPL 6, 6 butir ke CPL 7 dan 8, serta 2 butir ke CPL 9. Adapun CPL 5 mendominasi utamanya pada aspek keterampilan khusus. Hal ini sejalan dengan deskripsi CPL 5 yaitu Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial atau *distributed computing*.

5.5. Pemetaan CPL Program Studi Terhadap PL

Pemetaan CPL Program Studi terhadap PL dilakukan untuk memetakan kesesuaian antara CPL yang ditetapkan dengan Profil Lulusan dari Program Studi. Tabel V-7 merupakan contoh pemetaan profil lulusan yang disajikan pada Tabel V-1 dengan CPL program studi yang ada pada Tabel V-4.

Tabel V-7. Pemetaan CPL ke Profil Lulusan

CPL\PL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
PL01	v	v	v	v	v				
PL02	v		v			v	v		
PL03	v			v	v	v	v		
PL04								v	v

BAB VI

PENETAPAN BAHAN KAJIAN

Bahan Kajian (*subject matters*) berisi pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu atau pengetahuan yang dipelajari oleh mahasiswa dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa. Penetapan bahan kajian dilakukan berdasarkan CPL dan/atau menggunakan *Body of Knowledge* suatu Program Studi, yang kemudian digunakan untuk pembentukan mata kuliah baru, dan evaluasi serta rekonstruksi terhadap mata kuliah lama atau sedang berjalan.

6.1. Rumusan Bahan Kajian

Berdasarkan Panduan Kurikulum OBE Prodi Informatika yang dikeluarkan oleh Aptikom, Program Studi Informatika/Illmu Komputer wajib menggunakan 19 BK bidang Informatika/Illmu Komputer (BK01– BK19), 1 BK SN DIKTI (BK32) dan 1 BK Wajib Umum (BK33). Selain itu, Program Studi dapat memilih diantara 12 BK pilihan bidang Informatika/Illmu Komputer (BK20–BK31) yang disajikan pada Tabel VI-1.

Tabel VI-1. Rumusan Bahan Kajian

No	Kode BK	Bahan Kajian	Bobot	
			Min	Max
A.	Bahan Kajian Wajib Informatika			
1	BK 01	Social Issues and Professional Practice	2	4
2	BK 02	Security Policy and Management	2	3
3	BK 03	Project Management	2	3
4	BK 04	User Experience Design	2	4
5	BK 05	Security Issues and Principles	2	3
6	BK 06	Data and Information Management	2	4
7	BK 07	Parallel and Distributed Computing	2	4
8	BK 08	Computer Networks	2	4
9	BK 09	Security Technology and Implementation	2	4
10	BK 10	Software Design	2	4
11	BK 11	Operating Systems	3	5
12	BK 12	Data Structures, Algorithms and Complexity	4	5
13	BK 13	Programming Languages	3	5
14	BK 14	Programming Fundamentals	4	5
15	BK 15	Computing Systems Fundamentals	3	5
16	BK 16	Architecture and Organization	4	5
17	BK 17	Graphics and Visualization	3	5
18	BK 18	Intelligent Systems	3	5
19	BK 19	Platform-based Development	2	4
B	BK Tambahan (Opsional) Bidang Informatika			
1	BK 20	Computational Science	2	3

No	Kode BK	Bahan Kajian	Bobot	
			Min	Max
2	BK 21	Discrete Structures	2	3
3	BK 22	Human-Computer Interaction	2	3
4	BK 23	Information Assurance and Security	2	3
5	BK 24	Information Management	2	3
6	BK 25	Networking and Communications	2	3
7	BK 26	Software Development Fundamentals	2	3
8	BK 27	Software Engineering	2	3
9	BK 28	Systems Analysis & Design	2	3
12	BK 29	Software Modeling and Analysis	2	3
C	BK Wajib SN Dikti			
13	BK 30	Pengembangan Diri	2	2
D	BK Wajib Umum			
14	BK 31	Metodologi Penelitian	2	6

6.2. Pemetaan CPL Terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukkan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan. Pemetaan satu CPL dapat dilakukan terhadap beberapa BK dan satu BK dapat dipetakan terhadap beberapa CPL. Berikut ini akan diberikan contoh pemetaan CPL terhadap BK seperti Tabel VI-2. Tabel VI-2 menunjukkan pemetaan antara CPL (Tabel V-5) dengan BK (Tabel VI-1). Sebagai contoh, untuk memenuhi CPL02 diperlukan BK01 (*Social Issues and Professional Practice*) dan BK03 (*Project Management*) sesuai dengan Tabel V1-2.

Tabel VI-2. Pemetaan CPL terhadap Bahan Kajian

BK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)								
	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
BK01						v	v	v	
BK02		v		v					
BK03				v		v	v		
BK04			v	v					
BK05					v				
BK06					v				
BK07		v	v	v		v	v		
BK08									
BK09		v			v				
BK10		v	v	v	v				
BK11			v	v					
BK12	v								
BK13		v	v	v					
BK14		v	v	v					
BK15	v								
BK16		v	v	v	v				

BK	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)								
	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
BK17		v			v				
BK18		v	v	v			v		
BK19		v	v	v		v			
BK20				v			v		
BK21			v	v	v	v	v		
BK22	v		v	v					
BK23		v	v	v	v				
BK24		v	v	v			v		
BK25		v	v	v	v	v	v		
BK26		v	v	v	v				
BK27		v	v	v	v				
BK28		v			v				
BK29		v	v	v	v				
BK30							v	v	v
BK31			v				v		

6.3. Pemetaan BK Terhadap MK

Pemetaan BK terhadap MK untuk menunjukkan bahan kajian yang mendukung setiap MK. Dalam satu MK dapat didukung oleh satu atau lebih bahan kajian terkait. Bahan kajian akan menjadi materi pembelajaran untuk suatu MK. Tabel VI-3 menjelaskan pemetaan antara BK (Tabel VI-1) dengan MK Wajib Prodi (WP) dan Tidak Wajib Prodi (TWP) bidang Informatika/Ilmu Komputer, beserta penetapan bobot SKS untuk setiap MK. MK Wajib Prodi adalah Mata Kuliah wajib yang diturunkan dari CPL wajib Prodi.

Tabel VI-3. Pemetaan Bahan Kajian ke Mata Kuliah

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)																														
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31
1	201004-705-02-001	Pancasila	v																														
2	201004-705-02-002	Kewarganegaraan	v																														
3	201004-705-02-003	Bahasa Indonesia																														v	
4	201004-705-02-004	Ilmu Tauhid																														v	
5	201004-705-02-005	Ulumul Quran																														v	
6	201004-705-02-006	Ulumul Hadits																														v	
7	201004-705-02-007	Ilmu Fiqih																														v	
8	201004-705-02-008	Ilmu Akhlak																														v	
9	201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam																														v	
10	201004-705-02-010	Bahasa Arab																														v	
11	201004-705-02-011	Bahasa Inggris I																														v	
12	201004-705-02-012	Bahasa Inggris II																														v	
13	201004-705-02-013	Fisika Dasar																				v											
14	201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar																				v											
15	201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	v																														
16	201004-705-01-002	Dasar Pemrograman														v																	
17	201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman														v																	
18	201004-705-01-004	Kalkulus I																				v											
19	201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman												v		v																	
20	201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman												v		v																	

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)																															
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31	
21	201004-705-01-007	Kalkulus II																				v												
22	201004-705-01-008	Matematika Diskrit																				v	v											
23	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data											v			v																		
24	201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data											v			v																		
25	201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer															v	v																
26	201004-705-01-012	Aljabar Linier																				v	v											
27	201004-705-01-013	Logika Komputasional																				v												
28	201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata																				v												
29	201004-705-01-015	Basis Data						v																										
30	201004-705-01-016	Praktikum Basis Data						v																										
31	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak																											v	v	v	v		
32	201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek										v				v	v																	
33	201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek										v				v	v																	
34	201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika																				v												
35	201004-705-01-021	Strategi Algoritma												v																				
36	201004-705-01-022	Sistem Operasi							v				v																					
37	201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi							v				v																					
38	201004-705-01-024	Manajemen Basis Data						v																										
39	201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data						v																										

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)																															
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31	
40	201004-705-01-026	Jaringan Komputer							v	v																								
41	201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer							v	v																								
42	201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile																			v													
43	201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile																			v													
44	201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web																			v													
45	201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web																			v													
46	201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer				v																	v											
47	201004-705-01-033	Intelegensia Buatan																		v														
48	201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak			v																													
49	201004-705-01-035	Sistem Informasi																							v									
50	201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak			v																								v					
51	201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi							v																					v				
52	201004-705-01-038	Grafika Komputer																	v															
53	201004-705-01-039	Sistem Multimedia																		v														
54	201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia																		v														
55	201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin																		v														
56	201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin																		v														
57	201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar	v		v																													v
58	201004-705-03-001	Olah Raga																															v	

No	Kode MK	Nama MK	Bahan Kajian (BK)																															
			BK 01	BK 02	BK 03	BK 04	BK 05	BK 06	BK 07	BK 08	BK 09	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31	
59	201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan	v																															
60	201004-705-03-003	Metodologi Penelitian																															v	
61	201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang	v		v																													
62	201004-705-03-005	ICT dan Islam	v																															
63	201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis																														v		
64	201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	v																															
65	201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika	v																															
66	201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa	v		v																													
67	201004-705-03-063	Pemrosesan Bahasa Alami																		v		v												
68	201004-705-01-065	Sains Data																				v												
69	201004-705-01-066	Deep Learning																		v		v												
70	201004-705-01-067	Ubiquitous Computing																							v			v						
71	201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan		v			v				v																	v						
72	201004-705-01-057	Forensika Digital		v			v				v																							

Tabel VI-4. Daftar Mata Kuliah Pilihan

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS
1	201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami	3
2	201004-705-01-065	Sains Data	3
3	201004-705-01-066	Deep Learning	3
4	201004-705-01-054	Keamanan Komputer & Jaringan	3
5	201004-705-01-057	Forensika Digital	3
6	201004-705-01-067	Ubiquitous Computing	3

BAB VII

PEMBENTUKAN MATA KULIAH (MK) DAN PENENTUAN BOBOT SKS

7.1. Pemetaan CPL Terhadap MK

Mata kuliah dibentuk berdasarkan materi pembelajaran dari bahan kajian yang telah dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan *Body of Knowledge* (BoK) program. Materi pembelajaran diturunkan menjadi satu atau lebih mata kuliah. Pembaharuan mata kuliah dilakukan melalui prosedur evaluasi terhadap mata kuliah yang telah atau sedang berjalan. Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan keterhubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi seperti pada Tabel VII-1.

Tabel VII-1. Pemetaan CPL terhadap Mata Kuliah

No	Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)								
		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
Semester 1										
1	Pengenalan Informatika	V								
2	Dasar Pemrograman	V								
3	Praktikum Dasar Pemrograman				V					
4	Kalkulus I	V								
5	Kewarganegaraan								V	
6	Ilmu Fiqih								V	
7	Bahasa Arab							V	V	
8	Bahasa Inggris I							V		
9	Fisika Dasar	V								
10	Praktikum Fisika Dasar	V								
11	Olah Raga									V
12	Praktek Tilawah								V	
Semester 2										
13	Algoritma dan Pemrograman	V				V				
14	Praktikum Algoritma dan Pemrograman				V	V				
15	Kalkulus II	V								
16	Matematika Diskrit	V								
17	Pancasila								V	
18	Bahasa Indonesia							V		
19	Ulumul Quran								V	
20	Bahasa Inggris II							V		
21	Pengetahuan Lingkungan	V								
22	Praktek Ibadah								V	
Semester 3										
23	Algoritma dan Struktur Data		V			V				

No	Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)								
		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
24	Praktikum Algoritma dan Struktur Data				V					
25	Organisasi dan Arsitektur Komputer	V								
26	Aljabar Linier	V								
27	Logika Komputasional	V								
28	Teori Bahasa dan Otomata	V								
29	Ilmu Tauhid								V	
30	Ulumul Hadits								V	
31	Sejarah Peradaban Islam								V	
32	Tahfidz								V	
Semester 4										
33	Basis Data	V			V					
34	Praktikum Basis Data				V					
35	Rekayasa Perangkat Lunak		V			V				
36	Pemrograman Berorientasi Objek		V			V				
37	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek					V				
38	Probabilitas dan Statistika	V				V				
39	Strategi Algoritma		V			V				
40	Sistem Operasi		V		V					
41	Praktikum Sistem Operasi				V					
42	Ilmu Akhlak								V	
Semester 5										
43	Manajemen Basis Data			V						
44	Praktikum Manajemen Basis Data					V				
45	Jaringan Komputer		V			V				
46	Praktikum Jaringan Komputer					V				
47	Pengembangan Aplikasi Mobile		V	V						
48	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile					V				
49	Pengembangan Aplikasi Web			V						
50	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web					V				
51	Interaksi Manusia dan Komputer			V						
52	Intelegensia Buatan		V			V				
53	Manajemen Proyek Perangkat Lunak		V		V					
Semester 6										
54	Sistem Informasi			V	V					
55	Proyek Perangkat Lunak				V	V				
56	Sistem Terdistribusi		V							
57	Grafika Komputer		V			V				
58	Sistem Multimedia			V						
59	Prak. Sistem Multimedia					V				
60	Pembelajaran Mesin		V							
61	Praktikum Pembelajaran Mesin					V				
62	Metodologi Penelitian			V	V					

No	Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)								
		CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9
Semester 7										
63	Kerja Praktek/Magang				V			V		
64	ICT dan Islam								V	
65	Kewirausahaan & Etika Bisnis						V			V
66	Sosio-Informatika dan Profesionalisme							V		
67	Kapita Seleкта Informatika			V						
Semester 8										
68	Tugas Akhir dan Seminar		V			V				
69	Kuliah Kerja Mahasiswa						V	V		
70	Komprehensif	V								
Mata Kuliah Pilihan										
71	Pemrosesan Bahasa Alami		V			V				
72	Sains Data		V			V				
73	Deep Learning		V			V				
74	Keamanan Komputer dan Jaringan		V			V				
75	Forensika Digital		V			V				
76	Ubiquitous Computing		V			V				

7.2. Pemetaan BK-CPL-MK

Setelah penentuan CPL dan MK, selanjutnya dibuat pemetaan antara BK dengan CPL dan MK. Pemetaan ini untuk menunjukkan keterkaitan antara BK, CPL, dan MK. Pemetaan BK-CPL-MK dibuat berdasarkan Tabel VI-3 dan VII-1. Pengisian MK pada matrik dilakukan dengan melihat keterkaitan MK dengan BK (Tabel VI-3), lalu melihat keterkaitan MK tersebut dengan CPL (Tabel VII-1). Hasil pemetaan BK dengan CPL dan MK dapat dilihat pada Tabel VII-2.

Tabel VII-2. Pemetaan BK-CPL-MK

BK/CPL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
BK01	201004-705-01-001		201004-705-01-043	201004-705-03-002		201004-705-01-043	201004-705-02-002	201004-705-02-001	201004-705-02-001
			201004-705-03-008	201004-705-03-004		201004-705-03-002	201004-705-01-043	201004-705-02-002	201004-705-02-002
				201004-705-03-008		201004-705-03-007	201004-705-03-002	201004-705-03-005	201004-705-03-005
				201004-705-03-009		201004-705-03-009	201004-705-03-004		
							201004-705-03-005		
							201004-705-03-007		
							201004-705-03-009		
BK02					201004-705-01-054				
BK03			201004-705-01-043	201004-705-01-034	201004-705-01-036	201004-705-01-034	201004-705-01-043		
				201004-705-03-004		201004-705-01-036	201004-705-03-004		
				201004-705-03-009		201004-705-01-043	201004-705-03-009		

BK/CPL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
						201004-705-03-009			
BK04			201004-705-01-032	201004-705-01-032					
BK05		201004-705-01-054 201004-705-01-057			201004-705-01-054 201004-705-01-057				
BK06	201004-705-01-015 201004-705-01-024		201004-705-01-024	201004-705-01-015 201004-705-01-016 201004-705-01-024	201004-705-01-015 201004-705-01-016 201004-705-01-025				
BK07	201004-705-01-022 201004-705-01-023 201004-705-01-026 201004-705-01-027	201004-705-01-022 201004-705-01-023 201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-037		201004-705-01-022 201004-705-01-023	201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-037				
BK08	201004-705-01-026 201004-705-01-027	201004-705-01-026 201004-705-01-027			201004-705-01-026 201004-705-01-027				
BK09		201004-705-01-054 201004-705-01-057			201004-705-01-054 201004-705-01-057				
BK10	201004-705-01-018 201004-705-01-019	201004-705-01-018			201004-705-01-018 201004-705-01-019				
BK11	201004-705-01-022 201004-705-01-023	201004-705-01-022 201004-705-01-023		201004-705-01-022 201004-705-01-023					
BK12	201004-705-01-005 201004-705-01-021	201004-705-01-005 201004-705-01-009 201004-705-01-010 201004-705-01-021		201004-705-01-005 201004-705-01-006 201004-705-01-010	201004-705-01-006 201004-705-01-009				
BK13	201004-705-01-018 201004-705-01-019	201004-705-01-018			201004-705-01-018 201004-705-01-019				
BK14	201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-01-005 201004-705-01-018 201004-705-01-019	201004-705-01-005 201004-705-01-009 201004-705-01-010 201004-705-01-018	201004-705-01-002 201004-705-01-003	201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-01-005 201004-705-01-006 201004-705-01-010	201004-705-01-006 201004-705-01-009 201004-705-01-018 201004-705-01-019				
BK15	201004-705-01-011	201004-705-01-011							
BK16	201004-705-01-011	201004-705-01-011							
BK17		201004-705-01-038	201004-705-01-038						
BK18		201004-705-01-033 201004-	201004-705-01-039		201004-705-01-033 201004-				

BK/CPL	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
		705-01-039 201004- 705-01-041 201004- 705-01-063 201004- 705-01-066	201004- 705-01-040		705-01-040 201004- 705-01-041 201004- 705-01-042 201004- 705-01-063 201004- 705-01-066				
BK19	201004- 705-01-028 201004- 705-01-029 201004- 705-01-030 201004- 705-01-031		201004- 705-01-028 201004- 705-01-029 201004- 705-01-030 201004- 705-01-031	201004- 705-01-028 201004- 705-01-030	201004- 705-01-029 201004- 705-01-031				
BK20		201004- 705-01-063 201004- 705-01-065 201004- 705-01-066			201004- 705-01-063 201004- 705-01-065 201004- 705-01-066				
BK21	201004- 705-01-008 201004- 705-01-012	201004- 705-01-008 201004- 705-01-012		201004- 705-01-008					
BK22			201004- 705-01-032	201004- 705-01-032					
BK23		201004- 705-01-067			201004- 705-01-067				
BK24			201004- 705-01-035	201004- 705-01-035					
BK25		201004- 705-01-067 201004- 705-01-054			201004- 705-01-067 201004- 705-01-054				
BK26					201004- 705-01-017	201004- 705-01-017			
BK27					201004- 705-01-017 201004- 705-01-036	201004- 705-01-017 201004- 705-01-036			
BK28					201004- 705-01-017	201004- 705-01-017			
BK29					201004- 705-01-017	201004- 705-01-017			
BK30						201004- 705-02-003 201004- 705-02-011 201004- 705-02-012 201004- 705-03-001 201004- 705-03-006 201004- 705-02-010 201004- 705-02-011 201004- 705-02-012	201004- 705-02-003 201004- 705-02-004 201004- 705-02-005 201004- 705-02-006 201004- 705-02-007 201004- 705-02-008 201004- 705-02-009 201004- 705-02-010	201004- 705-02-004 201004- 705-02-005 201004- 705-02-006 201004- 705-02-007 201004- 705-02-008 201004- 705-02-009 201004- 705-02-010	201004- 705-02-003 201004- 705-02-004 201004- 705-02-005 201004- 705-02-006 201004- 705-02-007 201004- 705-02-008 201004- 705-02-009 201004- 705-02-010 201004- 705-02-011 201004- 705-02-012 201004- 705-03-001 201004- 705-03-006
BK31			201004- 705-01-043 201004- 705-03-003	201004- 705-03-003		201004- 705-01-043	201004- 705-01-043		

7.3. Susunan Mata Kuliah Dan Penentuan Bobot SKS

Bobot SKS ditentukan berdasarkan keluasan dan kedalaman mata kuliah dari materi pembelajaran, serta dampak dari mata kuliah terhadap CPL. Keluasan dan kedalaman mata kuliah dari materi pembelajaran didapatkan dengan pendekatan skala penguasaan materi berbasis taksonomi Bloom, mulai dari mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi hingga menciptakan. Struktur MK wajib dan Bobot SKS Prodi Informatika/Illmu Komputer dapat dilihat pada Tabel VII-3.

Tabel VII-3. Struktur Mata Kuliah

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1	201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	2	v							
2	201004-705-01-002	Dasar Pemrograman	2	v							
3	201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman	1	v							
4	201004-705-01-004	Kalkulus I	3	v							
5	201004-705-02-002	Kewarganegaraan	1	v							
6	201004-705-02-007	Ilmu Fiqih	2	v							
7	201004-705-02-010	Bahasa Arab	2	v							
8	201004-705-02-011	Bahasa Inggris I	2	v							
9	201004-705-02-013	Fisika Dasar	2	v							
10	201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar	1	v							
11	201004-705-03-001	Olah Raga	2	v							
12	201004-705-03-011	Praktek Tilawah	0	v							
13	201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	3		v						
14	201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	1		v						
15	201004-705-01-007	Kalkulus II	3		v						
16	201004-705-01-008	Matematika Diskrit	3		v						
17	201004-705-02-001	Pancasila	2		v						
18	201004-705-02-003	Bahasa Indonesia	2		v						
19	201004-705-02-005	Ulumul Quran	2		v						
20	201004-705-02-012	Bahasa Inggris II	2		v						
21	201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan	2		v						
22	201004-705-03-012	Praktek Ibadah	0		v						
23	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data	3			v					
24	201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	1			v					
25	201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3			v					
26	201004-705-01-012	Aljabar Linier	3			v					
27	201004-705-01-013	Logika Komputasional	2			v					
28	201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata	3			v					
29	201004-705-02-004	Ilmu Tauhid	2			v					
30	201004-705-02-006	Ulumul Hadits	2			v					
31	201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam	2			v					
32	201004-705-03-013	Tahfidz	0			v					
33	201004-705-01-015	Basis Data	2				v				
34	201004-705-01-016	Praktikum Basis Data	1				v				

No	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
35	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak	3				v				
36	201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek	2				v				
37	201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	1				v				
38	201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika	3				v				
39	201004-705-01-021	Strategi Algoritma	3				v				
40	201004-705-01-022	Sistem Operasi	2				v				
41	201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi	1				v				
42	201004-705-02-008	Ilmu Akhlak	2				v				
43	201004-705-01-024	Manajemen Basis Data	2					v			
44	201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data	1					v			
45	201004-705-01-026	Jaringan Komputer	2					v			
46	201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer	1					v			
47	201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile	2					v			
48	201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	1					v			
49	201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web	2					v			
50	201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	1					v			
51	201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer	3					v			
52	201004-705-01-033	Intelegensia Buatan	3					v			
53	201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3					v			
54	201004-705-01-035	Sistem Informasi	3						v		
55	201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak	3						v		
56	201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi	3						v		
57	201004-705-01-038	Grafika Komputer	3						v		
58	201004-705-01-039	Sistem Multimedia	2						v		
59	201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia	1						v		
60	201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin	2						v		
61	201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin	1						v		
62	201004-705-03-003	Metodologi Penelitian	2						v		
63	201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang	2							v	
64	201004-705-03-005	ICT dan Islam	2							v	
65	201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis	2							v	
66	201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	2							v	
67	201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika	2							v	
68	201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar	4								v
69	201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa	2								v
70	201004-705-03-010	Komprehensif	0								v
71	201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami	3							v	
72	201004-705-01-065	Sains Data	3							v	
73	201004-705-01-066	Deep Learning	3							v	
74	201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan	3							v	
75	201004-705-01-057	Forensika Digital	3							v	
76	201004-705-01-067	Ubiquitous Computing	3							v	

7.4. Kodifikasi Mata Kuliah Jurusan Teknik Informatika

Berdasarkan pada Surat Edaran Nomor: B-047/Un.05/I.1/PP.00.9/01/2021 mengenai Kode Mata Kuliah di Lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, aturan pemberian kode mata kuliah adalah sebagai berikut.

- 6 digit kode universitas,
- 1 digit kode Fakultas,
- 2 digit kode jurusan,
- 2 digit nomor urut Kompetensi dengan aturan: Kompetensi Utama = 01, Kompetensi Pendukung = 02, Kompetensi Lainnya = 03,
- 3 digit nomor urut mata kuliah.

BAB VIII

MATRIKS DAN PETA KURIKULUM

8.1. Organisasi Mata Kuliah

Organisasi MK disusun untuk mengelompokkan MK berdasarkan kategori MK Wajib, MK Pilihan, dan MK Wajib Kurikulum pada setiap semester. Organisasi Mata Kuliah di Jurusan/Prodi Teknik Informatika dipetakan menjadi mata kuliah wajib, mata kuliah pilihan, dan mata kuliah wajib universitas sebagaimana terangkum pada Tabel VIII-1.

Tabel VIII-1. Organisasi Mata Kuliah

Smt	SKS	Jml MK	MK Wajib	MK Pilihan	MK Wajib Universitas
VIII	6	3	201004-705-01-043 201004-705-03-009 201004-705-03-010		
VII	19	8	201004-705-03-004 201004-705-03-005 201004-705-03-006 201004-705-03-007 201004-705-03-008	201004-705-01-063 201004-705-01-065 201004-705-01-066	
VI	20	9	201004-705-01-035 201004-705-01-036 201004-705-01-037 201004-705-01-038 201004-705-01-039 201004-705-01-040 201004-705-01-041 201004-705-01-042 201004-705-03-003		
V	21	11	201004-705-01-024 201004-705-01-025 201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-028 201004-705-01-029 201004-705-01-030 201004-705-01-031 201004-705-01-032 201004-705-01-033 201004-705-01-034		
IV	20	10	201004-705-01-015 201004-705-01-016 201004-705-01-017 201004-705-01-018 201004-705-01-019 201004-705-01-020 201004-705-01-021 201004-705-01-022 201004-705-01-023		201004-705-02-008
III	21	10	201004-705-01-009 201004-705-01-010 201004-705-01-011 201004-705-01-012 201004-705-01-013 201004-705-01-014 201004-705-03-013		201004-705-02-004 201004-705-02-006 201004-705-02-009

Smt	SKS	Jml MK	MK Wajib	MK Pilihan	MK Wajib Universitas
II	20	11	201004-705-01-005 201004-705-01-006 201004-705-01-007 201004-705-01-008 201004-705-02-012 201004-705-03-002 201004-705-03-012		201004-705-02-001 201004-705-02-003 201004-705-02-005
I	20	12	201004-705-01-001 201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-01-004 201004-705-02-002 201004-705-02-013 201004-705-02-014 201004-705-03-001		201004-705-02-007 201004-705-02-010 201004-705-02-011 201004-705-03-011
	147	74			

8.2. Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL

Struktur MK disusun untuk menghasilkan Peta Pemenuhan CPL. Tabel VIII-2 menunjukkan peta pemenuhan CPL yang berkaitan dengan sebaran MK pada setiap semester.

Tabel VIII-2. Struktur Mata Kuliah dan Pemenuhan CPL

MK\CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	V								
201004-705-01-002	Dasar Pemrograman	V								
201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman				V					
201004-705-01-004	Kalkulus I	V								
201004-705-02-002	Kewarganegaraan								V	
201004-705-02-007	Ilmu Fiqih								V	
201004-705-02-010	Bahasa Arab							V	V	
201004-705-02-011	Bahasa Inggris I							V		
201004-705-02-013	Fisika Dasar	V								
201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar	V								
201004-705-03-001	Olah Raga									V
201004-705-03-011	Praktek Tilawah								V	
201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	V				V				
201004-705-01-006	Praktikum Algoritma & Pemrograman				V	V				
201004-705-01-007	Kalkulus II	V								
201004-705-01-008	Matematika Diskrit	V								
201004-705-02-001	Pancasila								V	
201004-705-02-003	Bahasa Indonesia							V		
201004-705-02-005	Ulumul Quran								V	
201004-705-02-012	Bahasa Inggris II							V		
201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan	V								
201004-705-03-012	Praktek Ibadah								V	
201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data		V			V				
201004-705-01-010	Praktikum Algoritma & Struktur Data				V					

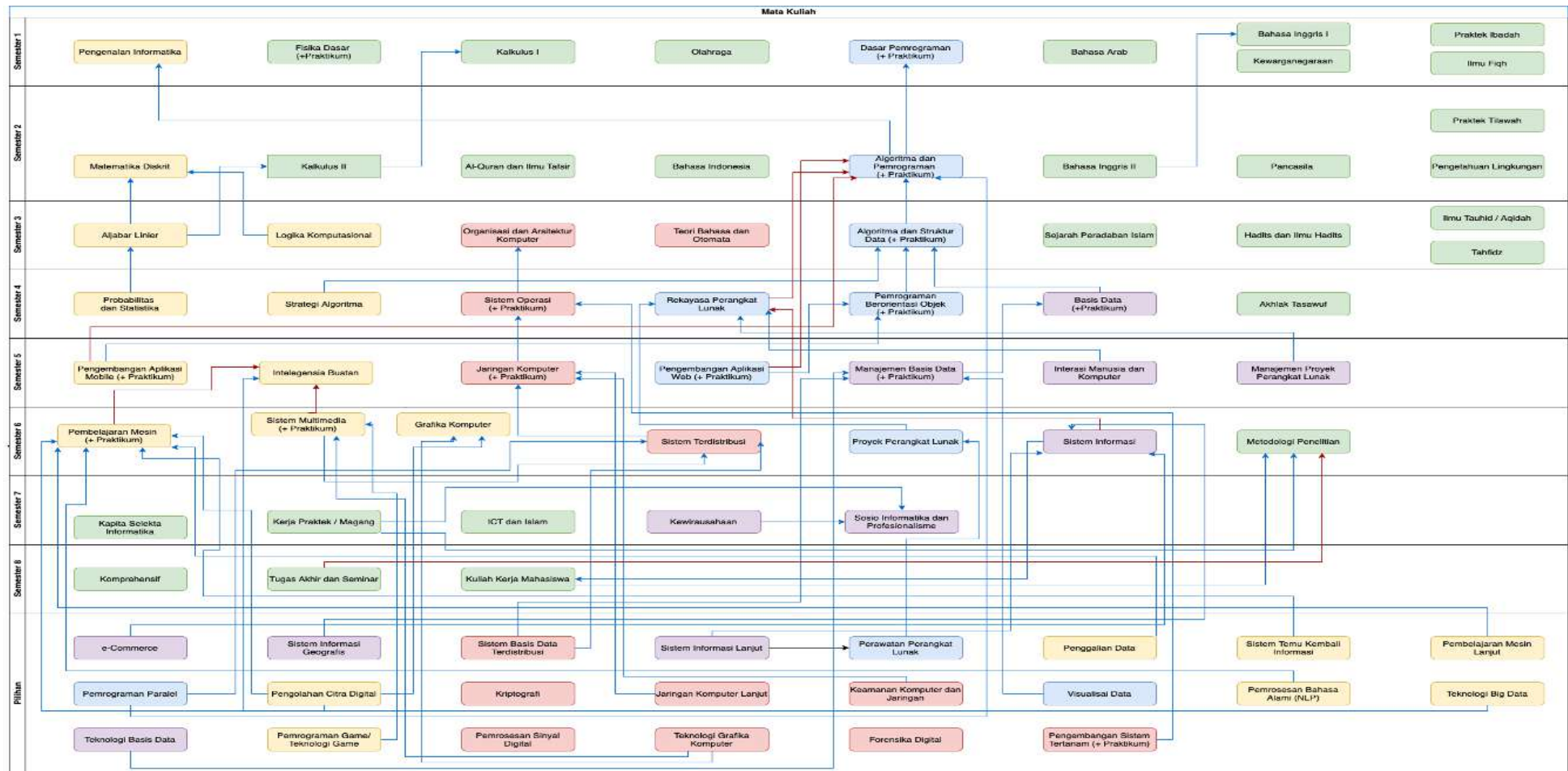
MK\CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer	V								
201004-705-01-012	Aljabar Linier	V								
201004-705-01-013	Logika Komputasional	V								
201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata	V								
201004-705-02-004	Ilmu Tauhid								V	
201004-705-02-006	Ulumul Hadits								V	
201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam								V	
201004-705-03-013	Tahfidz								V	
201004-705-01-015	Basis Data	V			V					
201004-705-01-016	Praktikum Basis Data				V					
201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak		V			V				
201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek		V			V				
201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek					V				
201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika	V				V				
201004-705-01-021	Strategi Algoritma		V			V				
201004-705-01-022	Sistem Operasi		V		V					
201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi				V					
201004-705-02-008	Ilmu Akhlak								V	
201004-705-01-024	Manajemen Basis Data			V						
201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data					V				
201004-705-01-026	Jaringan Komputer		V			V				
201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer					V				
201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile		V	V						
201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile					V				
201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web			V						
201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web					V				
201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer			V						
201004-705-01-033	Intelegensia Buatan		V			V				
201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak		V		V					
201004-705-01-035	Sistem Informasi			V	V					
201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak				V	V				
201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi		V							
201004-705-01-038	Grafika Komputer		V			V				
201004-705-01-039	Sistem Multimedia			V						
201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia					V				
201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin		V							
201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin					V				
201004-705-03-003	Metodologi Penelitian			V	V					
201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang				V			V		
201004-705-03-005	ICT dan Islam								V	
201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis						V			V
201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme							V		
201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika			V						

MK\CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar		V			V				
201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa						V	V		
201004-705-03-010	Komprehensif	V								
201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami		V			V				
201004-705-01-065	Sains Data		V			V				
201004-705-01-066	Deep Learning		V			V				
201004-705-01-054	Keamanan Komputer & Jaringan		V			V				
201004-705-01-057	Forensika Digital		V			V				
201004-705-01-067	Ubiquitous Computing		V			V				

Tabel VIII-3. Peta Pemenuhan CPL

Semester								
CPL/MK	1	2	3	4	5	6	7	8
CPL01	201004-705-01-001 201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-01-004 201004-705-02-013 201004-705-02-014	201004-705-01-005 201004-705-01-007 201004-705-01-008	201004-705-01-011 201004-705-01-012 201004-705-01-013 201004-705-01-014	201004-705-01-015 201004-705-01-018 201004-705-01-019 201004-705-01-020 201004-705-01-021 201004-705-01-022 201004-705-01-023	201004-705-01-024 201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-028 201004-705-01-029 201004-705-01-030 201004-705-01-031			201004-705-03-010
CPL02	201004-705-01-004	201004-705-01-005 201004-705-01-007 201004-705-01-008	201004-705-01-009 201004-705-01-010 201004-705-01-011 201004-705-01-012 201004-705-01-013 201004-705-01-014	201004-705-01-018 201004-705-01-020 201004-705-01-021 201004-705-01-022 201004-705-01-023	201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-033	201004-705-01-037 201004-705-01-038 201004-705-01-039 201004-705-01-041		201004-705-01-063 201004-705-01-065 201004-705-01-066 201004-705-01-054 201004-705-01-057 201004-705-01-067
CPL03	201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-01-004				201004-705-01-024 201004-705-01-028 201004-705-01-029 201004-705-01-030 201004-705-01-031 201004-705-01-032	201004-705-01-035 201004-705-01-038 201004-705-01-039 201004-705-01-040 201004-705-03-003	201004-705-03-008	201004-705-01-043
CPL04	201004-705-01-002 201004-705-01-003 201004-705-02-013 201004-705-02-014	201004-705-01-006 201004-705-01-007 201004-705-01-008 201004-705-03-002	201004-705-01-010	201004-705-01-015 201004-705-01-016 201004-705-01-020 201004-705-01-022 201004-705-01-023	201004-705-01-024 201004-705-01-028 201004-705-01-030 201004-705-01-032 201004-705-01-034	201004-705-01-035 201004-705-03-003	201004-705-03-004 201004-705-03-008	201004-705-03-009
CPL05		201004-705-01-005 201004-705-01-006	201004-705-01-009	201004-705-01-015 201004-705-01-016 201004-705-01-017 201004-705-01-018 201004-705-01-019	201004-705-01-025 201004-705-01-026 201004-705-01-027 201004-705-01-029 201004-705-01-031 201004-705-01-033	201004-705-01-036 201004-705-01-037 201004-705-01-040 201004-705-01-041 201004-705-01-042		201004-705-01-063 201004-705-01-065 201004-705-01-066 201004-705-01-054 201004-705-01-057 201004-705-01-067
CPL06	201004-705-02-011 201004-705-02-013 201004-705-02-014 201004-705-03-001	201004-705-02-003 201004-705-02-012 201004-705-03-002		201004-705-01-017	201004-705-01-034	201004-705-01-036	201004-705-03-006 201004-705-03-007	201004-705-01-043 201004-705-03-009
CPL07	201004-705-02-002 201004-705-02-007 201004-705-02-011	201004-705-02-003 201004-705-02-012 201004-705-03-002	201004-705-02-004 201004-705-02-009	201004-705-02-008			201004-705-03-004 201004-705-03-005 201004-705-03-007	201004-705-01-043 201004-705-03-009 201004-705-03-010
CPL08	201004-705-02-002 201004-705-02-007 201004-705-02-010 201004-705-03-011	201004-705-02-001 201004-705-02-005	201004-705-02-004 201004-705-02-006 201004-705-02-009 201004-705-03-013	201004-705-02-008			201004-705-03-005	
CPL09	201004-705-02-002 201004-705-02-007 201004-705-02-010 201004-705-02-011	201004-705-02-001 201004-705-02-003 201004-705-02-005 201004-705-02-012	201004-705-02-004 201004-705-02-006 201004-705-02-009	201004-705-02-008			201004-705-03-005 201004-705-03-006	

8.3. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah



Gambar 6. Peta Keterkaitan Antar MK

BAB IX

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

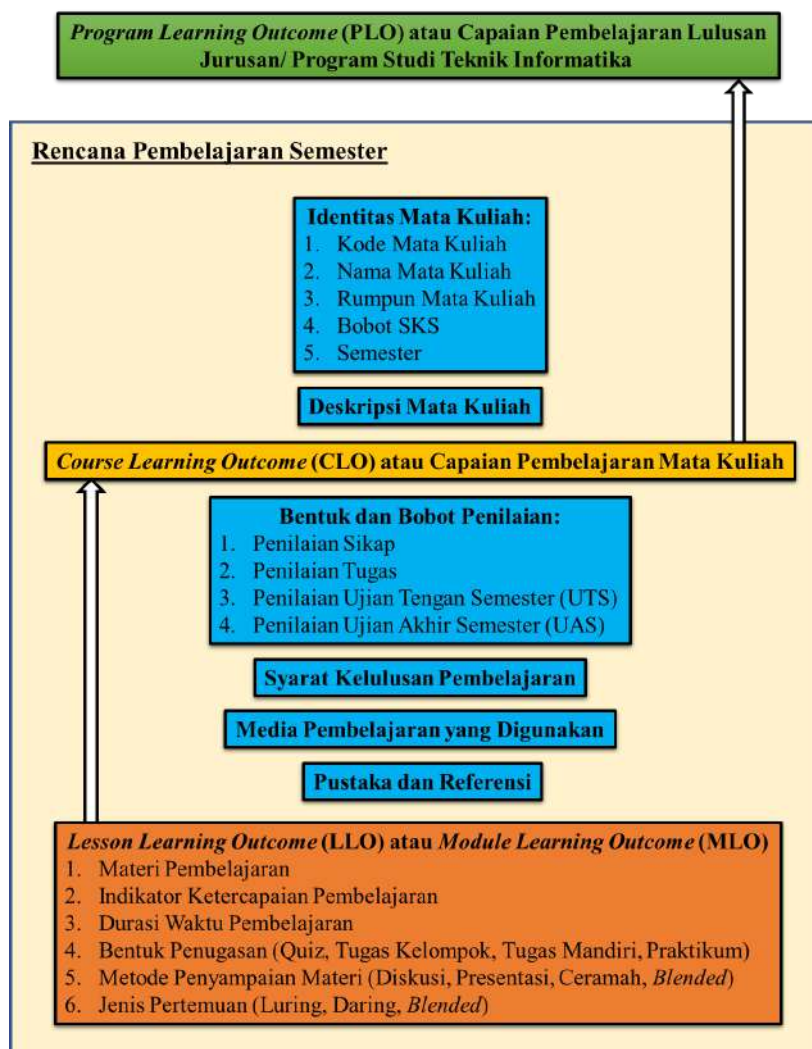
Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan dokumen yang disusun sebagai panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran suatu mata kuliah selama satu semester yang disajikan secara lengkap dan standar. RPS pada Jurusan/Program Studi Teknik Informatika disiapkan oleh dosen pengampu mata kuliah secara mandiri maupun bersama dalam kelompok, yang kemudian ditetapkan oleh Program Studi.

RPS yang disusun pada Jurusan/Program Studi Teknik Informatika menggunakan pendekatan atau paradigma *Outcomes-based Education* (OBE). Pendekatan OBE dipilih berdasarkan pertimbangan implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan payung hukum, antara lain:

- A. Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- B. Permendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Badan Hukum;
- C. Permendikbud Nomor 5 tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
- D. Permendikbud Nomor 6 tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Sarjana pada Perguruan Tinggi Negeri; dan
- E. Permendikbud Nomor 7 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri dan Pendirian, Perubahan dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.

Berdasarkan pertimbangan terhadap kebutuhan akreditasi internasional ASIIN (Akkreditierungsagentur für Studiengänge der Ingenieurwissenschaften, der Informatik, der Naturwissenschaften und der Mathematik/ The Accreditation Agency for Study Programs in Engineering, Informatics, Natural Sciences and Mathematics), mendorong standar penyusunan RPS dengan pendekatan OBE.

Pendekatan OBE mengharuskan setiap kegiatan pembelajaran, mulai dari Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, penugasan, hingga penilaian dapat terukur dan mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan Jurusan/ Program Studi yang disepakati. Selain itu, untuk mendukung program MBKM, pembelajaran yang dirancang dalam RPS berpusat pada mahasiswa atau *Student Centered Learning* (SCL).



Gambar 7. Kerangka Penyusunan RPS

9.1. Peta Keterkaitan Antar Mata Kuliah

Perumusan CPMK berdasarkan CPL dan mata kuliah dijabarkan pada Tabel IX-1. Sebagai contoh, CPL 1 dicapai melalui pemenuhan CPMK 0101 – CPMK 0101 yang dilaksanakan pada 12 mata kuliah.

Tabel IX-1. Rumusan CPMK berdasarkan CPL dan Mata Kuliah

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
CPL01	Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	201004-705-01-001	Pengenalan Informatika
				201004-705-01-002	Dasar Pemrograman
				201004-705-01-021	Strategi Algoritma
				201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman
				201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web
				201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web
		CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	201004-705-01-004	Kalkulus I
				201004-705-01-007	Kalkulus II
				201004-705-01-012	Aljabar Linier
				201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika
		CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep organisasi komputer dan arsitektur komputer	201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer
				201004-705-01-001	Pengenalan Informatika
				201004-705-01-026	Jaringan Komputer
				201004-705-01-022	Sistem Operasi
				201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi
				201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer
		CPMK0104	Mampu menjelaskan konsep basis data	201004-705-01-015	Basis Data
				201004-705-01-001	Pengenalan Informatika
				201004-705-01-024	Manajemen Basis Data
		CPMK0105	Mampu menjelaskan konsep Teori Bahasa dan Otomata	201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	201004-705-01-013	Logika Komputasional
				201004-705-01-012	Aljabar Linier
				201004-705-01-008	Matematika Diskrit
				201004-705-03-010	Komprehensif
				201004-705-02-013	Fisika Dasar
				201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar
CPL02	Menguasai konsep kecerdasan artifisial atau distributed computing	CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-01-021	Strategi Algoritma
				201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-021	Strategi Algoritma
				201004-705-01-008	Matematika Diskrit
				201004-705-01-007	Kalkulus II
				201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-026	Jaringan Komputer
				201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer
				201004-705-01-022	Sistem Operasi
				201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi
				201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika
				201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi
		CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	201004-705-01-033	Intelegensia Buatan
				201004-705-01-038	Grafika Komputer
				201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-012	Aljabar Linier
				201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami
				201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer
				201004-705-01-065	Sains Data
				201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata
				201004-705-01-013	Logika Komputasional
				201004-705-01-004	Kalkulus I
				201004-705-01-066	Deep learning
				201004-705-01-039	Sistem Multimedia
		CPMK0204	Mampu menguasai konsep distributed computing	201004-705-01-026	Jaringan Komputer
				201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer
				201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi
				201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan
				201004-705-01-012	Aljabar Linier
				201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata
				201004-705-01-013	Logika Komputasional
				201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer
				201004-705-01-057	Forensika digital
				201004-705-01-067	Ubiquitous computing
CPL03	Mampu beradaptasi terhadap penggunaan metode baru pada konteks permasalahan yang dinamis	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	201004-705-01-024	Manajemen Basis Data
				201004-705-01-004	Kalkulus I
				201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web
				201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-01-039	Sistem Multimedia
				201004-705-01-040	Prak. Sistem Multimedia
				201004-705-01-038	Grafika Komputer
		CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis	201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer
				201004-705-01-035	Sistem Informasi
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	201004-705-03-003	Metodologi Penelitian
				201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika
				201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar
				201004-705-01-039	Sistem Multimedia
				201004-705-01-040	Prak. Sistem Multimedia
				201004-705-01-002	Dasar Pemrograman
				201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman
				201004-705-01-038	Grafika Komputer
				201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer
CPL04	Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan
				201004-705-02-013	Fisika Dasar
				201004-705-01-008	Matematika Diskrit
				201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar
				201004-705-01-007	Kalkulus II
				201004-705-03-003	Metodologi Penelitian
				201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang
				201004-705-01-035	Sistem Informasi
				201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web
				201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa
				201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika
				201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman
				201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-015	Basis Data
				201004-705-01-016	Praktikum Basis Data

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-01-022	Sistem Operasi
				201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi
				201004-705-01-002	Dasar Pemrograman
				201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa
				201004-705-03-008	Kapita Selekt Informatika
				201004-705-03-003	Metodologi Penelitian
				201004-705-01-035	Sistem Informasi
				201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-01-024	Manajemen Basis Data
				201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer
CPL05	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial atau distributed computing	CPMK0501	Mampu merancang solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data
				201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak
				201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-01-065	Sains Data
				201004-705-01-066	Deep learning
				201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami
				201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-033	Intelegensia Buatan
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-01-065	Sains Data
				201004-705-01-066	Deep learning
				201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data
				201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web
				201004-705-01-040	Prak. Sistem Multimedia
				201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami
				201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin
				201004-705-01-033	Intelegensia Buatan
		CPMK0503	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	201004-705-01-065	Sains Data
				201004-705-01-066	Deep learning
				201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami
		CPMK0504		201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
			Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak
				201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-01-057	Forensika digital
				201004-705-01-067	Ubiquitous computing
				201004-705-01-015	Basis Data
				201004-705-01-016	Praktikum Basis Data
				201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan
				201004-705-01-026	Jaringan Komputer
				201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer
				201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data
				201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis distributed computing	201004-705-01-026	Jaringan Komputer
				201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer
				201004-705-01-057	Forensika digital
				201004-705-01-067	Ubiquitous computing
				201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman
				201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek
				201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data
				201004-705-01-016	Praktikum Basis Data
				201004-705-01-015	Basis Data
				201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile
				201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web
				201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan
				201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data
				201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi
		CPMK0506	Mampu mengevaluasi solusi inovatif berbasis distributed computing	201004-705-01-057	Forensika digital
				201004-705-01-067	Ubiquitous computing
				201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan
				201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi
CPL06	Mampu berkolaborasi dengan berbagai pihak dari disiplin ilmu lain yang relevan secara efektif	CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	201004-705-03-001	Olah Raga
				201004-705-02-011	Bahasa Inggris I
				201004-705-02-003	Bahasa Indonesia
				201004-705-02-012	Bahasa Inggris II
				201004-705-02-013	Fisika Dasar

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar
				201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan
				201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis
				201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa
		CPMK0602	Mampu menghasilkan solusi hasil kerjasama lintas disiplin ilmu yang efektif	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak
				201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak
				201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar
				201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme
CPL07	Mampu berkomunikasi secara efektif untuk menyampaikan solusi dalam menjalankan profesinya	CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	201004-705-02-007	Ilmu Fiqih
				201004-705-02-011	Bahasa Inggris I
				201004-705-02-004	Ilmu Tauhid
				201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam
				201004-705-02-002	Kewarganegaraan
				201004-705-02-003	Bahasa Indonesia
				201004-705-02-012	Bahasa Inggris II
				201004-705-02-010	Bahasa Arab
				201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang
				201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme
				201004-705-02-008	Ilmu Akhlak
				201004-705-03-005	ICT dan Islam
		CPMK0702	Mampu mendemonstrasikan solusi secara efektif dan profesional	201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang
				201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme
				201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar
				201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan
				201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa
				201004-705-03-010	Komprehensif
CPL08	Memiliki komitmen terhadap prinsip dan nilai islami sebagai landasan hidup dalam konteks individu maupun organisasi	CPMK0801	Mampu menerapkan ajaran islam sebagai landasan hidup	201004-705-02-007	Ilmu Fiqih
				201004-705-03-011	Praktek Tilawah
				201004-705-02-005	Ulumul Quran
				201004-705-02-004	Ilmu Tauhid
				201004-705-02-006	Ulumul Hadits
				201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam
				201004-705-03-013	Tahfidz
				201004-705-02-008	Ilmu Akhlak
				201004-705-03-005	ICT dan Islam

CPL	Deskripsi CPL	CPMK	Deskripsi CPMK	Kode MK	Mata Kuliah
				201004-705-02-010	Bahasa Arab
		CPMK0802	Mampu menerapkan nilai - nilai pancasila dan kewarganegaraan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	201004-705-02-002	Kewarganegaraan
				201004-705-02-001	Pancasila
CPL09	Memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat yang kreatif dan inovatif	CPMK0901	Mampu menganalisis tahapan-tahapan untuk mewujudkan keteraturan sosial	201004-705-02-005	Ulumul Quran
				201004-705-02-007	Ilmu Fiqih
				201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam
				201004-705-02-006	Ulumul Hadits
				201004-705-02-001	Pancasila
				201004-705-02-002	Kewarganegaraan
				201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis
				201004-705-02-008	Ilmu Akhlak
				201004-705-03-005	ICT dan Islam
		CPMK0902	Mampu menerapkan cara-cara kreatif dan inovatif untuk mewujudkan keteraturan sosial	201004-705-02-001	Pancasila
				201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis
				201004-705-02-010	Bahasa Arab
				201004-705-02-011	Bahasa Inggris I
				201004-705-02-003	Bahasa Indonesia
				201004-705-02-012	Bahasa Inggris II
		CPMK0903	Mampu melakukan aktivitas-aktivitas yang mendukung kesehatan fisik	201004-705-03-001	Olah Raga
		CPMK0904	Mampu melakukan aktivitas-aktivitas yang mendukung kesehatan mental dan spiritual	201004-705-02-006	Ulumul Hadits
				201004-705-02-005	Ulumul Quran
				201004-705-03-001	Olah Raga
				201004-705-02-004	Ilmu Tauhid

9.2. Pemetaan MK-CPL-CPMK

Pemetaan CPL dengan CPMK dan MK memberikan kemudahan dalam menentukan pemenuhan capaian pembelajaran Program Studi berdasarkan penentuan mata kuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah. Hasil rumusan keterhubungan MK terhadap CPL dapat dipetakan berdasarkan CPMK yang sesuai, hal ini dapat dilihat pada contoh pemetaan di Tabel IX-2.

Tabel IX-2. Pemetaan MK-CPL-CPMK

MK/CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	CPMK0101 CPMK0103 CPMK0104								
201004-705-01-002	Dasar Pemrograman	CPMK0101		CPMK0303	CPMK0402					
201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101		CPMK0303	CPMK0402					
201004-705-01-004	Kalkulus I	CPMK0102	CPMK0203	CPMK0301						
201004-705-02-002	Kewarganegaraan							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-02-007	Ilmu Fiqih							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-02-010	Bahasa Arab							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-02-011	Bahasa Inggris I						CPMK0601	CPMK0701		CPMK0902
201004-705-02-013	Fisika Dasar	CPMK0106			CPMK0401		CPMK0601			
201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0106			CPMK0401		CPMK0601			
201004-705-03-001	Olah Raga						CPMK0601			CPMK0903 CPMK0904
201004-705-03-011	Praktek Tilawah								CPMK0801	
201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0101	CPMK0201 CPMK0202			CPMK0401				
201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman				CPMK0402	CPMK0502 CPMK0505				
201004-705-01-007	Kalkulus II	CPMK0102	CPMK0202		CPMK0401					
201004-705-01-008	Matematika Diskrit	CPMK0106	CPMK0202		CPMK0401					
201004-705-02-001	Pancasila								CPMK0802	CPMK0901 CPMK0902
201004-705-02-003	Bahasa Indonesia						CPMK0601	CPMK0701		CPMK0902
201004-705-02-005	Ulumul Quran								CPMK0801	CPMK0901 CPMK0904
201004-705-02-012	Bahasa Inggris II						CPMK0601	CPMK0701		CPMK0902
201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan				CPMK0401		CPMK0601	CPMK0702		
201004-705-03-012	Praktek Ibadah									
201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data		CPMK0201 CPMK0202			CPMK0501 CPMK0504				

MK/CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data		CPMK0201 CPMK0202		CPMK0402					
201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103	CPMK0203 CPMK0204							
201004-705-01-012	Aljabar Linier	CPMK0102 CPMK0106	CPMK0203 CPMK0204							
201004-705-01-013	Logika Komputasional	CPMK0106	CPMK0203 CPMK0204							
201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0105	CPMK0203 CPMK0204							
201004-705-02-004	Ilmu Tauhid							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-02-006	Ulumul Hadits								CPMK0801	CPMK0901 CPMK0904
201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-03-013	Tahfidz								CPMK0801	
201004-705-01-015	Basis Data	CPMK0104			CPMK0402	CPMK0504 CPMK0505				
201004-705-01-016	Praktikum Basis Data				CPMK0402	CPMK0504 CPMK0505				
201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak					CPMK0501 CPMK0504	CPMK0602			
201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	CPMK0201 CPMK0202			CPMK0504				
201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101				CPMK0502 CPMK0504 CPMK0505				
201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika	CPMK0102	CPMK0202		CPMK0401					
201004-705-01-021	Strategi Algoritma	CPMK0101	CPMK0201 CPMK0202							
201004-705-01-022	Sistem Operasi	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402					
201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103	CPMK0202		CPMK0402					
201004-705-02-008	Ilmu Akhlak							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-01-024	Manajemen Basis Data	CPMK0104		CPMK0301	CPMK0402					
201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data					CPMK0502 CPMK0504 CPMK0505 CPMK0505				
201004-705-01-026	Jaringan Komputer	CPMK0103	CPMK0202 CPMK0204			CPMK0504 CPMK0505				

MK/CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0103	CPMK0202 CPMK0204			CPMK0504 CPMK0505				
201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101		CPMK0301	CPMK0401					
201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101		CPMK0301		CPMK0502 CPMK0505				
201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101		CPMK0301	CPMK0401					
201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101		CPMK0301		CPMK0502 CPMK0505				
201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer			CPMK0302 CPMK0303	CPMK0402					
201004-705-01-033	Intelegensia Buatan		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502				
201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak				CPMK0401 CPMK0402		CPMK0602			
201004-705-01-035	Sistem Informasi			CPMK0302	CPMK0401 CPMK0402					
201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak					CPMK0501 CPMK0504	CPMK0602			
201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi		CPMK0202 CPMK0204			CPMK0504 CPMK0505 CPMK0506				
201004-705-01-038	Grafika Komputer		CPMK0203	CPMK0301 CPMK0303						
201004-705-01-039	Sistem Multimedia		CPMK0203	CPMK0301 CPMK0303						
201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia			CPMK0301 CPMK0303		CPMK0502				
201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502				
201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin					CPMK0501 CPMK0502 CPMK0502				
201004-705-03-003	Metodologi Penelitian			CPMK0303	CPMK0401 CPMK0402					
201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang				CPMK0401			CPMK0701 CPMK0702		
201004-705-03-005	ICT dan Islam							CPMK0701	CPMK0802	CPMK0901
201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis						CPMK0601			CPMK0901 CPMK0902
201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme						CPMK0602	CPMK0701 CPMK0702		

MK/CPL	Nama MK	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
201004-705-03-008	Kapita Selekta Informatika			CPMK0303	CPMK0401 CPMK0402					
201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar			CPMK0303			CPMK0602	CPMK0702		
201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa				CPMK0401 CPMK0402		CPMK0601	CPMK0702		
201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				
201004-705-01-065	Sains Data		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				
201004-705-01-066	Deep Learning		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				
201004-705-01-054	Keamanan Komputer & Jaringan		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				
201004-705-01-057	Forensika Digital		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				
201004-705-01-067	Ubiquitous Computing		CPMK0203			CPMK0501 CPMK0502 CPMK0503				

9.3. Pemetaan MK-CPL-Sub CPMK

Tabel IX-3 berikut merupakan pemetaan MK-CPMK- dan Sub CPMK di Jurusan/Program Studi Teknik Informatika.

Tabel IX-3. Pemetaan MK-CPMK-Sub CPMK

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010101	Mampu mendemonstrasikan penggunaan dasar bahasa pemrograman dan database
		CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep orkom dan arsiikom	SUB-CPMK010301	Mampu menjelaskan mengenai Basic Computer System dari sisi Hardware maupun Software
		CPMK0104	Mampu menjelaskan konsep basis data	SUB-CPMK010401	Mampu menjelaskan mengenai pemanfaatan teknologi informasi pada berbagai bidang
201004-705-01-002	Dasar Pemrograman	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010102	Mahasiswa mampu memecahkan masalah pemrograman secara sistematis dengan perencanaan berdasarkan struktur logika komputer (algoritma)
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	SUB-CPMK030301	Mampu menjelaskan logika dan mengimplementasikan kedalam program menggunakan bahasa pemrograman C++
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040201	Mampu menjelaskan logika dan mengimplementasikan kedalam program menggunakan bahasa pemrograman C++
201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010104	Mahasiswa mampu merancang program sederhana
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	SUB-CPMK030302	Mahasiswa mampu mengimplementasikan program sederhana
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040203	Mahasiswa mampu menguji suatu program sudah berjalan dengan benar
201004-705-01-004	Kalkulus I	CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010204	Mahasiswa mampu menjelaskan sistem bilangan real, fungsi real, berikut operasi pada bilangan real dengan benar. Mampu membuat grafik fungsi pada koordinat kartesius dengan benar.
		CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010205	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep limit, memeriksa keberadaan limit

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
					dan kekontinuan sebuah fungsi dengan benar
		CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020301	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep turunan, menghitung turunan dan menerapkan turunan dengan benar
		CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020302	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menentukan integral dari sebuah fungsi dan mampu menerapkan integral dengan benar. Mampu menjelaskan konsep fungsi transenden termasuk turunan dan integralnya.
201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010105	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan solusi algoritmik yang telah dipelajari dengan tepat
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040103	Mahasiswa mampu menggunakan framework computational thinking untuk membantu proses pemecahan masalah dengan benar
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040105	Mahasiswa mampu merancang dan menguji solusi algoritmik untuk suatu permasalahan berbeda dengan memanfaatkan pola solusi yang telah dipelajari dengan tepat
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040104	Mahasiswa mampu mengimplementasikan solusi algoritmik ke dalam bahasa pemrograman dengan tepat
201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040202	Mampu mendemonstrasikan penggunaan dasar bahasa pemrograman dengan tepat
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	SUB-CPMK050201	Mampu mengimplementasikan dan mendemonstrasikan solusi algoritmik dalam bentuk bahasa pemrograman dengan tepat
201004-705-01-007	Kalkulus II	CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010201	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan teknik pengintegralan, bentuk tak tentu, integral tak wajar, dan integral dalam ruang berdimensi n.
		CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010203	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep koordinat polar, geometri dalam ruang dan vektor, kalkulus vektor.
		CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010202	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep deret tak terhingga.
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan	SUB-CPMK040101	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep turunan dalam ruang berdimensi n.

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
			masyarakat secara objektif		
201004-705-01-008	Matematika Diskrit	CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010604	Mampu menjelaskan kalkulasi terkait teori bilangan elementer, seperti: kalkulasi faktor persekutuan terbesar, kelipatan persekutuan terkecil, dan melakukan operasi aritmetika modular elementer dengan benar.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010603	Mampu mengidentifikasi karakteristik graf dan pohon serta menggunakan model graf dan pohon pada suatu algoritma dengan tepat.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010602	Mampu mengidentifikasi masalah kombinatorika dasar dan menerapkan metode matematis yang sesuai untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan tepat.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010601	Mampu mengidentifikasi karakteristik teori himpunan, relasi, fungsi, dan relasi rekurensi serta menerapkannya dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika secara tepat.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010605	Mampu menjelaskan definisi dan kegunaan matematika diskrit, serta konsep-konsep dasar matematika diskrit.
201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020105	Mahasiswa mampu mendefinisikan Sorting dan Searching dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam bentuk algoritma dan program dengan tepat
		CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020104	Mahasiswa mampu mendefinisikan struktur data abstrak Dinamis (Linked list, Tree, HashTable, dan Graf) dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam bentuk algoritma dan program dengan tepat
		CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020103	Mahasiswa mampu mendefinisikan struktur data abstrak (Array, Matriks) dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam bentuk algoritma dan program dengan tepat
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020207	Mahasiswa mampu mendefinisikan algoritma dalam bentuk flowchart dan pseudocode dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
					bentuk algoritma dan program dengan tepat
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020206	Mahasiswa mampu mendefinisikan struktur data abstrak Statis (Stack, Queue, Collections, ArrayList, dan Set) dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam bentuk algoritma dan program dengan tepat
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020205	Mahasiswa mampu mendefinisikan fungsi rekursif, mesin abstrak dan mendemonstrasikan class/fungsi/prosedur primitif pengaksesannya dalam bentuk algoritma dan program dengan tepat
201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep orkom dan arsikom	SUB-CPMK010303	Mampu menjelaskan, mengaplikasikan, dan menganalisis organisasi memori dengan tepat dan sikap yang baik
		CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep orkom dan arsikom	SUB-CPMK010302	Mampu menjelaskan, mengaplikasikan, dan menganalisis sistem komputer dan sistem interkoneksi dengan tepat dan sikap yang baik
		CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020303	Mampu menjelaskan, mengaplikasikan, dan menganalisis arsitektur SAP dengan tepat dan sikap yang baik
		CPMK0204	Mampu menguasai konsep distributed computing	SUB-CPMK020401	Mampu menjelaskan, mengaplikasikan, dan menganalisis arsitektur MIPS dengan tepat dan sikap yang baik
201004-705-01-012	Aljabar Linier	CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010206	Menganalisis dan menyelesaikan sistem persamaan linier
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010607	Menganalisis kombinasi linier dalam vektor dan mengidentifikasi himpunan vektor yang bebas linier
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010608	Menghitung nilai eigen dan vektor eigen, serta menjelaskan keterkaitan dengan aplikasinya untuk diagonalisasi matriks dan sistem persamaan diferensial
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010609	Menentukan apakah himpunan vektor merupakan ruang vektor, subruang atau basis dari ruang vektor
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010606	Menjelaskan aljabar dalam matriks untuk menyelesaikan persoalan menggunakan matriks invers, determinan, dan operasi aljabar lainnya
201004-705-01-013	Logika Komputasional	CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010610	Mampu menjelaskan sintaks, semantik, dan aturan inferensi untuk logika proposisi.

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010611	Mampu menjelaskan sintaks, semantik, dan aturan inferensi untuk logika predikat order pertama.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010612	Mampu membuktikan pernyataan matematis dengan metode pembuktian elementer dan induksi matematika.
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010613	Mampu menulis notasi himpunan dengan benar dan melakukan operasi himpunan elementer.
201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0105	Mampu menjelaskan konsep Teori Bahasa dan Otomata	SUB-CPMK010501	Mahasiswa mampu merancang Finite State Automata dan Regular Expression untuk memodelkan persoalan komputasi dengan tepat.
		CPMK0105	Mampu menjelaskan konsep Teori Bahasa dan Otomata	SUB-CPMK010502	Mahasiswa mampu memodelkan persoalan komputasi dengan Context Free Grammar dan Pushdown Automata dengan tepat
		CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020304	Mahasiswa mampu memodelkan persoalan komputasi dengan Mesin Turing
201004-705-01-015	Basis Data	CPMK0104	Mampu menjelaskan konsep basis data	SUB-CPMK010402	Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan peran basis data dalam sistem komputer
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040204	Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan untuk kasus-kasus sederhana menggunakan pendekatan basis data relasional
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050404	Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasi menggunakan pendekatan basis data relasional
201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501	Mampu merancang solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	SUB-CPMK050102	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi rekayasa perangkat lunak
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050406	Mahasiswa mampu menerapkan proses - proses rekayasa perangkat lunak dengan baik
201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010106	Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep dasar Object Oriented Programming (OOP) (enkapsulasi dan relasi antar kelas)
		CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020102	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep lanjut OOP (Inheritance, Polymorphism, abstract class).
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020202	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep lanjut OOP (Inheritance, Polymorphism, abstract class).
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050401	Mahasiswa mampu mentransformasikan diagram Class dan Sequence (UML)

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
					kedalam bahasa Java dengan konsep OOP
201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010107	Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep dasar OOP pada program (enkapsulasi dan relasi antar kelas) dengan tepat
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	SUB-CPMK050202	Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep lanjut OOP pada program (inheritance dan polimorfisme) dengan tepat.
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050402	Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep lanjut OOP pada program (inheritance dan polimorfisme) dengan tepat.
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050501	Mahasiswa mampu membangun aplikasi sesuai dengan konsep pemrograman berorientasi obyek dengan tepat
201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika	CPMK0102	Mampu menjelaskan konsep matematika umum	SUB-CPMK010207	Mampu menjelaskan dan mengklasifikasi data dengan tepat.
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040106	Mampu mengaplikasikan proses eksplorasi data dengan tepat menggunakan software pengolah data.
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040107	Mampu menganalisis dan menarik kesimpulan dari data dengan tepat.
201004-705-01-021	Strategi Algoritma	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010103	Mampu menjelaskan strategi yang tepat untuk menyelesaikan suatu persoalan.
		CPMK0201	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020101	Mampu membuat program untuk menyelesaikan persoalan dengan strategi yang tepat.
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020201	Mampu membuat program untuk menyelesaikan persoalan dengan strategi yang tepat.
201004-705-01-022	Sistem Operasi	CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep orkom dan arsiikom	SUB-CPMK010305	Mampu menjelaskan dan mendemonstrasikan konfigurasi sistem operasi
		CPMK0103	Mampu menjelaskan konsep orkom dan arsiikom	SUB-CPMK010304	Mampu menjelaskan prinsip, cara kerja dan arsitektur dasar sistem operasi
201004-705-01-024	Manajemen Basis Data	CPMK0104	Mampu menjelaskan konsep basis data	SUB-CPMK010403	Mahasiswa mampu mengategorikan jenis-jenis dan platform Basis Data dan Query
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030104	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan menyinergikan Basis Data dengan berbagai aplikasi dan teknologi
201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0502	Mampu mengimplementasi	SUB-CPMK050204	Mampu mengaplikasikan dan menunjukkan pemrosesan dan optimasi query dalam

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
			solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial		database management system dengan benar
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050409	Mampu mengaplikasikan dan menunjukkan proses transaksi dan pemulihan database dalam database management system dengan benar
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050503	Mampu mengaplikasikan dan menunjukan pemodelan basis data menggunakan SQL statements dengan benar
201004-705-01-026	Jaringan Komputer	CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020203	Mahasiswa mampu membangun Jaringan Area Lokal (LAN) sederhana yang mengintegrasikan keamanan jaringan dasar
		CPMK0202	Mampu menguasai algoritma distributed computing	SUB-CPMK020204	Mahasiswa mampu membangun Jaringan Area Lokal (LAN) sederhana yang mengintegrasikan skema pengalamatan IP
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050403	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan dasar konfigurasi untuk router dan switch
201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	SUB-CPMK010108	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan teknologi pada pengembangan aplikasi mobile
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030103	Mahasiswa mampu mendesain dan membangun aplikasi mobile
201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030102	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen infrastruktur dalam pengembangan aplikasi web
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030101	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemrograman client side dan server side serta mengintegrasikannya dengan database untuk digunakan dalam pengembangan aplikasi web
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040102	Mahasiswa mampu mengimplementasikan framework dan manajemen konten dalam pengembangan aplikasi berbasis web
201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302	Mampu mendeskripsikan kebutuhan antarmuka pada sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dinamis	SUB-CPMK030201	Mampu menjelaskan konsep-konsep dalam perancangan User Interface (UI) dan prinsip desain UI
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	SUB-CPMK030303	Mampu membuat perancangan UI dengan benar sesuai prinsip UI

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040205	Mampu melakukan uji usability sederhana
201004-705-01-033	Intelegensia Buatan	CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020305	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan kegunaan intelegensia buatan di berbagai bidang
		CPMK0501	Mampu merancang solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	SUB-CPMK050101	Mampu menjelaskan dan menyelesaikan persoalan tertentu dengan menggunakan pendekatan metode dan model pada intelegensia buatan
		CPMK0502	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis kecerdasan artifisial	SUB-CPMK050203	Mampu menjelaskan dan menyelesaikan persoalan tertentu dengan menggunakan pendekatan metode dan model pada intelegensia buatan
201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040108	Mahasiswa mampu menjelaskan makna proyek, Manajemen proyek dan tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam proyek pembangunan perangkat lunak
		CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040109	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan utama proyek pembangunan perangkat lunak
		CPMK0402	Mampu menyajikan tahapan-tahapan solusi untuk dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika	SUB-CPMK040206	Mahasiswa mampu membuat perencanaan masing-masing tahapan utama dan pendukung pada proyek pembangunan perangkat lunak dengan tepat
		CPMK0602	Mampu menghasilkan solusi hasil kerjasama lintas disiplin ilmu yang efektif	SUB-CPMK060201	Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan mengkomunikasikan rencana proyek dengan jelas dan sistematis
201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050408	Mampu menjelaskan konsep pengembangan aplikasi berskala besar dan menjelaskan komponen pendukung yang mendukung kualitas produk yang dihasilkan pada proyek.
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050407	Mampu mengimplementasikan tahapan proyek yang sesuai dengan PMBOK (Project Management Body of Knowledge) pada proyek berbasis teknologi informasi dan mengombinasikannya dengan SDLC (Software Development Life Cycle)
201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi	CPMK0204	Mampu menguasai konsep distributed computing	SUB-CPMK020402	Mampu menjelaskan konsep dasar dan model-model sistem terdistribusi

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
		CPMK0204	Mampu menguasai konsep distributed computing	SUB-CPMK020403	Mampu menjelaskan subsistem komunikasi dalam sistem terdistribusi
		CPMK0504	Mampu merancang solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050405	Mampu menjelaskan layanan-layanan dalam sistem terdistribusi
		CPMK0505	Mampu mengimplementasi solusi inovatif berbasis distributed computing	SUB-CPMK050502	Mampu menganalisis atau merancang suatu sistem terdistribusi sederhana
201004-705-01-038	Grafika Komputer	CPMK0203	Mampu menguasai konsep kecerdasan artifisial	SUB-CPMK020306	Mampu menjelaskan konsep bidang komputasi dengan pemahaman intelektual dan kemampuan menerapkan matematika dasar dan teori ilmu komputer yang digunakan dalam pemrosesan citra dalam komputer.
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030106	Mampu menggunakan teknik dan perangkat komputasi yang relevan untuk meningkatkan produktifitas pengolahan citra.
		CPMK0301	Mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi mutakhir untuk mengembangkan aplikasi	SUB-CPMK030105	Mampu berpikir kritis dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah pemrosesan citra dengan pemikiran komputasi.
		CPMK0303	Mampu menjelaskan tahapan-tahapan penyelesaian masalah yang dinamis berdasarkan pendekatan baru	SUB-CPMK030304	Mampu menggunakan model baru, teknik, teknologi, dan kaskas untuk menerapkan efektifitas dalam meningkatkan kualitas pemrosesan citra.
201004-705-02-010	Bahasa Arab	CPMK0801	Mampu menerapkan ajaran islam sebagai landasan hidup	SUB-CPMK080101	Mampu menguasai materi bacaan sains & Teknologi berbahasa Arab
		CPMK0902	Mampu menerapkan cara-cara kreatif dan inovatif untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090201	Mengaplikasikan teori Tata Bahasa Arab
201004-705-02-011	Bahasa Inggris I	CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070101	Mahasiswa mampu menjawab soal TOEFL bagian Structure dan Written Expression dengan benar.
		CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070106	Mahasiswa mampu menjawab soal TOEFL bagian Vocabulary dan Reading Comprehension dengan benar.
201004-705-02-012	Bahasa Inggris II	CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060108	Mahasiswa mampu menjawab soal TOEFL listening dengan benar
		CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070102	Mahasiswa mampu menggunakan struktur grammar Bahasa Inggris yang tepat dalam daily speaking dan formal speaking.
201004-705-02-013	Fisika Dasar	CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010615	Mampu mengimplementasikan metode numerik sederhana dalam penyelesaian permasalahan fisika

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
		CPMK0106	Mampu menjelaskan konsep matematika dasar informatika	SUB-CPMK010614	Mampu melakukan pemodelan permasalahan fisis
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060102	Mampu menggunakan metode matematika dasar untuk menyelesaikan permasalahan fisika
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060101	Mampu menyelesaikan permasalahan fisika dengan menggunakan pendekatan solusi prosedural
201004-705-03-001	Olah Raga	CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060107	Mampu menjelaskan konsep-konsep dasar pendidikan jasmani dan olahraga serta organisasi pertandingan
		CPMK0903	Mampu melakukan aktivitas-aktivitas yang mendukung kesehatan fisik	SUB-CPMK090301	Mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan atletik, senam, permainan, renang, dan olahraga pilihan, termasuk olahraga tradisional
201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0401	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	SUB-CPMK040110	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan kepentingan ekosistem sebagai modal alam yang menentukan keselamatan dan kesejahteraan manusia
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060103	Mampu menjelaskan konsep keberlanjutan (sustainability) dalam penyelesaian permasalahan terkait lingkungan
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060104	Mampu mengidentifikasi permasalahan umum lingkungan pada skala lokal, regional dan global
		CPMK0702	Mampu mendemonstrasikan solusi secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070201	Mampu mengidentifikasi permasalahan lingkungan di dunia kerja berbasis teknologi informasi.
		CPMK0702	Mampu mendemonstrasikan solusi secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070202	Mampu menjelaskan kompleksitas lingkungan dalam kaitannya dengan aspek ekonomi dan sosial budaya masyarakat
201004-705-03-005	ICT dan Islam	CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070105	Mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam memahami dasar-dasar keislaman dan (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
		CPMK0801	Mampu menerapkan ajaran islam sebagai landasan hidup	SUB-CPMK080102	Mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam menerapkan dasar-dasar Islam dalam pekerjaan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
		CPMK0901	Mampu menganalisis tahapan-tahapan untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090104	Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu menunjukkan pentingnya penerapan nilai-nilai keislaman dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.

MK	Nama MK	CPL	CPMK	Kode SUB-CPMK	SUB-CPMK
201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0901	Mampu menganalisis tahapan-tahapan untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090103	Mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam melakukan kolaborasi antara Islam dan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
		CPMK0901	Mampu menganalisis tahapan-tahapan untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090102	Mahasiswa dapat menunjukkan kemampuan dalam merencanakan proyek Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berlandaskan nilai-nilai keislaman.
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060105	Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai jenis bentuk wirausaha tradisional maupun modern
		CPMK0601	Mampu mengombinasikan pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain yang relevan	SUB-CPMK060106	Mahasiswa mampu menganalisis dan menjelaskan softskill dan kebiasaan yang mengakselerasi kemampuan wirausaha berdasarkan studi kasus wirausaha sukses
201004-705-03-007	Socio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0901	Mampu menganalisis tahapan-tahapan untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090101	Mahasiswa mampu menganalisis dan menjelaskan faktor-faktor kunci penjualan dan loyalitas konsumen pada wirausaha sesuai minat yang dipilih
		CPMK0902	Mampu menerapkan cara-cara kreatif dan inovatif untuk meraih tujuan-tujuan hidup	SUB-CPMK090202	Mahasiswa mampu membuat dokumen dan rencana pelaksanaan wirausaha sesuai minat yang dipilih
		CPMK0602	Mampu menghasilkan solusi hasil kerjasama lintas disiplin ilmu yang efektif	SUB-CPMK060202	Mahasiswa mampu menganalisis solusi-solusi teknologi bagi persoalan-persoalan pada masyarakat dan akibat baik dan/atau buruk dari solusi teknologi tersebut dari perspektif sosial
		CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070103	Mahasiswa mampu memahami privasi, keamanan, landasan hukum, dan HAKI yang harus diperhatikan oleh pengguna web/tools sosial
201004-705-03-007	Socio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0701	Mampu menjelaskan gagasan secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070104	Mahasiswa mampu memahami aspek-aspek profesionalisme untuk profesi bidang Informatika
		CPMK0702	Mampu mendemonstrasikan solusi secara efektif dan profesional	SUB-CPMK070203	Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai perspektif dari disiplin ilmu lain dengan kaskas, teknik, atau teknologi dari bidang informatika untuk menganalisis fenomena sosial yang terkandung dalam big data


9.4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester disusun berdasarkan analisis pembelajaran yang meliputi 3 aspek, yaitu: rumusan CPMK berdasarkan PL dan MK, pemetaan MK- CPL- CPMK, dan pemetaan MK-CPL-Sub CPMK. Analisis pembelajaran adalah gambaran tahapan-tahapan pencapaian kemampuan akhir mahasiswa yang berkontribusi terhadap pencapaian CPL yang dibebankan pada MK. Pembelajaran yang dirancang dalam RPS adalah kegiatan pembelajaran yang berbasis luaran (Outcome Based Education). Adapun format RPS yang disusun PS mengacu pada Panduan Aptikom sebagai berikut:

1. Identitas dan otorisasi MK,
2. Deskripsi Singkat MK,
3. CPL dan CPMK,
4. Sub CPMK,
5. Bahan Kajian / Materi Pembelajaran,
6. Bentuk dan Metode Pembelajaran,
7. Estimasi Waktu,
8. Pengalaman Belajar,
9. Kriteria, Indikator dan Bobot Penilaian, dan
10. Daftar Referensi.

Dokumen RPS untuk setiap mata kuliah yang terdiri dari 73 MK tersaji di lampiran pada dokumen buku kurikulum ini. Tabel IX-4 berikut menyajikan contoh RPS salah satu mata kuliah di Jurusan/Prodi Informatika:

Tabel IX-4. RPS Jurusan/Prodi Teknik Informatika

 UIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA	Kode Dokumen (RPS_201004-705-01-005)
--	--	---

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Identitas Mata Kuliah	Kode MK	Nama MK	Rumpun MK	Bobot SKS	Semester	Direvisi
	201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	KK Rekayasa Perangkat Lunak	3	0	2
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini mempelajari Algoritma (Flowchart dan Pseudocode) dan program dalam bahasa Java, Struktur Data, Mapping array, Sorting (Pengurutan), Searching (Pencarian)					
Otoritas	Pengemban RPS		Ketua KK	Ketua Prodi		
	- Mohamad Irfan, ST., M.Kom.		Cepy Slamet, S.T, M.Kom			

CPMK

1. [CPMK0101] Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman
2. [CPMK0201] Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial
3. [CPMK0202] Mampu menguasai algoritma distributed computing
4. [CPMK0401] Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif

CPL

1. Memiliki pengetahuan komprehensif tentang teori, prinsip, dan konsep dasar informatika
2. Menguasai konsep kecerdasan artifisial atau distributed computing

3. Mampu menyajikan solusi atas permasalahan pada dunia industri dan masyarakat berdasarkan pengetahuan bidang informatika

Penilaian	CPMK	Bobot per Bentuk Penilaian					Total Bobot Per CPMK
		Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	
	Mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman	1	2.5	5	15	5	28.5
	Mampu menguasai algoritma kecerdasan artifisial	1	2.5	5	15	5	28.5
	Mampu menguasai algoritma distributed computing	1	2.5	5	0	10	18.5
	Mampu mengidentifikasi permasalahan pada dunia industri dan masyarakat secara objektif	2	2.5	5	0	15	24.5
	Total Per Penilaian	5	10	20	30	35	100

Kriteria Penilaian/Assesmen	Quiz
	Tugas Kelompok
	--relevansi --Sangat relevan dengan tugas yang diberikan --Ada hubungannya dengan tugas yang diberikan --Diskusi dalam tugas yang diberikan --pengetahuan --Tidak Komplit --Memadai --Tidak Tahu

Pertemuan	CLO	Materi	Indikator Ketercapaian	Durasi Waktu	Bentuk Assignment	Metode	Jenis Pertemuan
1	CLO-0152 CLO-0153 CLO-0154 CLO-0155	Pengantar, pengenalan dan Kontrak Kuliah	Komunikasi --Really appreciate others and can interact in the group Relevansi --Has to do with assigned tasks --Discussion outside a task assigned Pengetahuan --Adequate	100	- Tugas Kelompok - Tugas Mandiri	- Diskusi - Presentasi - Ceramah	blended
2	CLO-0152 CLO-0153 CLO-0154 CLO-0155	Konsep algoritma dan pemrograman	Mahasiswa mampu memahami konsep algoritma dan pemrograman - Memecahkan masalah - Mencari cara yang paling efektif	100	- Tugas Kelompok - Tugas Mandiri	- Diskusi - Presentasi - Ceramah	blended
3	CLO-0152 CLO-0153 CLO-0154 CLO-0155	Solusi algoritmik dengan menggunakan Notasi Algoritma	Mahasiswa mampu memahami Notasi Algoritma - Penulisan tipe data - Penulisan variabel - Penulisan operator logika, matematika - sintak bawaan	100	- Quiz - Tugas Kelompok - Tugas Mandiri	- Diskusi - Presentasi - Ceramah	blended
4	CLO-0152 CLO-0153 CLO-0155	konsep dasar Struktur Kendali Program	Mahasiswa dapat mengetahui konsep dasar dari Struktur Kendali Program - Mampu membuat deklarasi - Mampu membuat deskripsi	100	- Tugas Kelompok - Tugas Mandiri	- Diskusi - Presentasi - Ceramah	blended
Tugas Mandiri		-relevansi --Sangat relevan dengan tugas yang diberikan --Ada hubungannya dengan tugas yang diberikan --Diskusi diluar tugas yang diberikan -pengetahuan --Tidak Kumpulit --Memulai --Tidak Tahu					
Praktikum							
Syarat Kelulusan		Penugasan Mandiri : 20% Penugasan Kelompok: 20% UTS : 20% UAS : 40%					
Media Pembelajaran		Komputer, Proyektor, PPT, Text book					
Pustaka		1. Rinaldi Munir. 2012. Algoritma Pemrograman. Penerbit: Informatika Bandung. 2. Inggriani Lien. 2009. Algoritma Pemrograman. Penerbit: Institut Teknologi Bandung. 3. Budi Raharjo. 2011. Pemrograman C++: Mudah dan Cepat Menjadi Master C++. Penerbit: Informatika Bandung. 4. Abdul Kadir. 2009. Pemrograman C++. Penerbit: Andi Publisher.					

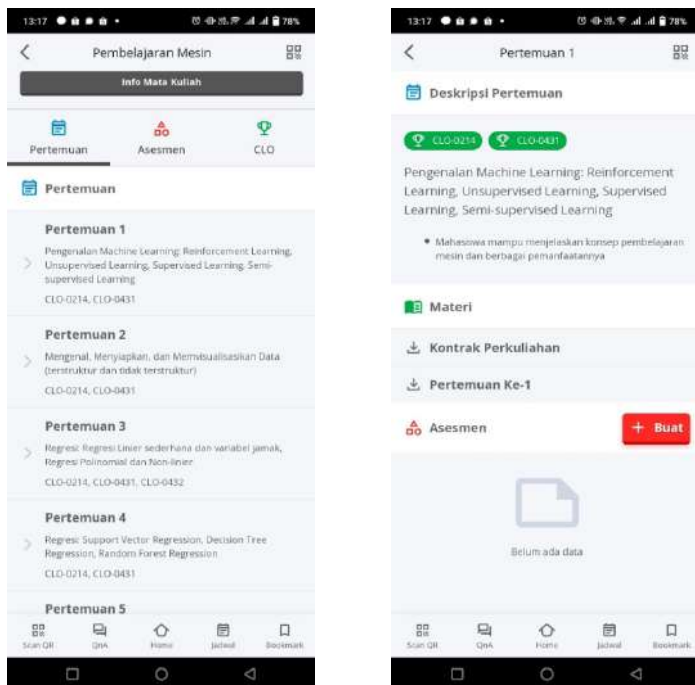
9.5. Metoda Pembelajaran

Interaksi antara dosen, mahasiswa, dan sumber belajar dilaksanakan dengan berbagai metode penyampaian materi, antara lain: diskusi, presentasi, ceramah, dan *blended learning*. Bentuk Penugasan: berupa *Quiz*, Tugas Kelompok, Tugas Mandiri, dan Praktikum. Jenis Pertemuan: *Luring*, *daring*, dan *hybrid*. Asesmen pembelajaran adalah sebagai berikut:

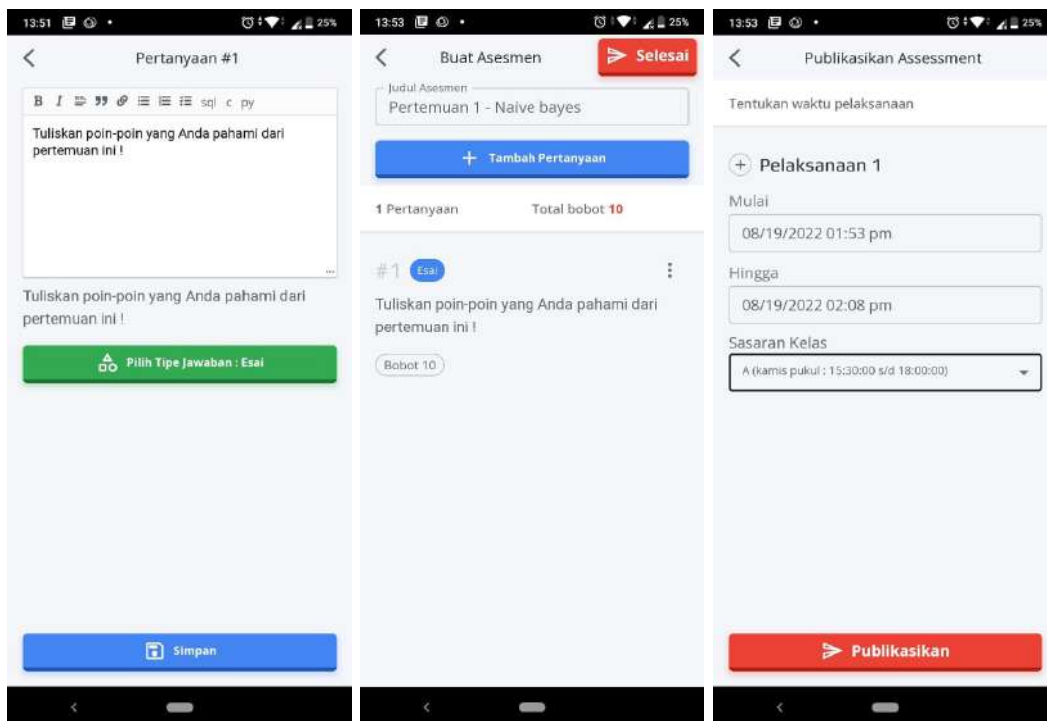
- Ujian-ujian yang wajib diikuti mahasiswa terdiri dari: UTS, UAS, Kerja Praktek (KP), KKN, kolokium, komprehensif, munaqosah.
- Mahasiswa berhak untuk mengetahui hasil ujian dan penilaian untuk setiap mata kuliah pada akhir semester.
- Laporan nilai-nilai hasil ujian dan penilaian setiap mata kuliah/praktikum wajib diketahui oleh orang tua/wali mahasiswa pada setiap akhir semester melalui penandatanganan orang tua/wali pada Buku perkembangan dan bimbingan studi.
- Mahasiswa yang mendapat nilai E pada hasil ujian mata kuliah dianggap gagal dan harus mengulang perkuliahan mata kuliah tersebut pada semester berikutnya.
- Mahasiswa yang mendapat nilai C dan D diberi kesempatan untuk memperbaiki dengan mengulang mata kuliah tersebut pada semester berikutnya dan atau melalui semester pendek.
- Bagi mahasiswa yang tidak hadir pada waktu ujian akhir semester dengan alasan yang sah diadakan ujian khusus.

Terdapat perangkat lunak yang dapat membantu Mahasiswa untuk mendapatkan informasi capaian pembelajaran dan materi pelajaran untuk setiap pertemuan pembelajaran dengan mengakses [Super Apps program studi Teknik Informatika](#), berikut ini halaman *user interface* untuk mengakses informasi detail mata kuliah.

PS juga menyediakan aplikasi yang dapat membantu Dosen dan Mahasiswa untuk memantau dan mengukur ketercapaian pembelajaran dengan mengakses [Super Apps PS Teknik Informatika](#), berikut ini halaman *user interface* pengukuran ketercapaian pembelajaran.



Gambar 8. Antarmuka pengguna mahasiswa untuk mengakses informasi detail MK



Gambar 9. Antarmuka pengukuran ketercapaian pembelajaran

Pemantauan kesesuaian proses terhadap rencana pembelajaran dilaksanakan melalui monitoring oleh UPPS melalui [Berita Acara Perkuliahan](#) yang diisi pada setiap akhir pertemuan dan menjadi tugas dari Ketua Kelas yang terdiri dari mahasiswa di kelas tersebut. Berita acara ini terdokumentasikan bersama rekapitulasi presensi kehadiran mahasiswa.

Keterlibatan pemangku kepentingan dalam proses evaluasi dan pemutakhiran kurikulum dilaksanakan melalui survey kepada mahasiswa. Sebagai upaya mengukur kualitas pembelajaran, setiap mahasiswa diwajibkan mengisi lembar Evaluasi Dosen oleh Mahasiswa (EDOM). Hasil EDOM biasanya dikirimkan kepada dosen, sebagai bahan evaluasi mandiri.

Penciptaan suasana akademik melalui kegiatan ilmiah rutin dilaksanakan oleh seluruh dosen dan mahasiswa Jurusan/Program Studi Teknik Informatika. Secara internal, UPPS menyelenggarakan diseminasi setiap semester baru, yang dihadiri oleh seluruh dosen untuk mempresentasikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Kegiatan konferensi juga selalu diikuti dosen dan mahasiswa, antara lain: AASEC, ICWT, ICW Telkomnika, ICCED, ICONISTECH, YSSEEE, dan berbagai kegiatan konferensi lainnya.

Setiap dosen juga diwajibkan mengintegrasikan penelitian yang telah dilaksanakan kedalam pembelajaran, sesuai dengan mata kuliah yang diampu oleh dosen tersebut.

BAB X

ASESMEN PEMBELAJARAN

10.1. Penilaian Asesmen

Penilaian CPMK dilihat berdasarkan hubungan CPL dan MK yang dipetakan berdasarkan Teknik penilaian. Teknik penilaian dapat dilakukan dalam bentuk Partisipasi (Kehadiran/Quiz), Observasi (praktik/Tugas), Unjuk Kerja (presentasi), Tes Tulis (UTS), Tes Tulis (UAS), dan Tes Lisan (Tugas Kelompok), yang dapat dilihat hasil pemetaannya pada contoh Tabel X-1.

Tabel X-1. Teknik Penilaian CPMK

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL01	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0101		v	v	v	v	
CPL01	Dasar Pemrograman	CPMK0101		v	v		v	v
CPL01	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101		v	v	v	v	v
CPL01	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	v	v	v		v	v
CPL01	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	v	v	v		v	v
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0101		v	v		v	
CPL01	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101		v	v	v	v	v
CPL01	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101		v	v		v	v
CPL01	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	v	v	v	v	v	v
CPL01	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	v	v	v	v	v	v
CPL01	Strategi Algoritma	CPMK0101		v	v		v	v
CPL01	Aljabar Linier	CPMK0102		v	v	v	v	v
CPL01	Kalkulus I	CPMK0102		v	v		v	v
CPL01	Kalkulus II	CPMK0102		v	v		v	v
CPL01	Probabilitas dan Statistika	CPMK0102		v	v		v	v
CPL01	Jaringan Komputer	CPMK0103		v	v	v	v	
CPL01	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103		v	v		v	v
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0103		v	v		v	v
CPL01	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0103		v	v	v	v	
CPL01	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103		v	v		v	v
CPL01	Sistem Operasi	CPMK0103		v	v		v	v
CPL01	Basis Data	CPMK0104		v	v	v	v	v
CPL01	Manajemen Basis Data	CPMK0104		v	v		v	v
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0104		v		v		v
CPL01	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0105		v	v		v	v
CPL01	Aljabar Linier	CPMK0106		v	v	v	v	v
CPL01	Fisika Dasar	CPMK0106		v	v		v	v
CPL01	Logika Komputasional	CPMK0106		v	v		v	v
CPL01	Matematika Diskrit	CPMK0106		v	v		v	v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL01	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0106		v	v		v	v
CPL02	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0201		v		v	v	
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201		v	v	v	v	v
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0201		v	v	v	v	v
CPL02	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201		v	v		v	v
CPL02	Strategi Algoritma	CPMK0201		v	v	v	v	v
CPL02	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0202		v		v		v
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Jaringan Komputer	CPMK0202		v	v	v	v	
CPL02	Kalkulus II	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Matematika Diskrit	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0202		v	v	v		v
CPL02	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0202		v	v	v	v	
CPL02	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Probabilitas dan Statistika	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Sistem Operasi	CPMK0202		v	v	v	v	v
CPL02	Sistem Terdistribusi	CPMK0202		v	v	v	v	
CPL02	Strategi Algoritma	CPMK0202		v		v		v
CPL02	Aljabar Linier	CPMK0203		v	v	v		v
CPL02	Deep learning	CPMK0203	v	v	v	v	v	v
CPL02	Grafika Komputer	CPMK0203		v	v		v	v
CPL02	Intelegensia Buatan	CPMK0203	v	v	v		v	v
CPL02	Kalkulus I	CPMK0203		v	v	v	v	v
CPL02	Logika Komputasional	CPMK0203		v	v	v	v	v
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0203		v	v	v	v	v
CPL02	Pembelajaran Mesin	CPMK0203	v	v	v		v	v
CPL02	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0203		v	v	v	v	v
CPL02	Sains Data	CPMK0203	v	v	v	v	v	v
CPL02	Sistem Multimedia	CPMK0203	v	v	v		v	v
CPL02	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0203		v	v	v	v	v
CPL02	Aljabar Linier	CPMK0204		v	v	v		v
CPL02	Forensika digital	CPMK0204	v	v	v	v	v	v
CPL02	Jaringan Komputer	CPMK0204		v	v	v	v	v
CPL02	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0204	v	v	v	v	v	v
CPL02	Logika Komputasional	CPMK0204		v		v		v
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0204		v		v		v
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0204		v	v	v	v	v
CPL02	Sistem Terdistribusi	CPMK0204		v	v	v	v	
CPL02	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0204		v		v		v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL02	Ubiquitous computing	CPMK0204	v	v	v	v	v	v
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0301		v	v	v	v	v
CPL03	Kalkulus I	CPMK0301		v		v		v
CPL03	Manajemen Basis Data	CPMK0301		v	v	v	v	v
CPL03	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301		v	v	v	v	v
CPL03	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	v	v	v	v	v	v
CPL03	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0301	v	v	v		v	v
CPL03	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301		v	v	v	v	v
CPL03	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	v	v	v	v	v	v
CPL03	Sistem Multimedia	CPMK0301	v	v	v	v	v	v
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302		v	v		v	v
CPL03	Sistem Informasi	CPMK0302	v	v	v		v	v
CPL03	Dasar Pemrograman	CPMK0303		v	v	v	v	v
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0303		v		v		v
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0303		v	v	v	v	v
CPL03	Kapita Selekt Informatika	CPMK0303	v	v	v		v	v
CPL03	Metodologi Penelitian	CPMK0303		v	v		v	v
CPL03	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0303	v	v	v	v	v	v
CPL03	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0303		v	v	v	v	v
CPL03	Sistem Multimedia	CPMK0303	v	v		v		v
CPL03	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0303		v	v		v	v
CPL04	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0401		v		v		v
CPL04	Fisika Dasar	CPMK0401		v	v	v	v	v
CPL04	Kalkulus II	CPMK0401		v		v		v
CPL04	Kapita Selekt Informatika	CPMK0401	v	v	v	v	v	v
CPL04	Kerja Praktek/Magang	CPMK0401	v	v	v		v	v
CPL04	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0401	v	v	v	v	v	v
CPL04	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0401	v	v	v		v	v
CPL04	Matematika Diskrit	CPMK0401		v		v		v
CPL04	Metodologi Penelitian	CPMK0401		v	v	v	v	v
CPL04	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0401	v	v		v		v
CPL04	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0401	v	v		v		v
CPL04	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0401		v	v		v	v
CPL04	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0401		v	v	v	v	v
CPL04	Probabilitas dan Statistika	CPMK0401		v		v		v
CPL04	Sistem Informasi	CPMK0401	v	v	v	v	v	v
CPL04	Basis Data	CPMK0402		v	v	v	v	v
CPL04	Dasar Pemrograman	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Kapita Selekt Informatika	CPMK0402	v	v		v		v
CPL04	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0402		v	v	v	v	v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL04	Manajemen Basis Data	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0402	v	v	v	v	v	v
CPL04	Metodologi Penelitian	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402		v	v		v	v
CPL04	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Praktikum Basis Data	CPMK0402		v	v		v	v
CPL04	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0402		v		v		v
CPL04	Sistem Informasi	CPMK0402	v	v		v		v
CPL04	Sistem Operasi	CPMK0402		v		v		v
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0501		v	v	v		v
CPL05	Deep learning	CPMK0501	v	v	v	v	v	v
CPL05	Intelegensia Buatan	CPMK0501	v	v	v	v	v	v
CPL05	Pembelajaran Mesin	CPMK0501	v	v	v	v	v	v
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0501	v	v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0501	v	v	v		v	v
CPL05	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0501		v	v		v	v
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501		v	v		v	v
CPL05	Sains Data	CPMK0501	v	v	v	v	v	v
CPL05	Deep learning	CPMK0502	v	v	v	v		v
CPL05	Intelegensia Buatan	CPMK0502	v	v		v		v
CPL05	Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	v		v		v
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0502	v	v	v	v		v
CPL05	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0502	v	v		v		v
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0502		v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0502		v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0502		v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	v		v		v
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0502	v	v	v	v		v
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0502	v	v	v	v		v
CPL05	Sains Data	CPMK0502	v	v	v	v		v
CPL05	Deep learning	CPMK0503	v	v	v	v		v
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0503	v	v	v	v		v
CPL05	Sains Data	CPMK0503	v	v	v	v		v
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0504		v	v	v		v
CPL05	Basis Data	CPMK0504		v	v	v		v
CPL05	Forensika digital	CPMK0504	v	v	v	v	v	v
CPL05	Jaringan Komputer	CPMK0504		v	v	v		v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0504	v	v	v	v	v	v
CPL05	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504		v	v	v		v
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Basis Data	CPMK0504		v	v	v	v	v
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0504		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0504		v	v	v	v	v
CPL05	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0504		v	v	v	v	v
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0504		v	v	v	v	v
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0504		v	v	v	v	v
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0504	v	v	v	v	v	v
CPL05	Basis Data	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Forensika digital	CPMK0505	v	v	v	v		v
CPL05	Jaringan Komputer	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0505		v		v		v
CPL05	Praktikum Basis Data	CPMK0505		v		v		v
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0505	v	v	v	v		v
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0505	v	v	v	v		v
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0505		v	v	v		v
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0505	v	v	v	v		v
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0505	v	v	v	v		v
CPL05	Forensika digital	CPMK0506		v	v	v		v
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0506		v	v	v		v
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0506		v	v	v		v
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0506	v	v	v	v		v
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK0601		v	v		v	v
CPL06	Bahasa Inggris I	CPMK0601		v	v		v	v
CPL06	Bahasa Inggris II	CPMK0601		v	v		v	v
CPL06	Fisika Dasar	CPMK0601		v		v		v
CPL06	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0601	v	v	v		v	v
CPL06	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0601	v	v	v	v		v
CPL06	Olah Raga	CPMK0601		v	v		v	v
CPL06	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0601		v	v	v	v	v
CPL06	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0601		v		v		v
CPL06	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602	v	v		v		v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL06	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602		v		v		v
CPL06	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0602		v		v		v
CPL06	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0602	v	v	v		v	v
CPL06	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0602		v	v	v	v	v
CPL07	Bahasa Arab	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Bahasa Indonesia	CPMK0701		v	v	v	v	v
CPL07	Bahasa Inggris I	CPMK0701		v	v	v	v	v
CPL07	Bahasa Inggris II	CPMK0701		v	v	v	v	v
CPL07	ICT dan Islam	CPMK0701	v	v	v		v	v
CPL07	Ilmu Akhlak	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Ilmu Fiqih	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Ilmu Tauhid	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Kerja Praktek/Magang	CPMK0701	v	v	v	v	v	v
CPL07	Kewarganegaraan	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0701		v	v		v	v
CPL07	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0701	v	v	v	v	v	v
CPL07	Kerja Praktek/Magang	CPMK0702		v		v		v
CPL07	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0702		v	v	v		v
CPL07	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0702		v		v		v
CPL07	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0702	v	v		v		v
CPL07	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0702		v		v		v
CPL08	Bahasa Arab	CPMK0801		v	v	v	v	v
CPL08	ICT dan Islam	CPMK0801	v	v	v	v	v	v
CPL08	Ilmu Akhlak	CPMK0801		v	v	v	v	v
CPL08	Ilmu Fiqih	CPMK0801		v	v	v	v	v
CPL08	Ilmu Tauhid	CPMK0801		v	v	v	v	v
CPL08	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0801		v	v	v	v	v
CPL08	Ulumul Hadits	CPMK0801		v	v		v	v
CPL08	Ulumul Quran	CPMK0801		v	v		v	v
CPL08	Kewarganegaraan	CPMK0802		v	v	v	v	v
CPL08	Pancasila	CPMK0802		v	v		v	v
CPL09	ICT dan Islam	CPMK0901	v	v		v		v
CPL09	Ilmu Akhlak	CPMK0901		v		v		v
CPL09	Ilmu Fiqih	CPMK0901		v		v		v
CPL09	Kewarganegaraan	CPMK0901		v		v		v
CPL09	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0901	v	v	v	v	v	v
CPL09	Pancasila	CPMK0901		v	v	v	v	v
CPL09	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0901		v		v		v
CPL09	Ulumul Hadits	CPMK0901		v	v	v	v	v
CPL09	Ulumul Quran	CPMK0901		v	v	v	v	v
CPL09	Bahasa Arab	CPMK0902		v		v		v

CPL	MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS
CPL09	Bahasa Indonesia	CPMK0902		v		v		v
CPL09	Bahasa Inggris I	CPMK0902		v		v		v
CPL09	Bahasa Inggris II	CPMK0902		v		v		v
CPL09	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0902	v	v		v		v
CPL09	Pancasila	CPMK0902		v		v		v
CPL09	Olah Raga	CPMK0903		v	v	v	v	v
CPL09	Ilmu Tauhid	CPMK0904		v		v		v
CPL09	Olah Raga	CPMK0904		v		v		v
CPL09	Ulumul Hadits	CPMK0904		v		v		v
CPL09	Ulumul Quran	CPMK0904		v		v		v

Tabel X-2. Bobot Penilaian CPL-MK-CPMK

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL01	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0101		1	2,5	5	20		28,5
CPL01	Aljabar Linier	CPMK0102		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Aljabar Linier	CPMK0106		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Basis Data	CPMK0104		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Dasar Pemrograman	CPMK0101		1	5		15	5	26
CPL01	Fisika Dasar	CPMK0106		1	5		15	5	26
CPL01	Jaringan Komputer	CPMK0103		1	2	4	10		17
CPL01	Kalkulus I	CPMK0102		1	5		15	5	26
CPL01	Kalkulus II	CPMK0102		1	5		15	5	26
CPL01	Logika Komputasional	CPMK0106		1	5		15	5	26
CPL01	Manajemen Basis Data	CPMK0104		1	5		15	5	26
CPL01	Matematika Diskrit	CPMK0106		1	5		15	5	26
CPL01	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103		1	5		15	5	26
CPL01	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	v	1	5		15	5	26
CPL01	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	v	1	5		15	5	26
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0101		1	5		15	5	26
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0103		2	5	10	15	10	42
CPL01	Pengenalan Informatika	CPMK0104		2	0	10	0	20	32
CPL01	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101		1	5		15	5	26
CPL01	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0106		1	5		15	5	26
CPL01	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0103		1	2	4	10		17
CPL01	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL01	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103		1	5		15	5	26

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL01	Probabilitas dan Statistika	CPMK0102		1	5		15	5	26
CPL01	Sistem Operasi	CPMK0103		1	5		15	5	26
CPL01	Strategi Algoritma	CPMK0101		1	5		15	5	26
CPL01	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0105		1	5		15	5	26
CPL02	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0201		1		7,5	20		28,5
CPL02	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0202		1		7,5		10	18,5
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Aljabar Linier	CPMK0203		1	2,5	5		10	18,5
CPL02	Aljabar Linier	CPMK0204		2	2,5	5		15	24,5
CPL02	Deep learning	CPMK0203	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Forensika digital	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Grafika Komputer	CPMK0203		1	5		15	5	26
CPL02	Intelegensia Buatan	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
CPL02	Jaringan Komputer	CPMK0202		1	2	4	10		17
CPL02	Jaringan Komputer	CPMK0204		1	2	4	10	10	27
CPL02	Kalkulus I	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
CPL02	Kalkulus II	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Logika Komputasional	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
CPL02	Logika Komputasional	CPMK0204		2		10		20	32
CPL02	Matematika Diskrit	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
CPL02	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0204		2		10		20	32
CPL02	Pembelajaran Mesin	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0201		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0202		1	2,5	5		10	18,5
CPL02	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0203		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201		1	5		15	5	26
CPL02	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0202		1	2	4	10		17
CPL02	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0204		1	2	4	10	10	27
CPL02	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Probabilitas dan Statistika	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Sains Data	CPMK0203	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL02	Sistem Multimedia	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
CPL02	Sistem Operasi	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
CPL02	Sistem Terdistribusi	CPMK0202		1	2	4	10		17

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL02	Sistem Terdistribusi	CPMK0204		1	2	4	10		17
CPL02	Strategi Algoritma	CPMK0201		2	5	10	15	10	42
CPL02	Strategi Algoritma	CPMK0202		2		10		20	32
CPL02	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
CPL02	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0204		2		10		20	32
CPL02	Ubiquitous computing	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL03	Dasar Pemrograman	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
CPL03	Grafika Komputer	CPMK0303		2		10		20	32
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302		1	5		15	5	26
CPL03	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
CPL03	Kalkulus I	CPMK0301		2		10		20	32
CPL03	Kapita Selekt Informatika	CPMK0303	v	1	5		15	5	26
CPL03	Manajemen Basis Data	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
CPL03	Metodologi Penelitian	CPMK0303		1	5		15	5	26
CPL03	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
CPL03	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	v	2	5	10	15	10	42
CPL03	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0301	v	1	5		15	5	26
CPL03	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0303	v	2	5	10	15	10	42
CPL03	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
CPL03	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL03	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL03	Sistem Informasi	CPMK0302	v	1	5		15	5	26
CPL03	Sistem Multimedia	CPMK0301	v	2	5	10	15	10	42
CPL03	Sistem Multimedia	CPMK0303	v	2		10		20	32
CPL03	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0303		1	5		15	5	26
CPL04	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0401		2		7,5		15	24,5
CPL04	Basis Data	CPMK0402		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL04	Dasar Pemrograman	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Fisika Dasar	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
CPL04	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Kalkulus II	CPMK0401		2		10		20	32
CPL04	Kapita Selekt Informatika	CPMK0401	v	2	5	10	15	10	42
CPL04	Kapita Selekt Informatika	CPMK0402	v	2		10		20	32
CPL04	Kerja Praktek/Magang	CPMK0401	v	1	5		15	5	26
CPL04	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0401	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL04	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0402		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL04	Manajemen Basis Data	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0401	v	1	5		15	5	26

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL04	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0402	v	2	5	10	15	10	42
CPL04	Matematika Diskrit	CPMK0401		2		10		20	32
CPL04	Metodologi Penelitian	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
CPL04	Metodologi Penelitian	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0401	v	2		10		20	32
CPL04	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0401	v	2		10		20	32
CPL04	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0401		1	5		15	5	26
CPL04	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402		1	5		15	5	26
CPL04	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Praktikum Basis Data	CPMK0402		1	5		15	5	26
CPL04	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
CPL04	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0402		2		10		20	32
CPL04	Probabilitas dan Statistika	CPMK0401		2		10		20	32
CPL04	Sistem Informasi	CPMK0401	v	2	5	10	15	10	42
CPL04	Sistem Informasi	CPMK0402	v	2		10		20	32
CPL04	Sistem Operasi	CPMK0402		2		10		20	32
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0501		1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0504		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Basis Data	CPMK0504		1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Basis Data	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Deep learning	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Deep learning	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Deep learning	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Forensika digital	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Forensika digital	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Forensika digital	CPMK0506		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Intelegensia Buatan	CPMK0501	v	2	5	10	15	10	42
CPL05	Intelegensia Buatan	CPMK0502	v	2		10		20	32
CPL05	Jaringan Komputer	CPMK0504		1	2	4		10	17
CPL05	Jaringan Komputer	CPMK0505		1	2	4		15	22
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0506		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Pembelajaran Mesin	CPMK0501	v	2	5	10	15	10	42
CPL05	Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	2		10		20	32
CPL05	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0502	v	2		10		20	32
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0502		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504		1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0502		2	5	10	15	10	42
CPL05	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0505		2		10		20	32
CPL05	Praktikum Basis Data	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
CPL05	Praktikum Basis Data	CPMK0505		2		10		20	32
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0504		1	2	4		10	17
CPL05	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0505		1	2	4		15	22
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0502		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0504		1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505		1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0501	v	1	5		15	5	26
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	2	5	10	15	10	42
CPL05	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	v	2		10		20	32
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0505	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0505	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0501		1	5		15	5	26
CPL05	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501		1	5		15	5	26
CPL05	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
CPL05	Sains Data	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Sains Data	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL05	Sains Data	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0504		1	2	4	10	10	27
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0505		1	2	4		10	17
CPL05	Sistem Terdistribusi	CPMK0506		1	2	4		15	22
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL05	Ubiquitous computing	CPMK0506	v	2	2,5	5		15	24,5
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK0601		1	5		15	5	26
CPL06	Bahasa Inggris I	CPMK0601		1	5		15	5	26
CPL06	Bahasa Inggris II	CPMK0601		1	5		15	5	26
CPL06	Fisika Dasar	CPMK0601		2		10		20	32
CPL06	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0601	v	1	5		15	5	26
CPL06	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0601	v	1	2,5	5		10	18,5
CPL06	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602	v	2		10		20	32
CPL06	Olah Raga	CPMK0601		1	5		15	5	26
CPL06	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0601		2	5	10	15	10	42
CPL06	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0601		2		10		20	32
CPL06	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602		2		10		20	32
CPL06	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0602		2		10		20	32
CPL06	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0602	v	1	5		15	5	26
CPL06	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0602		2	5	10	15	10	42
CPL07	Bahasa Arab	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Bahasa Indonesia	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
CPL07	Bahasa Inggris I	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
CPL07	Bahasa Inggris II	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
CPL07	ICT dan Islam	CPMK0701	v	1	5		15	5	26
CPL07	Ilmu Akhlak	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Ilmu Fiqih	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Ilmu Tauhid	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Kerja Praktek/Magang	CPMK0701	v	2	5	10	15	10	42
CPL07	Kerja Praktek/Magang	CPMK0702		2		10		20	32
CPL07	Kewarganegaraan	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0702		2	2,5	5		15	24,5
CPL07	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0702		2		10		20	32
CPL07	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0701		1	5		15	5	26
CPL07	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0701	v	2	5	10	15	10	42
CPL07	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0702	v	2		10		20	32
CPL07	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0702		2		10		20	32
CPL08	Bahasa Arab	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
CPL08	ICT dan Islam	CPMK0801	v	2	5	10	15	10	42
CPL08	Ilmu Akhlak	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
CPL08	Ilmu Fiqih	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
CPL08	Ilmu Tauhid	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
CPL08	Kewarganegaraan	CPMK0802		2	5	10	15	10	42
CPL08	Pancasila	CPMK0802		1	5		15	5	26
CPL08	Praktek Tilawah	CPMK0801							0

CPL	NAMA MK	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
CPL08	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
CPL08	Tahfidz	CPMK0801							0
CPL08	Ulumul Hadits	CPMK0801		1	5		15	5	26
CPL08	Ulumul Quran	CPMK0801		1	5		15	5	26
CPL09	Bahasa Arab	CPMK0902		2		10		20	32
CPL09	Bahasa Indonesia	CPMK0902		2		10		20	32
CPL09	Bahasa Inggris I	CPMK0902		2		10		20	32
CPL09	Bahasa Inggris II	CPMK0902		2		10		20	32
CPL09	ICT dan Islam	CPMK0901	v	2		10		20	32
CPL09	Ilmu Akhlak	CPMK0901		2		10		20	32
CPL09	Ilmu Fiqih	CPMK0901		2		10		20	32
CPL09	Ilmu Tauhid	CPMK0904		2		10		20	32
CPL09	Kewarganegaraan	CPMK0901		2		10		20	32
CPL09	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0901	v	2	5	10	15	10	42
CPL09	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0902	v	2		10		20	32
CPL09	Olah Raga	CPMK0903		2	5	10	15	10	42
CPL09	Olah Raga	CPMK0904		2		10		20	32
CPL09	Pancasila	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
CPL09	Pancasila	CPMK0902		2		10		20	32
CPL09	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0901		2		10		20	32
CPL09	Ulumul Hadits	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
CPL09	Ulumul Hadits	CPMK0904		2		10		20	32
CPL09	Ulumul Quran	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
CPL09	Ulumul Quran	CPMK0904		2		10		20	32

Tabel X-3. Bobot Penilaian MK-CPL-CPMK

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Algoritma dan Pemrograman	CPL01	CPMK0101		1	2,5	5	15	5	28,5
Algoritma dan Pemrograman	CPL02	CPMK0201		1	2,5	5	15	5	28,5
Algoritma dan Pemrograman	CPL02	CPMK0202		1	2,5	5		10	18,5
Algoritma dan Pemrograman	CPL04	CPMK0401		2	2,5	5		15	24,5
Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201		1	2,5	5	15	5	28,5
Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0202		1	2,5	5	15	5	28,5
Algoritma dan Struktur Data	CPL05	CPMK0501		1	2,5	5		10	18,5
Algoritma dan Struktur Data	CPL05	CPMK0504		2	2,5	5		15	24,5
Aljabar Linier	CPL01	CPMK0102		1	2,5	5	15	5	28,5
Aljabar Linier	CPL01	CPMK0106		1	2,5	5	15	5	28,5
Aljabar Linier	CPL02	CPMK0203		1	2,5	5		10	18,5
Aljabar Linier	CPL02	CPMK0204		2	2,5	5		15	24,5
Bahasa Arab	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Bahasa Arab	CPL08	CPMK0801		2	5	10	15	10	42

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Bahasa Arab	CPL09	CPMK0902		2		10		20	32
Bahasa Indonesia	CPL06	CPMK0601		1	5		15	5	26
Bahasa Indonesia	CPL07	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
Bahasa Indonesia	CPL09	CPMK0902		2		10		20	32
Bahasa Inggris I	CPL06	CPMK0601		1	5		15	5	26
Bahasa Inggris I	CPL07	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
Bahasa Inggris I	CPL09	CPMK0902		2		10		20	32
Bahasa Inggris II	CPL06	CPMK0601		1	5		15	5	26
Bahasa Inggris II	CPL07	CPMK0701		2	5	10	15	10	42
Bahasa Inggris II	CPL09	CPMK0902		2		10		20	32
Basis Data	CPL01	CPMK0104		1	2,5	5	15	5	28,5
Basis Data	CPL04	CPMK0402		1	2,5	5	15	5	28,5
Basis Data	CPL05	CPMK0504		1	2,5	5		10	18,5
Basis Data	CPL05	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101		1	5		15	5	26
Dasar Pemrograman	CPL03	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
Dasar Pemrograman	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Deep learning	CPL02	CPMK0203	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Deep learning	CPL05	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Deep learning	CPL05	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
Deep learning	CPL05	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
Fisika Dasar	CPL01	CPMK0106		1	5		15	5	26
Fisika Dasar	CPL04	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
Fisika Dasar	CPL06	CPMK0601		2		10		20	32
Forensika digital	CPL02	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Forensika digital	CPL05	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Forensika digital	CPL05	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5
Forensika digital	CPL05	CPMK0506		2	2,5	5		15	24,5
Grafika Komputer	CPL02	CPMK0203		1	5		15	5	26
Grafika Komputer	CPL03	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
Grafika Komputer	CPL03	CPMK0303		2		10		20	32
ICT dan Islam	CPL07	CPMK0701	v	1	5		15	5	26
ICT dan Islam	CPL08	CPMK0801	v	2	5	10	15	10	42
ICT dan Islam	CPL09	CPMK0901	v	2		10		20	32
Ilmu Akhlak	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Ilmu Akhlak	CPL08	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
Ilmu Akhlak	CPL09	CPMK0901		2		10		20	32
Ilmu Fiqih	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Ilmu Fiqih	CPL08	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
Ilmu Fiqih	CPL09	CPMK0901		2		10		20	32
Ilmu Tauhid	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Ilmu Tauhid	CPL08	CPMK0801		2	5	10	15	10	42

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Ilmu Tauhid	CPL09	CPMK0904		2		10		20	32
Intelegensia Buatan	CPL02	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
Intelegensia Buatan	CPL05	CPMK0501	v	2	5	10	15	10	42
Intelegensia Buatan	CPL05	CPMK0502	v	2		10		20	32
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0302		1	5		15	5	26
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Jaringan Komputer	CPL01	CPMK0103		1	2	4	10		17
Jaringan Komputer	CPL02	CPMK0202		1	2	4	10		17
Jaringan Komputer	CPL02	CPMK0204		1	2	4	10	10	27
Jaringan Komputer	CPL05	CPMK0504		1	2	4		10	17
Jaringan Komputer	CPL05	CPMK0505		1	2	4		15	22
Kalkulus I	CPL01	CPMK0102		1	5		15	5	26
Kalkulus I	CPL02	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
Kalkulus I	CPL03	CPMK0301		2		10		20	32
Kalkulus II	CPL01	CPMK0102		1	5		15	5	26
Kalkulus II	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Kalkulus II	CPL04	CPMK0401		2		10		20	32
Kapita Selekt Informatika	CPL03	CPMK0303	v	1	5		15	5	26
Kapita Selekt Informatika	CPL04	CPMK0401	v	2	5	10	15	10	42
Kapita Selekt Informatika	CPL04	CPMK0402	v	2		10		20	32
Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL02	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0506		2	2,5	5		15	24,5
Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL05	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5
Kerja Praktek/Magang	CPL04	CPMK0401	v	1	5		15	5	26
Kerja Praktek/Magang	CPL07	CPMK0701	v	2	5	10	15	10	42
Kerja Praktek/Magang	CPL07	CPMK0702		2		10		20	32
Kewarganegaraan	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Kewarganegaraan	CPL08	CPMK0802		2	5	10	15	10	42
Kewarganegaraan	CPL09	CPMK0901		2		10		20	32
Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPL06	CPMK0601	v	1	5		15	5	26
Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPL09	CPMK0901	v	2	5	10	15	10	42
Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPL09	CPMK0902	v	2		10		20	32
Kuliah Kerja Mahasiswa	CPL04	CPMK0401	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Kuliah Kerja Mahasiswa	CPL04	CPMK0402		1	2,5	5	15	5	28,5
Kuliah Kerja Mahasiswa	CPL06	CPMK0601	v	1	2,5	5		10	18,5
Kuliah Kerja Mahasiswa	CPL07	CPMK0702		2	2,5	5		15	24,5
Logika Komputasional	CPL01	CPMK0106		1	5		15	5	26

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Logika Komputasional	CPL02	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
Logika Komputasional	CPL02	CPMK0204		2		10		20	32
Manajemen Basis Data	CPL01	CPMK0104		1	5		15	5	26
Manajemen Basis Data	CPL03	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
Manajemen Basis Data	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPL04	CPMK0401	v	1	5		15	5	26
Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPL04	CPMK0402	v	2	5	10	15	10	42
Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPL06	CPMK0602	v	2		10		20	32
Matematika Diskrit	CPL01	CPMK0106		1	5		15	5	26
Matematika Diskrit	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Matematika Diskrit	CPL04	CPMK0401		2		10		20	32
Metodologi Penelitian	CPL03	CPMK0303		1	5		15	5	26
Metodologi Penelitian	CPL04	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
Metodologi Penelitian	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Olah Raga	CPL06	CPMK0601		1	5		15	5	26
Olah Raga	CPL09	CPMK0903		2	5	10	15	10	42
Olah Raga	CPL09	CPMK0904		2		10		20	32
Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL01	CPMK0103		1	5		15	5	26
Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL02	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL02	CPMK0204		2		10		20	32
Pancasila	CPL08	CPMK0802		1	5		15	5	26
Pancasila	CPL09	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
Pancasila	CPL09	CPMK0902		2		10		20	32
Pembelajaran Mesin	CPL02	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0501	v	2	5	10	15	10	42
Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0502	v	2		10		20	32
Pemrograman Berorientasi Objek	CPL01	CPMK0101		1	2,5	5	15	5	28,5
Pemrograman Berorientasi Objek	CPL02	CPMK0201		1	2,5	5	15	5	28,5
Pemrograman Berorientasi Objek	CPL02	CPMK0202		1	2,5	5		10	18,5
Pemrograman Berorientasi Objek	CPL05	CPMK0504		2	2,5	5		15	24,5
Pemrosesan Bahasa Alami	CPL02	CPMK0203		1	2,5	5	15	5	28,5
Pemrosesan Bahasa Alami	CPL05	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Pemrosesan Bahasa Alami	CPL05	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
Pemrosesan Bahasa Alami	CPL05	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL01	CPMK0101	v	1	5		15	5	26
Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL03	CPMK0301		2	5	10	15	10	42
Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL04	CPMK0401	v	2		10		20	32
Pengembangan Aplikasi Web	CPL01	CPMK0101	v	1	5		15	5	26

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Pengembangan Aplikasi Web	CPL03	CPMK0301	v	2	5	10	15	10	42
Pengembangan Aplikasi Web	CPL04	CPMK0401	v	2		10		20	32
Pengenalan Informatika	CPL01	CPMK0101		1	5		15	5	26
Pengenalan Informatika	CPL01	CPMK0103		2	5	10	15	10	42
Pengenalan Informatika	CPL01	CPMK0104		2	0	10	0	20	32
Pengetahuan Lingkungan	CPL04	CPMK0401		1	5		15	5	26
Pengetahuan Lingkungan	CPL06	CPMK0601		2	5	10	15	10	42
Pengetahuan Lingkungan	CPL07	CPMK0702		2		10		20	32
Prak. Sistem Multimedia	CPL03	CPMK0301	v	1	5		15	5	26
Prak. Sistem Multimedia	CPL03	CPMK0303	v	2	5	10	15	10	42
Prak. Sistem Multimedia	CPL05	CPMK0502	v	2		10		20	32
Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPL01	CPMK0101		1	2,5	5	15	5	28,5
Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPL05	CPMK0502		1	2,5	5	15	5	28,5
Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPL05	CPMK0504		1	2,5	5		10	18,5
Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPL05	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
Praktek Tilawah	CPL08	CPMK0801							0
Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPL04	CPMK0402		1	5		15	5	26
Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPL05	CPMK0502		2	5	10	15	10	42
Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPL05	CPMK0505		2		10		20	32
Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201		1	5		15	5	26
Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Praktikum Basis Data	CPL04	CPMK0402		1	5		15	5	26
Praktikum Basis Data	CPL05	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
Praktikum Basis Data	CPL05	CPMK0505		2		10		20	32
Praktikum Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101		1	5		15	5	26
Praktikum Dasar Pemrograman	CPL03	CPMK0303		2	5	10	15	10	42
Praktikum Dasar Pemrograman	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Praktikum Fisika Dasar	CPL01	CPMK0106		1	5		15	5	26
Praktikum Fisika Dasar	CPL04	CPMK0401		2	5	10	15	10	42
Praktikum Fisika Dasar	CPL06	CPMK0601		2		10		20	32
Praktikum Jaringan Komputer	CPL01	CPMK0103		1	2	4	10		17
Praktikum Jaringan Komputer	CPL02	CPMK0202		1	2	4	10		17
Praktikum Jaringan Komputer	CPL02	CPMK0204		1	2	4	10	10	27
Praktikum Jaringan Komputer	CPL05	CPMK0504		1	2	4		10	17
Praktikum Jaringan Komputer	CPL05	CPMK0505		1	2	4		15	22

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Praktikum Manajemen Basis Data	CPL05	CPMK0502		1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Manajemen Basis Data	CPL05	CPMK0504		1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Manajemen Basis Data	CPL05	CPMK0505		1	2,5	5		10	18,5
Praktikum Manajemen Basis Data	CPL05	CPMK0505		2	2,5	5		15	24,5
Praktikum Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0501	v	1	5		15	5	26
Praktikum Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0502	v	2	5	10	15	10	42
Praktikum Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0502	v	2		10		20	32
Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL01	CPMK0101	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL03	CPMK0301		1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL05	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL05	CPMK0505	v	2	2,5	5		15	24,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPL01	CPMK0101	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPL03	CPMK0301	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPL05	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPL05	CPMK0505	v	2	2,5	5		15	24,5
Praktikum Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103		1	5		15	5	26
Praktikum Sistem Operasi	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Praktikum Sistem Operasi	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Probabilitas dan Statistika	CPL01	CPMK0102		1	5		15	5	26
Probabilitas dan Statistika	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Probabilitas dan Statistika	CPL04	CPMK0401		2		10		20	32
Proyek Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0501		1	5		15	5	26
Proyek Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
Proyek Perangkat Lunak	CPL06	CPMK0602		2		10		20	32
Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0501		1	5		15	5	26
Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0504		2	5	10	15	10	42
Rekayasa Perangkat Lunak	CPL06	CPMK0602		2		10		20	32
Sains Data	CPL02	CPMK0203	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Sains Data	CPL05	CPMK0501	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Sains Data	CPL05	CPMK0502	v	1	2,5	5		10	18,5
Sains Data	CPL05	CPMK0503	v	2	2,5	5		15	24,5
Sejarah Peradaban Islam	CPL07	CPMK0701		1	5		15	5	26
Sejarah Peradaban Islam	CPL08	CPMK0801		2	5	10	15	10	42
Sejarah Peradaban Islam	CPL09	CPMK0901		2		10		20	32
Sistem Informasi	CPL03	CPMK0302	v	1	5		15	5	26
Sistem Informasi	CPL04	CPMK0401	v	2	5	10	15	10	42
Sistem Informasi	CPL04	CPMK0402	v	2		10		20	32

Mata Kuliah	CPL	CPMK	MBKM	Presensi	Tugas Mandiri	Tugas Terstruktur	UTS	UAS	Total
Sistem Multimedia	CPL02	CPMK0203	v	1	5		15	5	26
Sistem Multimedia	CPL03	CPMK0301	v	2	5	10	15	10	42
Sistem Multimedia	CPL03	CPMK0303	v	2		10		20	32
Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103		1	5		15	5	26
Sistem Operasi	CPL02	CPMK0202		2	5	10	15	10	42
Sistem Operasi	CPL04	CPMK0402		2		10		20	32
Sistem Terdistribusi	CPL02	CPMK0202		1	2	4	10		17
Sistem Terdistribusi	CPL02	CPMK0204		1	2	4	10		17
Sistem Terdistribusi	CPL05	CPMK0504		1	2	4	10	10	27
Sistem Terdistribusi	CPL05	CPMK0505		1	2	4		10	17
Sistem Terdistribusi	CPL05	CPMK0506		1	2	4		15	22
Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPL06	CPMK0602	v	1	5		15	5	26
Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPL07	CPMK0701	v	2	5	10	15	10	42
Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPL07	CPMK0702	v	2		10		20	32
Strategi Algoritma	CPL01	CPMK0101		1	5		15	5	26
Strategi Algoritma	CPL02	CPMK0201		2	5	10	15	10	42
Strategi Algoritma	CPL02	CPMK0202		2		10		20	32
Tahfidz	CPL08	CPMK0801							0
Teori Bahasa dan Otomata	CPL01	CPMK0105		1	5		15	5	26
Teori Bahasa dan Otomata	CPL02	CPMK0203		2	5	10	15	10	42
Teori Bahasa dan Otomata	CPL02	CPMK0204		2		10		20	32
Tugas Akhir dan Seminar	CPL03	CPMK0303		1	5		15	5	26
Tugas Akhir dan Seminar	CPL06	CPMK0602		2	5	10	15	10	42
Tugas Akhir dan Seminar	CPL07	CPMK0702		2		10		20	32
Ubiquitous computing	CPL02	CPMK0204	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Ubiquitous computing	CPL05	CPMK0504	v	1	2,5	5	15	5	28,5
Ubiquitous computing	CPL05	CPMK0505	v	1	2,5	5		10	18,5
Ubiquitous computing	CPL05	CPMK0506	v	2	2,5	5		15	24,5
Ulumul Hadits	CPL08	CPMK0801		1	5		15	5	26
Ulumul Hadits	CPL09	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
Ulumul Hadits	CPL09	CPMK0904		2		10		20	32
Ulumul Quran	CPL08	CPMK0801		1	5		15	5	26
Ulumul Quran	CPL09	CPMK0901		2	5	10	15	10	42
Ulumul Quran	CPL09	CPMK0904		2		10		20	32

Tabel X-4. Rumusan Akhir Mata Kuliah

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Algoritma dan Pemrograman	CPL01	CPMK0101	28,5	100
	CPL02	CPMK0201	28,5	
	CPL02	CPMK0202	18,5	
	CPL04	CPMK0401	24,5	
Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201	28,5	100
	CPL02	CPMK0202	28,5	
	CPL05	CPMK0501	18,5	
	CPL05	CPMK0504	24,5	
Aljabar Linier	CPL01	CPMK0102	28,5	100
	CPL01	CPMK0106	28,5	
	CPL02	CPMK0203	18,5	
	CPL02	CPMK0204	24,5	
Bahasa Arab	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Bahasa Indonesia	CPL06	CPMK0601	26	100
	CPL07	CPMK0701	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Bahasa Inggris I	CPL06	CPMK0601	26	100
	CPL07	CPMK0701	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Bahasa Inggris II	CPL06	CPMK0601	26	100
	CPL07	CPMK0701	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Basis Data	CPL01	CPMK0104	28,5	100
	CPL04	CPMK0402	28,5	
	CPL05	CPMK0504	18,5	
	CPL05	CPMK0505	24,5	
Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL03	CPMK0303	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Deep learning	CPL02	CPMK0203	28,5	100
	CPL05	CPMK0501	28,5	
	CPL05	CPMK0502	18,5	
	CPL05	CPMK0503	24,5	
Fisika Dasar	CPL01	CPMK0106	26	100
	CPL04	CPMK0401	42	
	CPL06	CPMK0601	32	
Forensika digital	CPL02	CPMK0204	28,5	100
	CPL05	CPMK0504	28,5	
	CPL05	CPMK0505	18,5	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL05	CPMK0506	24,5	
Grafika Komputer	CPL02	CPMK0203	26	100
	CPL03	CPMK0301	42	
	CPL03	CPMK0303	32	
ICT dan Islam	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0901	32	
Ilmu Akhlak	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0901	32	
Ilmu Fiqih	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0901	32	
Ilmu Tauhid	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0904	32	
Intelegensia Buatan	CPL02	CPMK0203	26	100
	CPL05	CPMK0501	42	
	CPL05	CPMK0502	32	
Interaksi Manusia dan Komputer	CPL03	CPMK0302	26	100
	CPL03	CPMK0303	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Jaringan Komputer	CPL01	CPMK0103	17	100
	CPL02	CPMK0202	17	
	CPL02	CPMK0204	27	
	CPL05	CPMK0504	17	
	CPL05	CPMK0505	22	
Kalkulus I	CPL01	CPMK0102	26	100
	CPL02	CPMK0203	42	
	CPL03	CPMK0301	32	
Kalkulus II	CPL01	CPMK0102	26	100
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0401	32	
Kapita Selekt Informatika	CPL03	CPMK0303	26	100
	CPL04	CPMK0401	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Keamanan Komputer dan Jaringan	CPL02	CPMK0204	28,5	100
	CPL05	CPMK0504	28,5	
	CPL05	CPMK0506	24,5	
	CPL05	CPMK0505	18,5	
Kerja Praktek/Magang	CPL04	CPMK0401	26	100
	CPL07	CPMK0701	42	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL07	CPMK0702	32	
Kewarganegaraan	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0802	42	
	CPL09	CPMK0901	32	
Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPL06	CPMK0601	26	100
	CPL09	CPMK0901	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Kuliah Kerja Mahasiswa	CPL04	CPMK0401	28,5	100
	CPL04	CPMK0402	28,5	
	CPL06	CPMK0601	18,5	
	CPL07	CPMK0702	24,5	
Logika Komputasional	CPL01	CPMK0106	26	100
	CPL02	CPMK0203	42	
	CPL02	CPMK0204	32	
Manajemen Basis Data	CPL01	CPMK0104	26	100
	CPL03	CPMK0301	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPL04	CPMK0401	26	100
	CPL04	CPMK0402	42	
	CPL06	CPMK0602	32	
Matematika Diskrit	CPL01	CPMK0106	26	100
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0401	32	
Metodologi Penelitian	CPL03	CPMK0303	26	100
	CPL04	CPMK0401	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Olah Raga	CPL06	CPMK0601	26	100
	CPL09	CPMK0903	42	
	CPL09	CPMK0904	32	
Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPL01	CPMK0103	26	100
	CPL02	CPMK0203	42	
	CPL02	CPMK0204	32	
Pancasila	CPL08	CPMK0802	26	100
	CPL09	CPMK0901	42	
	CPL09	CPMK0902	32	
Pembelajaran Mesin	CPL02	CPMK0203	26	100
	CPL05	CPMK0501	42	
	CPL05	CPMK0502	32	
Pemrograman Berorientasi Objek	CPL01	CPMK0101	28,5	100
	CPL02	CPMK0201	28,5	
	CPL02	CPMK0202	18,5	
	CPL05	CPMK0504	24,5	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
Pemrosesan Bahasa Alami	CPL02	CPMK0203	28,5	100
	CPL05	CPMK0501	28,5	
	CPL05	CPMK0502	18,5	
	CPL05	CPMK0503	24,5	
Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL03	CPMK0301	42	
	CPL04	CPMK0401	32	
Pengembangan Aplikasi Web	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL03	CPMK0301	42	
	CPL04	CPMK0401	32	
Pengenalan Informatika	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL01	CPMK0103	42	
	CPL01	CPMK0104	32	
Pengetahuan Lingkungan	CPL04	CPMK0401	26	100
	CPL06	CPMK0601	42	
	CPL07	CPMK0702	32	
Prak. Sistem Multimedia	CPL03	CPMK0301	26	100
	CPL03	CPMK0303	42	
	CPL05	CPMK0502	32	
Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPL01	CPMK0101	28,5	100
	CPL05	CPMK0502	28,5	
	CPL05	CPMK0504	18,5	
	CPL05	CPMK0505	24,5	
Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPL04	CPMK0402	26	100
	CPL05	CPMK0502	42	
	CPL05	CPMK0505	32	
Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPL02	CPMK0201	26	100
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Praktikum Basis Data	CPL04	CPMK0402	26	100
	CPL05	CPMK0504	42	
	CPL05	CPMK0505	32	
Praktikum Dasar Pemrograman	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL03	CPMK0303	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Praktikum Fisika Dasar	CPL01	CPMK0106	26	100
	CPL04	CPMK0401	42	
	CPL06	CPMK0601	32	
Praktikum Jaringan Komputer	CPL01	CPMK0103	17	100
	CPL02	CPMK0202	17	
	CPL02	CPMK0204	27	
	CPL05	CPMK0504	17	

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL05	CPMK0505	22	
Praktikum Manajemen Basis Data	CPL05	CPMK0502	28,5	100
	CPL05	CPMK0504	28,5	
	CPL05	CPMK0505	18,5	
	CPL05	CPMK0505	24,5	
Praktikum Pembelajaran Mesin	CPL05	CPMK0501	26	100
	CPL05	CPMK0502	42	
	CPL05	CPMK0502	32	
Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPL01	CPMK0101	28,5	100
	CPL03	CPMK0301	28,5	
	CPL05	CPMK0502	18,5	
	CPL05	CPMK0505	24,5	
Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPL01	CPMK0101	28,5	100
	CPL03	CPMK0301	28,5	
	CPL05	CPMK0502	18,5	
	CPL05	CPMK0505	24,5	
Praktikum Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103	26	100
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Probabilitas dan Statistika	CPL01	CPMK0102	26	100
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0401	32	
Proyek Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0501	26	100
	CPL05	CPMK0504	42	
	CPL06	CPMK0602	32	
Rekayasa Perangkat Lunak	CPL05	CPMK0501	26	100
	CPL05	CPMK0504	42	
	CPL06	CPMK0602	32	
Sains Data	CPL02	CPMK0203	28,5	100
	CPL05	CPMK0501	28,5	
	CPL05	CPMK0502	18,5	
	CPL05	CPMK0503	24,5	
Sejarah Peradaban Islam	CPL07	CPMK0701	26	100
	CPL08	CPMK0801	42	
	CPL09	CPMK0901	32	
Sistem Informasi	CPL03	CPMK0302	26	100
	CPL04	CPMK0401	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Sistem Multimedia	CPL02	CPMK0203	26	100
	CPL03	CPMK0301	42	
	CPL03	CPMK0303	32	
Sistem Operasi	CPL01	CPMK0103	26	100

MK	CPL	CPMK	Skor Maks	Total
	CPL02	CPMK0202	42	
	CPL04	CPMK0402	32	
Sistem Terdistribusi	CPL02	CPMK0202	17	100
	CPL02	CPMK0204	17	
	CPL05	CPMK0504	27	
	CPL05	CPMK0505	17	
	CPL05	CPMK0506	22	
Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPL06	CPMK0602	26	100
	CPL07	CPMK0701	42	
	CPL07	CPMK0702	32	
Strategi Algoritma	CPL01	CPMK0101	26	100
	CPL02	CPMK0201	42	
	CPL02	CPMK0202	32	
Teori Bahasa dan Otomata	CPL01	CPMK0105	26	100
	CPL02	CPMK0203	42	
	CPL02	CPMK0204	32	
Tugas Akhir dan Seminar	CPL03	CPMK0303	26	100
	CPL06	CPMK0602	42	
	CPL07	CPMK0702	32	
Ubiquitous computing	CPL02	CPMK0204	28,5	100
	CPL05	CPMK0504	28,5	
	CPL05	CPMK0505	18,5	
	CPL05	CPMK0506	24,5	
Ulumul Hadits	CPL08	CPMK0801	26	100
	CPL09	CPMK0901	42	
	CPL09	CPMK0904	32	
Ulumul Quran	CPL08	CPMK0801	26	100
	CPL09	CPMK0901	42	
	CPL09	CPMK0904	32	

Tabel X-5. Rumusan Akhir CPL

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
CPL01	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0101	28,5	804
	Aljabar Linier	CPMK0102	28,5	
	Aljabar Linier	CPMK0106	28,5	
	Basis Data	CPMK0104	28,5	
	Dasar Pemrograman	CPMK0101	26	
	Fisika Dasar	CPMK0106	26	
	Jaringan Komputer	CPMK0103	17	
	Kalkulus I	CPMK0102	26	
	Kalkulus II	CPMK0102	26	
	Logika Komputasional	CPMK0106	26	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	Manajemen Basis Data	CPMK0104	26	
	Matematika Diskrit	CPMK0106	26	
	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0103	26	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	28,5	
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	26	
	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	26	
	Pengenalan Informatika	CPMK0101	26	
	Pengenalan Informatika	CPMK0103	42	
	Pengenalan Informatika	CPMK0104	32	
	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0101	28,5	
	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0101	26	
	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0106	26	
	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0103	17	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0101	28,5	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0101	28,5	
	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0103	26	
	Probabilitas dan Statistika	CPMK0102	26	
	Sistem Operasi	CPMK0103	26	
	Strategi Algoritma	CPMK0101	26	
	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0105	26	
CPL02	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0201	28,5	1207
	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0202	18,5	
	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201	28,5	
	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202	28,5	
	Aljabar Linier	CPMK0203	18,5	
	Aljabar Linier	CPMK0204	24,5	
	Deep learning	CPMK0203	28,5	
	Forensika digital	CPMK0204	28,5	
	Grafika Komputer	CPMK0203	26	
	Intelegensia Buatan	CPMK0203	26	
	Jaringan Komputer	CPMK0202	17	
	Jaringan Komputer	CPMK0204	27	
	Kalkulus I	CPMK0203	42	
	Kalkulus II	CPMK0202	42	
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0204	28,5	
	Logika Komputasional	CPMK0203	42	
	Logika Komputasional	CPMK0204	32	
	Matematika Diskrit	CPMK0202	42	
	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0203	42	
	Organisasi dan Arsitektur Komputer	CPMK0204	32	
	Pembelajaran Mesin	CPMK0203	26	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0201	28,5	

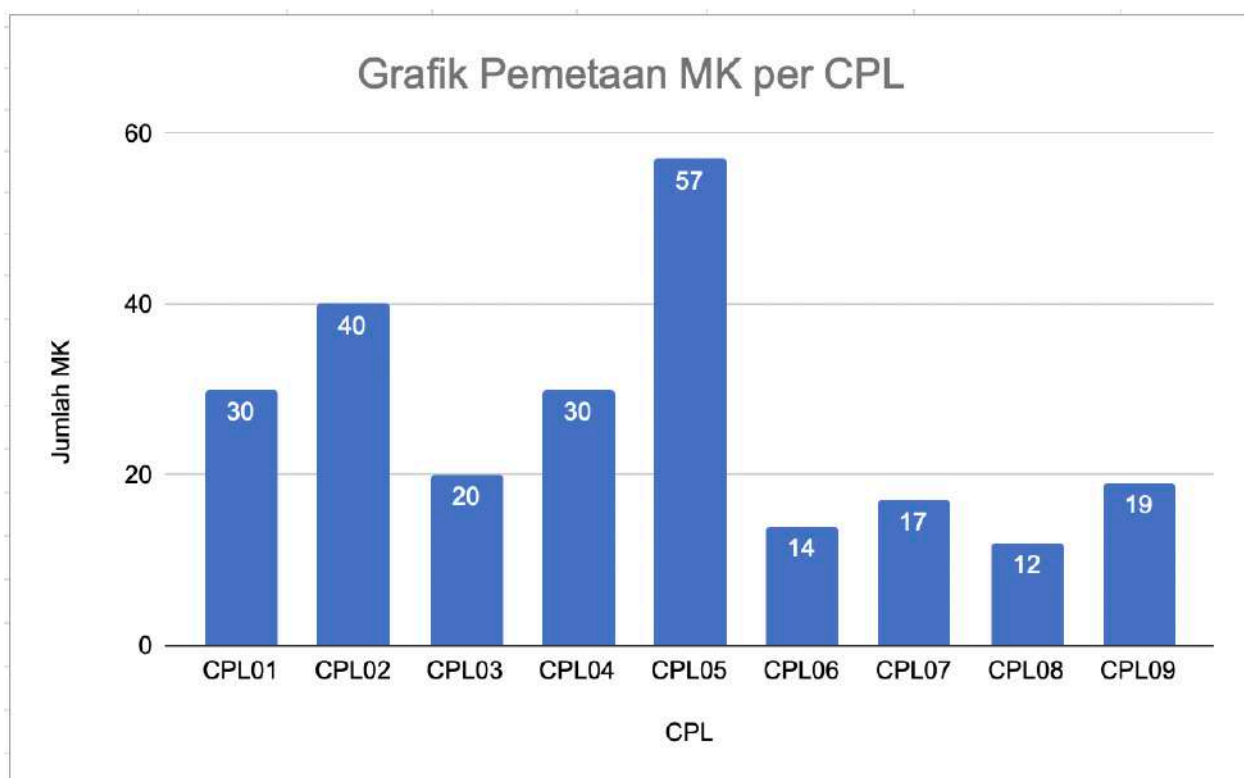
CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0202	18,5	
	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0203	28,5	
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0201	26	
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0202	42	
	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0202	17	
	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0204	27	
	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0202	42	
	Probabilitas dan Statistika	CPMK0202	42	
	Sains Data	CPMK0203	28,5	
	Sistem Multimedia	CPMK0203	26	
	Sistem Operasi	CPMK0202	42	
	Sistem Terdistribusi	CPMK0202	17	
	Sistem Terdistribusi	CPMK0204	17	
	Strategi Algoritma	CPMK0201	42	
	Strategi Algoritma	CPMK0202	32	
	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0203	42	
	Teori Bahasa dan Otomata	CPMK0204	32	
	Ubiquitous computing	CPMK0204	28,5	
CPL03	Dasar Pemrograman	CPMK0303	42	687
	Grafika Komputer	CPMK0301	42	
	Grafika Komputer	CPMK0303	32	
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0302	26	
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0303	42	
	Kalkulus I	CPMK0301	32	
	Kapita Selektif Informatika	CPMK0303	26	
	Manajemen Basis Data	CPMK0301	42	
	Metodologi Penelitian	CPMK0303	26	
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301	42	
	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	42	
	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0301	26	
	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0303	42	
	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0303	42	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0301	28,5	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0301	28,5	
	Sistem Informasi	CPMK0302	26	
	Sistem Multimedia	CPMK0301	42	
	Sistem Multimedia	CPMK0303	32	
	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0303	26	
CPL04	Algoritma dan Pemrograman	CPMK0401	24,5	972
	Basis Data	CPMK0402	28,5	
	Dasar Pemrograman	CPMK0402	32	
	Fisika Dasar	CPMK0401	42	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	Interaksi Manusia dan Komputer	CPMK0402	32	1505
	Kalkulus II	CPMK0401	32	
	Kapita Selekt Informatika	CPMK0401	42	
	Kapita Selekt Informatika	CPMK0402	32	
	Kerja Praktek/Magang	CPMK0401	26	
	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0401	28,5	
	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0402	28,5	
	Manajemen Basis Data	CPMK0402	32	
	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0401	26	
	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0402	42	
	Matematika Diskrit	CPMK0401	32	
	Metodologi Penelitian	CPMK0401	42	
	Metodologi Penelitian	CPMK0402	32	
	Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0401	32	
	Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0401	32	
	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0401	26	
	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0402	26	
	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	CPMK0402	32	
	Praktikum Basis Data	CPMK0402	26	
	Praktikum Dasar Pemrograman	CPMK0402	32	
	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0401	42	
	Praktikum Sistem Operasi	CPMK0402	32	
	Probabilitas dan Statistika	CPMK0401	32	
	Sistem Informasi	CPMK0401	42	
	Sistem Informasi	CPMK0402	32	
	Sistem Operasi	CPMK0402	32	
CPL05	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0501	18,5	1505
	Algoritma dan Struktur Data	CPMK0504	24,5	
	Basis Data	CPMK0504	18,5	
	Basis Data	CPMK0505	24,5	
	Deep learning	CPMK0501	28,5	
	Deep learning	CPMK0502	18,5	
	Deep learning	CPMK0503	24,5	
	Forensika digital	CPMK0504	28,5	
	Forensika digital	CPMK0505	18,5	
	Forensika digital	CPMK0506	24,5	
	Intelegensia Buatan	CPMK0501	42	
	Intelegensia Buatan	CPMK0502	32	
	Jaringan Komputer	CPMK0504	17	
	Jaringan Komputer	CPMK0505	22	
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0504	28,5	
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0506	24,5	

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	Keamanan Komputer dan Jaringan	CPMK0505	18,5	
	Pembelajaran Mesin	CPMK0501	42	
	Pembelajaran Mesin	CPMK0502	32	
	Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504	24,5	
	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0501	28,5	
	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0502	18,5	
	Pemrosesan Bahasa Alami	CPMK0503	24,5	
	Prak. Sistem Multimedia	CPMK0502	32	
	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0502	28,5	
	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0504	18,5	
	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	CPMK0505	24,5	
	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0502	42	
	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	CPMK0505	32	
	Praktikum Basis Data	CPMK0504	42	
	Praktikum Basis Data	CPMK0505	32	
	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0504	17	
	Praktikum Jaringan Komputer	CPMK0505	22	
	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0502	28,5	
	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0504	28,5	
	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505	18,5	
	Praktikum Manajemen Basis Data	CPMK0505	24,5	
	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0501	26	
	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	42	
	Praktikum Pembelajaran Mesin	CPMK0502	32	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0502	18,5	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	CPMK0505	24,5	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0502	18,5	
	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	CPMK0505	24,5	
	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0501	26	
	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0504	42	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0501	26	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0504	42	
	Sains Data	CPMK0501	28,5	
	Sains Data	CPMK0502	18,5	
	Sains Data	CPMK0503	24,5	
	Sistem Terdistribusi	CPMK0504	27	
	Sistem Terdistribusi	CPMK0505	17	
	Sistem Terdistribusi	CPMK0506	22	
	Ubiquitous computing	CPMK0504	28,5	
	Ubiquitous computing	CPMK0505	18,5	
	Ubiquitous computing	CPMK0506	24,5	
CPL06	Bahasa Indonesia	CPMK0601	26	418,5

CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
	Bahasa Inggris I	CPMK0601	26	544,5
	Bahasa Inggris II	CPMK0601	26	
	Fisika Dasar	CPMK0601	32	
	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0601	26	
	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0601	18,5	
	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602	32	
	Olah Raga	CPMK0601	26	
	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0601	42	
	Praktikum Fisika Dasar	CPMK0601	32	
	Proyek Perangkat Lunak	CPMK0602	32	
	Rekayasa Perangkat Lunak	CPMK0602	32	
	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0602	26	
	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0602	42	
CPL07	Bahasa Arab	CPMK0701	26	544,5
	Bahasa Indonesia	CPMK0701	42	
	Bahasa Inggris I	CPMK0701	42	
	Bahasa Inggris II	CPMK0701	42	
	ICT dan Islam	CPMK0701	26	
	Ilmu Akhlak	CPMK0701	26	
	Ilmu Fiqih	CPMK0701	26	
	Ilmu Tauhid	CPMK0701	26	
	Kerja Praktek/Magang	CPMK0701	42	
	Kerja Praktek/Magang	CPMK0702	32	
	Kewarganegaraan	CPMK0701	26	
	Kuliah Kerja Mahasiswa	CPMK0702	24,5	
	Pengetahuan Lingkungan	CPMK0702	32	
	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0701	26	
CPL08	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0701	42	372
	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	CPMK0702	32	
	Tugas Akhir dan Seminar	CPMK0702	32	
	Bahasa Arab	CPMK0801	42	
	ICT dan Islam	CPMK0801	42	
	Ilmu Akhlak	CPMK0801	42	
	Ilmu Fiqih	CPMK0801	42	
	Ilmu Tauhid	CPMK0801	42	
	Kewarganegaraan	CPMK0802	42	
	Pancasila	CPMK0802	26	
	Praktek Tilawah	CPMK0801	0	
	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0801	42	
	Tahfidz	CPMK0801	0	
	Ulumul Hadits	CPMK0801	26	
	Ulumul Quran	CPMK0801	26	

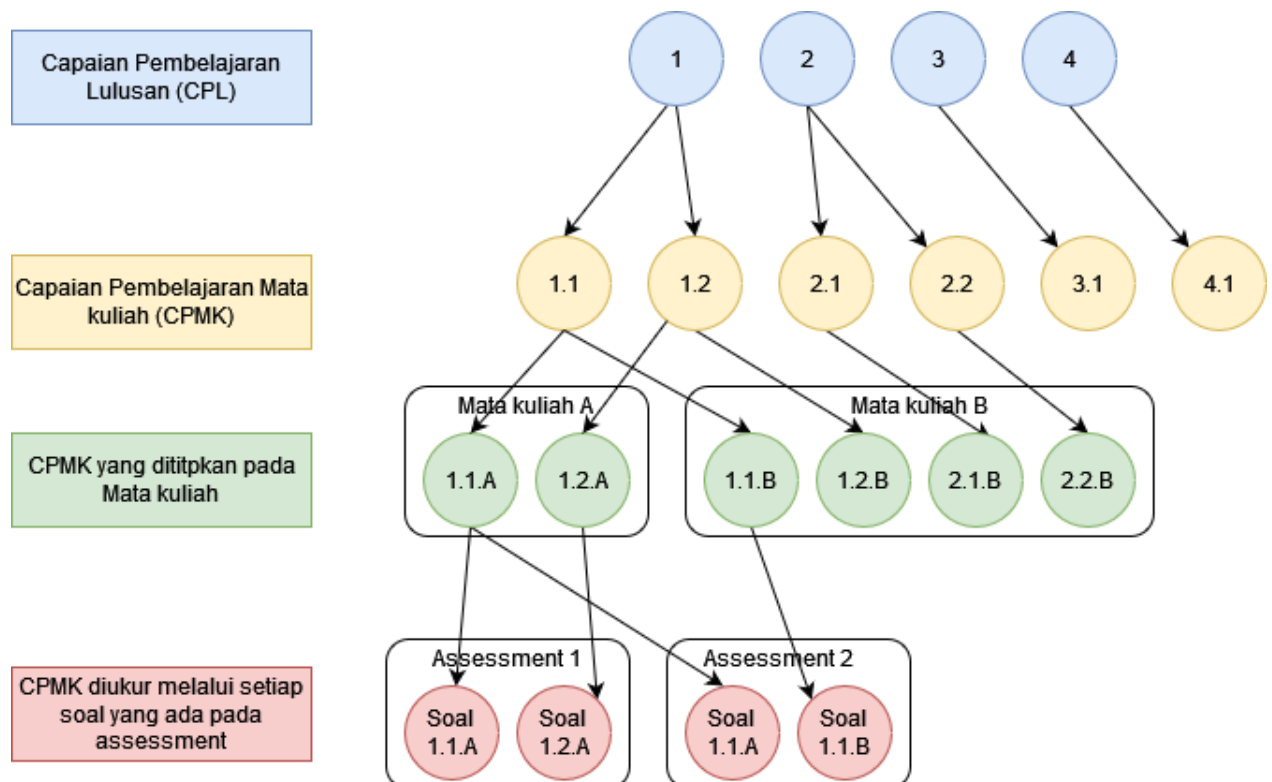
CPL	MK	CPMK	Skor Maks	Total
CPL09	Bahasa Arab	CPMK0902	32	658
	Bahasa Indonesia	CPMK0902	32	
	Bahasa Inggris I	CPMK0902	32	
	Bahasa Inggris II	CPMK0902	32	
	ICT dan Islam	CPMK0901	32	
	Ilmu Akhlak	CPMK0901	32	
	Ilmu Fiqih	CPMK0901	32	
	Ilmu Tauhid	CPMK0904	32	
	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0901	42	
	Kewirausahaan & Etika Bisnis	CPMK0902	32	
	Olah Raga	CPMK0903	42	
	Olah Raga	CPMK0904	32	
	Pancasila	CPMK0901	42	
	Pancasila	CPMK0902	32	
	Sejarah Peradaban Islam	CPMK0901	32	
	Ulumul Hadits	CPMK0901	42	
	Ulumul Hadits	CPMK0904	32	
	Ulumul Quran	CPMK0901	42	
	Ulumul Quran	CPMK0904	32	



Gambar 10. Grafik jumlah pemetaan MK per CPL

10.2. Pengukuran Ketercapaian CPL

Ketercapaian CPL pada PSTI Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung sudah dilakukan selama dua semester pada TA 2021/ 2022. Ketercapaian CPL ini diimplementasikan dengan menggunakan kurikulum OBE terhadap mahasiswa semester satu. Adapun perhitungan ketercapaian CPL yang digunakan untuk menghitung angka ketercapaian ditampilkan seperti pada gambar 11 berikut:



Gambar 11. Perhitungan Angka Ketercapaian CPL

Rumus Perhitungan untuk Pengukuran ketercapaian CPL:

1. Pengukuran ketercapaian CPL

$$CPL_i = \sum_{i=1}^n cpmk_{mi}$$

2. Pengukuran ketercapaian CPMK

$$cpmk_aCPL_i = \sum_{j=i}^n mk_{aj}$$

3. Pengukuran ketercapaian

$$cpmk_a mk_j = \sum_{k=1}^n nilai_{ajk}$$

Keterangan:

- a. CPL_i = Capaian Pembelajaran Lulusan
- b. $cpmk_a CPL_i$ = CPMK yang ke a yang merujuk pada CPL yang ke i
- c. mk_{aj} = Matakuliah yang merujuk pada CPMK yang ke a dimana CPMK tersebut merujuk pada CPL yang ke i
- d. $cpmk_a mk_j$ = CPMK yang ke a yang ditipkan pada matakuliah yang ke j
- e. $nilai_{ajk}$ = Nilai yang didapat mahasiswa pada nomor soal yang ke k pada sebuah assessment yang mana soal tersebut ditujukan untuk mengukur ketercapaian CPMK yang ke a pada matakuliah yang ke j

Berikut ini adalah angka ketercapaian CPL untuk kesembilan CPL yang dimiliki oleh PSTI Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan PSTI baru mencapai 12%, hal ini dikarenakan baru diimplementasikannya kurikulum OBE pada semester satu TA 2021/2022.

CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09
2,7%	2,1%	4,4%	2,6%	2%	5,8%	5,1%	6,9%	4,1%

BAB XI

IMPLEMENTASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)

11.1. Model Adaptasi Program MBKM

Implementasi MBKM di Jurusan/Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung didesain berdasarkan Pedoman Program MBKM UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2021 dan model adaptasi yang telah ditetapkan, meliputi:

- A. Program MBKM merupakan program opsional yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik (mahasiswa) yang difokuskan pada penguatan konsentrasi kajian Tugas Akhir (TA); dan
- B. Program MBKM dapat dilaksanakan melalui lima kegiatan sebagai berikut:
 1. Pertukaran Pelajar;
 2. Magang/ Kerja Praktek (KP);
 3. Penelitian;
 4. Proyek Independen; dan
 5. Membangun Desa/ KKM Tematik.

Secara keseluruhan, tata laksana program MBKM meliputi tiga jalur, yaitu:

Jalur-1: Program MBKM yang diselenggarakan bagi mahasiswa internal Jurusan/Prodi Teknik Informatika untuk pelaksanaan baik di prodi lain di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung maupun di institusi/lembaga eksternal;

Jalur-2: Program MBKM yang diselenggarakan untuk mahasiswa internal UIN Sunan Gunung Djati Bandung;

Jalur-3: Program MBKM yang diselenggarakan untuk mahasiswa eksternal UIN Sunan Gunung Djati Bandung;

Berikut disajikan basis MK yang ditawarkan pada Program MBKM:

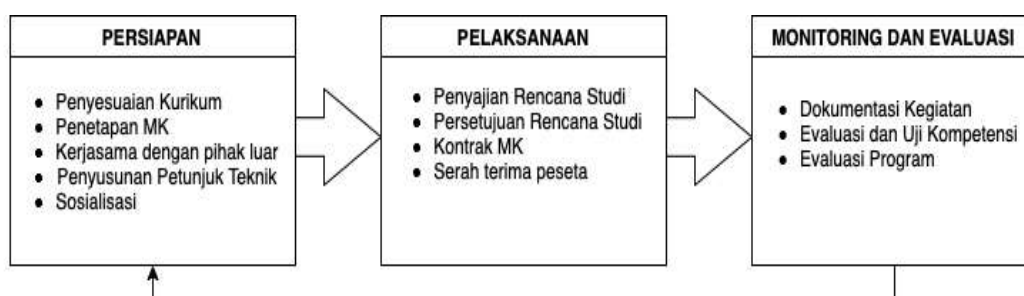
Tabel XI-1. Mata Kuliah yang ditawarkan pada Program MBKM

Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Jalur MBKM		
		1	2	3
Semester V				
1. Pengembangan Aplikasi Mobile	2		√	√
2. Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	1		√	√
3. Pengembangan Aplikasi Web	2		√	
4. Prak. Peng. Aplikasi Web	1		√	
5. Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3		√	
Jumlah	9	0	9	3

Mata Kuliah	Bobot (SKS)	Jalur MBKM			
		1	2	3	
Semester VI					
1. Sistem Informasi	3		√		
2. Sistem Multimedia	2		√		
3. Praktikum Sistem Multimedia	1		√		
4. Pembelajaran Mesin (Machine Learning)	2		√	√	
5. Praktikum Pembelajaran Mesin	1		√	√	
Jumlah	9	0	9	3	
Semester VII					
1. Kerja Praktek/Magang	2	√			
2. ICT dan Islam	2		√	√	
3. Kewirausahaan & Etika Bisnis	2	√			
4. Sosio-Informatika dan Profesionalisme	2	√	√	√	
5. Kapita Selekta Informatika	2	√			
6. Pilihan I	3	√			
7. Pilihan II	3	√			
8. Pilihan III	3	√			
Jumlah	19	17	4	4	
Total Jumlah	37	17	22	10	

11.2. Mekanisme Pelaksanaan MBKM

Manajemen dan mekanisme pelaksanaan MBKM pada Jurusan/Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung dijelaskan pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 12. Mekanisme Pelaksanaan MBKM

A. Tahapan Persiapan MBKM

Tahapan persiapan implementasi program MBKM pada Jurusan/Prodi Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung dijelaskan seperti berikut:

1. Pengkajian penyesuaian kurikulum;
2. Penetapan MK yang akan ditawarkan sesuai dengan jalur yang ditetapkan;
3. Penjajakan kerjasama dengan lembaga/ instansi lain;
4. Pengajuan daftar MK dan lembaga/ instansi terkait;
5. Penyusunan dokumen Petunjuk Teknis dan rencana studi pada Implementasi MBKM; dan
6. Sosialisasi kepada tenaga pengajar dan mahasiswa.

B. Tahapan Pelaksanaan MBKM

Tahapan pelaksanaan Program MBKM pada Jurusan/Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung dijelaskan sebagai berikut:

1. Mahasiswa mengajukan rencana studi dalam program MBKM dan menyampaikan surat keterangan penerimaan dari lembaga/ instansi destinasi;
2. Jurusan memfasilitasi mahasiswa dan dosen Pembimbing Akademik untuk penelaahan kesesuaian fokus kegiatan yang diajukan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan Jurusan/Prodi, rencana konsentrasi TA mahasiswa, dan potensi konversi kredit (SKS); dan
3. Mahasiswa mendapat surat persetujuan dari Jurusan/Prodi dan melakukan kontrak MK untuk memulai pelaksanaan program.;
4. Dosen pembimbing kegiatan melakukan pembimbingan selama program berlangsung.

C. Tahapan Monitoring dan Evaluasi MBKM

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan untuk menjamin keseluruhan program yang diselenggarakan sesuai dengan tujuan utamanya. Orientasi utama kesesuaian program MBKM disandarkan pada pencapaian PLO yang telah ditetapkan dan yang tetap terfokus pada penguatan konsentrasi kajian TA mahasiswa. Kegiatan monitoring dan evaluasi program MBKM ini pada prinsipnya adalah aktivitas supervisi yang akan dilakukan secara rutin terhadap keseluruhan proses yang meliputi persiapan, pelaksanaan dan penilaian akhir. Adapun proses penilaian akhir dilakukan melalui beberapa dokumen yang dipersyaratkan, yaitu:

1. Laporan kegiatan harian (*daily report*) yang wajib dibuat oleh peserta;
2. Telaah Laporan dan/ produk akhir; dan
3. Bukti penilaian dari pihak penyelenggara (host).

LAMPIRAN

TABEL EKUIVALENSI KURIKULUM

Kurikulum 2018-2022

Semester 1				Semester 2			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15101	Pengantar Informatika	2	1	IF15201	Algoritma dan Pemrograman	2
2	IF15102	Dasar Pemrograman	2	2	IF15201L	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	1
3	IF15102L	Praktikum Dasar Pemrograman	1	3	MAT15201	Kalkulus II	3
4	FIS15101	Fisika Dasar	2	4	MAT15202	Logika Informatika	3
5	FIS15101L	Praktikum Fisika Dasar	1	5	UN15201	Al-Quran dan Ilmu Tafsir	2
6	MAT15101	Kalkulus I	3	6	UN15202	Bahasa Inggris II	2
7	OR15101	Olah Raga	2	7	UN15203	Pancasila & Kewarganegaraan	2
8	UN15101	Bahasa Arab	2	8	UN15204	Pengetahuan Lingkungan	2
9	UN15102	Bahasa Inggris I	2	9	UN15205	B. Indonesia	2
10	IB15101	Praktek Ibadah	0	10	UN15206	Ilmu Fiqih	2
			17				21

Semester 3				Semester 4			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15301	Struktur Data	2	1	IF15401	Basis Data	2
2	IF15301L	Praktikum Struktur Data	1	2	IF15401L	Praktikum Basis Data	1
3	IF15302	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	3	IF15402	Rekayasa Perangkat Lunak	2
4	MAT15301	Aljabar Linier / Aljabar Geometri	3	4	IF15402L	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	1
5	MAT15302	Matematika Diskrit	3	5	IF15403	Pemrograman Berorientasi Objek	2
6	MAT15303	Probabilitas dan Statistika	3	6	IF15403L	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	1
7	UN15301	Sejarah Peradaban Islam	2	7	IF15404	Teori Bahasa dan Otomata	3
8	UN15302	Hadits dan Ilmu Hadits	2	8	IF15405	Strategi Algoritma	3
9	UN15303	Ilmu Tauhid/Aqidah	2	9	IF15406	Sistem Operasi	3
				10	UN15407	Akhlaq Tasawuf	2
			21				20

Semester 5				Semester 6			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15501	Sistem Basis Data	2	1	IF15601	Sistem Informasi	3
2	IF15501L	Praktikum Sistem Basis Data	1	2	IF15602	Proyek Perangkat Lunak	3
3	IF15502	Jaringan Komputer	2	3	IF15603	Sistem Terdistribusi	3
4	IF15502L	Praktikum Jaringan Komputer	1	4	IF15604	Grafika Komputer & Visualisasi	3
5	IF15503	Aplikasi Platform Khusus	2	5	IF15605	Komunikasi Antar Personel	2
6	IF15503L	Prak. Aplikasi Platform Khusus	1	6	KP15601	Kerja Praktek/Magang	2
7	IF15504	Pengembangan Aplikasi Web	2	7	MAN15601	Manajemen	2
8	IF15504L	Prak. Peng. Aplikasi Web	1	8	UN15601	Jaringan Komputer Lanjut	2
9	IF15505	Interaksi Manusia dan Komputer	3	9	UN15601L	Prak. Jaringan Komputer Lanjut	1
10	IF15506	Intelegensia Buatan	3				
11	IF15507	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3				
			21				21

Semester 7				Semester 8			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15701	RPL Spesifik Domain	2	1	TA15801	Tugas Akhir dan Seminar	4
2	IF15701L	Prak. RPL Spesifik Domain	1	2	KKM15801	Kuliah Kerja Mahasiswa	2
3	IF15702	Sistem Multimedia	2	3	KM15801	Komprehensif	0
4	IF15702L	Praktikum Sistem Multimedia	1				
5	IF15703	Kewirausahaan & Etika Bisnis	2				
6	IF15704	ICT dan Islam	2				
7		Pilihan I	3				
8		Pilihan II	3				
9		Pilihan III	3				
			19				6

Matakuliah Pilihan

No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15701P	E-Commerce	3
2	IF15702P	Sistem Informasi Geografis	3
3	IF15703P	Wireless/Mobile Computing	2
4	IF15703PL	Praktikum Wireless/Mobile Computing	1
5	IF15704P	Mobile Programming	2
6	IF15704PL	Praktikum Mobile Programming	1
7	IF15705P	Sistem Basis Data Terdistribusi	3
8	IF15706P	Sistem Informasi Enterprise	3
9	IF15707P	Perawatan Perangkat Lunak	3
10	IF15708P	Data Mining	3
11	IF15709P	Information Retrieval	3
12	IF15710P	Sistem Cerdas	3
13	IF15711P	Parallel Computing	3
14	IF15712P	Pengolahan Citra Digital	3
17	IF15713P	Kriptografi	1
18	IF15713PL	Praktikum Kriptografi	2
SKS			39

Kurikulum 2022-2027

Semester 1				Semester 2			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	201004-705-01-001	Pengenalan Informatika	2	1	201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman	3
2	201004-705-01-002	Dasar Pemrograman	2	2	201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	1
3	201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman	1	3	201004-705-01-007	Kalkulus II	3
4	201004-705-01-004	Kalkulus I	3	4	201004-705-01-008	Matematika Diskrit	3
5	201004-705-02-002	Kewarganegaraan	1	5	201004-705-02-001	Pancasila	2
6	201004-705-02-007	Ilmu Fiqih	2	6	201004-705-02-003	Bahasa Indonesia	2
7	201004-705-02-010	Bahasa Arab	2	7	201004-705-02-005	Ulumul Quran	2
8	201004-705-02-011	Bahasa Inggris I	2	8	201004-705-02-012	Bahasa Inggris II	2
9	201004-705-02-013	Fisika Dasar	2	9	201004-705-03-002	Pengetahuan Lingkungan	2
10	201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar	1	11	201004-705-03-012	Praktek Ibadah	0
11	201004-705-03-011	Olah Raga	2				
12	201004-705-03-011	Praktek Tilawah	0				
Total SKS			20	Total SKS			20

Semester 3				Semester 4			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data	3	1	201004-705-01-015	Basis Data	2
2	201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	1	2	201004-705-01-016	Praktikum Basis Data	1
3	201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	3	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak	3
4	201004-705-01-012	Aljabar Linier	3	4	201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek	2
5	201004-705-01-013	Logika Komputasional	2	5	201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	1
6	201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Olomata	3	6	201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika	3
7	201004-705-02-004	Ilmu Tauhid	2	7	201004-705-01-021	Strategi Algoritma	3
8	201004-705-02-006	Ulumul Hadits	2	8	201004-705-01-022	Sistem Operasi	2
9	201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam	2	9	201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi	1
10	201004-705-03-013	Tahfidz	0	10	201004-705-02-008	Ilmu Akhlak	2
Total SKS			21	Total SKS			20

Semester 5				Semester 6			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	201004-705-01-024	Manajemen Basis Data	2	1	201004-705-01-035	Sistem Informasi	3
2	201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data	1	2	201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak	3
3	201004-705-01-026	Jaringan Komputer	2	3	201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi	3
4	201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer	1	4	201004-705-01-038	Grafika Komputer	3
5	201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile	2	5	201004-705-01-039	Sistem Multimedia	2
6	201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mobile	1	6	201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia	1
7	201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web	2	7	201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin	2
8	201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web	1	8	201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin	1
9	201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer	3	9	201004-705-03-003	Metodologi Penelitian	2
10	201004-705-01-033	Intelegensia Buatan	3				
11	201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3				
Total SKS			21	Total SKS			20

Semester 7				Semester 8			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang	2	1	201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar	4
2	201004-705-03-005	ICT dan Islam	2	2	201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa	2
3	201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis	2	3	201004-705-03-010	Komprehensif	0
4	201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	2				
5	201004-705-03-008	Kapita Selekta Informatika	2				
6		Pilihan I	3				
7		Pilihan II	3				
8		Pilihan III	3				
Total SKS			19	Total SKS			6

Mata kuliah Pilihan

No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami	3
2	201004-705-01-065	Sains Data	3
3	201004-705-01-066	Deep learning	3
4	201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan	3
5	201004-705-01-057	Forensika digital	3
6	201004-705-01-067	Ubiquitous computing	3

PERBANDINGAN KURIKULUM 2018 DENGAN KURIKULUM 2022

Semester 1				Semester 1			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15101	Pengantar Informatika	2	201004-705-01-001	Pengantar Informatika		2
2	IF15102	Dasar Pemrograman	2	201004-705-01-002	Dasar Pemrograman		2
3	IF15102L	Praktikum Dasar Pemrograman	1	201004-705-01-003	Praktikum Dasar Pemrograman		1
4	FIS15101	Fisika Dasar	2	201004-705-02-013	Fisika Dasar		2
5	FIS15101L	Praktikum Fisika Dasar	1	201004-705-02-014	Praktikum Fisika Dasar		1
6	MAT15101	Kalkulus I	3	201004-705-01-004	Kalkulus I		3
7	OR15101	Olah Raga	2	201004-705-03-001	Olah Raga		2
8	UN15101	Bahasa Arab	2	201004-705-02-010	Bahasa Arab		2
9	UN15102	Bahasa Inggris I	2	201004-705-02-011	Bahasa Inggris I		2
10	IB15101	Praktek Ibadah	0	201004-705-02-002	Kewarganegaraan	Pemecahan MK yang sebelumnya Pancasila dan Kewarganegaraan	1
				201004-705-02-007	Ilmu Fiqih	Perubahan Penempatan	2
				201004-705-03-011	Praktek Tilawah	Perubahan Penempatan	0
		Total SKS	17		Total SKS		20

Semester 2				Semester 2			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15201	Algoritma dan Pemrograman	2	201004-705-01-005	Algoritma dan Pemrograman		3
2	IF15201L	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	1	201004-705-01-006	Praktikum Algoritma dan Pemrograman		1
3	MAT15201	Kalkulus II	3	201004-705-01-007	Kalkulus II		3
4	MAT15202	Logika Informatika	3	201004-705-01-008	Matematika Diskrit	Perubahan Penempatan	3
5	UN15201	Al-Quran dan Ilmu Tafsir	2	201004-705-03-002	Pengethaun Lingkungan		2
6	UN15202	Bahasa Inggris II	2	201004-705-02-005	Ulumul Quran		2
7	UN15203	Pancasila & Kewarganegaraan	2	201004-705-02-012	Bahasa Inggris II		2
8	UN15204	Pengethaun Lingkungan	2	201004-705-02-001	Pancasila	Pemecahan MK yang sebelumnya Pancasila dan Kewarganegaraan	2
9	UN15205	B. Indonesia	2	201004-705-02-003	B. Indonesia		2
10	UN15206	Ilmu Fiqih	2	201004-705-03-012	Praktek Ibadah	Perubahan Penempatan	0
		Total SKS	21		Total SKS		20

Semester 3				Semester 3			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15301	Struktur Data	2	201004-705-01-009	Algoritma dan Struktur Data		3
2	IF15301L	Praktikum Struktur Data	1	201004-705-01-010	Praktikum Algoritma dan Struktur Data	Perubahan Nomenklatur dan Bobot SKS	1
3	IF15302	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3	201004-705-01-011	Organisasi dan Arsitektur Komputer		3
4	MAT15301	Aljabar Linier / Aljabar Geometri	3	201004-705-01-012	Aljabar Linier	Perubahan Nomenklatur	3
5	MAT15302	Matematika Diskrit	3	201004-705-01-013	Logika Komputasional	Perubahan Nomenklatur, Penempatan, dan Bobot SKS	2
6	MAT15303	Probabilitas dan Statistika	3	201004-705-01-014	Teori Bahasa dan Otomata	Perubahan Penempatan	3
7	UN15301	Sejarah Peradaban Islam	2	201004-705-02-009	Sejarah Peradaban Islam		2
8	UN15302	Hadits dan Ilmu Hadits	2	201004-705-02-006	Hadits dan Ilmu Hadits		2
9	UN15303	Ilmu Tauhid/Aqidah	2	201004-705-02-004	Ulumul Hadits		2
		Total SKS	21	201004-705-03-013	Tahfidz	Penambahan Mata Kuliah	0
					Total SKS		21

Semester 4				Semester 4			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15401	Basis Data	2	201004-705-01-015	Basis Data		2
2	IF15401L	Praktikum Basis Data	1	201004-705-01-016	Praktikum Basis Data		1
3	IF15402	Rekayasa Perangkat Lunak	2	201004-705-01-017	Rekayasa Perangkat Lunak		3
4	IF15402L	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak	1	201004-705-01-018	Pemrograman Berorientasi Objek	Perubahan Bobot SKS	2
5	IF15403	Pemrograman Berorientasi Objek	2	201004-705-01-019	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek		1
6	IF15403L	Prakt. Pemrograman Berorientasi Objek	1	201004-705-01-020	Probabilitas dan Statistika		3
7	IF15404	Teori Bahasa dan Otomata	3	201004-705-01-021	Strategi Algoritma		3
8	IF15405	Strategi Algoritma	3	201004-705-01-022	Sistem Operasi	Perubahan Bobot SKS	2
9	IF15406	Sistem Operasi	3	201004-705-01-023	Praktikum Sistem Operasi	Perubahan Bobot SKS	1
10	UN15407	Akhlaq Tasawuf	2	201004-705-02-008	Ilmu Akhlak		2
		Total SKS	20		Total SKS		20

Semester 5				Semester 5			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15501	Sistem Basis Data	2	201004-705-01-024	Manajemen Basis Data		2
2	IF15501L	Praktikum Sistem Basis Data	1	201004-705-01-025	Praktikum Manajemen Basis Data	Perubahan Nomenklatur	1
3	IF15502	Jaringan Komputer	2	201004-705-01-026	Jaringan Komputer		2
4	IF15502L	Praktikum Jaringan Komputer	1	201004-705-01-027	Praktikum Jaringan Komputer		1
5	IF15503	Aplikasi Platform Khusus	2	201004-705-01-028	Pengembangan Aplikasi Mobile	Penambahan Matakuliah	2
6	IF15503L	Prak. Aplikasi Platform Khusus	1	201004-705-01-029	Praktikum Pengembangan Aplikasi Mob	Penambahan Matakuliah	1
7	IF15504	Pengembangan Aplikasi Web	2	201004-705-01-030	Pengembangan Aplikasi Web		2
8	IF15504L	Prak. Peng. Aplikasi Web	1	201004-705-01-031	Praktikum Pengembangan Aplikasi Web		1
9	IF15505	Interaksi Manusia dan Komputer	3	201004-705-01-032	Interaksi Manusia dan Komputer		3
10	IF15506	Intelegensia Buatan	3	201004-705-01-033	Intelegensia Buatan		3
11	IF15507	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3	201004-705-01-034	Manajemen Proyek Perangkat Lunak		3
		Total SKS	21		Total SKS		21

Semester 6				Semester 6			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15601	Sistem Informasi	3	201004-705-01-035	Sistem Informasi		3
2	IF15602	Proyek Perangkat Lunak	3	201004-705-01-036	Proyek Perangkat Lunak		3
3	IF15603	Sistem Terdistribusi	3	201004-705-01-037	Sistem Terdistribusi		3
4	IF15604	Grafika Komputer & Visualisasi	3	201004-705-01-038	Grafika Komputer	Perubahan Nomenklatur	3
5	IF15605	Komunikasi Antar Personel	2	201004-705-01-039	Sistem Multimedia	Perubahan Penempatan	2
6	KP15601	Kerja Praktek/Magang	2	201004-705-01-040	Praktikum Sistem Multimedia	Perubahan Penempatan	1
7	MAN15601	Manajemen	2	201004-705-01-041	Pembelajaran Mesin	Penambahan Matakuliah	2
8	UN15601	Jaringan Komputer Lanjut	2	201004-705-01-042	Praktikum Pembelajaran Mesin	Penambahan Matakuliah	1
9	UN15601L	Prak. Jaringan Komputer Lanjut	1	201004-705-03-003	Metodologi Penelitian	Penambahan Matakuliah	2
		Total SKS	21		Total SKS		20

Semester 7				Semester 7			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15701	RPL Spesifik Domain	2	1	201004-705-03-004	Kerja Praktek/Magang	2
2	IF15701L	Prak. RPL Spesifik Domain	1	2	201004-705-03-005	ICT dan Islam	2
3	IF15702	Sistem Multimedia	2	3	201004-705-03-006	Kewirausahaan & Etika Bisnis	2
4	IF15702L	Praktikum Sistem Multimedia	1	4	201004-705-03-007	Sosio-Informatika dan Profesionalisme	2
5	IF15703	Kewirausahaan & Etika Bisnis	2	5	201004-705-03-008	Kepita Selekt Informatika	2
6	IF15704	ICT dan Islam	2	6		Pilihan I	3
7		Pilihan I	3	7		Pilihan II	3
8		Pilihan II	3	8		Pilihan III	3
9		Pilihan III	3				
Total SKS			19	Total SKS			19

Semester 8				Semester 8			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	TA15801	Tugas Akhir dan Seminar	4	1	201004-705-01-043	Tugas Akhir dan Seminar	4
2	KKM15801	Kuliah Kerja Mahasiswa	2	2	201004-705-03-009	Kuliah Kerja Mahasiswa	2
3	KM15801	Komprehensif	0	3	201004-705-03-010	Komprehensif	0
				4			
Total SKS			6	Total SKS			6

Matakuliah Pilihan				Matakuliah Pilihan			
No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS	No.	Kode	Nama Mata kuliah	SKS
1	IF15701P	E-Commerce	3	1	201004-705-01-063	Pemrosesan Bahasa Alami	3
2	IF15702P	Sistem Informasi Geografis	3	2	201004-705-01-065	Sains Data	3
3	IF15703P	Wireless/Mobile Computing	2	3	201004-705-01-066	Deep learning	3
4	IF15703PL	Praktikum Wireless/Mobile Computing	1	4	201004-705-01-054	Keamanan Komputer dan Jaringan	3
5	IF15704P	Mobile Programming	2	5	201004-705-01-057	Forensika digital	3
6	IF15704PL	Praktikum Mobile Programming	1	6	201004-705-01-067	Ubiquitous computing	3
7	IF15705P	Sistem Basis Data Terdistribusi	3				
8	IF15706P	Sistem Informasi Enterprise	3				
9	IF15707P	Perawatan Perangkat Lunak	3				
10	IF15708P	Data Mining	3				
11	IF15709P	Information Retrieval	3				
12	IF15710P	Sistem Cerdas	3				
13	IF15711P	Parallel Computing	3				
14	IF15712P	Pengolahan Citra Digital	3				
17	IF15713P	Kriptografi	1				
18	IF15713PL	Praktikum Kriptografi	2				
SKS			39	SKS			18

Semester	Total SKS
1	17
2	21
3	21
4	20
5	21
6	21
7	19
8	6
Total	146

Semester	Total SKS
1	20
2	20
3	21
4	20
5	21
6	20
7	19
8	6
Total	147