



**PEDOMAN KURIKULUM
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
TAHUN 2022**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2022**

KATA PENGANTAR

Segala Puji Bagi Tuhan Yang Maha Kuasa atas terselesaikannya Pedoman Kurikulum Program Studi Sarjana (S1) INFORMATIKA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Tahun 2022 ini. Pedoman Kurikulum ini dikembangkan untuk menjadi pedoman bagi seluruh Civitas Akademik di lingkungan Program Studi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer dalam kegiatan perkuliahan atau pembelajaran.

Pedoman Kurikulum ini berisi tentang Desain dan Arah Kurikulum yang diberlakukan di Program Studi S1 Informatika mulai Tahun Akademik 2021/2022 Semester Genap atau bulan Januari 2022. Kurikulum ini merupakan perubahan dari Kurikulum 2021 yang didasarkan pada perubahan situasi akademik dan pencapaian tujuan Perguruan Tinggi.

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh Civitas Akademik di Program Studi S1 Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan untuk pengembangan Kurikulum ini untuk keberlangsungan dan kemajuan akademik di UPN “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 1 Januari 2022

Koordinator
Program Studi S1 Informatika

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
1. LANDASAN KURIKULUM MBKM	1
2. VISI, MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN FAKULTAS.....	2
3. VISI KEILMUAN DAN TUJUAN PENDIDIKAN PRODI	4
4. EVALUASI KURIKULUM	5
5. PROFIL LULUSAN.....	6
6. PERUMUSAN CPL.....	7
7. DESAIN MATA KULIAH	13
8. PETA MATA KULIAH	14
9. ORGANISASI DAN SEBARAN MATA KULIAH	15
10. EKVIVALENSI (KONVERSI MATA KULIAH)	19
11. KEBIJAKAN PROGRAM MBKM.....	21
PENUTUP	24

1. LANDASAN KURIKULUM MBKM

- a. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- b. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- c. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 74/P/2021 tanggal 21 April 2021 tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka;
- d. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 754/P/2020 tanggal 5 Agustus 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020;
- e. Peraturan Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Nomor 2 Tahun 2019 tanggal 30 Mei 2019 tentang Mobilitas Akademik (Academic Mobility) untuk Program Non Gelar (Non-Degree Program) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
- f. Peraturan Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Nomor 9 Tahun 2020 tentang Peraturan Akademik Bidang Pendidikan Program Sarjana (S1) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
- g. Surat Keputusan Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Nomor 89/UN63/U/2020 Tanggal 9 Juni 2020 tentang Implementasi Pembelajaran Merdeka Belajar – Kampus Merdeka di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
- h. Peraturan Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Nomor 3 Tahun 2021 Tanggal 10 Agustus 2021 tentang Implementasi Pembelajaran Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

2. VISI, MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN FAKULTAS

Visi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur adalah:

“Menjadi Fakultas Ilmu Komputer yang Unggul berkarakter Bela Negara”

Misi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang menguasai teknologi informasi, berdaya saing tinggi, dan berkarakter bela negara
2. Mengembangkan penelitian dalam bidang teknologi informasi dan menerapkannya untuk meningkatkan kecerdasan dan kesejahteraan masyarakat
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang teknologi informasi yang berbasis riset dan kearifan lokal
4. Menyelenggarakan tata kelola yang baik dan bersih dalam rangka mencapai akuntabilitas pengelolaan anggaran
5. Mengembangkan kualitas sumber daya manusia unggul dalam sikap dan tata nilai, unjuk kerja, penguasaan pengetahuan, dan manajerial
6. Meningkatkan sistem pengelolaan sarana dan prasarana terpadu
7. Meningkatkan kerjasama dengan stakeholder di bidang Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat

Tujuan Pendidikan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur adalah:

1. Menghasilkan lulusan yang berjiwa nasionalis, profesional, mampu mengembangkan potensi dirinya, dan berdaya saing tinggi
2. Menghasilkan riset dasar dan terapan yang bermanfaat di bidang teknologi informasi
3. Mewujudkan pengabdian kepada masyarakat di bidang teknologi informasi yang berbasis riset dan kearifan lokal
4. Mengembangkan tata kelola yang baik dan bersih untuk mencapai akuntabilitas pengelolaan anggaran

5. Menghasilkan sumber daya manusia unggul yang kompeten dan berdaya saing tinggi
6. Meningkatkan sarana prasarana yang memadai dengan pengelolaan yang efektif dan efisien
7. Menghasilkan kerjasama yang saling menguntungkan antara Fakultas dengan pemerintah, industri, lembaga pendidikan dan penelitian, baik dalam maupun luar negeri

3. VISI KEILMUAN DAN TUJUAN PENDIDIKAN PRODI

Visi Keilmuan Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur adalah:

“Mengembangkan Keilmuan Informatika berkarakter Bela Negara”

Tujuan Pendidikan Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur adalah:

1. Terwujudnya kurikulum dan layanan pendidikan yang relevan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) berbasis bela negara.
2. Tercapainya mutu dan inovasi riset yang berdaya guna untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat.
3. Terwujudnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis riset dan kearifan lokal.
4. Terwujudnya penyelenggaraan tata kelola yang baik dan bersih untuk mencapai akuntabilitas pengelolaan anggaran.
5. Terwujudnya sumber daya manusia unggul dan kompeten dan berdaya saing tinggi.
6. Terwujudnya sarana prasarana yang memadai dengan pengelolaan yang efektif dan efisien.
7. Terwujudnya kerjasama institusional dengan stakeholder baik dalam maupun luar negeri yang intensif dan menguntungkan kedua belah pihak.

4. EVALUASI KURIKULUM

Kurikulum Program Studi Informatika yang saat ini berjalan berdasarkan Kurikulum Program Studi Informatika Tahun 2021. Pada kurikulum ini, Program Studi Informatika telah mengakomodir pembelajaran Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) dengan sistem konversi Mata Kuliah, dimana mahasiswa yang menempuh pembelajaran MBKM berhak mendapatkan hasil konversi ke Mata Kuliah Reguler pada Kurikulum 2021 maksimal 20 SKS.

Mengingat sejumlah kendala pada mekanisme konversi Mata Kuliah yang sangat sulit dilakukan dan kurang efisien dalam pengelolaannya, serta dalam rangka pemenuhan Target Kinerja Utama (IKU), maka kemudian dilakukan perubahan Kurikulum dengan menggunakan model Kurikulum berbasis MBKM. Kurikulum baru ini (Kurikulum Program Studi Informatika tahun 2022) nantinya mulai diterapkan mulai Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022.

Pada Kurikulum 2022 ini, pembelajaran MBKM di Program Studi Informatika tidak lagi menggunakan sistem Konversi Mata Kuliah reguler, tetapi berupa pengakuan hak kepada mahasiswa yang menempuh kegiatan MBKM dimana mahasiswa tidak lagi memiliki kewajiban menempuh Mata Kuliah Reguler yang telah ditetapkan. Konversi kegiatan pembelajaran MBKM bukan lagi berupa Mata Kuliah Reguler yang bersesuaian, tetapi Mata Kuliah MBKM yang telah ditetapkan.

5. PROFIL LULUSAN

No	Profil Lulusan	Deskripsi
PL-1	Analisis Sistem (<i>System Analyst</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam merencanakan, menganalisis masalah organisasi, merumuskan spesifikasi kebutuhan sistem, serta melakukan perancangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan organisasi.
PL-2	Analisis Data (<i>Data Analyst</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam menganalisis data, terutama data dalam jumlah besar dan kompleks, untuk menghasilkan informasi yang mudah dipahami dan dapat memenuhi kebutuhan para pemangku kepentingan organisasi.
PL-3	Analisis Basisdata (<i>Database Analyst</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam merencanakan dan mengembangkan sistem manajemen basisdata yang relevan dengan kebutuhan proses bisnis organisasi saat ini dan masa datang.
PL-4	Analisis Jaringan (<i>Network Analyst</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam merencanakan serta mengembangkan sistem jaringan dan keamanan komputer.
PL-5	Perekayasa Sistem (<i>Software Engineer</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam merencanakan dan mengembangkan sistem dengan menerapkan prinsip dan metodologi rekayasa perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan para pengguna.
PL-6	Perekayasa Sistem Cerdas (<i>Intelligent System Engineer</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem cerdas untuk mendukung peningkatan kualitas proses bisnis yang lebih baik.
PL-7	Pengembang Gim (<i>Game Developer</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam mengembangkan Gim untuk tujuan pembelajaran, hiburan, maupun simulasi proses bisnis organisasi.
PL-8	Manajer Proyek TI (<i>IT Project Manager</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam merencanakan dan mengelola proyek IT serta memastikan bahwa pekerjaan proyek berjalan sesuai rencana serta menghasilkan output sesuai yang diharapkan.
PL-9	Auditor TI (<i>IT Auditor</i>)	Seseorang yang bertanggung jawab dalam mengaudit atau menilai kinerja Teknologi Informasi di suatu organisasi, menganalisis masalahnya dan memberikan rekomendasi perbaikan.

6. PERUMUSAN CPL

CPL (SN DIKTI)

No	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
ASPEK SIKAP	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
S11	Menginternalisasi dan mengimplementasikan nilai-nilai bela negara sesuai bidang keahlian
ASPEK KETRAMILAN UMUM	
KU1	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.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya dalam bidang Teknik Informatika berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi.
KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik berdasarkan hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya

KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KU10	Mampu beradaptasi, bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat serta mampu berperan sebagai warga dunia yang berwawasan global.
KU11	Mampu menegakkan integritas akademik secara umum dan mencegah terjadinya praktik plagiarisme.
KU12	Mampu menggunakan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian.
KU13	Mampu menggunakan minimal satu bahasa internasional untuk komunikasi lisan dan tulis.
ASPEK PENGETAHUAN	
P1	Menguasai konsep teoretis matematika secara umum.
P2	Menguasai konsep teoretis ilmu komputasi khususnya pada aspek algoritma, bahasa pemrograman, sistem cerdas, basis data, pengolahan citra, mobile computing dan sistem komputer, serta matematika terapan (applied mathematics) secara mendalam.
P3	Menguasai prinsip dan metode aplikasi peraturan, standar, pedoman dan manual di bidang pemrograman, pengembangan perangkat lunak, sistem komputer, basis data, dan keamanan data.
P4	Menguasai organisasi kerja dalam tim pengembangan aplikasi perangkat lunak.
P5	Menguasai pengetahuan faktual tentang isu mutakhir di bidang sains komputasi dan rekayasa komputer.
P6	Menguasai konsep teoritis strategi, tata kelola, dan audit teknologi informasi.
P7	Menguasai konsep arsitektur dan jaringan komputer.
P8	Menguasai konsep agroinformatika untuk mendukung ketahanan nasional.
P9	Menguasai konsep umum, prinsip, dan teknik komunikasi baik lisan maupun tulis yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
P10	Menguasai konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus, dalam hal jenis plagiarisme, konsekuensi pelanggaran dan upaya pencegahannya
ASPEK KETRAMPILAN KHUSUS	
KK1	Mampu menyusun pemodelan dan abstraksi data untuk pengorganisasian data dan penjaminan keamanan akses data.
KK2	Mampu menyusun algoritma dan mengimplementasikan ke dalam kode program.
KK3	Mampu membangun aplikasi perangkat lunak dengan pendekatan pemrograman terstruktur dan pemrograman berbasis objek.
KK4	Mampu menyelesaikan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan oleh algoritma dengan menggunakan pendekatan sistem cerdas (artificial Intelligence) meliputi pemilihan dan penerapan pendekatan sistem cerdas serta evaluasi penerapannya.

KK5	Mampu membangun perangkat lunak pengolahan citra sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan mengimplementasikan metode transformasi citra.
KK6	Mampu menganalisis, menemukan sumber masalah efisiensi dan efektivitas sistem komputer, dan mengusulkan alternatif solusi berbasis pada hasil analisis kinerja sistem.
KK7	Mampu menganalisis, merancang, dan membangun perangkat lunak.

REFORMULASI CPL

No	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)
CPL-1	Memiliki integritas, kedisiplinan, kewirausahaan, dan bela negara.
CPL-2	Memiliki kepekaan sosial, kepedulian lingkungan, penghargaan terhadap keberagaman, dan berperan dalam kemajuan bangsa.
CPL-3	Mampu menerapkan pemikiran ilmiah, mengambil keputusan secara tepat dalam menyelesaikan masalah, menegakkan integritas akademik dan profesi, serta mencegah plagiasi.
CPL-4	Mampu menggunakan bahasa internasional dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada kehidupan bermasyarakat.
CPL-5	Menguasai konsep matematika, komputasi, pemrograman, pengembangan perangkat lunak, jaringan komputer, serta strategi dan kebijakan teknologi informasi.
CPL-6	Menguasai konsep sistem strategis untuk mendukung kemajuan masyarakat dan ketahanan nasional.
CPL-7	Menguasai teori komunikasi, integritas akademik, dan plagiarisme.
CPL-8	Mampu menyusun algoritma, membuat kode program, mengelola data, dan membangun aplikasi perangkat lunak.
CPL-9	Mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan sistem cerdas.
CPL-10	Mampu menganalisis, merancang, dan membangun perangkat lunak.

Matriks kesesuaian CPL (SN Dikti) dengan REFORMULASI CPL

CPL (SN Dikti)	CPL PRODI									
	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
S1	√									
S2	√									
S3		√								
S4	√									
S5		√								
S6		√								
S7	√									
S8	√									
S9	√									
S10	√									
S11	√									
KU1			√							
KU2			√							
KU3			√							

KU4			√							
KU5			√							
KU6			√							
KU7			√							
KU8			√							
KU9			√							
KU10				√						
KU11			√							
KU12				√						
KU13				√						
P1					√					
P2					√					
P3					√					
P4					√					
P5					√					
P6					√					
P7					√					
P8						√				
P9							√			
P10							√			
KK1								√		
KK2								√		
KK3								√		
KK4									√	
KK5									√	
KK6									√	
KK7										√

MATRIK HUBUNGAN CPL DENGAN PROFIL LULUSAN

CPL	PL-1	PL-2	PL-3	PL-4	PL-5	PL-6	PL-7	PL-8	PL-9
CPL-1	√	√	√	√	√	√	√	√	√
CPL-2	√	√	√	√	√	√	√	√	√
CPL-3	√	√	√	√	√	√	√	√	√
CPL-4								√	√
CPL-5	√	√	√	√	√	√	√	√	√
CPL-6	√					√			
CPL-7	√	√	√	√	√	√	√	√	√
CPL-8	√	√	√	√	√	√	√		
CPL-9		√				√			
CPL-10	√					√			

MATRIK CPL TERHADAP PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS

MK SEMESTER I

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
AGAMA		√								
PANCASILA	√	√	√				√			
BAHASA INGGRIS		√		√						
ARSITEKTUR KOMPUTER					√			√		

MATEMATIKA KOMPUTASI					√					
ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	√	√	√				√			
SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI					√		√			

MK SEMESTER II

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
KEWARGA NEGARAAN	√	√	√				√			
BAHASA INDONESIA	√	√	√				√			
SISTEM DIGITAL			√		√					
ALGORITMA & PEMROGRAMAN			√		√			√		
MATEMATIKA DISKRIT					√					
BASIS DATA			√		√					
ALJABAR LINIER & MATRIK					√					

MK SEMESTER III

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
BELA NEGARA	√	√	√				√			
SISTEM OPERASI					√					
PEMROGRAMAN LANJUT			√		√			√		
STATISTIK KOMPUTASI					√					
STRUKTUR DATA			√		√			√		
BASIS DATA LANJUT			√		√					
METODE NUMERIK					√					

MK SEMESTER IV

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
JARINGAN KOMPUTER			√							
PEMROGRAMAN WEB			√		√	√		√		√
KECERDASAN BUATAN			√		√	√		√	√	√
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK			√		√	√		√		√
DESAIN ANTARMUKA			√		√		√			
REKAYASA PERANGKAT LUNAK			√	√	√		√			
ANALISIS & DESAIN			√	√	√		√			

SISTEM										
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MK SEMESTER V

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
KEPEMIMPINAN	√	√	√				√			
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√

MK SEMESTER VI

MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
PRAKTEK KERJA LAPANGAN	√	√	√	√	√	√	√	√		√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√
MK Pilihan			√	√	√	√	√	√	√	√

MK SEMESTER VII

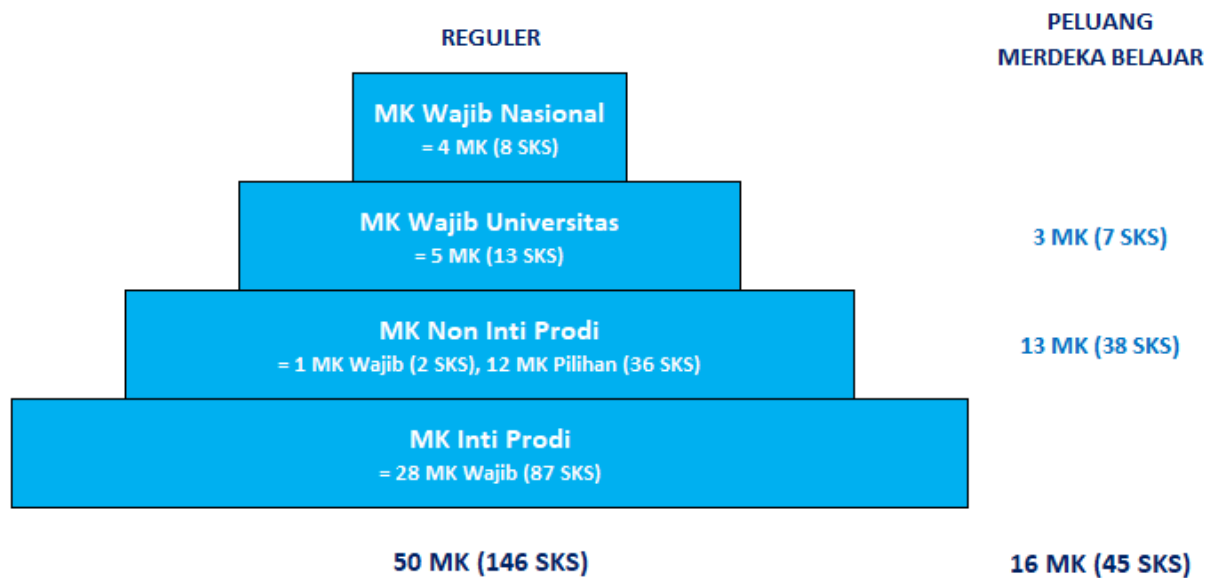
MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
KULIAH KERJA NYATA	√	√	√							
KEWIRAUSAHAAN	√	√		√						
RISET INFORMATIKA	√	√	√							
MANAJEMEN PROYEK		√				√				
PENGENALAN POLA		√			√			√	√	
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL		√			√			√	√	
AUDIT IT						√	√			

MK SEMESTER VIII

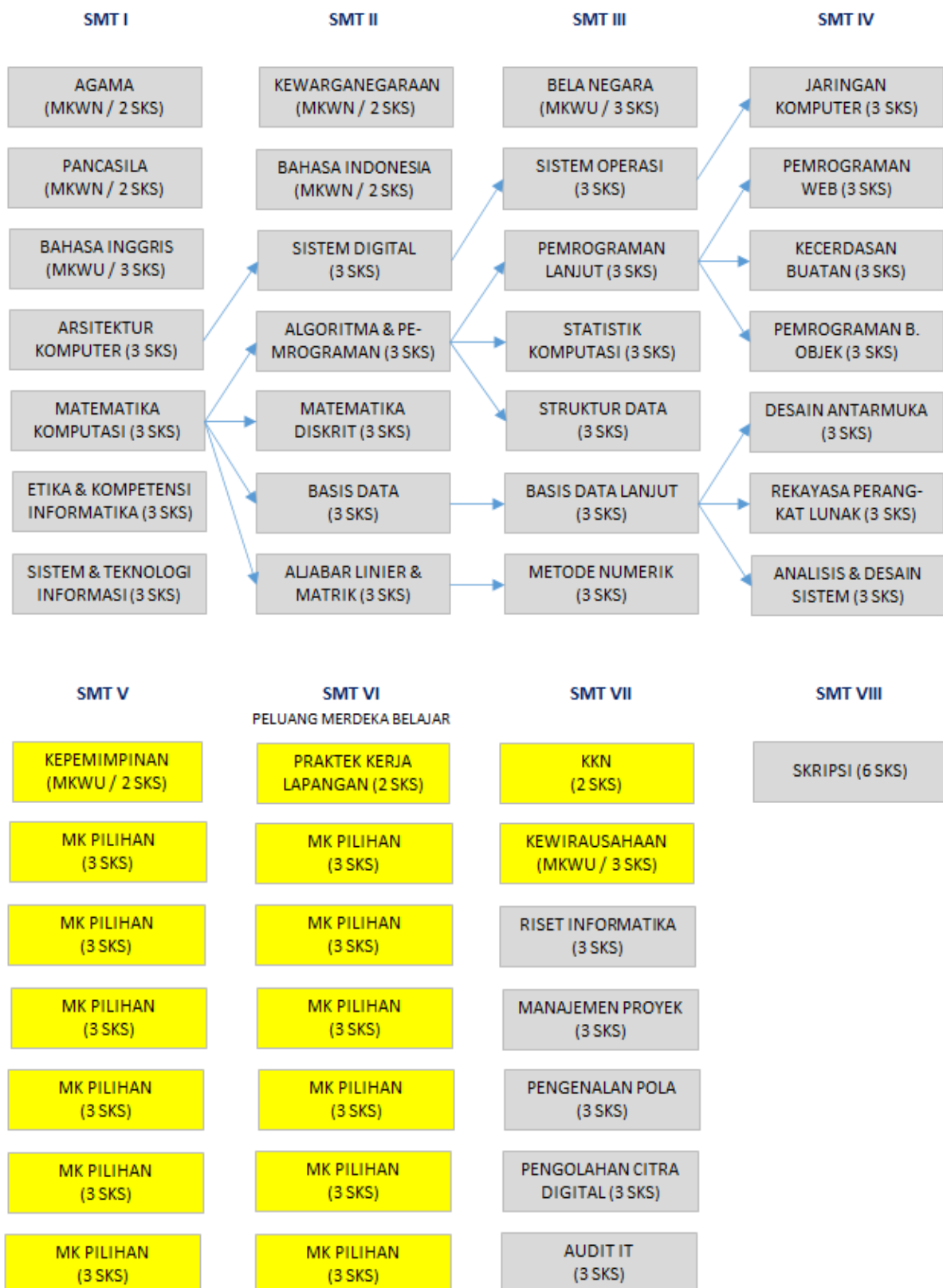
MK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10
SKRIPSI	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

7. DESAIN MATA KULIAH

Desain Mata Kuliah pada Kurikulum 2022 ini mengintegrasikan perkuliahan reguler dan program MBKM, yang digambarkan sebagai berikut:



8. PETA MATA KULIAH



9. ORGANISASI DAN SEBARAN MATA KULIAH

SEMESTER I							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Prak tikum	Praktek	Jumlah	
1.	UV21001	AGAMA	2			2	-
2.	UV21007	PANCASILA	2			2	-
3.	UV21010	BAHASA INGGRIS	3			3	-
4.	IF221101	ARSITEKTUR KOMPUTER	2	1		3	-
5.	IF221102	MATEMATIKA KOMPUTASI	2	1		3	-
6.	IF221103	ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3			3	-
7.	IF221104	SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3			3	-
Jumlah Beban Studi			17	2	0	19	0

SEMESTER II							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Prak tikum	Praktek	Jumlah	
1.	UV21008	KEWARGA NEGARAAN	2			2	-
2.	UV21009	BAHASA INDONESIA	2			2	-
3.	IF221105	SISTEM DIGITAL	2		1	3	-
4.	IF221106	ALGORITMA & PEMROGRAMAN	2	1		3	-
5.	IF221107	MATEMATIKA DISKRIT	3			3	-
6.	IF221108	BASIS DATA	2	1		3	-
7.	IF221109	ALJABAR LINIER & Matrik	3			3	-
Jumlah Beban Studi			16	0	1	19	0

SEMESTER III							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah	
1.	UV21011	BELA NEGARA	2	1		3	-
2.	IF221110	SISTEM OPERASI	2		1	3	-
3.	IF221111	PEMROGRAMAN LANJUT	2	1		3	-
4.	IF221112	STATISTIK KOMPUTASI	2		1	3	-
5.	IF221113	STRUKTUR DATA	2		1	3	-
6.	IF221114	BASIS DATA LANJUT	2	1		3	-
7.	IF221115	METODE NUMERIK	3			3	-
Jumlah Beban Studi			15	3	3	21	0

SEMESTER IV							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah	
1.	IF221116	JARINGAN KOMPUTER	2		1	3	-
2.	IF221117	PEMROGRAMAN WEB	2	1		3	-
3.	IF221118	KECERDASAN BUATAN	2		1	3	-
4.	IF221119	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	2	1		3	-
5.	IF221120	DESAIN ANTARMUKA	2		1	3	-
6.	IF221121	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3			3	-
7.	IF221122	ANALISIS & DESAIN SISTEM	2		1	3	-
Jumlah Beban Studi			15	2	4	21	0

SEMESTER V							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Praktikum	Praktek	Jumlah	
1.	UV21013	KEPEMIMPINAN	2			2	BKP MBKM (Penjelasan pada bagian Kebijakan Program MBKM)
2.		MK Pilihan	2		1	3	
3.		MK Pilihan	2		1	3	
4.		MK Pilihan	2		1	3	
5.		MK Pilihan	2		1	3	
6.		MK Pilihan	2		1	3	
7.		MK Pilihan	2		1	3	
Jumlah Beban Studi			14	0	6	20	20

SEMESTER VI							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Prak tikum	Praktek	Jumlah	
1.	IF221129	PRAKTEK KERJA LAPANGAN			2	2	BKP MBKM (Penjelasan pada bagian Kebijakan Program MBKM)
2.		MK Pilihan	2		1	3	
3.		MK Pilihan	2		1	3	
4.		MK Pilihan	2		1	3	
5.		MK Pilihan	2		1	3	
6.		MK Pilihan	2		1	3	
7.		MK Pilihan	2		1	3	
Jumlah Beban Studi			12	0	8	20	20

SEMESTER VII							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Prak tikum	Praktek	Jumlah	
1.	UV141115	KULIAH KERJA NYATA			2	2	-
2.	UV21012	KEWIRAUSAHAAN	2	1		3	-
3.	IF221123	RISET INFORMATIKA	2		1	3	-
4.	IF221124	MANAJEMEN PROYEK	2		1	3	-
5.	IF221125	PENGENALAN POLA	2		1	3	-
6.	IF221126	PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	2		1	3	-
7.	IF221127	AUDIT IT	2		1	3	-
Jumlah Beban Studi			12	1	7	20	0

SEMESTER VIII							
No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Bobot sks				REKOGNISI BKP MBKM
			Teori	Prak tikum	Praktek	Jumlah	
1.	IF221128	SKRIPSI			6	6	-
Jumlah Beban Studi			0	0	6	6	0

Mata Kuliah Pilihan

No.	KODE	MATA KULIAH	SKS
1	IF221201	APLIKASI MOBILE	3
2	IF221202	DATA WAREHOUSE	3
3	IF221203	APLIKASI ERP	3
4	IF221204	PEMROGRAMAN API	3
5	IF221205	SISTEM INFORMASI SPASIAL	3
6	IF221206	ANALISIS KEBUTUHAN	3
7	IF221207	UJI COBA DAN IMPLEMENTASI	3
8	IF221208	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3
9	IF221209	ANALISIS INFRASTRUKTUR IT	3
10	IF221210	PEMROGRAMAN JARINGAN	3
11	IF221211	DESAIN & MANAJEMEN JARINGAN	3
12	IF221212	ARSITEKTUR IT	3
13	IF221213	STRATEGI DAN KEBIJAKAN IT	3
14	IF221214	TATA KELOLA IT	3
15	IF221215	MANAJEMEN KEAMANAN IT	3
16	IF221216	DESAIN & ANALISIS ALGORITMA	3
17	IF221217	DATA MINING	3
18	IF221218	MACHINE LEARNING	3
19	IF221219	CASE BASED REASONING	3
20	IF221220	ANALISIS CITRA	3
21	IF221221	VISI KOMPUTER	3
22	IF221222	INFORMATION RETRIEVAL	3
23	IF221223	TEKNIK OPTIMASI	3
24	IF221224	APLIKASI GAME	3
25	IF221225	ROBOTIKA	3
26	IF221226	MIKROKONTROLER	3
27	IF221227	TEKNIK HEURISTIK	3

10.EKUIVALENSI (KONVERSI MATA KULIAH)

KURIKULUM 2021

KURIKULUM 2022

MATA KULIAH	SKS	SMT	MATA KULIAH	SKS	SMT
BAHASA INDONESIA	2	1	BAHASA INDONESIA	2	1
PANCASILA	2	1	PANCASILA	2	1
BAHASA INGGRIS	3	1	BAHASA INGGRIS	3	1
ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3	1	ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3	1
ALGORITMA	3	1	MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATEMATIKA KOMPUTASI	3	1	MATEMATIKA KOMPUTASI	3	1
SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3	1	SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3	1
PENDIDIKAN AGAMA	2	2	PENDIDIKAN AGAMA	2	2
KEWARGANEGARAAN	2	2	KEWARGANEGARAAN	2	2
KEPEMIMPINAN	2	2	KEPEMIMPINAN	2	2
PEMROGRAMAN DASAR	3	2	ALGORITMA & PEMROGRAMAN	3	2
MATEMATIKA DISKRIT	3	2	MATEMATIKA DISKRIT	3	2
ARSITEKTUR KOMPUTER	3	2	ARSITEKTUR KOMPUTER	3	1
ALJABAR LINIER & Matrik	3	2	ALJABAR LINIER & Matrik	3	2
PENDIDIKAN BELA NEGARA	3	3	PENDIDIKAN BELA NEGARA	3	3
STATISTIK KOMPUTASI	3	3	STATISTIK KOMPUTASI	3	3
METODE NUMERIK	3	3	METODE NUMERIK	3	3
SISTEM OPERASI	3	3	SISTEM OPERASI	3	3
DESAIN BASIS DATA	3	3	BASIS DATA	3	2
SISTEM DIGITAL	3	3	SISTEM DIGITAL	3	2
PEMROGRAMAN LANJUT	3	3	PEMROGRAMAN LANJUT	3	3
STRUKTUR DATA	3	4	STRUKTUR DATA	3	3
JARINGAN KOMPUTER	3	4	JARINGAN KOMPUTER	3	4
REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	4	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	4
IMPLEMENTASI BASIS DATA	3	4	BASIS DATA LANJUT	3	3
DESAIN & ANALISIS ALGORITMA	3	4	MATA KULIAH PILIHAN	3	
ANALISIS & DESAIN SISTEM	3	4	ANALISIS & DESAIN SISTEM	3	4
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	4	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	4
KEWIRAUSAHAAN	3	5	KEWIRAUSAHAAN	3	5
DESAIN ANTARMUKA	3	5	DESAIN ANTARMUKA	3	4
AUDIT IT	3	5	AUDIT IT	3	7
PEMROGRAMAN WEB	3	5	PEMROGRAMAN WEB	3	4
KECERDASAN BUATAN	3	5	KECERDASAN BUATAN	3	4
PENGENALAN POLA	3	5	PENGENALAN POLA	3	7
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	3	5	PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	3	7
KULIAH KERJA NYATA	2	6	KULIAH KERJA NYATA	2	6
PRAKTEK KERJA LAPANGAN	2	6	PRAKTEK KERJA LAPANGAN	2	6

PRAKTEK KERJA LABORATORIUM	3	6	MATA KULIAH PILIHAN	3	
RISET INFORMATIKA	3	6	RISET INFORMATIKA	3	7
MANAJEMEN PROYEK	3	6	MANAJEMEN PROYEK	3	7
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
PEMROGRAMAN FRAMEWORK (MK PILIHAN)	3		PEMROGRAMAN FRAMEWORK (MK PILIHAN)	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
MATA KULIAH LANJUT (PENGAYAAN/PILIHAN)	3		MATA KULIAH PILIHAN	3	
SKRIPSI	6	8	SKRIPSI	6	8

JUMLAH

146
(50
MK)

JUMLAH

146
(50
MK)

11.KEBIJAKAN PROGRAM MBKM

Kebijakan Program MBKM di Prodi Informatika ini disusun berdasarkan Permendikbud No 3 thn 2020 tentang SNPT, yang disesuaikan dengan Kebijakan Universitas, serta Standar Kurikulum maupun Akreditasi yang berorientasi pada Kompetensi Lulusan dan pencapaian Visi Prodi Informatika. Kebijakan ini memfasilitasi peluang kegiatan MBKM, tetapi dengan tetap menjamin ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi Informatika.

KETENTUAN:

1. Kegiatan MBKM yang dapat diajukan setara dengan minimal 20 SKS.
2. Kegiatan MBKM yang lebih dari 20 SKS disetarakan dengan 20 SKS.
3. Kegiatan MBKM disetarakan dengan MK Reguler dan mendapatkan Konversi MK MBKM dengan mengikuti ketentuan yang ditetapkan.

PROSEDUR:

1. Mahasiswa mengajukan kegiatan MBKM pada KRS dan disetujui oleh Dosen Wali.
2. Mahasiswa melakukan Pendaftaran Rencana Kegiatan ke Prodi Informatika.
3. Mahasiswa melakukan Bimbingan ke Dosen Pembimbing yang ditentukan oleh Prodi.
4. Mahasiswa melakukan Pendaftaran Evaluasi Kegiatan MBKM dan mengumpulkan Laporan Kegiatan (berisi Daftar Rinci Kegiatan, Foto Kegiatan, Hasil Kegiatan, dan surat/dokumen terkait lainnya) ke Prodi Informatika.
5. Nilai Akhir Kegiatan MBKM merupakan hasil Evaluasi Kegiatan MBKM dengan mempertimbangkan Nilai dari Mitra / Penyelenggara Kegiatan, Dosen Pembimbing, dan Tim Evaluasi.

PENYETARAAN MATA KULIAH:

No	BKP MBKM	Penyetaraan MK Reguler	Konversi MK MBKM
1	Magang / Praktek Industri	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5	a. MK MAGANG 1 (4 SKS) b. MK MAGANG 2 (6 SKS) c. MK MAGANG 3 (6 SKS) d. MK MAGANG 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6	a. MK MAGANG 5 (4 SKS) b. MK MAGANG 6 (6 SKS) c. MK MAGANG 7 (6 SKS) d. MK MAGANG 8 (4 SKS)
2	Studi / Proyek Independen	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5	a. MK STUDI INDEPENDEN 1 (4 SKS) b. MK STUDI INDEPENDEN 2 (6 SKS) c. MK STUDI INDEPENDEN 3 (6 SKS) d. MK STUDI INDEPENDEN 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6	a. MK STUDI INDEPENDEN 5 (4 SKS) b. MK STUDI INDEPENDEN 6 (6 SKS) c. MK STUDI INDEPENDEN 7 (6 SKS) d. MK STUDI INDEPENDEN 8 (4 SKS)
3	Riset Mahasiswa	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5	a. MK RISET MAHASISWA 1 (4 SKS) b. MK RISET MAHASISWA 2 (6 SKS) c. MK RISET MAHASISWA 3 (6 SKS) d. MK RISET MAHASISWA 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6	a. MK RISET MAHASISWA 5 (4 SKS) b. MK RISET MAHASISWA 6 (6 SKS) c. MK RISET MAHASISWA 7 (6 SKS) d. MK RISET MAHASISWA 8 (4 SKS)
4	Proyek di Desa	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5 (Kecuali KEPEMIMPINAN diganti KKN)	a. MK PROYEK DI DESA 1 (4 SKS) b. MK PROYEK DI DESA 2 (6 SKS) c. MK PROYEK DI DESA 3 (6 SKS) d. MK PROYEK DI DESA 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6 (Kecuali PKL diganti KKN)	a. MK PROYEK DI DESA 5 (4 SKS) b. MK PROYEK DI DESA 6 (6 SKS) c. MK PROYEK DI DESA 7 (6 SKS) d. MK PROYEK DI DESA 8 (4 SKS)
5	Proyek Wirausaha	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5 (Kecuali KEPEMIMPINAN diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK PROYEK WIRAUSAHA 1 (4 SKS) b. MK PROYEK WIRAUSAHA 2 (6 SKS) c. MK PROYEK WIRAUSAHA 3 (6 SKS) d. MK PROYEK WIRAUSAHA 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6 (Kecuali PKL diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK PROYEK WIRAUSAHA 5 (4 SKS) b. MK PROYEK WIRAUSAHA 6 (6 SKS) c. MK PROYEK WIRAUSAHA 7 (6 SKS) d. MK PROYEK WIRAUSAHA 8 (4 SKS)

6	Pertukaran Pelajar	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5 (Kecuali KEPEMIMPINAN diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK PERTUKARAN PELAJAR 1 (4 SKS) b. MK PERTUKARAN PELAJAR 2 (6 SKS) c. MK PERTUKARAN PELAJAR 3 (6 SKS) d. MK PERTUKARAN PELAJAR 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6 (Kecuali PKL diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK PERTUKARAN PELAJAR 5 (4 SKS) b. MK PERTUKARAN PELAJAR 6 (6 SKS) c. MK PERTUKARAN PELAJAR 7 (6 SKS) d. MK PERTUKARAN PELAJAR 8 (4 SKS)
7	Mengajar di Sekolah	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5	a. MK MENGAJAR 1 (4 SKS) b. MK MENGAJAR 2 (6 SKS) c. MK MENGAJAR 3 (6 SKS) d. MK MENGAJAR 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6	a. MK MENGAJAR 5 (4 SKS) b. MK MENGAJAR 6 (6 SKS) c. MK MENGAJAR 7 (6 SKS) d. MK MENGAJAR 8 (4 SKS)
8	Proyek Kemanusiaan	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5	a. MK KEMANUSIAAN 1 (4 SKS) b. MK KEMANUSIAAN 2 (6 SKS) c. MK KEMANUSIAAN 3 (6 SKS) d. MK KEMANUSIAAN 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6	a. MK KEMANUSIAAN 5 (4 SKS) b. MK KEMANUSIAAN 6 (6 SKS) c. MK KEMANUSIAAN 7 (6 SKS) d. MK KEMANUSIAAN 8 (4 SKS)
9	KOMCAD	Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Gasal: MK pada Semester 5 (Kecuali KEPEMIMPINAN diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK KOMCAD 1 (4 SKS) b. MK KOMCAD 2 (6 SKS) c. MK KOMCAD 3 (6 SKS) d. MK KOMCAD 4 (4 SKS)
		Jika kegiatan MBKM dilaksanakan pada Semester Genap: MK pada Semester 6 (Kecuali PKL diganti KEWIRAUSAHAAN)	a. MK KOMCAD 5 (4 SKS) b. MK KOMCAD 6 (6 SKS) c. MK KOMCAD 7 (6 SKS) d. MK KOMCAD 8 (4 SKS)

PENUTUP

Kurikulum Program Studi Sarjana (S1) INFORMATIKA Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Tahun 2022 ini dikembangkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan akademik yang semakin dinamis. Perubahan lingkungan yang semakin kompetitif dan cepat perlu disikapi secara serius melalui proses adaptasi akademik sehingga selalu pembelajaran keilmuan tetap selaras dengan situasi dan kondisi yang ada.

Semoga Pedoman Kurikulum ini memberikan manfaat bagi semua pihak di lingkungan Program Studi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur, memberikan kontribusi bagi pengembangan kelembagaan strategis UPN “Veteran” Jawa Timur ke depannya, dan mendorong kemajuan bangsa.

Surabaya, 1 Januari 2022

Koordinator
Program Studi S1 Informatika