

Jadwal Praktikum Semester Genap 2024/2025

- **Praktikum Algoritma dan Struktur Data**
Jadwal Praktikum Algoritma dan Struktur Data dapat diunduh pada link berikut :
PRAKTIKUM ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA 2024-2025
(<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/PRAKTIKUM-ALGORITMA-DAN-STRUKTUR-DATA-2024-2025.pdf>)
- **Praktikum Basis Data**
Jadwal Praktikum Basis Data dapat diunduh pada link berikut :
PRAKTIKUM BASIS DATA 2024-2025 (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/PRAKTIKUM-BASIS-DATA-2024-2025.pdf>)
- **Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek (PBO)**
Jadwal Praktikum Berorientasi Objek dapat diunduh pada link berikut :
PRAKTIKUM PBO 2024-2025 (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/PRAKTIKUM-PBO-2024-2025.pdf>)
- **Praktikum Jaringan Komputer**
Jadwal Praktikum Jaringan Komputer dapat diunduh pada link berikut :
PRAKTIKUM JARKOM 2024-2025 (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2025/03/PRAKTIKUM-JARINGAN-KOMPUTER-2024-2025.pdf>)
- **Layanan Administrasi Mahasiswa**
Layanan administrasi merupakan pelayanan yang berhubungan dengan tata persuratan, administrasi . Administrasi perguruan tinggi yang menyelenggarakan pelayanan administrasi akademik dan kemahasiswaan, pelayanan administrasi perencanaan, serta pelayanan administrasi statistik dan informasi.
- **Surat Menyurat dilakukan secara online contohnya mengurus Suket Aktif Kuliah, Surat Keterangan Magang, Penelitian dan Tugas Akhir. Tata cara permohonan surat online bisa dilihat pada gambar dibawah ini :**
Link Surat Online
(https://docs.google.com/forms/d/1ijKTVs1T546WU_zqqEc9JeSfj2HoGVWFqhcGaIr-bs/viewform?edit_requested=true)

Laboratorium Informatika

Laboratorium Komputer ini diperuntukkan untuk mahasiswa dan dosen yang akan melakukan praktikum, riset dan penelitian. Penunjang kebutuhan akademik dengan penggunaan laboratorium sebagai sarana dan prasarana untuk Mahasiswa UMSIDA atupun luar.

- **Lab Sistem Cerdas**
Lab yang merujuk pada Software Engineer, Programmer, atau Computer Scientist

yang terutama mengembangkan basis kode untuk video game atau perangkat lunak terkait, seperti alat-alat pengembangan game.

- **Lab Game dan Multimedia**
Mengkoordinasikan tugas kompleks menciptakan video game baru yang memiliki tugas seperti merancang karakter, level, teka-teki, art dan animasi.
- **Lab Sistem Komputer dan Komunikasi Data**
Menganalisis permasalahan, memberikan solusi berupa perekayasaan, pembuatan dan pengelolaan, serta melakukan evaluasi pada sistem jaringan
- **Lab Algoritma dan Pemrograman**
Penunjang untuk kegiatan praktikum , penelitian mahasiswa skripsi, riset dan penelitian dosen di lingkungan UMSIDA
- **Lab Rekayasa Perangkat Lunak**
Melakukan analisa kelayakan pembuatan, penerapan proyek perangkat lunak, analisa kebutuhan, perancangan, pembuatan dan penjaminan kualitas perangkat lunak serta melakukan rekayasa ulang perangkat lunak.
- **Lab Komputasi**
Penunjang untuk kegiatan praktikum , penelitian mahasiswa skripsi, riset dan penelitian dosen di lingkungan UMSIDA

Fasilitas Mahasiswa

1. Kantin (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/IMG20231109131643-1-1024x768-1.jpg>)
2. Laboratorium (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/WhatsApp-Image-2023-08-31-at-10.47.11-scaled.jpg>)
3. Masjid (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/masjidfix.jpg>)
4. Gedung Perkuliahan (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/kamp2-drone-2-e1518201208452.jpg>)
5. Tempat Parkir (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/WhatsApp-Image-2023-08-31-at-10.47.08-scaled.jpg>)

6. Ruang Baca (<https://informatika.umsida.ac.id/wp-content/uploads/2024/02/WhatsApp-Image-2021-11-19-at-13.06.50-2-1024x768-1.jpeg>)

Organisasi Mahasiswa

Organisasi Mahasiswa aktif yang ada ada dilingkungan prodi Informatika.

1.

Asisten Laboratorium Informatika (ASLAB)

(<https://informatika.umsida.ac.id/seocrawler/search-engine-optimization/>)

Mewujudkan Laboratorium Komputer yang bermutu di Tingkat Nasional di Bidang Informatika dan Komputasi, serta Menjadi Unit Pendukung Kegiatan di Unit Kerja Lain di Lingkungan UMSIDA. Menyelenggarakan praktikum berkualitas, dan pembimbingan berdasarkan kurikulum yang terintegratif dan berkelanjutan untuk seluruh Mahasiswa Informatika. Menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan penelitian , pengembangan dan inovasi dalam bidang Informatika dan Komputer. Memberikan pelayanan laboratorium yang baik dan bermutu. Meningkatkan kerjasama dengan instansi pemerintah/swasta/masyarakat di bidang Informatika dan Komputer di Tingkat Nasional.

Instagram :

ASLAB (<https://www.instagram.com/aslabinf.umsida/>)

2. Himpunan Mahasiswa Informatika (HIMATIKA)

(<https://informatika.umsida.ac.id/seocrawler/code-optimization/>)

Menjadi Himpunan Mahasiswa yang berperan sebagai media bagi anggotanya untuk mengembangkan pola pikir dan kepribadian yang berkaitan dengan disiplin ilmunya agar siap terjun ke masyarakat. Mengorientasikan segala bentuk kegiatan akademik maupun non akademik kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menjalin keakraban dan kebersamaan intern mahasiswa Informatika dari generasi ke generasi. Membentuk suatu wadah terstruktur secara sistematis, profesional dengan aturan organisasi yang jelas dan bersinergi dengan civitas akademika Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pemberdayaan potensi intelektual mahasiswa Informatika yang kompetitif dan kreatif dengan kegiatan-kegiatan bersifat keilmuan maupun keorganisasian berbasis teknologi informasi. Berperan aktif dalam mengembangkan dan memajukan teknologi informasi secara global.

Instagram :

HIMATIKA (https://www.instagram.com/himatika_umsida/)