



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

Fakultas
Teknologi Informasi

B U K U P A N D U A N

PROGRAM STUDI
S-1 TEKNIK INFORMATIKA

Tahun Akademik
2019/2020

BUKU PANDUAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI TAHUN AKADEMIK 2019/2020



THE FACULTY OF
**INFORMATION
TECHNOLOGY**

NO LIMITS, NO BOUNDARIES

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
BANDUNG
2019**

Kata Pengantar

Selamat datang di Fakultas Teknologi Informasi.

Dalam bagian Kata Pengantar di Buku Panduan ini, ijin saya sebagai Dekan untuk menyampaikan refleksi terhadap pencapaian di tahun akademik 2018-19 dan juga garis besar program kerja selanjutnya di tahun akademik 2019-20.

Rekan-rekan mahasiswa, para dosen dan segenap sivitas akademika yang saya kasihi, puji syukur kepada Allah Bapa melalui Tuhan kita Yesus Kristus, layak kita haturkan karena begitu besar kasih setia-Nya sehingga kita dapat menapaki tahun akademik yang baru ini. Banyak prestasi yang telah ditorehkan oleh Fakultas Teknologi Informasi (FIT) untuk terus dilanjutkan dan juga perlu upaya untuk mengatasi berbagai tantangan yang senantiasa menyertainya. Pada tahun akademik 2018-19 yang lalu, dua program studi S-1, yaitu Teknik Informatika dan Sistem Informasi telah menjalani proses akreditasi dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) yang sangat berkesan dengan total perolehan nilai yang semakin mendekati predikat A (skor A pada rentang 361-400), yaitu: 341 untuk S-1 Teknik Informatika (naik dari nilai sebelumnya 328), dan 352 untuk S-1 Sistem Informasi (naik dari nilai sebelumnya 318). Meskipun sudah berpredikat 'Sangat Baik', tentu saja sangat diperlukan tindak lanjut dan kerjasama dari seluruh sivitas akademika. Selain peningkatan nilai akreditasi, FIT UKM juga boleh berbangga dengan telah keluarnya Ijin Pembukaan Program Studi S-2 Magister Ilmu Komputer, yang berfokus dalam bidang 'Big Data & e-Business Intelligence', dan mulai beroperasi di awal tahun 2019 ini.

Para mahasiswa telah banyak menunjukkan prestasi istimewa dalam ajang akademik maupun non-akademik, misalnya dalam hal: kompetisi pemrograman, perancangan aplikasi bisnis, olahraga, kesenian, serta keterlibatan dalam kegiatan riset dan pengabdian masyarakat bersama para dosen. Salah satu mahasiswi S-1 Sistem Informasi berhasil maju sebagai finalis ajang pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mapres) wilayah Jawa Barat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa FIT UKM mampu bersaing dengan mahasiswa dari perguruan tinggi lain, baik swasta maupun negeri. Hal lain yang juga telah terwujud dalam tahun akademik yang lalu adalah program pertukaran pelajar (*student exchange*) selama satu semester dengan *College of Computer Science and Technology Guizhou University*, Tiongkok. Ada dua orang mahasiswa S-1 Teknik Informatika yang terlibat dalam penelitian bersama mahasiswa dan dosen di universitas tersebut, dan dilanjutkan dengan proses seleksi beasiswa dari pemerintah Tiongkok untuk melanjutkan studi S-2 disana.

Para dosen juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berbagai kegiatan akademik dan kerjasama dengan pihak eksternal. Luaran hasil riset melalui hibah-hibah internal maupun eksternal dapat diwujudkan dengan meningkatnya jumlah publikasi, dan juga klaim hak kekayaan intelektual (HKI). Jumlah dosen yang mengikuti studi lanjut juga bertambah, total saat ini ada lima orang dosen yang sedang menjalani program doktoral di universitas-universitas bereputasi dalam dan luar negeri, yaitu di: Universitas Indonesia, Universiti Teknikal Melaka (Malaysia), University of Newcastle (Australia), dan Hankuk University (Korea). Kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat juga menunjukkan peningkatan dengan keterlibatan nyata sebagai konsultan di berbagai sektor industri, pengembangan Sistem Gereja Terpadu, serta keterlibatan secara khusus dalam beberapa organisasi nirlaba, seperti: Bebras (organisasi pemerhati kurikulum dalam bidang Computational Thinking) dan Lembaga Alkitab Indonesia (LAI).

Untuk dapat mencapai harapan kita bersama menuju peringkat akreditasi 'Unggul' di setiap program studi, serta mempersiapkan mahasiswa dalam memaknai tren globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 sebagai talenta yang berkualitas unggul, maka dalam tahun akademik 2019-20 ini, strategi FIT berfokus pada daya untuk meningkatkan tiga hal pokok, yaitu reputasi, retensi dan kolaborasi, melalui antara lain:

1. Peningkatan **reputasi** mahasiswa dan dosen, melalui program kerja, seperti:
 - a. Memantapkan mahasiswa dalam menunjukkan kreativitas dan keterlibatannya lewat program persiapan dan keikutsertaan kompetisi bidang IT: pemrograman, ide bisnis dan Program Kreativitas Mahasiswa lainnya.

- b. Meningkatkan konektivitas teori dan praktek melalui tawaran program magang kerja industri di dalam maupun luar negeri.
 - c. Mengarahkan dosen dan mahasiswa untuk memperdalam jalur keilmuannya sesuai dengan roadmap penelitian dan pengabdian masyarakat, misalnya melalui program sertifikasi data sains, multimedia (game / user experience), serta jaringan komputer, yang selaras dengan penawaran dalam paket kurikulum.
 2. Peningkatan layanan kepada mahasiswa sehingga dapat menjamin iklim belajar yang kondusif, nyaman, asik dan pada akhirnya meningkatkan **retensi** mahasiswa. Program kerja yang mendukung hal ini, antara lain:
 - a. Memberikan pendampingan pada para mahasiswa tahun pertama secara khusus dalam perkuliahan khas IT, seperti: pemrograman dan matematika, dan juga pendampingan terkait kehidupan, seperti: nilai-nilai hidup Kristiani dan motivasi sebagai mahasiswa.
 - b. Menyediakan tempat-tempat magang industri yang dapat mewadahi kebutuhan kerja praktek, dan tugas akhir, serta studi-studi kasus yang relevan dari industri untuk dibahas dalam sesi-sesi perkuliahan.
 - c. Meningkatkan peran dosen wali sebagai pintu masuk untuk mendeteksi kebutuhan mahasiswa dalam kaitannya dengan kegiatan akademik.
 - d. Mewujudkan paket kurikulum baru, program percepatan dan keberlanjutan bagi mahasiswa sehingga dapat melanjutkan studi dari jenjang S-1 (sarjana) ke jenjang lanjutan S-2 (magister) secara berkesinambungan.
 3. Pendalaman **kolaborasi** dengan alumni, instansi eksternal, baik dengan industri maupun universitas dalam dan luar negeri, antara lain melalui program kerja:
 - a. Mewujudkan laboratorium riset melalui pengembangan Virtual Classroom, sehingga dapat menjadi wadah interaksi dengan Faculty of Information Sciences & Arts Toyo University, Jepang dengan dukungan hibah dari universitas setempat.
 - b. Keberlanjutan program pertukaran pelajar (student exchange) dan inisiasi sentra riset Big Data dengan College of Computer Science and Technology Guizhou University, Tiongkok.
 - c. Membentuk jejaring dengan industri, terutama melalui jalur relasi alumni, untuk menyediakan berbagai studi kasus, khususnya pada mata-mata kuliah terapan, dan dengan demikian industri dapat berperan serta secara aktif dalam pengembangan kurikulum yang berkesesuaian dengan tren kebutuhan di lapangan.

Demikianlah sekilas gambaran mengenai pencapaian FIT di tahun akademik 2018-19 dan juga rencana program kerja secara umum dalam tahun akademik 2019-20 mendatang ini. Semoga semua rencana ini mendapatkan dukungan dari segenap sivitas akademika, para dosen, dan khususnya para mahasiswa yang saya kasihi. Berkat Tuhan menyertai kita semua.

Teriring salam dan harapan,

Dr. Hapnes Toba, M.Sc.

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Maranatha

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Tabel.....	iii
1. Informasi Fakultas Teknologi Informasi	1
1.1 Sejarah	1
1.2 Visi, Misi, dan Tujuan	2
1.3 Nilai-nilai	2
1.4 Struktur Organisasi dan Staf Fakultas Teknologi Informasi	3
1.5 Daftar Alamat Email Pejabat Struktural dan Staf Tata Usaha	4
1.6 Fasilitas	4
2. Peraturan Akademik dan Administratif	4
2.1 Sistem Pendidikan	4
2.2 Peraturan Kegiatan Perkuliahan	7
2.3 Pembayaran Perkuliahan	11
2.4 Evaluasi Hasil Studi	15
2.5 Penghargaan atas Mahasiswa Berprestasi	21
2.6 Peraturan, Tata Tertib, dan Sanksi	21
3. Kalender Akademik	28
4. Petunjuk Penggunaan Sistem Administrasi Terpadu (SAT)	29
5. PEDOMAN KREDIT KEAKTIFAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI	
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA	31
6. Penutup	34

Daftar Tabel

Tabel I. Jumlah SKS yang boleh Diambil berdasarkan IPK/IPS	5
Tabel II. Pengelompokan Nilai berdasarkan Sistem PAN	17
Tabel III. Pengelompokan Nilai berdasarkan Sistem PAP	18
Tabel IV. Tabel Acuan Huruf Mutu, Arti dan Nilai Bobot	18

1. Informasi Fakultas Teknologi Informasi

1.1 Sejarah

Fakultas Teknologi Informasi adalah salah satu Fakultas termuda di Universitas Kristen Maranatha, yaitu Fakultas ke-7 berdasarkan urutan, yang baru diresmikan dengan SK Rektor No. 007/SK/UKM/I/2005 pada tanggal 1 Februari 2005, bersamaan dengan diresmikannya Fakultas Seni Rupa dan Desain.

Keberadaan Fakultas Teknologi Informasi ini sendiri, tidaklah langsung dibentuk, namun dimulai dari pembentukan Program Studi D3 Teknologi Informasi yang dinaungi oleh Fakultas Teknik di tahun 2002 atas ijin SK DIKTI No. 618/D/T/2002 pada tanggal 3 April 2002. Program Studi D3 Teknologi Informasi yang merupakan program studi ke-4 di Fakultas Teknik ini dipimpin oleh Ketua Program Studi pertama, Yenni M. Djajalaksana, MBA., dan Sekretaris Program Studi pertama, Doro Edi, ST.

Program D3 Teknologi Informasi pada awal berdirinya telah mendapatkan sambutan yang baik dari masyarakat, yang mulai menyadari pentingnya Teknologi Informasi. Pada awal berdirinya, Program D3 Teknologi Informasi masih hanya memiliki 1 buah laboratorium komputer saja, namun telah dilengkapi dengan peralatan komputer yang tergolong di atas rata-rata pada tahun 2002.

Dengan mempertimbangkan sambutan yang baik tersebut, dan minat masyarakat yang lebih menyukai tingkat pendidikan sarjana, maka setahun kemudian, masih di bawah Fakultas Teknik, didirikan satu lagi Jurusan baru, yaitu Jurusan Teknik Informatika pada jenjang pendidikan S1 di tahun 2003 atas ijin SK DIKTI No. 928/D/T/2003 pada tanggal 7 Mei 2003. Dengan demikian, Jurusan Teknik Informatika adalah Jurusan ke-5 di bawah Fakultas Teknik, yang dipimpin dari mulai berdirinya oleh Ketua Jurusan pertama, Yenni M. Djajalaksana, MBA., dan Sekretaris Program Studi pertama, Elisabet Setiawan, M.Sc.

Dengan berbagai pertimbangan, karena adanya perbedaan-perbedaan dari Program Studi dan Jurusan yang lebih bernuansa Teknologi dibandingkan dengan Teknik, maka pada tanggal 1 Februari 2005, Rektor Universitas Kristen Maranatha, Dr. Bambang S.P. Abednego, Ir., meresmikan pemisahan program studi D3 Teknologi Informasi dan jurusan Teknik Informatika dari Fakultas Teknik.

Bersamaan dengan peresmian Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha juga menambah 1 Jurusan lagi di bawah Fakultas Teknologi Informasi yaitu Jurusan Sistem Informasi pada tanggal 3 Maret 2005 atas ijin SK DIKTI No. 645/D/T/2005 dengan Ketua Jurusan pertama adalah Radiant V. Imbar, S.Kom., MT.

Program studi D3 Teknologi Informasi sejak tahun 2007 mengalami perubahan nama menjadi Program studi D3 Teknik Informatika dikarenakan adanya SK Dirjen Dikti November 2007 dengan nomor 163/DIKTI/Kep/2007 tentang penataan dan Kodifikasi Program Studi pada Perguruan Tinggi.

Saat ini, Fakultas Teknologi Informasi memiliki struktur organisasi dan kepengurusan yang baru, dengan para pejabat struktural yang baru, yang dapat dilihat secara lebih rincinya di bagian 1.4 dalam buku panduan ini. Selain itu juga telah terjadi perkembangan fasilitas yang signifikan dengan mulai dioperasikannya Gedung Grha Widya Maranatha mulai Februari 2006 yang lalu sehingga Fakultas Teknologi Informasi UK. Maranatha memiliki fasilitas laboratorium komputer yang sangat luas mencapai +/- 3.600 m², yang dilengkapi dengan perangkat komputer yang terkini untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan berbasis multimedia.

Dengan mempertimbangkan jumlah lulusan program studi S1 Teknik Informatika dan S1 Sistem Informasi yang telah cukup banyak dan peluang untuk melanjutkan studi ke program pasca sarjana, maka pada tahun 2018, masih di bawah Fakultas Teknik, didirikan program studi Magister Ilmu Komputer atas ijin SK Menteri Ristekdikti No. 702/KPT/I/2018 pada tanggal 28 Agustus 2018. Dengan demikian, Magister Ilmu Komputer adalah program studi ke-4 di bawah

Fakultas Teknologi Informasi, yang berfokus dalam bidang 'Big Data & e-Business Intelligence', dan mulai beroperasi di awal tahun 2019.

1.2 Visi, Misi, dan Tujuan

Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha bersatu dalam kesamaan visi, misi, dan tujuan yang tertuang dalam pernyataan-pernyataan berikut:

Visi Fakultas Teknologi Informasi

Menjadi salah satu Fakultas yang terbaik di Indonesia dan dikenal di kawasan Asia Tenggara dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang Teknologi Informasi pada tahun 2020 berdasarkan kasih dan keteladanan Yesus Kristus

Misi Fakultas Teknologi Informasi

1. Mengembangkan potensi dan kompetensi generasi muda Indonesia dalam bidang Teknologi Informasi.
2. Mendukung penelitian, pengembangan dan pemanfaatan Teknologi Informasi bagi masyarakat.
3. Menyebarkan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi dengan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tujuan Fakultas Teknologi Informasi

1. Mempersiapkan lulusan yang mampu menganalisa, merancang dan mengimplementasikan teknologi maupun aplikasi di bidang Teknologi Informasi.
2. Menyediakan lulusan yang kompeten dalam mengelola dan mengembangkan Teknologi Informasi di bidang pemrograman, sistem informasi dan jaringan.
3. Menyelenggarakan sarana penelitian dan kewirausahaan di bidang Teknologi Informasi bagi sivitas akademik.
4. Menyebarkan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Informasi kepada masyarakat.

1.3 Nilai-nilai

Fakultas IT menganut nilai-nilai yang dianut dan diyakini oleh seluruh civitas akademika Universitas Kristen Maranatha yaitu:

1. Nilai Integritas (*Integrity*)

Nilai dalam ranah "menjadi diri sendiri" (Value of being). Integritas adalah sebuah kualitas diri yang mendorong seseorang untuk menjadi jujur, hidup bermoral dan dapat diandalkan/ dipercaya, dimana kata-kata dan perbuatannya merupakan suatu keutuhan/ bersesuaian (tidak kontradiksi) kapan saja dan sewaktu bersama siapa saja.

2. Nilai Kepedulian (*Care*)

Nilai dalam ranah "berelasi" (Value in relating). Kepedulian adalah sebuah keseriusan hati dan tindakan yang lahir dari kasih yang mendalam dalam rangka memelihara relasi yang berkesinambungan dan mencegah terjadinya "kerusakan" relasi tersebut.

3. Nilai Keprimaan (*Excellence*)

Nilai dalam ranah "berkarya" (Value in working). Keprimaan adalah sebuah kualitas diri untuk mencapai hasil terbaik dan berbeda (*exceptionally good/ distinguished*) melalui ketekunan, sikap yang otentik dan standar yang dinamis.

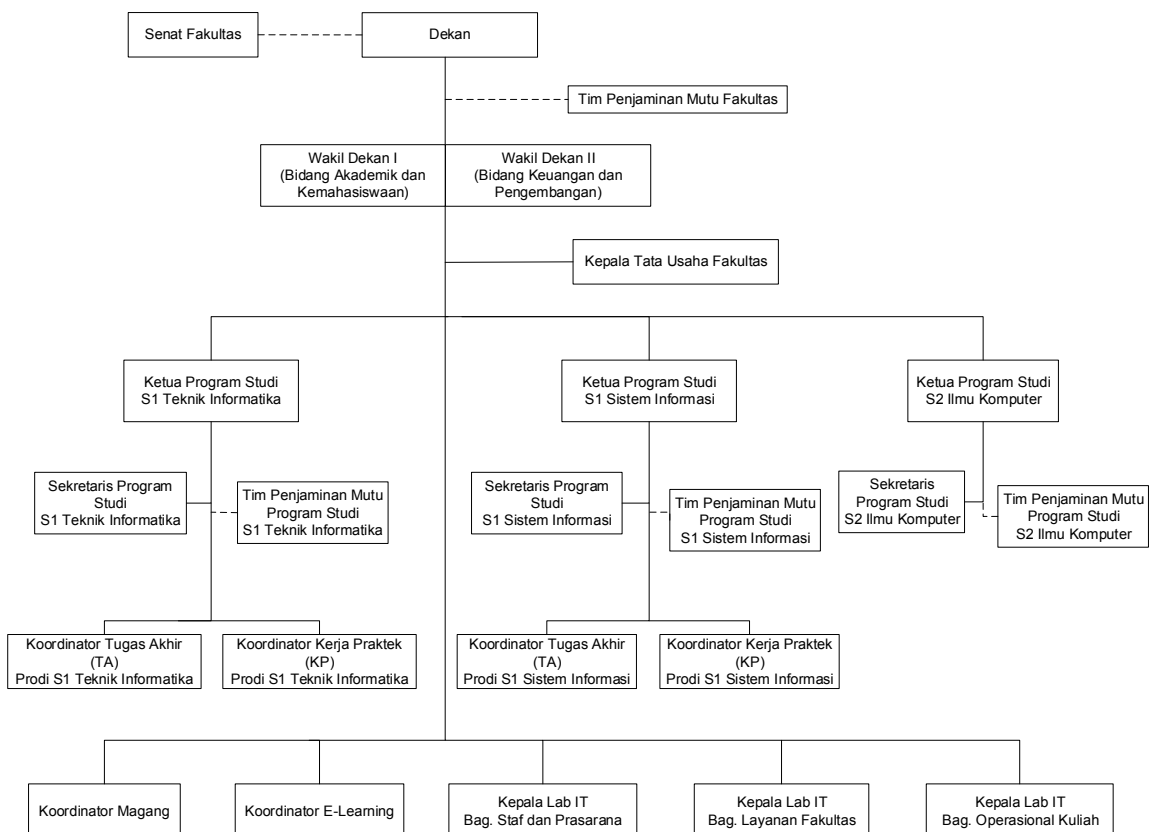
Dari nilai-nilai tersebut, Fakultas IT menetapkan nilai-nilai yang diyakininya sebagai turunan dari ketiga nilai-nilai Universitas tersebut. Nilai-nilai ini juga langsung diturunkan kepada tingkat Jurusan. Adapun nilai-nilai tsb. yang diyakini diperlukan untuk menjadi seorang tenaga profesional IT adalah:

Nilai Profesional IT



1. **Respect Others (Menghormati sesama)**
Sikap saling menghormati dengan sesama mahasiswa lainnya, kepada staf-staf IT dan kepada para dosen pengajarnya.
2. **Care for Others (Peduli akan sesama)**
Sikap peduli akan sesama, saling membantu bilamana ada kesulitan yang dihadapi. Dengan demikian, mahasiswa, staf maupun dosen di lingkup Fakultas Teknologi Informasi diharapkan menjadi manusia yang peka atas kebutuhan sesamanya.
3. **Teamwork (Kerjasama tim)**
Kemampuan dan jiwa yang mau bekerjasama dalam tim secara efektif. Hal ini sangatlah dibutuhkan, terutama dalam lingkup pekerjaan IT setelah lulus nanti.
4. **Achievement (Prestasi)**
Semangat untuk tampil berbeda dari yang lain, dengan berprestasi yang dapat dibandingkan, terutama dengan prestasi-prestasi yang inovatif di bidangnya.

1.4 Struktur Organisasi dan Staf Fakultas Teknologi Informasi



Staf Tata Usaha Fakultas IT:
Tenaga Administrasi Tetap (TAT):

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| - Adriani Dewi Hutami | - Aristia Ariyanti |
| - Teddy Yusnandar | - Kristianto |
| - Gatot Juwarno | - Imelda Wihardjo |

Tenaga Kerumahtanggaan Tetap (TKT):

- Wasijan
- Marsaid

1.5 Daftar Alamat Email Pejabat Struktural dan Staf Tata Usaha

Nama	Jabatan	Email
Hapnes Toba	Dekan	dekan@it.maranatha.edu
Teddy Marcus Z	Wakil Dekan I	wd1@it.maranatha.edu
Maresha Caroline	Wakil Dekan II	wd2@it.maranatha.edu
Robby Tan	Ketua Prodi S1 Teknik Informatika	kaprodi.if@it.maranatha.edu
Billy Susanto Panca	Sekretaris Prodi S1 Teknik Informatika	sekprodi.if@it.maranatha.edu
Doro Edi	Ketua Prodi S1 Sistem Informasi	kaprodi.si@it.maranatha.edu
Adelia	Sekretaris Prodi S1 Sistem Informasi	sekprodi.si@it.maranatha.edu
Mewati Ayub	Ketua Prodi S2 Magister Ilmu Komputer	kaprodi.ilkom@it.maranatha.edu
Daniel Jahja S.	KaLab IT Operasional Kuliah	daniel.js@it.maranatha.edu
Diana Trivena	KaLab IT Staf dan Prasarana	diana.trivena@it.maranatha.edu
Sendy Ferdian	KaLab IT Layanan Fakultas	sendy.fs@it.maranatha.edu
Daniel Jahja S.	Koordinator Magang	daniel.js@itmaranatha.org
Adriani Dewi H	Kepala Tata Usaha Fakultas IT	adriani_hutami@yahoo.co.id
Teddy Yusnandar	Staf Tata Usaha Fakultas IT	teddy.yusnandar@eng.maranatha.edu
Gatot Juwarno	Staf Tata Usaha Fakultas IT	gjuwarno@gmail.com
Aristia Ariyanti	Staf Tata Usaha Fakultas IT	aristia_ariyanti@yahoo.com
Kristianto	Staf Tata Usaha Fakultas IT	kristianto@itmaranatha.org
Imelda Wihardjo	Staf Tata Usaha Fakultas IT	imelda.wihardjo@itmaranatha.org

Kantor Tata Usaha IT Phone: (022) 2012186 ext 1705,1706 Fax: (022) 2005915 WA: 081382097939

1.6 Fasilitas
1. Laboratorium Komputer

Sejak Februari 2006, Fakultas Teknologi Informasi telah melakukan sentralisasi fasilitas laboratorium komputer untuk perkuliahan di Grha Widya Maranatha Lt. 8. Sekarang ini

Fakultas Teknologi Informasi sudah mempunyai **13 Laboratorium Komputer** dan terus melakukan pembaharuan laboratorium komputer setiap tahunnya.

Tiga belas ruang laboratorium komputer yang dimiliki Fakultas Teknologi Informasi tersebut yaitu Network Laboratory, Advanced Programming Laboratory I, Advanced Programming Laboratory II, Advanced Programming Laboratory III, Advanced Programming Laboratory IV, Internet Laboratory I, Internet Laboratory II, Database Laboratory, Enterprise Laboratory I, Enterprise Laboratory II, Multimedia Laboratory, Programming Laboratory I, dan Programming Laboratory II.

Untuk mendukung proses belajar-mengajar, maka tiga belas laboratorium Fakultas Teknologi Informasi tersebut dilengkapi dengan berbagai software resmi dari beberapa vendor antara lain Adobe, Macromedia, Microsoft, Oracle, dan vendor lainnya. Selain untuk pengajaran, mahasiswa dapat menggunakan Internet Laboratory untuk belajar mandiri atau mengakses internet. Selain Internet Laboratory, semua laboratorium komputer fakultas IT, juga digunakan untuk berbagai training MITC (Maranatha IT Center).

Deskripsi singkat setiap jenis laboratorium tersebut adalah sbb:

a. Network Laboratory

Universitas Kristen Maranatha adalah salah satu dari sedikit universitas yang bekerja sama dengan Cisco System untuk menyelenggarakan Cisco Networking Academy Program (CNAP). Cisco System adalah perusahaan pembuat perangkat jaringan berskala internasional (<http://www.cisco.com>). Selain itu, laboratorium ini juga tersedia untuk pengadaan MikroTik Academy. Laboratorium ini akan menjadi salah satu fasilitas untuk praktek penanganan jaringan bagi para mahasiswa di fakultas Teknologi Informasi. Dengan sarana networking canggih dan up-to-date, lulusan jurusan IT akan memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan lulusan IT pada umumnya.

b. Advance Programming Laboratory (4 Laboratorium)

Laboratorium ini adalah laboratorium khusus yang disediakan oleh fakultas IT untuk mata kuliah pemrograman tingkat lanjut seperti Pemrograman Berorientasi Objek, Pemrograman Berorientasi Objek Lanjut, Pemrograman Game, dan Pemrograman Web.

c. Internet Laboratory (2 Laboratorium)

Laboratorium ini disediakan oleh fakultas IT untuk memberikan sarana kepada tiap mahasiswa melakukan proses belajar mandiri. Laboratorium ini juga dapat digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan browsing internet untuk mencari bahan perkuliahan, KP, TA, dan berbagai informasi lainnya yang dapat memperluas pengetahuan bagi dirinya.

d. Enterprise Laboratory (2 Laboratorium)

Universitas Kristen Maranatha institusi pendidikan pertama di Indonesia yang bekerja sama dengan Edugate dalam pengadaan beberapa mata kuliah yang berhubungan dengan Enterprise Information System. Kerjasama dengan Edugate ini berupa SAP University Partnership Program (UPP) dari Learning Hub Student Edition yang digunakan oleh ketiga jurusan/ program studi di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi. Modul-modul SAP secara lengkap disediakan di lab ini untuk digunakan dalam perkuliahan maupun training penguasaan SAP.

e. Database Laboratory

Universitas Kristen Maranatha Laboratorium ini akan menjadi fasilitas untuk praktek pendayagunaan basis data bagi para mahasiswa di fakultas Teknologi Informasi baik untuk pengajaran maupun pelatihan-pelatihan tambahan yang diselenggarakan. Universitas Kristen Maranatha adalah salah satu universitas yang bekerja sama dengan Oracle Workforce Development Program untuk menyelenggarakan training Oracle level OCA dan OCP, sehingga pada laboratorium ini dilengkapi dengan software resmi dari Oracle dalam pengajarannya.

- f. Programming Laboratory (2 Laboratorium)**
Laboratorium ini digunakan terutama untuk perkuliahan pemrograman tingkat dasar, seperti Pemrograman Dasar dan Pemrograman Web.
 - g. Multimedia Laboratory**
Laboratorium digunakan terutama untuk perkuliahan yang menggunakan software-software umum multimedia. Lab ini diperuntukkan bagi mata kuliah seperti Teknologi Multimedia, Pemrograman Game, dll. Laboratorium ini menggunakan hardware berspesifikasi high-end.
- 2. Akses Internet dan Email Gratis di Laboratorium Komputer**
Mahasiswa Teknologi Informasi akan selalu membutuhkan konektivitas di mana saja, dan tentunya untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut, Fakultas Teknologi Informasi menyediakan koneksi Internet Gratis di Laboratorium Komputer yang diatur oleh Fakultas. Ketersediaan koneksi Internet Gratis ini diperuntukkan agar para mahasiswa dapat belajar mandiri untuk membuka wawasan di bidang Teknologi Informasi dengan lebih luas lagi.
- 3. Koleksi Buku-Buku Perpustakaan Terbaru**
UKM memiliki perpustakaan terintegrasi di Gedung Grha Widya lantai 6-7 yang berkomitmen untuk selalu menyediakan buku-buku perpustakaan yang terbaru, baik dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Mengingat pesatnya kemajuan dari keilmuan Teknologi Informasi, maka Fakultas berusaha untuk dapat terus berpacu dalam penyediaan pustaka, baik itu berupa materi cetak seperti buku-buku teks, maupun materi non-cetak seperti CD Rom dsb. Mahasiswa maupun dosen diperbolehkan untuk mengajukan permohonan pembelian buku untuk dapat disediakan di perpustakaan. Fakultas IT juga menyediakan PROQUEST untuk mengakses jurnal-jurnal internasional.
- 4. Sarana Pengajaran dengan LCD Projector & Desknote**
Salah satu yang berbeda dibandingkan dengan Fakultas maupun Jurusan di bidang keilmuan selain Teknologi Informasi adalah diperlukannya media pembelajaran visual dan juga yang praktis sehingga baik dosen dapat mengajar dengan optimal, maupun mahasiswa dapat belajar dengan baik. Dengan banyaknya mata kuliah yang berupa pengetahuan praktis, maka Fakultas Teknologi Informasi menyediakan sarana pengajaran yang khusus yaitu berupa LCD Projector dan Desknote yang digunakan di mayoritas mata kuliah yang diajarkan di Fakultas Teknologi Informasi. Dengan demikian, maka diharapkan agar pembelajaran di Fakultas Teknologi Informasi dapat dioptimalkan demi meningkatkan kualitas lulusan yang akan dibina.
- 5. Professional Training Programs (Oracle Workforce Development Program, Cisco Networking Academy Program, SAP, CEH, CIMP dan Android)**
Fakultas Teknologi Informasi saat ini telah bekerjasama dengan Vendor-Vendor untuk pelaksanaan program-program pelatihan yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi yang berminat. Program-program ini didukung dengan materi berstandar internasional, namun dilaksanakan di kampus Universitas Kristen Maranatha, sehingga khusus bagi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, dapat diberikan harga yang lebih ekonomis dibandingkan dengan yang disediakan oleh penyedia jasa pelatihan profesional semacam di lingkungan luar kampus. Diharapkan para mahasiswa dapat lebih meningkatkan profesionalitas maupun skills yang akan dibutuhkan pada masa mereka telah lulus nanti. Berbagai pelatihan ini diorganisir oleh Maranatha IT Center.
- 6. WiFi Hotspots**
Universitas Kristen Maranatha menyediakan WiFi Area di beberapa lokasi strategis, baik dengan pre-paid Voucher atau free di lokasi tertentu. Dengan fasilitas ini, mahasiswa Universitas Kristen Maranatha dapat menjelajahi Internet di banyak sudut kampus melalui Laptop, ataupun Handphone yang dilengkapi fasilitas WiFi.

2. Peraturan Akademik dan Administratif

2.1 Sistem Pendidikan

2.1.1 Sistem Kredit Semester

Sistem pendidikan Fakultas Teknologi Informasi mengikuti sistem kredit semester, berdasarkan pada SK Mendiknas No. 232/U/2000 dan Peraturan Administrasi Akademik UK Maranatha 2003, yaitu sebagai berikut:

- **Sistem kredit semester** adalah suatu sistem penyelenggaraan pendidikan yang menyatakan beban studi mahasiswa, beban tugas dosen dan beban penyelenggara program (lembaga/unit) pendidikan, dalam **satuan kredit semester (SKS)** untuk menyatakan beban studi mahasiswa, beban kerja dosen, pengalaman belajar, dan beban penyelenggaraan program.
- **Kredit** adalah satuan yang digunakan untuk menyatakan besarnya beban studi mahasiswa, beban kerja dosen dan beban penyelenggara program pendidikan, dalam satuan waktu tertentu, serta besarnya pengakuan atas keberhasilan pelaksanaan beban itu.
- **Semester** adalah satuan kegiatan yang terdiri atas 16 pertemuan kuliah atau kegiatan terjadwal lainnya berikut kegiatan iringannya termasuk 2 pertemuan (UTS & UAS) kegiatan penilaian.

2.1.2 Satuan Kredit Semester (SKS)

Satuan Kredit Semester adalah satuan yang digunakan untuk menyatakan :

1. Besarnya beban studi seorang mahasiswa
2. Besarnya usaha yang diperlukan mahasiswa untuk menyelesaikan suatu program, baik program semesteran maupun program pendidikan satu jenjang yang lengkap.
3. Besarnya usaha penyelenggaraan pendidikan oleh tenaga pengajar.

2.1.3 Tujuan Pendidikan Atas Dasar Sistem Kredit

1. Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa mengambil mata kuliah yang sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya.
2. Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa agar dapat menyelesaikan studinya sesuai dengan kondisi pribadi dan lingkungan mahasiswa yang bersangkutan.
3. Mengembangkan kurikulum yang mudah disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Menyempurnakan penyelenggaraan sistem evaluasi kemajuan belajar mahasiswa.

2.1.4 Ciri-Ciri Sistem Kredit

1. Dalam sistem ini tiap mata kuliah diberi harga yang dinamakan nilai kredit.
2. Banyaknya nilai kredit untuk tiap-tiap mata kuliah yang berlainan tidak perlu sama.
3. Banyaknya nilai kredit untuk tiap-tiap mata kuliah didasarkan atas banyaknya jam tatap muka setiap minggu yang disediakan untuk mata kuliah tersebut.
4. Untuk kegiatan mata kuliah lain misalnya praktek laboratorium banyaknya kredit disesuaikan dengan bobotnya.
5. Mata kuliah yang disediakan terdiri atas: mata kuliah pengembangan kepribadian (MPK), mata kuliah keilmuan dan ketrampilan (MKK), mata kuliah keahlian berkarya (MKB), mata kuliah perilaku berkarya (MPB), dan mata kuliah berkehidupan bermasyarakat (MBB).

2.1.5 Harga Kredit Semester

Harga kredit semester dibedakan untuk tiap kegiatan belajar/mengajar yang diselenggarakan, seperti kuliah, seminar, kapita selekta, praktikum laboratorik, praktikum lapangan, penelitian, penulisan tugas akhir, dan sebagainya.

2.1.5.1 Harga Kredit Semester Kegiatan Kuliah

Harga 1 SKS ditetapkan setara dengan beban studi yang menyangkut tiga kegiatan setiap minggu selama satu semester, yaitu :

- Satu jam kegiatan tatap muka yang dijadwalkan (termasuk 10 menit istirahat).
- Satu jam kegiatan akademik berstruktur yang tidak dijadwalkan dibawah bimbingan dosen

yang bersangkutan, misalnya diskusi, pekerjaan rumah, pembuatan makalah dan sebagainya.

- Satu jam kegiatan mandiri mahasiswa (dapat dilakukan dengan atau tanpa petunjuk dosen yang bersangkutan), misalnya membaca buku sumber, kegiatan dalam kelompok belajar, dan sebagainya.

2.1.5.2 Harga Satuan Kredit Semester Kegiatan Praktikum Laboratorik dan Sejenisnya

Harga 1 SKS kegiatan laboratorik dan sejenisnya setara dengan beban studi yang diselenggarakan 2-4 jam tiap minggu selama satu semester, termasuk penulisan laporannya.

2.1.5.3 Harga Satuan Kredit Semester Kegiatan Praktek Lapangan dan Sejenisnya

Harga 1 SKS kegiatan lapangan dan yang sejenisnya setara dengan kegiatan yang diselenggarakan 2-4 jam kegiatan tiap minggu selama satu semester.

2.1.6 Beban Studi

Beban studi mahasiswa ditentukan atas dasar prestasi semester sebelumnya (kecuali mahasiswa baru) yang diukur dengan besaran Indeks Prestasi Semester (IPS) atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), yang mana yang terbaik di antara keduanya. Adapun jumlah SKS yang diijinkan untuk diambil pada semester berikutnya adalah berdasarkan IPK atau IPS semester sebelumnya, seperti tertera pada tabel berikut ini.

Tabel I. Jumlah SKS yang boleh Diambil berdasarkan IPK/IPS

IP atau IPK	Jumlah SKS yang dapat diambil
$< 1,50$	12
$1.50 \leq IP / IPK < 1.99$	13 – 15
$2.00 \leq IP / IPK < 2.49$	16 – 18
$2.50 \leq IP / IPK < 2.99$	19 – 21
$IP / IPK \geq 3.00$	22 – 24

Bilamana dibutuhkan, seorang mahasiswa dapat mendapatkan dispensasi pengambilan SKS maksimum 2 SKS lebih banyak dari batas tercantum di atas dengan seijin dosen wali dan melalui sistem SAT. Apabila dispensasi mahasiswa yang bersangkutan tidak disetujui, maka dosen wali berhak menghapus mata kuliah yang dianggap sesuai untuk dibatalkan.

Peraturan pengambilan SKS minimum tidak berubah, yaitu minimum 12 SKS per semesternya, sesuai peraturan Universitas.

2.1.7 Masa Studi

Masa Studi adalah masa studi terjadwal yang harus ditempuh oleh mahasiswa sesuai dengan rentang waktu yang dipersyaratkan. Batas Waktu Studi adalah batas waktu maksimal yang diperkenankan untuk mahasiswa menyelesaikan studi. Program Sarjana harus dapat diselesaikan paling lama 14 semester terhitung sejak terdaftar sebagai mahasiswa pada Semester I.

2.1.8 Proses Belajar Mengajar

Proses Belajar Mengajar (PBM) dapat diselenggarakan dalam dua bentuk:

1. **Reguler**, merupakan standar penyelenggaraan PBM dengan mengikuti ketentuan-ketentuan pendidikan yang telah ditetapkan.
2. **Antara**, diselenggarakan dalam rangka mengisi waktu jeda pada penggantian perkuliahan bentuk reguler antar semester. Pada dasarnya semester antara sama dengan semester reguler, hanya kegiatan PBM yang dalam bentuk reguler dilakukan dalam siklus mingguan.

Semester Antara (sebelumnya Semester Pendek)

Tujuan pelaksanaan semester antara adalah:

- Mempersingkat masa studi mahasiswa dengan memberi peluang penyelenggaraan PBM diluar program reguler (memanfaatkan waktu liburan).

- Meningkatkan IPK mahasiswa dengan adanya kesempatan memperbaiki nilai yang telah ditempuh.
1. Penyelenggaraan
 - 16 kali tatap muka termasuk 2 kali kegiatan penilaian (UTS dan UAS).
 - Semester Antara dilaksanakan dalam liburan setelah berakhirnya PBM semester genap.
 - Mata kuliah yang ditawarkan ditentukan oleh masing-masing Jurusan/Program Studi.
 - Jumlah mata kuliah yang ditawarkan ditetapkan oleh masing-masing jurusan / program studi dengan peserta minimal tiap mata kuliah adalah 20 orang kecuali apabila ada alasan khusus untuk pengadaan mata kuliah tersebut.
 - Penetapan mata kuliah, jumlah kelas dan jumlah peserta tiap kelas yang diselenggarakan disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan evaluasi yang dilakukan di masing-masing jurusan / program studi dan diusulkan ke Dekan.
 - Bersifat tidak wajib, diselenggarakan jika memang dibutuhkan dan memungkinkan.
 2. Peserta
 - Mahasiswa yang memenuhi prasyarat mata kuliah sebagaimana ditetapkan dalam kurikulum masing-masing jurusan / program studi.
 - Tiap mahasiswa diijinkan mengambil maksimal 2 (dua) mata kuliah tanpa praktikum atau 1 (satu) mata kuliah yang ada praktikumnya.
 - Kehadiran minimal 75% dari jumlah kehadiran dosen.
 3. Biaya
 - Menurut jumlah SKS dengan biaya per SKS 125% dari biaya yang berlaku pada semester reguler dan tanpa sumbangan pengembangan.
 4. Penilaian
 - Komponen Nilai Akhir dan distribusinya sama dengan yang berlaku pada semester reguler.
 - Nilai Akhir huruf bervariasi dari A sampai E.
 - Nilai Akhir yang diambil adalah yang terbaik.

2.1.9 Kehadiran Proses Belajar Mengajar

1. Kuliah, Asistensi/Tutorial/Responsi, dan Praktikum dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Mahasiswa diwajibkan menghadiri kuliah minimal 75% (tujuh puluh lima persen) dari total kehadiran dosen untuk dapat mengikuti Ujian Akhir Semester, sedangkan untuk asistensi/responsi dan praktikum, kehadiran sesuai dengan peraturan yang diatur oleh masing-masing Dosen Koordinator mata kuliah yang bersangkutan.
3. Kehadiran mahasiswa dicatat dalam Daftar Hadir Mahasiswa.

2.1.10 Dispensasi Kuliah

Alasan yang sah terhadap ketidakhadiran mahasiswa pada saat kuliah adalah **hanya** jika:

1. Mahasiswa harus menjalani rawat inap di rumah sakit (harus dilampiri surat pembayaran rumah sakit dan surat keterangan dokter)
2. Mahasiswa sedang sakit (harus melampirkan surat sakit dari poliklinik Maranatha dan bukti pembayaran pemeriksaan dan obat-obatan), jika surat sakit selain poliklinik Maranatha harus distempel oleh poliklinik Maranatha
3. Ada kematian orang tua kandung, saudara kandung, kakek dan nenek kandung (harus dilampiri bukti surat keterangan meninggal dan surat keterangan keluarga)
4. Mahasiswa menjalankan tugas dari Universitas (harus dilampiri bukti surat penugasan yang ditandatangani oleh Rektor)

Alasan yang tidak sah:

1. Sakit yang tidak memerlukan rawat inap di rumah sakit (walaupun dilampiri surat dokter bukan dari poliklinik Maranatha)
2. Ada kematian sanak saudara **yang bukan** orang tua kandung, saudara kandung, kakek dan nenek kandung.
3. Dan alasan apapun yang tidak termasuk alasan yang sah seperti tertera diatas.

Surat pembayaran rumah sakit dan surat keterangan dokter, surat keterangan meninggal dan surat keterangan keluarga, atau surat penugasan diterima oleh Tata Usaha Fakultas Teknologi Informasi paling lambat 3 (tiga) hari kerja setelah mahasiswa tersebut tidak dapat menghadiri kuliah. Pemberian surat ini dapat diwakilkan oleh orang lain.

2.2 Peraturan Kegiatan Perkuliahan

2.2.1 Daftar Ulang

Setiap mahasiswa wajib melakukan pendaftaran ulang (herregistrasi) pada setiap awal semester. Mahasiswa yang cuti akademik maupun yang terkena skorsing tetap diwajibkan melakukan daftar ulang dengan hanya membayar biaya daftar ulang. Adapun peraturan Fakultas Teknologi Informasi mengenai daftar ulang adalah sbb:

Pendaftaran ulang harus disertai dengan pembayaran:

1. Biaya kuliah sejumlah SKS yang diambil dengan minimal adalah 12 SKS kecuali bagi mahasiswa yang memang pada semester tersebut tersisa kurang dari 12 SKS (dengan surat keterangan dari Ketua Jurusan/Program Studi).
2. Biaya pengembangan.
3. Biaya daftar ulang
4. Biaya asuransi

Besar dari masing-masing biaya di atas ditentukan oleh Universitas.

Mahasiswa yang tidak melakukan daftar ulang atau sedang cuti akademik atau terkena skorsing tidak berhak mengikuti seluruh kegiatan akademik (kuliah, praktikum, responsi, ujian, bimbingan, dan lain sebagainya) maupun mengenakan fasilitas yang ada (peminjaman buku perpustakaan, penggunaan laboratorium, dsb.) pada semester tersebut.

Untuk keterangan lebih lanjut, silahkan lihat bagian 2.3.

2.2.2 Transfer Nilai

1. Nilai mahasiswa dari Program Studi/ Jurusan lain di UKM yang transfer ke jurusan/program studi di Fakultas Teknologi Informasi atau antar jurusan/program studi di Fakultas Teknologi Informasi, berupa nilai yang telah didapatkan pada masa studinya akan dapat ditransfer ke nilai di jurusan/program studi dengan ketentuan berikut ini:
 - 1.1. Hanya nilai A dan B yang ditransfer.
 - 1.2. Mata kuliah yang dapat ditransfer adalah mata kuliah yang telah dipetakan pada kurikulum sesuai dengan aturan yang berlaku.
 - 1.3. Transfer hanya dilakukan 1 kali saja, yaitu pada Semester pertama, tahun akademik pertama. Setelah melewati batas waktu yang ditentukan, transfer tidak dapat dilakukan, tanpa kecuali.
 - 1.4. Membayar biaya administrasi evaluasi transfer nilai sesuai ketentuan yang berlaku.
2. Nilai dari mahasiswa yang sedang kuliah paralel di di Universitas/ Jurusan lain, dengan ketentuan berikut:
 - 2.1. Hanya nilai A dan B yang ditransfer.
 - 2.2. Mata kuliah yang dapat ditransfer adalah mata kuliah yang telah dipetakan pada kurikulum sesuai dengan aturan yang berlaku.
 - 2.3. Nilai yang ditransfer hanya nilai yang didapatkan dari Semester yang baru dijalankan sebelumnya saja.
Contoh: Pada Semester Ganjil 2006/2007 mengambil mata kuliah Pengantar Arsitektur Komputer di Jurusan Teknik Elektro UKM, maka nilai tsb. hanya bisa ditransfer paling lambat pada Semester Genap 2006/2007. Setelah melewati tanggal batas waktu yang ditentukan di Semester Genap 2006/2007, nilai tersebut hangus dan tidak bisa lagi ditransfer.
 - 2.4. Membayar biaya administrasi evaluasi transfer nilai sesuai ketentuan yang berlaku.

2.2.3 Cuti Akademik

Cuti akademik ditentukan dengan ketentuan-ketentuan berikut ini:

1. Cuti akademik adalah keadaan di mana seorang mahasiswa tidak dapat melanjutkan studi untuk kurun waktu tertentu karena alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dan diijinkan oleh UKM.
2. Masa cuti akademik diperhitungkan dalam batas waktu studi dan evaluasi studi.
3. Cuti akademik akibat kelalaian/keterlambatan dalam melakukan perwalian akademik (cuti tanpa kabar) akan berkonsekuensi bahwa mahasiswa harus menyelesaikan kewajiban pembayaran daftar ulang, uang pengembangan dan asuransi serta kepadanya diperhitungkan masa studi.
4. Cuti akademik tidak boleh lebih dari 2 (dua) semester berturut-turut, sebanyak-banyaknya hanya 4 (empat) semester selama masa studinya dan diperhitungkan sebagai masa studi.
5. Cuti akademik dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti program pendidikan sekurang-kurangnya 2 (dua) semester berturut-turut di UKM.
6. Sebelum mengajukan permohonan cuti akademik, mahasiswa wajib melunasi seluruh kewajiban keuangan dari semester-semester sebelumnya.
7. Surat permohonan cuti akademik dapat diambil di Tata Usaha IT dan harus dikembalikan paling lambat 1 (dua) minggu sebelum perwalian dimulai.
8. Surat permohonan cuti akademik tersebut hanya berlaku 1 semester saja. Status mahasiswa akan berubah secara otomatis menjadi aktif di semester berikutnya (tidak perlu mengisi formulir aktif kembali). Untuk semester berikutnya, mahasiswa perlu melakukan perwalian sesuai jadwal yang ditentukan. Bila tidak melakukan perwalian untuk semester berikutnya, maka akan dikenakan sanksi cuti tanpa kabar.
9. Bagi mahasiswa yang ingin memperpanjang masa cutinya 1 (satu) semester, wajib mengisi kembali formulir permohonan cuti akademik.
10. Apabila mahasiswa sudah melakukan perwalian untuk semester berikutnya, maka tidak dapat mengajukan permohonan cuti akademik dan wajib menyelesaikan semua kewajiban pembayaran.

2.2.3.1 Prosedur Cuti Akademik

1. Mahasiswa mengambil Formulir Permohonan Cuti Akademik di Tata Usaha Fakultas Teknologi Informasi. Formulir harus dilampirkan dengan bukti pembayaran daftar ulang untuk semester dimana mahasiswa mengambil cuti dan bukti pembayaran di semester sebelumnya.
2. Formulir yang sudah lengkap beserta lampirannya dikembalikan ke Tata Usaha IT paling lambat 1 minggu sebelum tanggal perwalian untuk semester berikutnya.
3. Dekan menetapkan untuk menerima atau menolak permohonan mahasiswa, setelah memperhatikan pertimbangan Ketua Jurusan / Program Studi.
4. 1 (satu) minggu setelah formulir permohonan dikembalikan ke Tata Usaha IT, mahasiswa wajib datang ke Tata Usaha IT untuk menanyakan apakah permohonan cuti akademiknya disetujui atau tidak.
5. Jika permohonan cuti akademiknya tidak disetujui, maka mahasiswa wajib mengikuti perwalian untuk semester berikutnya agar tidak terkena sanksi cuti tanpa kabar.

2.2.3.2 Tidak mendaftar Ulang

2.2.3.2.1 Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang sampai dengan maksimum 2 (dua) semester dan ingin melanjutkan studi kembali

1. Mahasiswa mengajukan surat permohonan kepada Rektor untuk aktif kembali.
2. Lamanya mahasiswa tidak terdaftar tetap diperhitungkan dalam masa studi.
3. Jika permohonan disetujui, mahasiswa harus menyelesaikan pembayaran semester sebelumnya terlebih dahulu yang terdiri dari biaya daftar ulang (jika pada awal tahun akademik), uang pengembangan per semester, dan uang asuransi.
4. Prosedur selanjutnya sesuai dengan ketentuan yang diterapkan untuk mahasiswa lama.

2.2.3.2.2 Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang lebih dari 2 (dua) semester:

1. Mahasiswa ditetapkan sebagai mahasiswa putus kuliah oleh Rektor.
2. Untuk menjadi mahasiswa UKM kembali berlaku peraturan-peraturan bagi calon mahasiswa baru.

2.2.4 Sanksi Akademik

Guna menjaga dan memelihara ketertiban proses penyelenggaraan pendidikan, serta menjamin mutu hasil pendidikan, maka perlu ditetapkan sanksi-sanksi pelanggaran terhadap ketentuan maupun tata tertib akademik dan administratif yang harus dipenuhi oleh para mahasiswa.

2.2.4.1 Ketentuan Umum Sanksi Akademik

Sanksi akademik akan diberikan bagi:

1. Mahasiswa yang tidak melakukan registrasi administratif, dengan sanksi:
 - Pembayaran uang pengembangan
 - Pembayaran daftar ulang
2. Mahasiswa yang tidak melakukan Perwalian, diberi sanksi yang sama seperti butir 1 di atas.
3. Mahasiswa yang mengundurkan diri/meminta cuti akademik setelah mengikuti perwalian/perkuliah, diberi sanksi:
 1. Pembayaran uang kuliah yang sudah masuk dalam rencana studi.
 2. Pembayaran uang pengembangan.
 3. Pembayaran daftar ulang.
4. Mahasiswa yang menyebabkan kerusakan/kehilangan barang/alat milik UKM sebagai akibat dari kelalaian/kesalahannya diharuskan mengganti barang/alat tersebut dan/atau dikenakan sanksi akademik.
5. Mahasiswa yang mencemarkan nama baik Universitas Kristen Maranatha dan Fakultas Teknologi Informasi UK. Maranatha baik di dalam maupun di luar kampus atau berkaitan dengan tindak pidana, dapat dikenakan sanksi akademik.

2.2.4.2 Macam-Macam Sanksi

1. Sanksi akademik yang dikeluarkan Rektor antara lain: teguran tertulis, skorsing atau dikeluarkan sebagai mahasiswa UKM oleh karena melanggar peraturan-peraturan akademik, mencemarkan nama baik almamater atau yang berkaitan dengan tindak pidana.
2. Sanksi akademik yang dikeluarkan Dekan antara lain: teguran lisan atau tertulis, skorsing, yang berkaitan dengan kedisiplinan dalam kuliah, dan pelanggaran peraturan-peraturan Fakultas/Jurusan. Sanksi ini dapat berupa:
 - a. Pemberian nilai 0.00 (nol koma nol nol) pada satu atau beberapa komponen nilai mata kuliah: UTS/UAS/KAT.
 - b. Pemberian nilai huruf E pada satu atau beberapa mata kuliah.
 - c. Penghentian studi sementara/skorsing.
 - d. Diajukan sebagai mahasiswa putus kuliah kepada Rektor.
3. Sanksi administratif yang berkaitan dengan peraturan antara lain: pembayaran uang kuliah, denda, dll:
 - a. Bagi mahasiswa yang lalai melakukan pembayaran baik angsuran I maupun angsuran II tidak akan dapat melaksanakan perwalian untuk semester selanjutnya. Apabila pembayaran tidak dilaksanakan setelah lewat tanggal penagihan, maka mahasiswa akan dikenai cuti tanpa kabar.
 - b. Sanksi denda atas keterlambatan pembayaran uang kuliah, sesuai dengan peraturan UK. Maranatha yang berlaku.

2.2.5 Penghentian Studi Tetap

Penghentian studi tetap yang ditetapkan oleh Rektor, karena hal-hal sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang lebih dari 2 (dua) kali baik berturut-turut/tidak berturut-turut menjalani penghentian studi sementara tidak bersifat resmi.
2. Melanggar norma kesusilaan, norma kepatutan, bahkan norma hukum yang mengakibatkan mahasiswa dijatuhi hukuman pidana.
3. Melakukan pelanggaran yang dinilai berat serta mencemarkan nama baik UK. Maranatha, berdasarkan pertimbangan pimpinan Fakultas.
4. Bagi mahasiswa yang tidak mencapai prestasi akademik yang disyaratkan oleh Fakultas.
5. Bagi mahasiswa yang kuliah melebihi batas waktu studi yang telah ditentukan.

2.2.6 Perwalian

1. Perwalian adalah kegiatan yang diselenggarakan menjelang dimulainya semester baru (reguler/pendek), merupakan kegiatan pengambilan kontrak beban studi yang **wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa**. Mahasiswa dapat melakukan konsultasi terlebih dahulu (perwalian manual) dengan dosen wali sebelum melakukan perwalian melalui Sistem Administrasi Terpadu (SAT).
2. Penyusunan Rencana Studi/Perwalian dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan oleh Jurusan/Program Studi melalui Sistem Administrasi Terpadu (SAT) yang dapat diakses melalui internet dimanapun (tidak harus hadir di kampus). Petunjuk penggunaan SAT dapat dilihat di bagian 4.
3. Mahasiswa tidak dapat melakukan perwalian di luar jadwal yang sudah ditentukan dengan alasan apapun.
4. Evaluasi hasil perwalian oleh Jurusan/Program Studi dan perkembangan hasil evaluasi semester sebelumnya, memungkinkan terjadinya perubahan rencana kegiatan, misalnya:
 - a. Adanya kelas mata kuliah yang ditutup karena peserta tidak memenuhi jumlah minimum yang ditetapkan.
 - b. Adanya kelas mata kuliah dengan jadwal baru yang dibuka, karena peserta yang mendaftar melebihi kapasitas yang tersedia.
 - c. Kelulusan suatu mata kuliah yang menyebabkan tidak perlu dikontrakkan lagi pada semester tsb.
5. Untuk semester reguler, selambat-lambatnya dalam jangka waktu 1 (satu) minggu setelah perkuliahan awal berlangsung, Jurusan/Program Studi memberi kesempatan pada mahasiswa untuk melakukan perbaikan kontrak beban studi yang telah dilakukan dalam kegiatan perwalian **hanya jika** terjadi bentrok jadwal antar mata kuliah, proposal Tugas Akhir/Kerja Praktek tidak disetujui sehingga mahasiswa perlu mengurangi mata kuliah Tugas Akhir/Kerja Praktek tersebut.
6. Permohonan pindah antar kelas parallel tidak diperbolehkan tanpa ijin dari Ketua Program Studi.
7. Dengan demikian, perwalian adalah kegiatan yang hanya diselenggarakan 1 (satu) kali menjelang dimulainya semester baru, sebagai prasyarat bagi mahasiswa untuk mengikuti semester tersebut.
8. Dokumen Kontrak Beban Studi (DKBS) merupakan dokumen hasil perwalian yang berisi daftar mata kuliah yang sudah dikontrak mahasiswa untuk diikuti selama 1 (satu) semester. Mahasiswa harus meminta dosen wali untuk menandatangani DKBS ybs. di awal semester sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) berlangsung.

2.2.6.1 Panduan Perwalian Bagi Mahasiswa

Berikut ini langkah-langkah perwalian bagi mahasiswa :

1. Mahasiswa/i melihat daftar MK yang akan dibuka dipapan pengumuman/SAT.
2. Mahasiswa/i mendatangi Dosen Wali untuk melakukan konsultasi akademik sebelum melakukan perwalian.
3. Mahasiswa/i mengisi dan menandatangani Formulir Perwalian Kehadiran Bimbingan.
4. Mahasiswa/i sudah berkonsultasi dengan Dosen Wali dan mengetahui mata kuliah yang harus diambil
5. Mahasiswa/i melakukan perwalian melalui SAT.

2.2.6.2 Tugas Pembimbing Akademik (Dosen Wali)

1. Memeriksa kelengkapan syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa yang dibimbingnya agar dapat dengan lancar mengikuti program pendidikan dalam semester yang sedang berlangsung.
2. Mengarahkan dan membantu mahasiswa dalam menyusun program studinya antara lain dalam pelaksanaan perwalian atau memberikan pertimbangan mengenai mata kuliah yang seyogyanya diambil untuk semester yang akan berjalan.
3. Memberikan pertimbangan kepada mahasiswa mengenai jumlah SKS yang sebaiknya diambil mahasiswa dengan memperhatikan Indeks Prestasi (IP) atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang telah dicapainya.
4. Membubuhkan tanda tangan di Dokumen Kontrak Beban Studi (DKBS) yang berisi daftar mata kuliah yang akan diikuti oleh mahasiswa selama 1 (satu) semester sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) berlangsung.

5. Mengikuti perkembangan studi setiap mahasiswa bimbingannya sehingga dapat mengantisipasi sedini mungkin hambatan-hambatan yang mungkin timbul dalam studi mereka.
6. Memberikan konsultasi kepada mahasiswa bimbingannya yang menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan studinya dan kalau memerlukan bimbingan dan konseling yang lebih intensif dapat meneruskannya kepada Maranatha Student Development and Counseling Center (MSDC2) atau ke Biro Konsultasi Psikologi UKM.
7. Memprioritaskan pengambilan mata kuliah - mata kuliah dengan nilai E dan atau mata kuliah– mata kuliah pada semester yang lebih awal sesuai raihan IP/IPK.

2.3 Pembayaran Perkuliahan

2.3.1 Prosedur Pembayaran Perkuliahan Reguler / Semester Antara

Pembayaran harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Pembayaran dilakukan melalui ATM BCA (lewat Virtual Account BCA) atau ATM BNI, Teller BNI / NISP atau ATM NISP.
2. Untuk ATM BNI
 - a. Masukkan kartu.
 - b. Masukkan PIN.
 - c. Pilih MENU LAIN.
 - d. Pilih PEMBAYARAN.
 - e. Pilih MENU BERIKUTNYA.
 - f. Pilih UNIVERSITAS.
 - g. Pilih STUDENT PAYMENT CENTER (SPC).
 - h. Masukkan Kode Universitas **8030**+ [No.Peserta] atau **8030**+NRP. Contoh: NRP **1672001**, maka ditulis **8030201672001** (untuk angkatan 2016)
 - i. Muncul Nama Universitas dan nama Anda, jika sudah benar klik YA BAYAR.
 - j. Pilih jenis rekening untuk pembayaran dari GIRO, TABUNGAN atau KARTU KREDIT.
 - k. Ambil Bukti Pembayaran dan simpan aslinya sebagai bukti pembayaran. (*Tidak ada limit transfer)
3. Untuk Teller / Kasir BNI
 - a. Pembayaran dapat dilakukan secara Tunai atau Pemindah Bukuan
 - b. Mahasiswa/i menginformasikan pada teller NRP
 - c. Teller akan melakukan VERIFIKASI informasi pembayaran.
 - d. Mahasiswa/i akan mendapatkan BUKTI PEMBAYARAN setelah melakukan pembayaran dan simpan aslinya sebagai bukti pembayaran.

Catatan :

 - Pembayaran melalui teller BNI, dapat dilakukan di seluruh Indonesia
 - Pembayaran melalui teller OCBC-NISP, hanya di Universitas Kristen Maranatha & RS Immanuel Bandung.
4. Untuk ATM OCBCNISP
 - a. Masukkan kartu.
 - b. Pilih BAHASA INDONESIA.
 - c. Masukkan PIN.
 - d. Pilih MENU LAINNYA.
 - e. Pilih PEMBAYARAN.
 - f. Pilih BERIKUTNYA.
 - g. Pilih PENDIDIKAN
 - h. Pilih MARANATHA.
 - i. Masukkan Kode Universitas No. Peserta atau NRP.
 - j. Muncul Nama Universitas dan nama Anda, jika sudah benar klik YA.
 - k. Ambil Bukti Pembayaran dan simpan aslinya sebagai bukti pembayaran. (*Limit transfer ≤ 50 juta)
5. Untuk Virtual Account BCA
Gunakan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR)
NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP
Contoh: (39107 + 201155010)

Flow Pembayaran Payment BCA VA Online

No.	Channel	Cara Pembayaran
1	ATM	1. Masukkan kartu ATM dan PIN Anda 2. Pilih Menu TRANSAKSI LAINNYA 3. Pilih Menu TRANSFER 4. Pilih Menu KE REKENING BCA VIRTUAL ACCOUNT 5. Masukkan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR) (NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP, contoh: 39107 + 201155010) 6. Ikuti instruksi untuk menyelesaikan transaksi
2	Mobile Banking	1. Buka Aplikasi BCA Mobile 2. Pilih Menu m-BCA 3. Pilih Menu m-TRANSFER 4. Pilih Opsi BCA VIRTUAL ACCOUNT 5. Masukkan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR), lalu klik OK (NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP, contoh: 39107 + 201155010) 6. Klik tombol SEND yang berada di sudut kanan atas aplikasi untuk melakukan transfer 7. Klik OK untuk melanjutkan pembayaran 8. Input PIN BCA untuk mengotorisasi transaksi 9. Ikuti instruksi untuk menyelesaikan transaksi
3	Klik BCA Individu	1. Login ke KlikBCA Individual 2. Pilih Menu TRANSFER 3. Pilih Menu TRANSFER KE BCA VIRTUAL ACCOUNT 4. Masukkan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR) (NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP, contoh: 39107 + 201155010) 5. Pilih LANJUTKAN untuk melanjutkan pembayaran: 6. Masukkan RESPON KEYBCA APPLY 1 7. Ikuti instruksi untuk menyelesaikan transaksi
3	Klik BCA Individu	1. Login ke KlikBCA Individual 2. Pilih Menu TRANSFER 3. Pilih Menu TRANSFER KE BCA VIRTUAL ACCOUNT 4. Masukkan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR) (NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP, contoh: 39107 + 201155010) 5. Pilih LANJUTKAN untuk melanjutkan pembayaran: 6. Masukkan RESPON KEYBCA APPLY 1 7. Ikuti instruksi untuk menyelesaikan transaksi
4	Klik BCA Bisnis	1. Login ke KlikBCA Bisnis 2. Pilih Menu TRANSFER DANA, lalu klik TAMBAH pilih KE BCA VIRTUAL ACCOUNT 3. Masukkan NOMOR VIRTUAL ACCOUNT (39107 + NOMOR BAYAR) (NOMOR BAYAR adalah sembilan digit NRP, contoh: 39107 + 201155010) 4. Klik tombol KIRIM untuk mendaftarkan Virtual Account yang dituju: 5. Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan Virtual Account yang dituju : 6. Pada Menu Utama, pilih menu TRANSFER DANA, lalu pilih KE BCA VIRTUAL ACCOUNT, pilih NO BCA VIRTUAL ACCOUNT yang dituju: 7. Klik tombol LANJUT untuk melanjutkan pembayaran: 8. Klik tombol KIRIM untuk melanjutkan pembayaran: 9. Klik tombol SIMPAN untuk melanjutkan pembayaran: 10. Pilih tombol SETUJU untuk melanjutkan Otorisasi Transaksi : 11. Mohon mengikuti instruks pada tab Otorisasi, lalu Input angka yang terdapat pada layar KeyBCA: 12. Transaksi berhasil diotorisasi, Pilih tombol SIMPAN untuk menyelesaikan transaksi 13. Ikuti instruksi untuk menyelesaikan transaksi

Catatan :

Pembayaran juga dapat melalui Internet Banking BNI, OCBC NISP dan BCA

Untuk bantuan dan pertanyaan, dapat menghubungi :

Bagian Layanan Publik

Telepon: 022-2006543

E-mail: cs@maranatha.edu

atau gunakan layanan live chat online (terdapat pada sebelah kanan bawah layar).

2.3.2 Biaya Jaminan Pemeliharaan Kesehatan

Mahasiswa mendapat jaminan pemeliharaan kesehatan yang dikelola oleh suatu unit yang bernaung di bawah PT. UKM yang telah ditunjuk untuk melayani pelayanan kesehatan mahasiswa Universitas Kristen Maranatha.

Nilai manfaat yang dapat kami gunakan setelah menjadi peserta PKM :

- Manfaat rawat jalan umum dan gigi hingga 450.000/ semester
- Manfaat gawat darurat hingga 335.000/ kasus
- Penggantian rawat inap hingga 1.650.000 (non bedah) – 2.750.000 (bedah)/ kasus
Dengan batas maksimal plafon 6.000.000/ semester

2.3.2.1 Fasilitas Pelayanan Rawat Jalan

Pendaftaran Rawat Jalan :

1. Menunjukkan KTM yang masih berlaku (sudah membayar uang kuliah)
2. Memberikan data-data yang diperlukan untuk rekam medik
3. Menunggu giliran dipanggil untuk diperiksa
4. Diperiksa oleh dokter
5. Mengambil obat
6. Bila melebihi batas plafon dibayar di tempat
7. Tanda tangan administrasi PKM; Selesai

TABEL RAWAT JALAN REGULER		
PELAYANAN KESEHATAN MAHASISWA MARANATHA		
NO	JENIS PAKET LAYANAN	
	PELAYANAN RAWAT JALAN	REGULER
		Premi: 50.000/bln 300.000/Mhs/Smt
1	RAWAT JALAN UMUM	
	a. Pemeriksaan dan Pengobatan oleh Dokter Umum	35,000
	b. Pemeriksaan Penunjang Medik/Diagnostik (Max/1x berobat)	
	# Foto Rontgen tanpa kontras	50,000
	# Pemeriksaan EEG dan ECG	30,000
	# Pemeriksaan USG Kandungan / Dalam	75,000
	# CT. Scan tanpa kontras	150,000
	# Pemeriksaan Laboratorium	75,000
	c. Tindakan Medis ringan / Operasi kecil	100,000
	d. Obat (Prioritas obat dalam Daftar Obat Esensial)	100,000
2	Pemeriksaan Dokter Spesialis (atas rujukan dokter PPK)	50,000
3	FISIOTERAPI (paket) per semester	50,000
4	RAWAT JALAN GIGI (Paket) :	
	a. Pemeriksaan dan Pengobatan oleh Dokter Gigi	
	b. Tumpatan (tambalan) gigi sementara dan permanen dengan Amalgam dan Composite	
	c. Obat (Prioritas obat dalam Daftar Obat Esensial)	
	Maksimum 2x pemeriksaan per semester(@):	75,000
5	PELAYANAN GAWAT DARURAT	
	a. Pemeriksaan dan pengobatan oleh Dokter Umum	35,000
	b. Pemeriksaan Dokter Spesialis/Penunjang Medik/Diagnostik (Rujukan)	100,000
	c. Tindakan Medis ringan	100,000
	d. Obat (Prioritas obat dalam Daftar Obat Esensial)	100,000
	PLAFON JAMINAN RAWAT JALAN MAXIMUM PER SEMESTER	450,000

2.3.2.2 Fasilitas Pelayanan Rawat Inap

Pendaftaran Rujukan/ Rawat Inap/ Gawat Darurat

1. Peserta menuju RS Rujukan dengan membawa Surat Pengantar Rawat Jalan/ Rawat Inap
2. Menyerahkan Surat Pengantar Rawat Jalan/ Ranap sesuai yang tertera dalam surat pengantar (kasus Gawat Darurat tidak perlu surat rujukan)
3. Peserta diperiksa/ dirawat
4. Biaya Rajal/ Ranap dibayar dahulu oleh peserta (*reimburst*)
5. Mengajukan Reimburst maksimal 7 hari dari tanggal kwitansi
6. Peserta akan dihubungi lebih lanjut oleh PKM

TABEL RAWAT INAP REGULER		
PELAYANAN KESEHATAN MAHASISWA MARANATHA		
NO	PELAYANAN RAWAT INAP	REGULER
		Premi: 50.000/bln
		300.000/Mhs/Smt
	KLAS RAWAT INAP	KLS. III
1	RAWAT INAP UMUM	
	1.1. Biaya Kamar Perawatan (per hari)	75,000
	1.2. Biaya Tindakan Medis / Operasi :	
	a. Kecil / ODS.....	1,000,000
	b. Besar	1,500,000
	1.3. Kunjungan Dokter Umum (Asisten Spesialis).....	35,000
	1.4. Kunjungan Dokter Spesialis	50,000
	1.5. Obat-Obatan (prioritas obat Esensial)	650,000
	1.6. Pemeriksaan Penunjang Medik/Diagnostik (sesuai Rawat Jalan) ...	1,000,000
2	PERAWATAN INTENSIF/ICU/KHUSUS (Maksimal 7 hari perawatan)	
	2.1. Biaya Kamar Perawatan (per hari).....	75,000
	2.2. Kunjungan (Visite) Dokter Asisten Spesialis.....	35,000
	2.3. Kunjungan (Visite) Dokter Spesialis	50,000
	2.4. Obat-Obatan (prioritas obat Esensial)	650,000
	2.5. Pemeriksaan Penunjang Medik/Diagnostik (sesuai Rawat Jalan) ..	1,000,000
3	REHABILITASI MEDIK / FISIOTHERAPI (Paket) per Kasus	50,000
	PLAFON RAWAT INAP PER 1X OPNAME (KASUS NON BEDAH)	1,650,000
	PLAFON RAWAT INAP PER 1X OPNAME (KASUS BEDAH)	2,750,000
	PLAFON JAMINAN RAJAL-RANAP MAXIMUM PER SEMESTER.....	6,000,000

2.4 Evaluasi Hasil Studi

Evaluasi studi dilakukan dengan cara mendapatkan informasi tentang sejauh mana mahasiswa telah mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum melalui penyelenggaraan ujian, pemberian tugas, dan sejenisnya.

2.4.1 Komponen Evaluasi Hasil Studi

2.4.1.1 Kegiatan Akademik Terstruktur (KAT)

Adalah penilaian terhadap kegiatan seorang mahasiswa selama mengikuti kegiatan tersebut, misalnya kegiatan membuat tugas yang diberikan, hadir dan aktif dalam responsi, tes kecil dan praktikum. Nilai KAT diberikan oleh masing-masing dosen dan nilai dari tugas tersebut akan mempengaruhi Nilai Akhir (NA) yang diterima oleh mahasiswa. Besarnya persentase dari komponen Nilai KAT tersebut ditentukan oleh masing-masing dosen sebelum awal perkuliahan dimulai, sedangkan besar dari bobot KAT ditentukan oleh masing-masing Jurusan / Program Studi.

2.4.1.2 Ujian

Ujian dilaksanakan dengan berbagai macam cara, yaitu: ujian tertulis, lisan, bentuk seminar, pemberian tugas, praktikum dan dalam bentuk lainnya. Dapat pula dilaksanakan dengan kombinasi cara-cara tersebut.

Cara ujian disesuaikan dengan jenis mata kuliah, tujuan kurikuler dan kondisi tenaga pengajar. Banyaknya ujian diselenggarakan minimal 2 kali dalam satu semester yaitu Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS), yaitu.

- **Ujian Tengah Semester (UTS)**, yaitu ujian yang diadakan kurang lebih pada pertengahan semester yang bersangkutan dan terjadwal. Bahan ujian meliputi materi kuliah yang telah diberikan pada semester tersebut sampai saat diadakannya UTS.
- **Ujian Akhir Semester (UAS)**, yaitu ujian yang diadakan pada tiap akhir semester dan terjadwal sesuai dengan jadwal yang dikeluarkan oleh UKM.
- **Ujian Khusus**, yaitu ujian yang diadakan kurang lebih pada akhir semester di saat Semester Pendek. Ujian tersebut khusus bagi mahasiswa yang sudah menyelesaikan Tugas Akhir (siap untuk diuji) namun masih memiliki sejumlah mata kuliah yang sudah pernah ditempuh tapi belum lulus.

2.4.1.2.1 Tujuan Penyelenggaraan Ujian

1. Untuk menilai apakah mahasiswa telah memahami atau menguasai bahan yang telah disajikan dalam suatu mata kuliah.
2. Untuk menilai apakah bahan mata kuliah yang disajikan telah sesuai atau cara penyajiannya telah cukup baik, sehingga para mahasiswa dapat memahami mata kuliah tersebut.

2.4.1.2.2 Persyaratan Mengikuti Ujian Tengah Semester/Akhir Semester

Ujian hanya boleh diikuti oleh:

1. Mahasiswa aktif pada semester yang berlangsung dan telah memenuhi semua kewajiban administrasi pada tahun kuliah yang bersangkutan.
2. Mahasiswa yang tidak terkena sanksi akademis.
3. Untuk mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS), mahasiswa harus:
 - a. Memiliki jumlah kehadiran **minimal 75%** dari kehadiran dosen, dimulai dari awal perkuliahan, contohnya antara lain:
 - i. Bila Dosen hadir 16 kali, maka mahasiswa minimum hadir 12 kali.
 - ii. Bila Dosen hadir 15 kali, maka mahasiswa minimum hadir 12 kali.
 - iii. Bila Dosen hadir 14 kali, maka mahasiswa minimum hadir 11 kali.
 - iv. Bila Dosen hadir 13 kali, maka mahasiswa minimum hadir 10 kali.
 - v. Bila Dosen hadir 12 kali, maka mahasiswa minimum hadir 9 kali.

- b. Untuk mata kuliah praktikum, kehadiran minimum disesuaikan dengan peraturan yang diatur oleh masing-masing Dosen Koordinator mata kuliah yang bersangkutan.
 - c. Bilamana persyaratan tersebut tidak dipenuhi maka mahasiswa tidak diperkenankan mengikuti Ujian Akhir Semester dan nilai akhir untuk mata kuliah tsb. adalah E.
4. Mata Ujian yang ditempuh harus sesuai dengan yang tercantum pada Dokumen Kontrak Beban Studi (DKBS).
5. Dokumen Kontrak Beban Studi (DKBS) Final yang sudah ditandatangani oleh dosen wali beserta KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) harus selalu dibawa pada saat ujian berlangsung.
6. Bila terjadi tindakan kecurangan oleh mahasiswa dalam ujian, maka akan dikeluarkan dari kelas dan akan diberi nilai E untuk ujian mata kuliah tersebut dan nilai 0 (nol) untuk ujian semua mata kuliah yang pernah diikuti dari hari pertama ujian (tetapi tidak untuk ujian mata kuliah di hari selanjutnya).

2.4.1.2.3 Ketidakhadiran Mahasiswa Pada Waktu Ujian

Mahasiswa yang telah memenuhi syarat untuk mengikuti ujian diwajibkan mengikuti UTS/UAS. Apabila mahasiswa memenuhi syarat untuk mengikuti ujian, tetapi tidak hadir pada waktu ujian (UTS atau UAS) tanpa alasan yang sah maka akan mendapatkan nilai akhir T.

Mahasiswa yang bersangkutan dapat mengajukan permohonan untuk Ujian Susulan paling lambat 3 (tiga) hari kerja sejak ujian mata kuliah ybs. berlangsung. Mahasiswa yang tidak mempergunakan kesempatan ujian susulan yang telah ditentukan oleh Jurusan / Program Studi di Fakultas IT berarti mahasiswa tersebut kehilangan haknya untuk menempuh ujian tsb. dan mendapatkan nilai akhir T.

Permohonan ujian susulan dapat diwakilkan dengan syarat menggunakan surat kuasa dengan ttd. mahasiswa yang diwakilkan di atas materai Rp 6.000,-.

Alasan yang sah terhadap ketidakhadiran mahasiswa pada saat ujian adalah **hanya** jika:

1. Mahasiswa harus menjalani rawat inap di rumah sakit (harus dilampiri surat pembayaran rumah sakit, dokter, obat dan surat keterangan dokter)
2. Ada kematian orang tua kandung, saudara kandung, kakek dan nenek kandung (harus dilampiri bukti surat keterangan meninggal dan surat keterangan keluarga)
3. Mahasiswa menjalankan tugas dari Universitas (harus dilampiri bukti surat penugasan yang ditandatangani oleh Rektor)

Alasan yang tidak sah:

1. Salah melihat jadwal UAS sehingga tidak mengikuti ujian.
2. Terlambat lebih dari 30 menit dengan alasan apapun (terlambat bangun, mogok, ban kempes, dll.) sehingga tidak diperbolehkan mengikuti ujian.
3. Sakit yang tidak memerlukan rawat inap di rumah sakit (walaupun dilampiri surat dokter)
4. Ada kematian sanak saudara **yang bukan** orang tua kandung, saudara kandung, kakek dan nenek kandung.
5. Dan alasan apapun yang tidak termasuk alasan yang sah seperti tertera diatas.

2.4.1.2.4 Ujian Susulan

Mahasiswa yang mendapatkan dispensasi karena alasan-alasan di atas pada saat ujian, diperbolehkan mengikuti Ujian Susulan dengan menjalani prosedur berikut:

1. Mahasiswa mengajukan permohonan ujian susulan dengan melampirkan surat keterangan yang diperlukan selambat-lambatnya 3 (tiga) hari kerja setelah ujian mata kuliah tersebut berlangsung. Apabila melewati waktu 3 (tiga) hari tsb. di atas maka Jurusan / Program Studi di Fakultas IT berhak menolak permohonan tsb.
2. Jika disetujui, pengumuman ujian susulan akan dipasang di papan pengumuman. Mahasiswa wajib memeriksanya setiap hari. Jika mahasiswa tidak datang pada jadwal yang ditentukan, ujian susulan dibatalkan dan mahasiswa diberi nilai 0.

3. Nilai ujian susulan adalah 80% dari nilai ujian yang diperoleh, misalnya nilai ujian susulan yang diperoleh dari dosen adalah 100, maka nilai akan menjadi 80.

2.4.1.2.5 Ujian Perbaikan

Ujian Perbaikan adalah kesempatan yang diberikan bagi mahasiswa yang sedang mengambil matakuliah di semester berjalan, namun belum lulus.

1. Peserta
 - Ujian Perbaikan hanya diperbolehkan untuk mahasiswa yang mengambil MK pada semester berjalan dengan nilai D atau E.
 - Mahasiswa tersebut tidak dalam status cekal (kehadiran kurang 75%) untuk MK tersebut
2. Biaya ujian perbaikan per SKS-nya yaitu 25% biaya SKS yang berlaku pada semester regular.
3. Penilaian
 - Nilai tertinggi untuk mata kuliah ujian perbaikan adalah C (Nilai ujian perbaikan adalah Nilai Akhir).

2.4.2 Sistem Penilaian

2.4.2.1 Huruf Mutu T

Huruf Mutu T, adalah huruf mutu yang diberikan sebagai pengganti nilai yang tertunda karena belum memenuhi standard yang ditentukan, antara lain:

- Belum mengikuti UTS (dengan alasan apapun), atau
- Belum mengikuti UAS (dengan alasan apapun), atau
- Belum melengkapi tugas (dengan alasan apapun)

Mahasiswa yang mendapat huruf mutu T wajib segera menghubungi Jurusan/Program Studi dalam batas waktu 2 (dua) minggu (untuk semester regular) atau 3 (tiga) hari (untuk semester pendek) sejak nilai diumumkan.

Setelah permasalahan di atas diselesaikan, maka huruf mutu T diganti menjadi huruf mutu A, B+, B, C+, C, D, atau E. Huruf mutu T memiliki bobot 0 (nol) dan diperhitungkan dalam IPK.

Jika mahasiswa tidak menyelesaikan permasalahan di atas, huruf mutu T berubah menjadi huruf mutu F berdasarkan pengajuan dari Jurusan/Program Studi. Huruf mutu F memiliki bobot 0 (nol) dan diperhitungkan dalam IPK.

2.4.2.2 PAN (Penilaian Acuan Normatif)

Adalah sistem penilaian relatif yang menilai prestasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan mahasiswa-mahasiswa lainnya dalam satu kelas yang telah mengerjakan ujian yang sama. Sistem penilaian ini hanya dapat digunakan bila jumlah mahasiswa dalam mata kuliah tsb. ≥ 30 orang mahasiswa.

Untuk penentuan huruf mutu mahasiswa berdasarkan metode PAN, nilai 0 (nol) tidak akan ikutsertakan dalam perhitungan rata-rata dan standar deviasi. Hal ini dilakukan untuk menghindari standar deviasi nilai mahasiswa yang terlalu besar sehingga range nilai huruf mutu melebar.

Untuk sistem PAN, perlu diperoleh NAM dari seluruh mahasiswa untuk suatu mata kuliah (kecuali yang memiliki nilai 0 (nol)). Selanjutnya NA dihitung dengan cara sebagai berikut :

- 1) Menentukan nilai batas lulus (batas bawah Nilai Akhir C); misalnya ≥ 55 .
- 2) Menentukan pengelompokan nilai yang berada di atas batas lulus berdasarkan kriteria berikut di Tabel 2.2.

Tabel II. Pengelompokan Nilai berdasarkan Sistem PAN

NILAI AKHIR (NA)	BATAS DAERAH NILAI AKHIR MENTAH
A	$\geq X + 2 \text{ SD}$
B+	$X + 1,50 \text{ SD} \leq \text{NAM} < X + 2 \text{ SD}$
B	$X + \text{SD} \leq \text{NAM} < X + 1,5 \text{ SD}$

C+	$X + 0,50 SD \leq NAM < X + SD$
C	$X - 0,50 SD \leq NAM < X + 0,50 SD$
D	$X - 1,5 SD \leq NAM < X - 0,50 SD$
E	$< X - 1,5 SD$

Keterangan :

X : Mean (rata-rata hitung)

SD : Standard Deviasi (Simpangan Baku)

Bila dari hasil perhitungan diperoleh $(X - 0,50 SD) \leq 55$ maka $(X - 0,50 SD) = 55$

2.4.2.3 PAP (Penilaian Acuan Patokan)

Adalah hasil evaluasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan suatu patokan yang telah ditetapkan terlebih dahulu untuk mendapatkan huruf mutu A, B+, B, C+, C, D, dan E. Konversi kehuruf mutu ditetapkan oleh masing-masing fakultas, sedangkan nilai E menunjukkan kegagalan mahasiswa menempuh ujian.

Dalam sistem PAP, setelah NAM diperoleh (berupa angka 1 - 100) dari distribusi nilai KAT, UTS dan UAS, maka NA seorang mahasiswa untuk suatu mata kuliah dapat ditentukan dalam bentuk huruf menurut kriteria dalam Tabel 2.3 berikut ini.

Tabel III. Pengelompokan Nilai berdasarkan Sistem PAP

NILAI AKHIR (NA)	BATAS DAERAH NILAI AKHIR MENTAH
A	$80 \leq NAM \leq 100$
B+	$73 \leq NAM < 80$
B	$67 \leq NAM < 73$
C+	$61 \leq NAM < 67$
C	$55 \leq NAM < 61$
D	$41 \leq NAM < 55$
E	$NAM < 41$

2.4.2.4 Penentuan Nilai Akhir (NA) mahasiswa

Yang digunakan untuk menentukan NA mahasiswa dipilih dari perbandingan hasil antara kedua sistem tersebut diatas / dipilih sistem yang **menghasilkan jumlah mahasiswa lulus lebih besar**. Jika jumlah mahasiswa di dalam kelas kurang dari 30 (tiga puluh) orang, maka akan diberlakukan sistem PAP.

Penentuan sistem penilaian ini dilakukan dengan judisium yang dihadiri oleh para dosen tetap dan dipimpin oleh Ketua Program Studi/Ketua Jurusan.

Seorang mahasiswa yang telah memperoleh NA suatu mata kuliah = C, namun ingin mendapat nilai yang lebih tinggi, yang bersangkutan dapat menempuh kembali mata kuliah tersebut tahun akademik selanjutnya dengan persyaratan seperti menempuh mata kuliah yang baru. Nilai yang akan diambil **adalah yang tertinggi**.

Nilai akhir suatu mata kuliah yang diperoleh mahasiswa dinyatakan dengan tiga cara, yaitu: Sebutan Mutu, Huruf Mutu, dan Angka Mutu yang dibagi dalam tingkatan sebagai berikut:

Tabel IV. Tabel Acuan Huruf Mutu, Arti dan Nilai Bobot

Huruf Mutu (HM)	Arti	Nilai Bobot
A	Istimewa	4
B+	Baik Sekali	3,5
B	Baik	3
C+	Cukup Baik	2,5
C	Cukup	2
D	Kurang	1
E	Buruk	0

2.4.2.5 Batas Waktu Komplain Nilai

Perubahan nilai dimungkinkan apabila mendapat persetujuan pimpinan Fakultas/Jurusan. Batas waktu yang diberikan oleh Jurusan / Program Studi kepada mahasiswa yang akan mengajukan komplain nilai adalah **2 (dua) minggu setelah nilai diumumkan oleh Jurusan /**

Program Studi, setelah itu komplain mahasiswa tidak diterima lagi. Pengajuan komplain nilai adalah ke dosen mata kuliah yang bersangkutan, bukan ke Ketua/Sekretaris Jurusan/Program Studi. Dosen mata kuliah tersebut yang akan mengajukan permohonan perubahan nilai ke Jurusan/Program Studi.

Khusus untuk Semester Pendek, batas waktu yang diberikan oleh Jurusan / Program Studi kepada mahasiswa yang akan mengajukan komplain nilai adalah **3 (tiga) hari setelah nilai diumumkan oleh Jurusan / Program Studi**, setelah itu komplain mahasiswa tidak diterima lagi. Karenanya, disarankan agar mahasiswa rajin memeriksa nilai-nilai yang diterimanya, baik nilai kuis, tugas-tugas, Ujian Tengah Semester, maupun Ujian Akhir Semester. Bilamana nilai telah di-posting ke dalam sistem komputer akademik UK. Maranatha, tidak akan dimungkinkan lagi perubahan nilai tanpa persetujuan pimpinan Fakultas/Jurusan.

2.4.2.6 Indeks Prestasi (IP)

Indeks Prestasi adalah angka yang menunjukkan prestasi mahasiswa untuk satu semester. Indeks Prestasi dihitung setiap akhir semester bersangkutan.

Indeks Prestasi dapat dihitung ulang dengan rumus :

$$IP = \frac{\sum (K \times N)}{\sum K}$$

dimana :

K = Bobot kredit masing - masing mata kuliah.

N = Angka mutu seperti dalam Tabel 2.3 di buku panduan ini.

Indeks Prestasi ini sering juga disebut Indeks Prestasi Semester (IPS) yang digunakan untuk mengikuti kemajuan belajar mahasiswa setiap semester.

2.4.2.7 Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)

IPK ialah angka yang menunjukkan prestasi mahasiswa mulai dari semester pertama sampai dengan semester terakhir yang telah ditempuh secara kumulatif.

IPK dihitung menurut rumus :

$$IPK = \frac{\sum_{i=1}^n (K_i \times N_i)}{\sum_{i=1}^n K_i}$$

dimana :

i = semester

n = banyaknya semester yang sudah ditempuh

K = SKS mata kuliah yang diambil pada semester i

N = Angka mutu seperti dalam Tabel 2.4 di buku panduan ini.

Jika pada perhitungan IPK tersebut terdapat huruf D yang diperbaiki, maka jumlah SKS mata kuliah tersebut hanya diperhitungkan satu kali, yakni pada semester terakhir ketika mata kuliah diambil lagi. Huruf mutu K (kosong) tidak diperhitungkan dalam IP maupun IPK.

IP atau IPK, yang mana yang lebih baik akan dapat digunakan untuk menentukan beban studi yang dapat diambil mahasiswa pada semester berikutnya.

2.4.3 Evaluasi Keberhasilan Studi Semester

Evaluasi keberhasilan studi semester dilakukan pada setiap akhir semester, meliputi mata kuliah yang diambil mahasiswa selama satu semester. Hasil evaluasi ini sebaiknya digunakan oleh mahasiswa untuk menentukan jumlah beban studi yang sebaiknya di ambil di semester selanjutnya.

Secara umum, batas kelulusan untuk suatu mata kuliah adalah huruf mutu C. Huruf mutu E dianggap gagal dan harus diulang sedangkan huruf mutu D diperbolehkan untuk mata kuliah tertentu dengan jumlah terbatas.

2.4.3.1 Evaluasi Keberhasilan Studi Program Sarjana

2.4.3.1.1 Evaluasi Keberhasilan Studi Tahap I (IPT 1)

Dalam dua semester pertama masa studi terpakai di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha, mahasiswa tersebut harus memperoleh Indeks Prestasi Tahap I (IPT 1) sekurang-kurangnya 1,75 (tepat dua digit di belakang koma). Bila IP yang diperoleh kurang dari 1,75 maka mahasiswa tersebut diberi peringatan tertulis.

2.4.3.1.2 Evaluasi Keberhasilan Studi Tahap II (IPT 2)

Dalam empat semester masa studi terpakai di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha, hasil studi mahasiswa dievaluasi untuk menentukan apakah mahasiswa tersebut boleh melanjutkan studi atau harus meninggalkan fakultas yang bersangkutan di lingkungan Universitas Kristen Maranatha. Mahasiswa akan ditetapkan sebagai mahasiswa putus kuliah, kecuali ybs. telah memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Telah berhasil mengumpulkan sekurang-kurangnya 36 SKS
2. Mencapai Indeks Prestasi Tahap II (IPT 2) $\geq 2,00$.

2.4.3.1.3 Evaluasi Hasil Studi Program Sarjana Komputer

Mahasiswa yang telah menyelesaikan dan lulus mata kuliah yang diwajibkan oleh Jurusan / Program Studi, dinyatakan telah menyelesaikan Program Sarjana Komputer, apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

1. Beban belajar mahasiswa paling sedikit 144 (seratus empat puluh empat) sks
2. $IPK \geq 2,00$.
3. Tidak terdapat huruf E.
4. Huruf D tidak melebihi 12 SKS & semua MKU minimal C.
5. Memiliki Point keaktifan Mahasiswa minimal 350 point.
6. Masa Studi tidak melebihi 7 tahun (14 semester) terhitung mulai terdaftar untuk pertama kalinya sebagai mahasiswa Program Studi, jika belum memenuhi syarat-syarat sebagaimana disebut di atas ditetapkan sebagai mahasiswa putus kuliah. (Lihat PERMENRISTEKDIKTI NOMOR 44 TAHUN 2015 TENTANG SNPT, Pasal 16 ayat 1d.)

2.4.3.2 Predikat Kelulusan

Predikat kelulusan seorang mahasiswa ditentukan berdasarkan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa yang bersangkutan setelah menyelesaikan seluruh beban studinya, ditentukan sebagai berikut :

Program Diploma III dan Sarjana

IPK	PREDIKAT KELULUSAN
3,51 - 4,00	Dengan Pujian
3,01 - 3,50	Sangat Memuaskan
2,76 - 3,00	Memuaskan

Program Profesi dan Magister

IPK	PREDIKAT KELULUSAN
3,76 - 4,00	Dengan Pujian
3,51 - 3,75	Sangat Memuaskan
3,00 - 3,50	Memuaskan

Predikat kelulusan Dengan Pujian (Cum Laude) ditentukan juga dengan memerhatikan masa studi maksimum yaitu n tahun (n = masa studi sesuai kurikulum) ditambah:

- a. Dua (2) semester untuk Program Diploma-III,
- b. Dua (2) semester untuk Program Sarjana,
- c. Satu (1) semester untuk Program Profesi,
- d. Satu (1) semester untuk Program Magister.

Untuk mahasiswa pindahan, baik antar Fakultas/Program Studi di Universitas Kristen Maranatha ataupun dari luar Universitas Kristen Maranatha, lama masa studi untuk penentuan predikat kelulusan dihitung dengan cara menjumlahkan masa studi di Universitas Kristen Maranatha dan masa studi di Perguruan Tinggi asal.

2.4.3.3 Gelar Akademik dan Sebutan

Lulusan berhak menyandang gelar akademik dan sebutan Sarjana Komputer (S.Kom) untuk S1, dan Magister Komputer (M.Kom) untuk S2.

2.5 Penghargaan atas Mahasiswa Berprestasi

Bagi mahasiswa adalah sangat penting untuk memiliki referensi atas prestasi yang dicapai selama perkuliahan baik itu bersifat akademik maupun non-akademik. Secara khusus untuk prestasi di bidang akademik, Fakultas Teknologi Informasi mengadakan program “Tugas Besar Terbaik (TBT)” yang diberikan per semester untuk setiap matakuliah yang ada tugas besar, “Dean’s List” yang diberikan per semester dan program “Hall of Fame” untuk para lulusan.

2.5.1 Penghargaan “Tugas Besar Terbaik” per Semester per Matakuliah

Program “Tugas Besar Terbaik” yaitu penghargaan yang diberikan per semester untuk setiap matakuliah yang ada tugas besarnya, kepada mahasiswa yang mencapai prestasi dengan kriteria sebagai berikut:

- Tugas Besar dikerjakan per orangan maupun per kelompok pada semester yang bersangkutan.
- Tidak ada pelanggaran akademik maupun non-akademik di semester yang bersangkutan.

Bagi mahasiswa yang memenuhi kriteria-kriteria di atas, akan dipasang namanya di papan “Tugas Besar Terbaik” selama satu semester setelah prestasinya dicapai. Selain itu, mahasiswa yang bersangkutan juga mendapatkan surat pengakuan atas prestasinya dari Dekan.

2.5.2 Penghargaan “Dean’s List” per Semester

Program “Dean’s List” yaitu penghargaan yang diberikan per semester kepada mahasiswa yang mencapai prestasi dengan kriteria sebagai berikut:

- Minimal mengambil 19 sks pada semester yang bersangkutan.
- Mendapat $IPK \geq 3,25$
- Tidak ada pelanggaran akademik maupun non-akademik di semester yang bersangkutan.

Bagi mahasiswa yang memenuhi kriteria-kriteria di atas, akan dipasang namanya di papan “Dean’s List” selama satu semester setelah prestasinya dicapai. Selain itu, mahasiswa yang bersangkutan juga mendapatkan surat pengakuan atas prestasinya dari Dekan.

2.5.3 Penghargaan “Hall of Fame” untuk Lulusan

Program “Hall of Fame” yaitu penghargaan yang diberikan kepada lulusan yang mencapai prestasi dengan kriteria sebagai berikut:

- Mendapat $IPK \geq 3,75$
- Lulus kurang atau tepat waktu
- Berkelakuan baik selama masa studinya

Bagi lulusan yang memenuhi kriteria-kriteria di atas, akan dipasang namanya di papan “Hall of Fame”. Selain itu, mahasiswa yang bersangkutan juga mendapatkan surat pengakuan atas prestasinya dari Dekan.

2.6 Peraturan, Tata Tertib, dan Sanksi

2.6.1 Peraturan Tata Krama

Tata krama pada hakekatnya merupakan penuntun hidup bermasyarakat demi tercapainya kehidupan yang rukun dan harmonis. Setiap warga UK. Maranatha dituntut untuk mentaati, menghayati dan mengamalkan segala norma yang berlaku, namun demikian dapat terjadi hal di luar kemampuan kita.

Untuk menghindari hal itu, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Perlakukan setiap orang sebagaimana kita sendiri ingin diperlakukan.
2. Jangan cepat-cepat berprasangka pada orang lain bahwa ketidakramahan itu ditujukan kepada kita.
3. Janganlah kita membenci mereka.
4. Yakinkan pada diri kita bahwa semua orang pada dasarnya adalah baik.
5. Jadilah orang pemaaf.
6. Janganlah melakukan/hindarilah perkataan yang dapat membuat orang lain tersinggung.
7. Janganlah selalu memandang orang lain dari segi negatifnya saja.

Dengan dasar pemikiran tersebut, maka berikut ini disusun peraturan Tata Krama di Fakultas Teknologi Informasi.

2.6.1.1 Tata Krama Mahasiswa terhadap Dosen

1. Tunjukkan sikap hormat dan gunakan bahasa yang halus dan sopan jika berhadapan dengan dosen.
2. Pada waktu pelajaran sedang berlangsung, bersikaplah tenang dan curahkanlah seluruh perhatian kepada dosen.
3. Pertanyaan atau tanggapan mengenai pelajaran hendaknya dikemukakan secara sopan.
4. Sebelum pelajaran dimulai hendaknya sudah berada di dalam kelas dan mempersiapkan diri.
5. Usahakanlah untuk tidak keluar ruang kelas, walaupun dengan terpaksa mintalah ijin kepada dosen pada waktu tidak sedang berbicara.
6. Pada waktu pelajaran telah selesai, utamakan dosen keluar ruang kelas baru diikuti mahasiswa.
7. Kerjakan setiap tugas dari dosen dengan sebaik-baiknya dan tidak dengan kecurangan.

2.6.1.2 Tata Krama terhadap Sesama Mahasiswa

1. Bantulah sesama teman yang memerlukan pertolongan sesuai dengan kemampuan.
2. Hargailah pendapat orang lain, jika tidak sesuai pendapat bicarakan dengan baik.
3. Bersikaplah sopan dan dapat membawakan diri.
4. Ucapkan terima kasih yang tulus kepada teman yang telah berbuat baik kepada kita.
5. Jauhilah kebiasaan bergunjing, karena pergunjungan merupakan sumber pertikaian/perpecahan.
6. Janganlah memendam rasa kecewa atau membuat orang lain kecewa.
7. Terimalah setiap saran atau kritik, dan akuiilah dengan lapang dada jika kita bersalah.
8. Biasakan mempergunakan kata-kata yang manis dan gunakan kata-kata pujian kepada teman-teman yang telah melakukan sesuatu yang baik.

2.6.2 Tata Tertib Umum

Setiap mahasiswa UK. Maranatha wajib mentaati tata tertib sebagai berikut:

1. Bersikap sopan terhadap pimpinan, dosen, asisten, karyawan dan sesama mahasiswa dan menempatkan diri dengan baik dalam suasana kekeluargaan Almamater.
2. Memanggil dosen dan karyawan dengan menggunakan sebutan bapak/ibu.
3. Berpakaian sopan, rapi dan harus bersepatu dalam mengikuti segala kegiatan kurikuler maupun ekstra kurikuler. Definisi sepatu di sini adalah tertutup di bagian depan dan belakang baik untuk pria dan wanita (sandal crocs atau sepatu sandal bertali belakang tidak diperbolehkan).
4. Dilarang mendatangi rumah pimpinan, dosen, asisten yang berkenaan dengan kegiatan kurikuler kecuali ada surat pengantar dari pimpinan Universitas/Fakultas.
5. Dilarang mengambil les pada dosen dan asisten yang mengajar pada Fakultas yang bersangkutan.
6. Semua aktifitas akademik dihentikan selama kebaktian Universitas yang berlangsung pada pk. 11.00-13.00 setiap hari Jumat.
7. Dilarang berada di sekitar tempat berlangsungnya kuliah, seminar, kebaktian, upacara bendera di kampus, apabila tidak berkepentingan.
8. Dilarang menempelkan pengumuman/poster di kampus UKM tanpa seijin kepala BAU (Biro Administrasi Umum) dan atau pihak yang berwenang.

9. Tidak menyelenggarakan kegiatan-kegiatan atau pertemuan-pertemuan (seminar, lokakarya, dsb.) dengan menggunakan fasilitas milik UK. Maranatha tanpa sepengetahuan dan seijin Rektor/Pejabat yang berwenang.
10. Mahasiswa yang membawa kendaraan ke dalam kampus UK. Maranatha wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa UK. Maranatha yang masih berlaku dan menempatkan kendaraannya secara teratur di tempat yang telah disediakan.
11. Tidak melakukan kegiatan yang menimbulkan perkelahian, keresahan dan kegiatan bernuansa sara di dalam kampus atau memakai kampus sebagai ajang percaturan politik praktis.
12. Menjaga dan memelihara gedung/halaman serta alat-alat perlengkapan lain milik UK. Maranatha.
13. Seorang mahasiswa yang karena kelalaian/kesalahan sendiri menyebabkan kerusakan atau kehilangan terhadap barang/alat milik Universitas/Fakultas/Jurusan, diharuskan menggantinya.
14. Dilarang merokok selama mengikuti kegiatan akademik dan pada tempat yang telah ditetapkan sebagai daerah bebas rokok.
15. Tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang melanggar kepatutan dan bertentangan dengan kesusilaan.
16. Tidak memiliki atau membawa, menyimpan, memperdagangkan, menyebarkan dan menggunakan minuman keras/obat terlarang/narkotika serta senjata api atau senjata tajam.
17. Tidak melakukan kegiatan atau bertransaksi dalam bentuk apapun yang mengarah pada perjudian.

2.6.2.1 Sanksi Pelanggaran Tata Tertib Umum

Setiap mahasiswa dapat dikenakan sanksi terhadap pelanggaran tata tertib umum/ketentuan lain yang dianggap perlu. Sanksi ditentukan dan dikeluarkan oleh Rektor, berupa:

1. Peringatan secara lisan dan tertulis.
2. Dicabut haknya untuk mengikuti kuliah/responsi/praktikum/tugas/uji untuk mata kuliah dalam kurun waktu yang ditentukan.
3. Tidak diperbolehkan mengikuti kegiatan intra/ekstra kurikuler selama satu semester atau lebih.
4. Diberhentikan dengan tidak hormat.
5. Sanksi lain yang dianggap perlu.

2.6.3 Tata Tertib Kuliah

1. Mahasiswa dapat mengikuti kegiatan perkuliahan dari suatu mata kuliah dengan ketentuan sbb:
 - a. Terdaftar sebagai mahasiswa UK. Maranatha dengan status aktif.
 - b. Terdaftar sebagai peserta mata kuliah tersebut, dan pada kelas yang telah ditentukan.
2. Mahasiswa wajib mengambil DKBS di Tata Usaha IT pada waktu yang telah ditentukan dengan membawa pas foto mahasiswa ybs. untuk kemudian staf TU akan memberikan cap di atas foto yang sudah ditempelkan ke DKBS. Mahasiswa wajib meminta dosen wali untuk menandatangani DKBS tersebut, bilamana terbukti melakukan pemalsuan tanda tangan dosen wali maka akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 3.
3. Mahasiswa peserta kuliah dilarang meninggalkan ruang kuliah selama kuliah berlangsung tanpa seijin dosen pengajar. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 1.
4. Mahasiswa diharuskan berpakaian sopan dan rapi, serta memakai sepatu. Definisi sepatu di sini adalah tertutup di bagian depan dan belakang baik untuk pria dan wanita (sandal crocs, sandal gunung, sepatu sandal bertali belakang atau sandal cantik tidak diperbolehkan). Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 1/2.
5. Mahasiswa dilarang merokok selama kuliah berlangsung. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 1/2/3.
6. Selama kuliah, Handphone (HP, PDA, BlackBerry) dan alat komunikasi lain wajib di non-aktifkan. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 1/2.
7. Mahasiswa wajib mengikuti segala kegiatan akademik (kuliah, responsi, praktikum, asistensi) sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

8. Mahasiswa atas namanya sendiri membubuhkan tanda tangan setiap hadir kegiatan akademik. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.3.1 nomor 4.
9. Apabila terjadi keterlambatan kuliah karena dosen masih belum hadir selama lebih dari 15 menit dan tidak ada pemberitahuan sebelumnya bahwa akan terlambat dari waktu yang telah ditentukan, maka kegiatan perkuliahan ditiadakan.
10. Perubahan jadwal kuliah dan penambahan waktu kuliah serta jadwal kegiatan akademik yang lain dapat dilaksanakan dengan seijin pimpinan fakultas/Jurusan.
11. Mahasiswa harus kuliah pada jadwal yang telah ditentukan di dalam DKBS masing-masing mahasiswa. Apabila berpindah jadwal, maka akan dihitung absen, dan diperhitungkan di dalam absensi untuk pertimbangan kelayakan mengikuti Ujian Akhir Semester.

2.6.3.1 Sanksi Pelanggaran Tata Tertib Kuliah

1. Tidak boleh mengikuti perkuliahan di hari mahasiswa ybs. melanggar atau dianggap absen walaupun hadir pada hari kuliah tsb.
2. Dikeluarkan dari ruang kuliah saat kuliah berlangsung.
3. Tidak boleh mengikuti kuliah selama 1 semester atau 1 tahun.
4. Bagi mahasiswa yang titip tanda tangan di absensi kehadiran mata kuliah, maka akan diberikan nilai akhir E untuk mata kuliah tersebut (bagi yang menitipkan dan dititipkan).
5. Sanksi lain yang dianggap perlu.

2.6.4 Tata Tertib Ujian

Baik untuk Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester di Semester Reguler maupun Semester Pendek, tata tertib yang berlaku adalah sbb.:

1. Peserta Ujian tidak boleh memasuki ruangan sebelum diperbolehkan oleh pengawas ujian. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 1.
2. Peserta harus mengenakan pakaian sesuai aturan yang ditentukan oleh Fakultas Teknologi Informasi yaitu mengenakan atasan kaos atau kemeja berlengan dan berkerah serta bawahan yang sopan, dan mengenakan sepatu (definisi sepatu di sini adalah tertutup di bagian depan dan belakang baik untuk pria dan wanita, sandal crocs atau sepatu sandal bertali belakang tidak diperbolehkan). Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 2.
3. Peserta hanya diperkenankan membawa alat-alat tulis pada waktu mengerjakan ujian, kecuali bila ujian bersifat Open Book. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 1.
4. Pada waktu ujian, peserta ujian tidak diperkenankan :
 - Pinjam meminjam alat-alat tulis, buku, kalkulator, tabel dan sebagainya
 - Berbicara antar peserta ujian
 - Melepas kertas ujian dari berkasnya
 - Memindahkan / menggeser tempat duduk yang telah tersusun / ditentukan
 - Merokok atau melakukan tindakan lain yang bersifat mengganggu atau merugikan peserta lain

Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 3.

5. Peserta ujian diwajibkan menunjukkan Dokumen Kontrak Beban Studi (DKBS) dan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 1.
6. Peserta ujian yang terlambat hanya boleh memasuki ruangan paling lambat 30 menit setelah ujian dimulai dan tidak diberikan perpanjangan waktu. Jika terlambat lebih dari 30 menit, dengan alasan apa pun, mahasiswa ybs tidak diperkenankan mengikuti ujian.
7. Peserta ujian yang sudah menyelesaikan ujian baru boleh meninggalkan ruangan apabila ujian telah berlangsung 30 menit atas ijin pengawas.
8. Segala sesuatu yang tidak jelas selama ujian berlangsung hanya dapat ditanyakan kepada pengawas ujian atau kepada Panitia Ujian. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 3.
9. Pengawas ujian mempunyai wewenang dan tanggung jawab penuh pada waktu pelaksanaan ujian seperti :
 - menentukan tempat duduk peserta
 - memindahkan tempat duduk peserta
 - memberikan teguran dan peringatan pada peserta
 - mencatat peserta yang melanggar tata tertib ujian pada berita acara ujian.

10. Peserta ujian yang telah selesai mengikuti ujian dan meninggalkan ruangan ujian tidak diperbolehkan untuk ribut di sekitar lokasi ujian.
11. Peserta ujian tidak diijinkan membawa dan menggunakan semua alat komunikasi elektronik terutama HP, PDA, Laptop dan Pager dan USB Flash Disk pada saat ujian berlangsung, karena akan dicurigai mencontek. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 3.
12. Peserta ujian harus melepas jaket yang dikenakan pada saat ujian kecuali ada surat dokter yang menyatakan peserta ujian sakit. Apabila melanggar akan dikenakan sanksi yang tertera pada subbab 2.6.4.1 nomor 1.
13. Peserta ujian tidak diperbolehkan meninggalkan ruangan untuk keperluan apapun termasuk kebutuhan badani selama ujian berlangsung. Peserta yang meninggalkan ruangan dianggap sudah menyelesaikan ujiannya untuk diserahkan kepada pengawas.

2.6.4.1 Sanksi Pelanggaran Tata Tertib Ujian

1. Mahasiswa tidak diperkenankan mengikuti Ujian dan tidak boleh mengikuti ujian Susulan untuk mata kuliah tersebut.
2. Bagi mahasiswa yang melanggar aturan berpakaian maupun bersepatu dilarang masuk kelas dan diberi waktu untuk menggantinya, apabila lebih dari 30 menit tidak kembali, maka ia dianggap absen. Bagi mahasiswa yang tetap memaksa mengikuti ujian dengan pakaian atau sepatu yang melanggar aturan, akan langsung dikeluarkan dan diberi nilai nol.
3. Bagi yang melakukan pelanggaran dalam bentuk apapun, akan dikeluarkan dari kelas dan diberi nilai akhir E untuk ujian tersebut dan nilai o (nol) untuk ujian (UTS/UAS) semua mata kuliah yang pernah diikuti dari hari pertama ujian (tetapi tidak untuk ujian mata kuliah selanjutnya).
4. Bagi yang ditemui masih membawa alat komunikasi elektronik (HP, Pager, BB, dll.), akan dikeluarkan dari kelas dan diberi nilai nol.
5. Bagi yang tidak membawa DKBS dan/atau KTM akan dipersilakan untuk keluar dari kelas ujian dan nilainya diberi nol.
6. Sanksi lain yang dianggap perlu.

2.6.5 Tata Tertib Penggunaan Laboratorium Komputer IT

Semua pengunjung atau pengguna Laboratorium Komputer Fakultas Teknologi Informasi (FIT), DILARANG:

1. Merokok
2. Membuang sampah sembarangan
3. Membuat keributan
4. Melakukan perjudian dalam bentuk apapun
5. Bermain kartu dalam bentuk apapun
6. Merusak (termasuk mencoret-coret) fasilitas (meja, kursi, papan sign, pintu, tembok, komputer dan perlengkapannya)
7. Melakukan kegiatan yang melanggar etika, moral, atau hukum yang berlaku

Semua pengunjung atau pengguna Laboratorium Komputer Fakultas Teknologi Informasi, WAJIB:

- a) Setiap pengunjung Lab Fakultas IT wajib mengenakan pakaian yang Rapi dan Sopan
 - i. Alas Kaki
 1. Wajib Menggunakan sepatu
 2. Penggunaan sandal dilarang
 3. Sepatu bertali dengan kait/penutup di belakang tumit diijinkan
 - ii. Atasan
 1. Bebas asalkan sopan dan berlengan
 2. Baju yang terbuka / vulgar dilarang
 - iii. Bawahan
 1. Penggunaan celana wajib menutup mata kaki
 2. Penggunaan rok wajib menutup lutut
- b) Mahasiswa Fakultas IT yang ingin memasuki area Lab Lantai 8 wajib menitipkan KTM. Apabila KTM dari mahasiswa yang bersangkutan hilang, maka mahasiswa yang bersangkutan hanya diijinkan memasuki area Lab Lantai 8 dengan membawa surat

keterangan resmi dari TU Fakultas IT. Selain surat keterangan resmi dari TU Fakultas IT, mahasiswa yang bersangkutan dilarang memasuki area Lab Lantai 8 (proses penitipan KTM sebelum memasuki area Lab Lantai 8 dilakukan oleh mahasiswa yang bersangkutan dan tidak boleh diwakilkan)

- c) Mahasiswa Fakultas IT yang menggunakan fasilitas internet di Lab Internet 1 ataupun Lab Internet 2 diwajibkan untuk menggunakan komputer sesuai dengan nomor kartu yang diberikan oleh Staf Lab, apabila terbukti terjadi pelanggaran maka mahasiswa yang bersangkutan akan dikenakan skorsing dilarang memasuki Lab Internet 1 dan Lab Internet 2 selama 1 bulan penuh.
- d) Mahasiswa Fakultas IT yang menggunakan komputer di Lab Internet 1 ataupun Lab Internet 2, hanya diberi waktu maksimal 15 menit untuk meninggalkan komputer tersebut tanpa penghuni (untuk keperluan ke WC atau keperluan mendesak lain). Jika ada komputer di Lab Internet 2 yang ditinggalkan oleh mahasiswa dalam jangka waktu lebih dari 15 menit (tanpa yang bersangkutan mengembalikan Kartu Besi ke Ruang Staf 1), mahasiswa yang bersangkutan akan dikenai sanksi dilarang menggunakan Lab Internet 2 selama 1 bulan penuh
- e) Mahasiswa Fakultas IT yang berada di area Lab wajib menjaga ketertiban Laboratorium FTI

Semua pengguna Laboratorium Komputer Fakultas Teknologi Informasi, DILARANG:

- 1. Makan atau minum dalam Laboratorium FIT (kecuali pengajar).
- 2. Menciptakan atau menyebarkan virus komputer.
- 3. Melakukan *cracking* atau *hacking*.
- 4. Menginstall atau menyimpan program dalam bentuk apapun ke dalam komputer Lab, tanpa persetujuan tertulis dari Kepala Laboratorium (kecuali pengajar).
- 5. Memainkan game dalam bentuk apapun dengan menggunakan fasilitas Lab.
- 6. Browsing ke situs-situs yang melanggar etika atau “berbau” pornografi.

Semua pelanggaran terhadap tata tertib di atas akan dikenakan sanksi. Penentuan sanksi merupakan hak mutlak dari Kepala dan Wakil Kepala Laboratorium FIT.

Penjelasan Tambahan Sanksi bagi Pelanggar Tata Tertib

- a) Mahasiswa Fakultas IT yang terbukti
 - 1. Merokok
 - 2. Mengenakan sandal
 - 3. Melakukan praktek hacking di area Lab

Akan dikenakan skorsing dilarang memasuki area Lab lantai 8 selama 3 minggu penuh
- b) Melanggar aturan penggunaan Lab Internet 1 dan Internet 2 akan dikenakan skorsing dilarang memasuki Lab Internet 1 dan Internet 2 selama 1 bulan penuh
- c) Mahasiswa yang terbukti melakukan pengrusakan fasilitas dan perangkat Lab
 - i. Secara tidak sengaja
 - Wajib mengganti seharga 1 x perangkat Lab yang rusak
 - ii. Secara sengaja
 - Wajib mengganti seharga 2 x perangkat Lab yang rusak
- d) Hukuman untuk pelanggaran lain akan diatur sesuai kebijakan dari Kepala Lab

2.6.6 Peraturan Asisten Mata Kuliah

Dengan pertimbangan akan diperlukannya asisten untuk memegang responsi dari mata kuliah yang dimaksud, maka dengan ini ditetapkan syarat-syarat umum yang harus dipenuhi seorang asisten, pengajar mata kuliah, yaitu :

- 1. Lulus mata kuliah untuk responsi yang diminati dengan nilai minimum B
- 2. IPK minimum 2,75
- 3. Tidak mempunyai cacat akademik
- 4. Lulus test seleksi asisten mata kuliah

2.6.7 Peraturan Asisten Laboratorium

Dengan ini ditetapkan syarat-syarat umum yang harus dipenuhi seorang asisten laboratorium, yaitu :

1. Telah lulus mata kuliah untuk responsi yang diminati dengan nilai minimum B
2. IPK minimum 2,50
3. Tidak mempunyai cacat akademik
4. Lulus test seleksi asisten laboratorium

2.6.8 Pedoman Kredit Keaktifan Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha

Mulai tahun akademik 2014-2015 telah diberlakukan SK **NO. 007/SK/DFIT/UKM/III/2014** tentang Pedoman Kredit Keaktifan Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha yang dibuat dalam rangka mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan kemahasiswaan dan membantu mahasiswa memperlengkapi diri dengan kemampuan soft skill dan menghargai peran aktif mahasiswa. (untuk point dan aturan dapat dilihat pada point 5).

3. Kalender Akademik

Kalender akademik adalah jadwal kegiatan akademik yang terbagi atas semester ganjil dan semester genap. Jadwal kegiatan akademik di Fakultas Teknologi Informasi mengacu kepada **SK Rektor No.035/SK/AK/UKM/VII/2019** Tentang Kalender Hari Libur dan Kegiatan Akademik Universitas Kristen Maranatha Tahun Akademik 2019/2020 sbb :

Semester Ganjil

11 Agustus 2019	: Hari Raya Idul Adha 1440 H
17 Agustus 2019	: Hari Kemerdekaan Republik Indonesia
24 Agustus 2019	: Parents Gathering dan Persiapan Wiratha Fest
26-30 Agustus 2019	: Wiratha Fest
31 Agustus 2019	: Pelantikan Mahasiswa Baru
11 September 2019	: Tahun Baru Islam 1441 H
02 September 2019	: Awal Perkuliahan
21 Okt - 1 Nov 2019	: Ujian Tengah Semester (UTS)
26 Oktober 2019	: Wisuda Periode I
09 November 2019	: Maulid Nabi Muhammad SAW
20 Desember 2019	: Akhir Perkuliahan
23 Des 2019 - 03 Jan 2020	: Libur Hari Raya Natal dan Tahun Baru
06 – 17 Januari 2020	: Ujian Akhir Semester (UAS)
20 - 31 Januari 2020	: Masa Ujian Perbaikan
25 Januari 2020	: Tahun Baru Imlek 2569

Semester Genap

10 Februari 2020	: Awal Perkuliahan
22 Maret 2020	: Isra Mi'raj
25 Maret 2020	: Hari Raya Nyepi
30 Mar – 14 Apr 2020	: Ujian Tengah Semester (UTS)
09 - 11 April 2020	: Libur Paskah Universitas Kristen Maranatha
25 April 2020	: Wisuda Periode II
01 Mei 2020	: Hari Buruh Nasional
07 Mei 2020	: Hari Raya Waisak
21 Mei 2020	: Libur Kenaikan Isa Almasih
22 - 27 Mei 2020	: Libur Hari Raya Idul Fitri 1439 H
01 Juni 2020	: Hari Lahir Pancasila
05 Juni 2020	: Akhir Perkuliahan
08 – 19 Juni 2020	: Ujian Akhir Semester (UAS)
17 Juli – 28 Agustus 2020	: Semester Antara (Ditentukan oleh Fakultas/Program Studi masing-masing). Rencana Awal Semester Ganjil 2020/2021 dimulai 31 Agustus 2020

Catatan:

- Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah, mengikuti keputusan Universitas Kristen Maranatha baik menurut Rektor ataupun Ketua Jurusan / Program Studi.
- Jadwal hari libur ditentukan sesuai ketetapan dari Rektor UKM.

4. Petunjuk Penggunaan Sistem Administrasi Terpadu (SAT)

Perwalian

1 User Login: 0572123, Password: *****

2 Akademik, Perwalian Regular, Pengecekan DKBS, Penilaian, Transkrip

3 PERWALIAN FRS
FORMAT PBM: Regular
Anda Belum Melakukan Perwalian
Nama: ANTONNIUS
NRP: 0572123
Program Studi: Teknik Informatika
Semester: Genap
Th. Akademik: 2005

4 Mata kuliah yang berwarna merah adalah mata kuliah yang belum diambil, nilai belum keluar, atau nilai <=D

5 Mata Kuliah Tawar

	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot SKS	Semester
☒	KEWARGANEGARAAN	MK024	2	1
☒	LOGIKA	IF117	2	1
☒	PEMROGRAMAN DASAR C	IF116	4	1
☒	ALJABAR LINIER DAN MATRIKS	IF122	3	2
☒	ENGLISH CONVERSATION	IF121	2	2
☐	PEMROGRAMAN GAME (JAVA)	IF484	4	8
☐	TUGAS AKHIR	IF483	4	8

6 Rencana Studi

	Daftar MataKuliah Ambil	Kode	Bobot SKS	Semester
☒	KEWARGANEGARAAN	MK024	2	1
☐	ALJABAR LINIER DAN MATRIKS	IF122	3	2
☒	ENGLISH CONVERSATION	IF121	2	2
☐	JARINGAN KOMPUTER	IF126	4	2
☐	STRUKTUR DATA	IF124	3	2

7 IP semester lalu/IPK: 2.05 / 2.05
Total SKS: 14
Batas Maks SKS: 18
Batas Min SKS: 12

8 Nama Matakuliah: KEWARGANEGARAAN MK024
Keterangan: Sudah Pernah Anda Ambil (nilai = B+)

9 Nama Matakuliah: STRUKTUR DATA IF124
Keterangan: Mata Kuliah IF124 STRUKTUR DATA memiliki Prasyarat yaitu IF114 ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN (nilai = D)

10 Ada beberapa prasyarat yang belum lulus atau belum masuk nilainya. Ajukan dispensasi

11 Akademik

12 Perwalian Regular, Pengecekan DKBS, Penilaian, Transkrip Nilai

13 PENGECEKAN DKBS
Proyek Pendidikan: Regular Genap 2005/2006
Nama: ANTONNIUS
Program Studi: S1 Teknik Informatika
Semester: Genap
Tahun Ajaran: 2005
Format PBM: Regular

Kode	Nama	Tipe Mata Kuliah	Kelas	SKS	Jadwal
IF116	PEMROGRAMAN DASAR C	Kuliah	-	4	
IF121	ENGLISH CONVERSATION	Kuliah	-	2	
IF122	ALJABAR LINIER DAN MATRIKS	Kuliah	-	3	
IF126	JARINGAN KOMPUTER	Kuliah	-	4	
MK024	KEWARGANEGARAAN	Kuliah	-	2	

Total beban studi: 15

13 PENGECEKAN DKBS
Proyek Pendidikan: Regular Genap 2005/2006
Tidak ada DKBS untuk proyek ini

Petunjuk:

1. Buka halaman web <http://sat.maranatha.edu> (Gunakan Internet Explorer versi 6.0 keatas) dan masukkan **UserLogin** dan **Password**, lalu tekan tombol **SIGN IN**
2. Pilih menu **Akademik → Perwalian Reguler**
3. Tekan tombol **APPLY** untuk melakukan perwalian
4. Pilih **mata kuliah yang akan diambil** dengan memberikan tanda pilih ☒ di depan nama mata kuliah
5. Tekan tombol **ADD** untuk memasukkan mata kuliah ke rencana studi
6. Tabel **Rencana studi** akan berisi mata kuliah yang baru saja Anda pilih
7. Jika ada mata kuliah yang ingin **dihapus dari Rencana Studi**, dapat dilakukan dengan memberikan tanda pilih ☒ di depan nama mata kuliah
8. Tekan **DELETE** untuk **menghapus mata kuliah** yang sudah dipilih untuk dihilangkan dari rencana studi
9. Perhatikan peringatan yang tertera
(Jika diperlukan, lakukan kembali perintah nomor 4–9, sampai Rencana Studi yang tertera sesuai dengan keinginan Anda)
10. Tekan **APPLY** untuk **mengajukan Rencana Studi** yang telah sesuai (catatan: Anda harus mendapatkan konfirmasi bahwa proses ini sudah berhasil. Untuk berjaga-jaga, silakan print hasil layar setelah menekan tombol apply. Bila ada masalah, printout ini mohon dibawa)
-
11. Jika Rencana Studi Anda sudah disetujui oleh Dosen Wali, Anda dapat melakukan pengecekan Rencana Studi di menu **Akademik → Pengecekan DKBS**
12. Pilih **Proyek Pendidikan** yang sesuai
13. Jika muncul peringatan “**Tidak ada DKBS untuk proyek ini**” berarti Rencana Studi Anda masih dalam **proses dispensasi** dan harus menunggu persetujuan dari Dosen Wali

5. PEDOMAN KREDIT KEAKTIFAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
NO. 007/SK/DFIT/UKM/III/2014**

**TENTANG
PEDOMAN KREDIT KEAKTIFAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

- Menimbang** : Bahwa dalam rangka mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan kemahasiswaan dan membantu mahasiswa memperlengkapi diri dengan kemampuan soft skill dan menghargai peran aktif mahasiswa maka perlu ditetapkan Pedoman Kredit Keaktifan Mahasiswa dalam Surat Keputusan
- Mengingat** : Statuta Universitas Kristen Maranatha 2012 khususnya Pasal 4 dan Pasal 5
- Memperhatikan** : Rekomendasi Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika, Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika, dan Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi pada rapat Fakultas tgl. 14 Maret 2014 dan tgl. 21 Maret 2014

----- **MEMUTUSKAN** -----

- Menetapkan** :
1. Memberlakukan Pedoman Kredit Keaktifan Mahasiswa sebagaimana terlampir dalam Surat Keputusan ini.
 2. Lampiran Surat Keputusan ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keputusan.
 3. Keputusan ini berlaku mulai tanggal 01 Agustus 2014.
 4. Keputusan ini dapat ditinjau kembali apabila ternyata terdapat kekeliruan didalamnya.

Tembusan Surat Keputusan ini disampaikan dengan hormat kepada:

1. Rektor Universitas Kristen Maranatha
2. Pembantu Rektor 1 Universitas Kristen Maranatha
3. Pembantu Rektor 3 Universitas Kristen Maranatha
4. Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
5. Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika
6. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika

Ditetapkan di : Bandung
Pada Tanggal : 24 Maret 2014



Dr. Ir. Mewati Ayub, M.T.

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Lampiran
Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Maranatha
NO. 007/SK/DFIT/UKM/III/2014
TENTANG
PEDOMAN KREDIT KEAKTIFAN MAHASISWA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

No.	Jenis Kegiatan		Fakultas	Universitas	Regional	Nasional	Internasional
1	Welcome to Maranatha *			75			
2	Integer *		75				
3	Mengikuti Pelatihan/Workshop		35		60		100
4	Aktifis Organisasi Kemahasiswaan						
		Anggota	100	125	125	150	200
		Koordinator sie/bidang	125	150	150	175	225
		Ketua Organisasi	200	225	225	250	300
		Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara	150	175	175	200	250
5	Aktifis Organisasi Kemasyarakatan						
		Anggota			100	125	175
		Koordinator sie/bidang			125	150	200
		Ketua Organisasi			200	225	275
		Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara			150	175	225
		Pembina Organisasi			250	275	325
6	Aktifitas Kepanitiaan						
		Anggota	50	75	100	125	175
		Ketua Kepanitiaan	100	125	150	175	225
		Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara	75	100	125	150	200
7	Pengabdian Masyarakat (minimal 8 jam)						
		Rutin	75	75	75	75	75
		Insidental	50	50	50	50	50
8	Penghargaan Prestasi Ilmiah Mahasiswa						
		Sertifikat Peserta	25	35	75	100	150
		Juara 1	100	125	250	275	325
		Juara 2	90	115	225	250	300
		Juara 3	80	105	200	225	275
		Juara Harapan 1	70	95	175	200	250
		Juara Harapan 2	60	85	150	175	225
		Juara Harapan 3	50	75	125	150	200
		Penghargaan Khusus	50	75	125	150	200

9	Penelitian Ilmiah					
	Terlibat Penelitian Dosen	50		75	100	150
	Anggota Peneliti	175		225		325
	Ketua Peneliti	250		300		400
10	Konferensi / Jurnal / Seminar Ilmiah					
	Peserta	25		50		100
	Moderator	50		100		150
	Penulis Pertama / Utama	100		150		200
	Penulis Kedua	75		125		175
	Penulis Ketiga dan selanjutnya	50		100		150
11	Pernah Memperoleh Beasiswa Prestasi (per semester)			25	50	75
12	Pernah Memperoleh Beasiswa Lainnya (per semester)			10	25	35
13	Prestasi Non Akademik					
	Sertifikat Peserta	10	15	20	25	50
	Juara 1	40	45	55	100	200
	Juara 2	35	40	50	80	175
	Juara 3	30	35	45	70	150
	Juara Harapan 1	25	30	40	60	125
	Juara Harapan 2	20	25	35	50	100
	Juara Harapan 3	15	20	30	45	75
14	Penghargaan Khusus	15	20	30	45	75
	Pertukaran Pelajar				100	200
15	Membantu Promosi Fakultas/Universitas					
	Anggota	50	75	100	125	175
	Ketua	100	125	150	175	225
16	Lainnya					
	Asisten Dosen (per semester)	25				
	Staff Magang (per semester)	25				
	Menulis Artikel di majalah/koran	50	100	125	150	
	Membuat StartUp Company (SIUP) dan Bukti Produk				200	400
Memiliki HaKi	300				400	

Keterangan :

- (*) wajib ikut serta
- Total poin adalah keseluruhan angka yang berhasil dikumpulkan mahasiswa selama aktif sebagai mahasiswa.
- Minimal total poin adalah jumlah angka terendah yang harus dipenuhi mahasiswa sebelum melakukan sidang tugas akhir.

4. Total poin minimal untuk syarat ujian tugas akhir pada Program Studi D3 Teknik Informatika:
 - a. Angkatan 2014 - keatas : 350 poin
 - b. Angkatan 2013 : 250 poin
 - c. Angkatan 2012 : 100 poin (tidak wajib mengikuti Integer)
5. Total poin minimal untuk syarat ujian tugas akhir pada Jurusan S1 Teknik Informatika & S1 Sistem Informasi:
 - a. Angkatan 2014 - keatas: 500 poin
 - b. Angkatan 2013: 375 poin
 - c. Angkatan 2012: 250 poin
6. Total poin minimal untuk syarat ujian tugas akhir pada Jurusan Kompetensi Teknologi Informasi Peminatan S1 Teknik Informatika & S1 Sistem Informasi:
 - a. Angkatan 2014 – keatas: 100 poin (tidak wajib mengikuti Integer & Welcome to Maranatha)
 - b. Bagi mahasiswa Tahun Akademik 2013 dan sebelumnya dibebaskan dari ketentuan ini.
7. Pengumpulan bukti-bukti kredit keaktifan:
 - a. Sertifikat dan/atau surat keputusan dan/atau surat keterangan dari instansi terkait (waktu penerbitan dimulai sejak terdaftar menjadi mahasiswa).
 - b. Untuk publikasi ilmiah (proceeding/jurnal): halaman cover, committee, daftar isi, dan makalah (waktu tahun publikasi dimulai sejak terdaftar menjadi mahasiswa).
8. Bagi mahasiswa Tahun Akademik 2011 dan sebelumnya dibebaskan dari ketentuan ini.

Ditetapkan di : Bandung
Pada Tanggal : 24 Maret 2014
Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Ir. Mewati Ayub, M.T.

6. Penutup

Demikian Buku Panduan Fakultas Teknologi Informasi ini telah kami susun, dan dapat digunakan untuk menjadi acuan dalam penanganan berbagai isu Administratif maupun Akademik. Apabila terdapat kekeliruan di dalam Buku ini, akan kami umumkan kembali. Terima kasih.



THE FACULTY OF
INNOVATION
TECHNOLOGY
NO LIMITS, NO BOUNDARIES

BUKU PANDUAN PROGRAM STUDI

S1 TEKNIK INFORMATIKA

TAHUN AKADEMIK 2019-2020



NRP : _____

Nama : _____

Alamat : _____

E-Mail : _____

No. Telp./ Hp. : _____

Nama Dosen Wali : _____

Informasi mengenai fakultas dan program studi dapat diakses melalui situs web

<http://www.it.maranatha.edu> dan <http://if.it.maranatha.edu> | e-mail: if@it.maranatha.edu

Daftar Isi

Daftar Isi.....	i
Daftar Tabel	iii
Daftar Gambar	iv
1. Sekilas Mengenai Program Studi S1 Teknik Informatika	1
1.1. Visi Program Studi.....	1
1.2. Misi Program Studi.....	1
1.3. Tujuan Program Studi	2
1.4. Nilai-nilai	2
1.5. Definisi	3
2. Profil Lulusan.....	3
3. Kurikulum	4
3.1. Program Pendidikan dan Kurikulum	4
3.2. Penjelasan Singkat Mata Kuliah S1 Teknik Informatika.....	8
3.2.1. Mata Kuliah Wajib.....	8
3.2.2. Jalur Peminatan <i>Data & Knowledge</i>	31
3.2.3. Jalur Peminatan <i>Multimedia & Game</i>	35
3.2.4. Jalur Peminatan <i>Network & Security</i>	39
3.3. Mata Kuliah dengan Syarat Lulus Minimal C	42
4. Struktur Organisasi S1 Teknik Informatika	44
5. Daftar Dosen Pengajar	45
6. Kerja Praktik	46
6.1. Syarat mengambil Kerja Praktik.....	46
6.2. Jenis Kerja Praktik yang diperbolehkan	46
6.3. Prosedur mengambil Kerja Praktik	46
6.4. Pelaksanaan bimbingan Kerja Praktik.....	48

6.5.	Pelaksanaan Kelas Kerja Praktik	49
6.6.	Prosedur Ujian Sidang Kerja Praktik (USKP)	49
7.	Tugas Akhir.....	50
7.1.	Syarat mengambil Tugas Akhir	50
7.2.	Jenis Tugas Akhir yang diperbolehkan.....	50
7.3.	Prosedur Pengambilan STA dan/ atau TA.....	50
8.	Industry Internship Program.....	52
9.	International Research Collaboration.....	52
10.	Kontak Program Studi S1 Teknik Informatika	53

Daftar Tabel

Tabel 1 Mata Kuliah Semester 1	4
Tabel 2 Mata Kuliah Semester 2	5
Tabel 3 Mata Kuliah Semester 3	5
Tabel 4 Mata Kuliah Semester 4	5
Tabel 5 Mata Kuliah Semester 5	6
Tabel 6 Mata Kuliah Semester 6	6
Tabel 7 Mata Kuliah Semester 7	6
Tabel 8 Mata Kuliah Semester 8	6
Tabel 9 Jalur Peminatan <i>Data and Knowledge</i>	7
Tabel 10 Jalur Peminatan <i>Multimedia and Game</i>	7
Tabel 11 Jalur Peminatan <i>Network and Security</i>	8

Daftar Gambar

Gambar 1 Peta Kurikulum 2014+ Program Studi S1 Teknik Informatika.....	43
Gambar 2 Struktur Organisasi Program Studi S1 Teknik Informatika	45
Gambar 3 Timeline Pengumpulan Topik STA	51
Gambar 4 Timeline Pengerjaan STA	51
Gambar 5 Timeline Pengerjaan TA	52

1. Sekilas Mengenai Program Studi S1 Teknik Informatika

Berbagai kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology/ ICT*) telah terjadi pada abad ini. Perkembangan teknologi informasi yang merupakan gabungan antara perangkat keras dan perangkat lunak, juga dipicu oleh perkembangan Teknologi Komunikasi.

Komunikasi saat ini telah jauh berkembang menjadi komunikasi yang bergerak (*mobile*). Dalam komunikasi bergerak, terlihat kecenderungan integrasi antara komunikasi *data* dan komunikasi *voice*, antara lain dengan semakin berkembangnya *mobile devices (smartphone dan tablet PC)* yang telah mengintegrasikan teknologi komunikasi berkecepatan tinggi seperti 3G. Perkembangan perangkat dan meningkatnya kualitas sambungan komunikasi, mengakibatkan *content* yang dipertukarkan tidak terbatas pada hanya berupa teks dan grafik saja, tapi juga berupa *multimedia*.

Seiring dengan perkembangan ini, kebutuhan akan sumber daya manusia yang andal dalam keahlian teknis maupun praktis di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi akan terus meningkat. Dengan melihat perkembangan ini, Program Studi S1 Teknik Informatika (S1 IF) di Universitas Kristen Maranatha didirikan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Program Studi S1 Teknik Informatika merupakan Program Studi Strata Satu yang sudah berdiri sejak pertengahan tahun 2003 atas izin SK DIKTI No. 928/D/T/2003 pada tanggal 7 Mei 2003 yang diperbaharui dengan SK DIKTI No. 2207/D/T/2005 tanggal 11 Juli 2005. Program Studi S1 Teknik Informatika memperoleh peringkat akreditasi B pada tanggal 12 Januari 2008 yang kemudian berhasil dipertahankan melalui proses re-akreditasi pada tanggal 19 Oktober 2013 dan 17 Juli 2018.

1.1. Visi Program Studi

Menjadi Program Studi yang unggul di Indonesia dalam pendidikan dan pengembangan Teknik Informatika pada tahun 2020 berdasarkan kasih dan keteladanan Yesus Kristus.

1.2. Misi Program Studi

1. Menyelenggarakan pendidikan prima di bidang Teknik Informatika dengan konsentrasi pada pengembangan perangkat lunak, multimedia, jaringan, keamanan informasi dan sistem cerdas.
2. Melakukan pengembangan bidang Teknik Informatika melalui kegiatan penelitian
3. Melakukan pemanfaatan dan penerapan Teknik Informatika yang memberikan nilai tambah bagi masyarakat.

1.3. Tujuan Program Studi

1. Mempersiapkan dan menghasilkan lulusan yang kompeten dalam analisis, rancangan dan implementasi Teknik Informatika di bidang pengembangan perangkat lunak, multimedia, jaringan, keamanan informasi dan sistem cerdas.
2. Melaksanakan penelitian, penyelenggaraan seminar dan publikasi ilmiah dalam bidang Teknik Informatika.
3. Memberikan sumbangsih keilmuan dalam bidang Teknik Informatika kepada masyarakat luas.
4. Membangun kerja sama dengan institusi berskala nasional maupun internasional, serta membangun harmoni dan sinergi dengan dunia industri dalam bidang Teknik Informatika.
5. Menyediakan lingkungan yang dapat menumbuhkan semangat dan jiwa wirausaha untuk sivitas akademik.

1.4. Nilai-nilai

Universitas Kristen Maranatha memiliki nilai-nilai yang diyakini oleh seluruh sivitas akademiknya yaitu:

1. Nilai Integritas (*Integrity*)
Nilai dalam ranah “menjadi diri sendiri” (*Value of being*). Integritas adalah sebuah kualitas diri yang mendorong seseorang untuk menjadi jujur, hidup bermoral dan dapat diandalkan/ dipercaya, di mana kata-kata dan perbuatannya merupakan suatu keutuhan/ bersesuaian (tidak kontradiksi) kapan saja dan sewaktu bersama siapa saja.
2. Nilai Kepedulian (*Care*)
Nilai dalam ranah “berelasi” (*Value in relating*). Kepedulian adalah sebuah keseriusan hati dan tindakan yang lahir dari kasih yang mendalam dalam rangka memelihara relasi yang berkesinambungan dan mencegah terjadinya “kerusakan” relasi tersebut.
3. Nilai Keprimaan (*Excellence*)
Nilai dalam ranah “berkarya” (*Value in working*). Keprimaan adalah sebuah kualitas diri untuk mencapai hasil terbaik dan berbeda (*exceptionally good/ distinguished*) melalui ketekunan, sikap yang autentik dan standar yang dinamis.

Dari nilai-nilai tersebut, secara khusus Program Studi S1 Teknik Informatika telah menetapkan nilai-nilai yang diyakininya dan diturunkan dari ketiga nilai-nilai tersebut. Diharapkan agar semua mahasiswa S1 Teknik Informatika dapat memegang teguh nilai-nilai tersebut. Adapun nilai-nilai tersebut, adalah:

1. *Respect Others* (Menghormati sesama)
Mahasiswa S1 Teknik Informatika menjadi seseorang yang dapat bersikap saling menghormati dengan sesama mahasiswa lainnya, kepada staf-staf IT dan kepada para dosen pengajarnya.
2. *Care for Others* (Peduli akan sesama)

Mahasiswa S1 Teknik Informatika dapat menjadi seseorang yang peduli akan sesama, saling membantu bilamana ada kesulitan yang dihadapi. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan menjadi manusia yang peka atas kebutuhan sesamanya.

3. *Teamwork* (Kerja sama tim)

Mahasiswa S1 Teknik Informatika ditempa menjadi mahasiswa yang dapat bekerja sama dalam tim secara efektif. Hal ini sangat dibutuhkan, terutama dalam lingkup pekerjaan IT setelah lulus nanti.

4. *Achievement* (Prestasi)

Mahasiswa S1 Teknik Informatika diharapkan menjadi mereka yang berbeda dari yang lain, yang berprestasi dan dapat membuat sesuatu yang inovatif di bidangnya.

1.5. Definisi

Menurut *wordreference.com*, definisi dari teknik atau *engineering* adalah:

The discipline dealing with the art or science of applying scientific knowledge to practical problems
(Disiplin yang berkenaan dengan seni dan ilmu dari menerapkan pengetahuan ilmu pasti ke masalah-masalah praktis)

Dan definisi untuk informatika atau *informatics* adalah:

The sciences concerned with gathering and manipulating and storing and retrieving and classifying recorded information
(Sains yang memperhatikan tentang mengumpulkan dan memanipulasi dan menyimpan dan mengambil dan mengklasifikasikan data yang tersimpan)

Jadi definisi dari teknik informatika adalah:

Disiplin yang berkenaan dengan seni dan ilmu dari menerapkan pengetahuan ilmu pasti ke masalah-masalah praktis yang berkaitan dengan mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan, mengambil, dan mengklasifikasikan data yang tersimpan.

2. Profil Lulusan

Profil lulusan dari Program Studi S1 Teknik Informatika adalah:

1. *Programmer*: Sarjana komputer yang mampu menganalisis domain persoalan dan merepresentasikan solusi persoalan secara efektif dan efisien untuk membangun perangkat lunak komputer dalam beberapa bahasa pemrograman dan *platform*
2. *Software engineer*: Sarjana komputer yang mampu untuk melakukan seluruh proses pembangunan perangkat lunak dalam skala kecil secara mandiri, atau dalam skala besar

dalam tim kerja dengan proses yang baik, dengan menerapkan metodologi dan standar yang berlaku

3. *Data and knowledge engineer* (*): Sarjana komputer yang mampu menghimpun, menyimpan, menganalisis dan memanfaatkan data untuk menjadi sumber pengetahuan, sehingga dapat dipakai dalam menyelesaikan persoalan di dunia kerja melalui pengembangan perangkat lunak
4. *Network and security engineer* (*): Sarjana komputer yang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk merancang, melakukan implementasi, *troubleshooting*, serta administrasi jaringan komputer, sebagai bagian dari solusi terhadap kebutuhan infrastruktur dan keamanan jaringan komputer
5. *Multimedia and game engineer* (*): Sarjana komputer yang mampu menyajikan informasi dalam bentuk aplikasi multimedia atau *game*, termasuk kemampuan dalam merancang, mengimplementasikan, memasarkan, dan melakukan penyesuaian berdasarkan respons pengguna

(*) sesuai jalur peminatan

3. Kurikulum

3.1. Program Pendidikan dan Kurikulum

Penempatan mata kuliah dalam Program Studi S1 Teknik Informatika disusun oleh tim dengan mempertimbangkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Kurikulum yang digunakan pada Program Studi S1 Teknik Informatika telah disetujui dan digunakan sebagai proses pembelajaran sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Kristen Maranatha No. 027/SK/AK/UKM/XI/2016.

Mahasiswa dapat menempuh 144 SKS (122 MK Wajib dan 22 MK Pilihan) dalam kurun waktu normal 4 tahun akademik (8 semester) atau maksimum 7 tahun akademik (14 semester). Mata kuliah pada Program Studi S1 Teknik Informatika dibagi menjadi mata kuliah teori dan mata kuliah berpraktikum (adanya tanda + pada bobot SKS).

Tabel 1 Mata Kuliah Semester 1

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN010	Dasar Pemrograman	3 + 2	-
IN011	Pengantar Teknologi Informasi	2	-
IN012	Pengenalan Aplikasi Komputer	2	-
IN013	Matematika Informatika	2	-
IN014	Bahasa Inggris 1	2	-
MK024	Kewarganegaraan	2	-
MK062	Pendidikan Agama Kristen *)	2	-
MK060	Fenomenologi Agama *)	2	-
	TOTAL	17	

*) Pilih salah satu

Tabel 2 Mata Kuliah Semester 2

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN020	Algoritma dan Struktur Data 1	2 + 1	IN010 Dasar Pemrograman (Minimal C)
IN021	Pemrograman Web 1	3 + 1	-
IN022	Jaringan Komputer 1	3 + 1	-
IN023	Aljabar Linier dan Matriks	3	-
IN024	Bahasa Inggris 2	2	IN014 Bahasa Inggris 1
MK017	Pancasila	2	-
	TOTAL	18	

Tabel 3 Mata Kuliah Semester 3

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN030	Algoritma dan Struktur Data 2	2 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1
IN031	Basis Data 1	3 + 1	-
IN032	Rekayasa Perangkat Lunak 1	3	-
IN033	Pengantar Arsitektur Komputer	2	-
IN034	Teknologi Multimedia	3	-
IN035	Matematika Diskrit	3	-
MK039	Bahasa Indonesia	2	-
	TOTAL	20	

Tabel 4 Mata Kuliah Semester 4

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN040	Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	3 + 1	IN030 Algoritma dan Struktur Data 2
IN041	Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	3 + 1	IN030 Algoritma dan Struktur Data 2
IN042	Basis Data 2	3 + 1	IN031 Basis Data 1
IN043	Rekayasa Perangkat Lunak 2	3	IN032 Rekayasa Perangkat Lunak 1
IN044	Jaringan Komputer 2	3	IN022 Jaringan Komputer 1
IN045	Sistem Operasi Komputer	3	IN033 Pengantar Arsitektur Komputer
IN046	Statistika	3	-
	TOTAL	20	

*) Pilih salah satu

Tabel 5 Mata Kuliah Semester 5

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN050	Pemrograman Berorientasi Objek 2 A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A
IN051	Pemrograman Berorientasi Objek 2 B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B
IN052	Pemrograman Web 2	3 + 1	IN021 Pemrograman Web 1 IN040 PBO 1 A/ IN041 PBO 1 B
IN053	Strategi Algoritmik	2	IN030 Algoritma dan Struktur Data 2
IN054	Manajemen Proyek	3	-
IN055	Proses Bisnis	3	-
	Pilihan 1	4	
	TOTAL	20	

*) Pilih salah satu

Tabel 6 Mata Kuliah Semester 6

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN060	Pengantar Kecerdasan Buatan	2 + 1	IN053 Strategi Algoritmik
IN061	Desain Antarmuka Pengguna	3	-
IN062	Metode Penelitian Informatika	2	-
IN063	Grafika Komputer	3 + 1	-
IN064	Kewirausahaan	3	-
IN065	Kerja Praktik	3	Tempuh 60 SKS dan IPK $\geq$ 2.00
	Pilihan 2	3	
	TOTAL	21	

Tabel 7 Mata Kuliah Semester 7

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN070	Seminar Tugas Akhir	2	IN065 Kerja Praktek (Minimal C)
MK061	Etika Profesi	2	-
MK037	Kepemimpinan	2	-
	Pilihan 3	4	
	Pilihan 4	4	
	TOTAL	14	

Tabel 8 Mata Kuliah Semester 8

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN080	Tugas Akhir	4	IN070 Seminar Tugas Akhir
IN081	Kapita Selektia	3	-

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
	Pilihan 5	4	
	Pilihan 6	3	
	TOTAL	14	

Catatan: Seminar Tugas Akhir (IN070) dan Tugas Akhir (IN080) dapat diambil bersamaan jika mahasiswa memenuhi beberapa kondisi (penjelasan lanjut dapat dilihat pada bagian Tugas Akhir)

Tabel 9 Jalur Peminatan *Data and Knowledge*

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN056	Teknik Kompilasi	3 + 1	IN035 Matematika Diskrit
IN163	Web Semantik	3 + 1	IN021 Pemrograman Web 1 IN031 Basis Data 1
IN068	Competitive Programming	3 + 1	-
IN074	Pembelajaran Mesin	3 + 1	IN053 Strategi Algoritmik
IN075	Sistem Pakar	3	-
IN084	Pengantar Temu Balik Informasi	3 + 1	-
IN085	Pemrosesan Bahasa Alami	3	-
IN086	Temu Pengetahuan	3 + 1	-
IN039	Topik Lanjut Data & Knowledge	3 + 1	

Tabel 10 Jalur Peminatan *Multimedia and Game*

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN151	Pengenalan Pemrograman Game	3 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1
IN161	Pemrograman Game 2D	3 + 1	IN151 Pengenalan Pemrograman Game
IN171	Pemrograman Game 3D	3 + 1	IN151 Pengenalan Pemrograman Game
IN076	Pola Desain Perangkat Lunak	3 + 1	IN040 PBO 1 A/ IN041 PBO 1 B
IN077	Teknologi Antarmuka A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A
IN078	Teknologi Antarmuka B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B
IN082	Pemrograman Mobile A **)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A
IN083	Pemrograman Mobile B **)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B
IN087	Pemrosesan Citra Digital	3	IN063 Grafika Komputer
IN019	Topik Lanjut Multimedia & Game	3 + 1	

*) **) Pilih salah satu

Tabel 11 Jalur Peminatan *Network and Security*

Kode	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
IN058	Ethical Hacking 1	4	IN044 Jaringan Komputer 2
IN079	Ethical Hacking 2	4	IN058 Ethical Hacking 1
IN162	Administrasi Jaringan	3 + 1	IN022 Jaringan Komputer 1
IN088	Administrasi Sistem	3	-
IN089	Enterprise Resource Planning	3	-
IN049	Topik Lanjut Network & Security	3 + 1	

3.2. Penjelasan Singkat Mata Kuliah S1 Teknik Informatika

3.2.1. Mata Kuliah Wajib

IN010 Dasar Pemrograman

5 SKS (termasuk 2 SKS praktikum) | Semester 1

Mahasiswa mampu memahami teori dasar organisasi komputer sederhana, memahami konsep pemrograman, bahasa pemrograman, serta mengetahui paradigma pemrograman, mampu menyelesaikan masalah menggunakan analisa kasus dan pengulangan. Selain itu mahasiswa juga mampu menyelesaikan masalah menggunakan *array* dan fungsi, mampu menerapkan algoritma sederhana dalam program komputer untuk penyelesaian masalah, mampu menerapkan algoritma sederhana dengan menggunakan *array* dan fungsi untuk penyelesaian masalah, mampu merancang dan menerapkan program komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah, menggunakan pemrograman prosedural.

Pustaka

1. Liem, Inggriani. Diktat Kuliah Dasar Pemrograman (Paradigma Prosedural), KK Rekayasa Perangkat Lunak dan Data, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika ITB, 2008.
2. Wirth, Niklaus. Algorithms + Data Structures = Programs, Prentice Hall, 1986.
3. Knuth, DE. The Art of Computer Programming: Fundamental Algorithms, Addison-Wesley, 1997.
4. Python Programming Language, <http://www.python.org>
5. Norton, P., Samuel, A., Aitel, D., Foster-Johnson, E., Richardson, L., Diamond, J., et al. (2005). Beginning Python. Canada: Wiley Publishing, Inc.
6. Zelle, J. M. (2002). Python Programming: An Introduction to Computer Science. Wartburg College.
7. Summerfield, M. (2010). Programming in Python 3. Addison Wesley.

IN011 Pengantar Teknologi Informasi

2 SKS | Semester 1

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar mengenai perangkat keras komputer, memberikan pengetahuan tentang komunikasi data antar komputer serta teknologi terkini. Materi yang diberikan mencakup pengetahuan mengenai perangkat komputer, jaringan

komputer, internet, teknologi nirkabel. Selain itu, mahasiswa juga diberikan pengetahuan mengenai teknologi terkini, pengembangan perangkat lunak, bahasa pemrograman, aplikasi web dan multimedia, keamanan sistem dan kecerdasan buatan.

Pustaka

1. Comer, D.E. Computer Networks and Internets, Prentice Hall, 2008
2. Morley, D., Understanding Computers: Today & Tomorrow, Comprehensive, Course Technology, 2008.
3. Mueller, S., Upgrading and Repairing PCs (18th Edition), Que, 2007.
4. Donald H. Sanders, Computers Today, 4th Edition, McGraw-Hill Book, 2000.
5. Efraim Turban, Rex Kelly Rainer, Richard E. Potter, Introduction to Information Technology, 2nd Edition

IN012 Pengenalan Aplikasi Komputer

2 SKS | Semester 1

Mata kuliah menggambarkan dan menjelaskan aplikasi-aplikasi dasar yang dibutuhkan dalam teknologi informasi seperti sistem operasi Windows, aplikasi perkantoran seperti Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint dan Visio). Bahan kajian yang diberikan meliputi penggunaan Windows untuk mengelola file dokumen, penggunaan MS Office untuk membuat dokumen saintifik seperti skripsi atau laporan tugas akhir, untuk mengolah dan menganalisis data dalam bentuk tabel, menguasai berbagai jenis diagram dan untuk membuat bahan presentasi.

Pustaka

1. Boyce, J., Pierce, J., & e. a. (2007). 2007 Microsoft Office system inside out.
2. Chandra, C., & Zakaria, T. M. (2008). Be Smart Be Professional with Microsoft Office 2007. Bandung: Informatika.
3. Davis, G. H. (2007). How to Do Everything with Microsoft Office Word 2007. Osborne: McGraw-Hill.
4. Jelen, B. (2007). Charts and Graphs for Microsoft Excel 2007. Que Publishing.
5. Parker, D. J. (2007). Visualizing Information with Microsoft Visio 2007 [1 ed.]. McGraw-Hill Osborne Media.
6. Scheck, R. (2009). Create dynamic charts in Microsoft Office Excel 2007 and beyond. Washington: Microsoft Press.
7. Shelly, G. B., Cashman, T. J., & Sebok, S. L. (2007). Microsoft Office PowerPoint 2007: Complete Concepts and Techniques (Sam 2007 Compatible Products). Course Technology.
8. VanHuss, S. H., Forde, C. M., & Woo, D. (2008). Keyboarding & Formatting Essentials, Lessons 1–60, Second Edition (Microsoft Word 2007). Cengage Learning.
9. Weverka, P. (2007). Microsoft PowerPoint 2007 for Dummies. For Dummies.

IN013 Matematika Informatika

2 SKS | Semester 1

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar logika matematika serta pemodelan fakta ke dalam bentuk logika, bertujuan supaya mahasiswa mampu menerapkannya pada bidang keilmuannya serta dapat mengembangkan pola berpikir (*reasoning*) terhadap masalah dan problem *solving* secara benar dan sistematis. Materi yang dibahas meliputi konsep argumen, logika silogisme, logika proposisi dan logika kuantifikasi (orde pertama, predikat), aturan-aturan aljabar proposisi, *well-formed* formula, tabel kebenaran, ekuivalensi logis, aturan-aturan *quantifier*, berbagai uji validitas, implikasi logis, aturan-aturan simplifikasi, aturan-aturan inferensi, teknik pembuktian formal (*formal proofing*), logika aljabar Boolean, fungsi Boolean, rangkaian logika dan teknik penyederhanaannya.

Pustaka

1. Copi, I. M., Cohen, C., & McMahon, K. (2014). Introduction to Logic, 14th edition, Pearson New International Edition. London: Pearson Education.
2. Gensler, H. (2002). Introduction to Logic. New York: Routledge.
3. Hurley, P. J. (2012). A Concise Introduction to Logic, 11th edition. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
4. Nolt, Rohatyn, & Varzi. (2000). Schaum's Outline of Theory and Problems of Logic, 2nd edition. New York: McGraw-Hill.
5. Rosen, K. H. (2012). Discrete Mathematics and Its Applications, 7th edition. New York: McGraw-Hill.
6. Soesianto, D. (2006). Logika Matematika untuk Ilmu Komputer. Yogyakarta: Penerbit Andi.

IN014 Bahasa Inggris 1

2 SKS | Semester 1

Mata kuliah ini mengajarkan kemampuan berbahasa Inggris secara akademis kepada mahasiswa untuk mengasah kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris yang dibutuhkan untuk belajar dan berkarya di dalam bidang teknologi informasi. Pembahasan meliputi *grammar review, reading, listening, writing*, dan *understanding culture* di mana istilah-istilah bahasa Inggris yang sering digunakan di bidang Teknologi Informasi akan diintegrasikan di dalam materi-materi yang digunakan untuk latihan maupun tugas yang diberikan.

Pustaka

1. R. Murphy, English Grammar in Use with Answers and CD-ROM, A Self Study Reference and Practice Book for Intermediate Learners of English, Cambridge University Press, 2012.

2. S. Bailey, Academic Writing: A Handbook for International Students, 3rd Ed., Routledge, 2011.
 3. M. Fitzmaurice & C. O'Farrell, Developing Your Academic Writing Skills, Trinity College Dublin Press, 2015.
 4. J. Harmer, The Practice of English Language Teaching, Pearson Education, 2001.
 5. C. Brimley Norris, Academic Writing in English, University of Helsinki Language Service, 2016.
 6. Readings and Articles related to Information Technology fields.
 7. Paper ilmiah di portal Google Scholar (<http://scholar.google.com>)
 8. Paper ilmiah di portal Garuda, DOAJ, dan lain-lain.
-

MK024 Kewarganegaraan

2 SKS | Semester 1

Mata kuliah ini akan membawa mahasiswa untuk mempelajari, memahami dan menghayati pengetahuan dan kemampuan dasar warganegara dalam hubungannya dengan negara, termasuk hak dan kewajiban bela negara. Topik meliputi pemahaman dan penghayatan mengenai kesadaran warganegara, yang meliputi hak dan kewajiban warganegara, kesadaran bela negara, demokrasi Indonesia dan hak asasi manusia, wawasan nusantara, ketahanan nasional, dan politik dan strategi nasional.

Pustaka

1. Deklarasi Universal HAM
 2. UUD 1945 dan Amandemen UUD 1945
 3. GBHN 1999-2004 (TAP MPR No. 4 tahun 1999 tentang GBHN)
 4. Undang-undang no. 22 tahun 1999 tentang Otonomi Daerah
 5. Undang-undang no. 25 tahun 1999 tentang Perimbangan keuangan pusat dan daerah
 6. Adi Sumardian, Ir., SH., dkk. Wawasan Nusantara, Yayasan Harapan Nusantara, 1982
 7. LEMHAMNAS, Wawasan Nusantara, Ismoyojati, Jakarta, 1995
 8. LEMHAMNAS, Bunga Rampai Ketahanan Nasional, PT. Ripres Utama, Jakarta, 1982
 9. Suwarso, Wawasan Nusantara, Ketahanan Nasional, Hak Cipta, Bandung 1981
 10. Ermaya, Suradinata, Alex Dinuth, Geopolitik dan Konsepsi Ketahanan Nasional, Cipta Tarigama, Jakarta 2001.
 11. Samuel P. Huntington, Joan Nelson, Partisipasi Politik di Negara Berkembang, (penerjemah: Drs. Sahat Simamora), Rineke Cipta, Jakarta, 1999
 12. Miriam Budihardjo, Partisipasi dan Partai Politik, Gramedia, Jakarta, 1982.
-

MK060 Fenomenologi Agama

2 SKS | Semester 1

Fenomenologi agama merupakan pengembangan dari filsafat fenomenologi yang mempelajari fenomena-fenomena atau apa saja yang tampak dalam kesadaran manusia. Fenomenologi agama adalah suatu disiplin ilmu tersendiri yang mempelajari agama sebagai suatu fakta atau peristiwa yang dapat diamati secara objektif dengan menggunakan analisa deskriptif. Pembahasan meliputi pemahaman agama melalui berbagai disiplin ilmu yang berbeda-beda, termasuk pemahaman agama secara antropologi, sosiologi dan psikologi; hakikat dan pola hubungan antar agama, dan hubungan agama dengan hal atau institusi lain.

Pustaka

1. Iman sesamaku dan imanku-Eka Dharmaputra
2. Fenomenologi Agama-Mariasusai Dhavamony
3. Aneka pendekatan studi agama-Peter Connolly
4. Mitos keunikan agama Kristen-John Hick dan Paul F. Knitter
5. Agama-agama manusia-Huston Smith
6. Seven Theories of religion-Daniel L. Pals
7. Spiritualitas Kaum Muda-Shelton Charles M. Sj.
8. Antara tindakan dan pikiran-Jean Piaget
9. Psikologi Kepribadian-Sumadi Suryabrata
10. Agama Hindu dan Budha - Harun Hadiwijono
11. Belajar memahami Ajaran Agama-agama Besar-H. M. Arifin

MK062 Pendidikan Agama Kristen

2 SKS | Semester 1

Dalam mata kuliah ini diajarkan tentang dialog agama, pengenalan akan Tuhan, diri manusia, moralitas kristiani, dan relevansi iman Kristen dengan iptek, agama-agama, masyarakat, kebudayaan, politik, dan hukum. Pada akhir perkuliahan diharapkan Mahasiswa mampu menghubungkan inskripturasi dan inkarnasi Firman Tuhan sebagai sumber nilai dan pedoman iman bagi kepribadian kristiani yang menjunjung tinggi kasih, keadilan, dan kebenaran di tengah keluarga dan masyarakat.

Pustaka

1. Tim Dosen PAK LMKU, Diktat Pendidikan Agama Kristen. Bandung: LMKU UK Maranatha, 2012.
2. Alkitab Indonesia Terjemahan Baru. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2000.
3. John Stott, Isu-isu Global Menantang Kepemimpinan Kristiani, trj. Jakarta: YKBK/OMF, 2005,
4. Samuel Tumanggor, Demi Allah dan Demi Indonesia, Bandung: Satu Satu Publisher, 2006.
5. Buku-buku terlampir dalam daftar pustaka Diktat PAK.
6. Solusi volume 12, VCD. Jakarta: Cahaya Bagi Negeri, Jakarta 2005.

7. Aborsi: jeritan kematian di kesunyian, VCD. Semarang: Dept. Media Christopherus - Nafiri Fajar Media Group, tnp thn.
 8. An Inconvenient Truth: a global warming, DVD. Paramount Classics, 2007.
 9. Mother Teresa: beacon of Asia I, DVD. Asodo-Arirang TV, tnp. thn.
-

IN020 Algoritma dan Struktur Data 1

3 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 2 | Prasyarat: IN010 Dasar Pemrograman (Nilai $\geq$ C)

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar *Abstract Data Type*, *Stack*, *Queue*, dan *List* Linear dalam penyelesaian masalah.

Pustaka

1. Ayub, M., & O. Karnalim. (2015). Diktat Algoritma Struktur Data dengan Python (bagian 1),. Fakultas Teknologi Informasi, UK Maranatha.
 2. Cormen, Leiserson, & Rivest. (2009). Introduction to Algorithms. Edisi ketiga. MIT Press.
 3. Goodrich, M. T., Tamassia, R., & Goldwasser., M. (2013). Data Structures and Algorithms in Python. John Wiley.
 4. Lee, K. D., & Hubbard, S. (2015). Data Structures and Algorithms with Python. Springer.
 5. Liem, I. (2008). Diktat Kuliah Algoritma dan Struktur Data,008. Bandung: KK Rekayasa Perangkat Lunak dan Data, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika ITB.
 6. Wirth, N. (1986 (versi Oberon 2004)). Algorithms + Data Structures = Programs. Prentice Hall.
-

IN021 Pemrograman Web 1

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 2

Mata kuliah ini menggunakan konsep *markup language* sebagai basis penulisan representasi lambang dalam pemrograman web, memanfaatkan *client-side scripting* untuk membuat halaman web statis, menyusun persyaratan (*requirements*) pengembangan halaman web sesuai dengan kebutuhan *customer* atau pasar, menggunakan teknologi yang cocok untuk membuat tata letak dan antarmuka pengguna halaman web, dan mengevaluasi fungsionalitas halaman web berdasarkan persyaratan pengembangan yang telah disusun.

Pustaka

1. Castro, Elizabeth. (2003). HTML for The World Wide Web 5th Edition. Peachpit Press.
 2. Cottrell, L. M. (2011). HTML & XHTML DeMYSTiFieD.USA: McGrawHill.
 3. Freeman, E., & Freeman, E. (2005). Head First HTML with CSS & XHTML.USA: O'Reilly.
 4. Freeman, E., & Robson, E. (2011). Head First HTML5 Programming. USA: O'Reilly.
 5. <http://www.w3schools.com>
 6. Mcgrath, Mike. (2011). HTML5 in Easy Steps. UK: Easy Steps Limited.
-

IN022 Jaringan Komputer 1

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 2

Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami konsep komunikasi data dan penerapan model referensi (OSI Layer dan TCP/IP Layer) pada jaringan komputer. Memahami dan menerapkan konsep protokol jaringan komputer. Mampu melakukan implementasi jaringan komputer dalam lingkup *Local Area Network* (kabel dan nirkabel). Merancang *Local Area Network* dan melakukan administrasi jaringan komputer dalam lingkup *Local Area Network* (kabel dan nirkabel).

Pustaka

1. Matthews, J. Computer Networking, Internet Protocols in Action. USA: John Wiley & Sons, Inc, 2005.
2. Odom, W. Computer Networking First Step. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
3. Cisco System. CCNA Exploration 1, Network Fundamentals. USA: Cisco Networking Academy, 2007.
4. Cisco System. CCNA Exploration 2, Routing Protocols and Concepts. USA: Cisco Networking Academy, 2007.
5. Malhotra, R. IP Routing. USA: O'Reilly & Associates, Inc., 2002.

IN023 Aljabar Linier dan Matriks

3 SKS | Semester 2

Mata kuliah ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat menguasai prinsip sistem persamaan linier, sifat-sifatnya dan solusinya, konsep vektor, matriks, dan determinan, konsep ruang vektor dan operasi-operasi yang berkaitan, dan konsep transformasi linier.

Pustaka

1. Anton, H. (2014). Elementary Linear Algebra 11th Edition. Wiley.
2. David, P. (2015). Linear Algebra: A Modern Introduction 4th Edition. Cengage Learning.
3. Lay, D. C., Lay, S. R., & McDonald, J. J. (2016). Linear Algebra and Its Applications Fifth Edition. Pearson Education, Inc.
4. Singh, K. (2014). Linear Algebra Step by Step. Oxford: Oxford University Press.
5. Sterling, M. J. (2009). Linear Algebra for Dummies. Wiley Publishing, Inc.

IN024 Bahasa Inggris 2

2 SKS | Semester 2

Mata kuliah ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat berbicara dalam bahasa Inggris dengan lebih percaya diri dan berani, baik mengenai kehidupan sehari-hari maupun dalam topik Teknologi Informasi. Dengan penitikberatan dalam diskusi dan interaksi antar sesama

mahasiswa peserta, mata kuliah ini akan mengajarkan *introducing self, telephoning, arranging meetings, job interviewing, introducing company products*, dan secara khusus *conversation* di dalam lingkungan IT.

Pustaka

1. Toastmasters International Competent Communicator Manual (latest available).
2. M.E.Flatley, K. Rentz, and P. Lentz, M:Business Communication, McGraw-Hill, 2012.
3. S. McLean, Business Communication for Success, 2010.
4. Sedniev, Magic of Public Speaking, 2014.
5. Readings and Articles related to Information Technology fields.
6. Paper ilmiah di portal Google Scholar (<http://scholar.google.com>)
7. Paper ilmiah di portal Garuda, DOAJ, dan lain-lain.

MK017 Pancasila

2 SKS | Semester 2

Mata kuliah ini dimaksudkan agar mahasiswa memahami Pancasila yang merupakan pedoman hidup Indonesia. Pembahasan meliputi pemahaman Pancasila, kedudukan, fungsi dan peran Pancasila dalam rangkaian sejarah perjuangan bangsa, ideologi negara, sistem ketatanegaraan, UUD 1945, GBHN, pengamalan pandangan hidup dan pengamalan dasar negara.

Pustaka

1. Kapita Selekta Pendidikan Pancasila, Dikti, 2001.
2. UUD 1945
3. Tap MPR: No. IV/ MPR/ 1999
4. Tap MPR: No. XVIII/MPR/ 1998
5. Kep. Dirjen DIKTI No. 265/Dikti/ Kep/ 2000
6. Makalah: Prof. Drs. Koento W. "Reposisi/ Reorientasi Dik. Pancasila menghadapi tantangan abad XXI"
7. "MKU PT. Kristen di Indonesia: Pancasila", UKM, Bandung 2000.
8. "Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia" Teks 1,2,3,4.
9. "Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia sebagai titik tolak memahami asal mula Pancasila" (Makalah: Pelatihan Dosen Dik Pancasila, Juli 2001)
10. "Pendidikan Pancasila," MKU-UKM, 2000.
11. "Pancasila secara ilmiah populer" Natanagoro
12. "Perkuliahan Pancasila di PT" Drs. AW Widjaja
13. Amandemen UUD 1945: Kesatu, Kedua, Ketiga

IN030 Algoritma dan Struktur Data 2

3 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 3 | Prasyarat: IN020 Algoritma dan Struktur Data 1

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk menguasai dan mampu menerapkan konsep Tree dalam penyelesaian masalah, konsep Graph dalam penyelesaian masalah, konsep Hash dalam penyelesaian masalah, konsep Matrix Sparse dalam penyelesaian masalah.

Pustaka

1. Liem, Inggriani. Diktat Kuliah Algoritma dan Struktur Data, KK Rekayasa Perangkat Lunak dan Data, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika ITB, 2008.
 2. Wirth, Niklaus. Algorithms + Data Structures = Programs, Prentice Hall, 1986.
 3. Drozdek, A. Data Structures and Algorithms in Java, edisi kedua, Thompson Learning, 2005.
 4. Cormen, Leiserson, Rivest. Introduction to Algorithms. MIT Press-Mc Graw Hill, 1990.
 5. Stroustrup, B. C++ Programming Language (3rd edition). Addison Wesley, 1997.
 6. Nyhoff, L. (2005). ADTs, Data Structures, and Problem Solving with C++. Pearson Prentice Hall.
 7. Roberge, J., Brandle, S., & Whittington, D. (2003). C++ Data Structure. Jones and Bartkett Publishers, Inc.
-

IN031 Basis Data 1

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 3

Mata kuliah ini disusun agar mahasiswa memahami konsep dasar, prinsip-prinsip dan struktur basis data, juga penerapannya pada perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil basis data (*Database Management System/ DBMS*). Materi meliputi pengenalan basis data, normalisasi data, desain *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan penerapan ERD ke tabel.

Pustaka

1. Silberschatz, H. F. Korth, S. Sudarshan, Database Systems Concept, McGraw Hill Companies, New York, 1997
 2. Ir. Fathansyah, Basis Data, Penerbit Informatika Bandung, 2001
 3. G. Wiederhold, Database Design, Second Edition, McGraw-Hill, New York, 1983
 4. Patrick O'Neil, Database: Principles, Programming, and Performance, Morgan Kaufman, San Francisco, California, 1995
-

IN032 Rekayasa Perangkat Lunak 1

3 SKS | Semester 3

Mata kuliah ini menawarkan teknik-teknik pengembangan perangkat lunak yang dilandasi pada analisis aliran data (*data flow diagram*). Mahasiswa akan dibimbing untuk melakukan

analisis kebutuhan perangkat lunak berdasarkan kebutuhan/ problem riil. Analisis aliran data dimulai dengan identifikasi entitas (aktor) yang berperan dalam pemanfaatan perangkat lunak, dikaitkan dengan proses/ prosedur yang perlu dilakukan oleh satu atau sekelompok aktor. Secara bertahap mahasiswa kemudian diminta untuk mendefinisikan setiap proses secara terperinci sampai dengan pembentukan spesifikasi proses dan kamus data. Pada akhirnya, mahasiswa akan dibimbing untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat dengan bahasa pemrograman yang dikuasainya, serta melakukan testing dan mendokumentasikannya dalam sebuah dokumen pengembangan perangkat lunak.

Pustaka

1. Jalote, P. (2014). An Integrated Approach to Software Engineering, 3rd Ed. Narosa Publishing House.
2. Pressman, R. S. (2015). Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th Ed. McGraw-Hill.
3. Schwalbe, K. (2015). Information Technology Project Management, 8th Ed. Cengage Learning.
4. Sipser, M. (2013). Introduction to the Theory of Computation, 3rd Ed. Cengage Learning.
5. Sommerville, I. (2015). Software Engineering, 10th Ed. Addison-Wesley.

IN033 Pengantar Arsitektur Komputer

2 SKS | Semester 3

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memberikan rekomendasi arsitektur perangkat komputer, berdasarkan cara kerja dan fungsi setiap komponen pembentuknya, untuk memenuhi kebutuhan khusus terkait dengan masalah kemampuan, kecepatan, dan kapasitas pengolahan yang dapat dilakukan, serta memahami proses pengolahan dan komunikasi data di dalam dan antar perangkat komputer.

Pustaka

1. Duntemann, J. (2009). Assembly Language Step-by-Step: Programming with Linux. Wiley.
2. Frampton, M. (2014). Big Data Made Easy: A Working Guide to the Complete Hadoop Toolset. Apress.
3. Hesham El-Rewini, M. A.-E.-B. (2005). Advanced Computer Architecture and Parallel Processing. Wiley-Interscience.
4. Ivan Ganchev, M. C. (2014). Wireless Networking for Moving Objects: Protocols, Architectures, Tools, Services and Applications. Springer International Publishing.
5. Kusswurm, D. (2014). Modern X86 Assembly Language Programming: 32-bit, 64-bit, SSE, and AVX. Apress.
6. Rajasekaran, S. (2014). Multicore computing: algorithms, architectures, and applications. Chapman and Hall/CRC.

7. Rajkumar Buyya, C. V. (2013). Mastering Cloud Computing: Foundations and Applications Programming, S. Thamarai Selvi. Waltham: Elsevier Inc.
8. Seyfarth, R. (2011). Introduction to 64 Bit Intel Assembly Language Programming for Linux. CreateSpace Independent Publishing Platform.
9. Wu, F. (2015). Advances in Visual Data Compression and Communication: Meeting the Requirements of New Applications. CRC Press/Taylor & Francis.

IN034 Teknologi Multimedia

3 SKS | Semester 3

Mata kuliah ini mengharapkan agar mahasiswa dapat memahami konsep dasar multimedia dan teknologi yang mendukung bidang multimedia, serta mampu untuk menggunakan beberapa aplikasi multimedia untuk merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif 2 dimensi dan 3 dimensi.

Pustaka

1. Derakhshani, D. (2014). Introducing Autodesk Maya. SYBEX.
2. Shafiq ur Réhman, L. L. (2010). Mobile Multimedia Processing: Fundamentals, Methods, and Applications. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
3. Solem, J. E. (2012). Programming Computer Vision with Python. Sebastopol: O'Reilly.
4. Team, A. C. (2011). Adobe Premiere Elements 10 Classroom in a Book. Adobe.
5. Yun Q. Shi, H. S. (2008). Image and video compression for multimedia engineering: fundamentals, algorithms, and standards. CRC Press.
6. Ze-Nian Li, M. S. (2014). Fundamentals of Multimedia. Springer International Publishing.
7. Zölzer, U. (2008). Digital Audio Signal Processing. Hamburg: A John Wiley & Sons, Ltd, Publication.

IN035 Matematika Diskrit

3 SKS | Semester 3

Mata kuliah ini memberikan landasan matematika yang merupakan fondasi utama bagi teknik informatika dan ilmu komputer, bertujuan untuk membekali mahasiswa *skill* matematika sebagai fondasi utama keilmuannya. Materi yang dibahas meliputi teori himpunan, relasi, fungsi, induksi matematika, kombinatoris, relasi rekurensi, kompleksitas algoritma, teorema Big-O, aljabar Boolean, Graf, pohon, dan teori automata serta aplikasinya.

Pustaka

1. Epp, S. S. (2010). Discrete Mathematics with Applications, 4th Edition. New York: Brooks Cole.
2. Grossman. (2002). Discrete Mathematics for Computing, 2nd edition. New York: Palgrave-Macmillan.

3. Hopcroft, J. E., Motwani, R., & Ullman, J. D. (2006). Introduction to Automata Theory, Languages and Computations, 3rd edition. New York: Addison-Wesley.
 4. Johnsonbaugh, R. (2008). Discrete Mathematics, 7th edition. New York: Pearson Education.
 5. Linz, P. (2011). An Introduction to Formal Languages and Automata, 5th Edition. London: Jones & Bartlett.
 6. Lipschutz, L. (2007). Schaum's Outline of Discrete Mathematics, 3rd revised edition. New York: McGraw-Hill.
 7. Munir, R. (2005). Matematika Diskrit, Edisi ke-3. Bandung: Penerbit Informatika.
 8. Rosen, K. H. (2012). Discrete Mathematics and Its Applications, 7th edition. . New York: McGraw-Hill.
 9. Sipser, M. (2012). Introduction to the Theory of Computation, 3rd International Edition. Boston: Cengage Learning.
-

MK 039 Bahasa Indonesia

2 SKS | Semester 3

Mata kuliah ini mempelajari hakikat menulis karangan ilmiah, penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam tulisan ilmiah, mahasiswa mampu menggunakan teknik penulisan yang benar dan lazim dalam karangannya.

Pustaka

1. Akhadijah, Sabarti. 1996. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia . Jakarta: Erlangga.
 2. Depdikbud. 1992. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia.
 3. 1994. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia.
 4. Keraf, Gorys. 1992. Argumentasi, Deskripsi, Eksposisi. Jakarta: Gramedia.
 5. Manurung, Rosida T. 2006. Teknik Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: DSU.
-

IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 4 | Prasyarat: IN020 Algoritma dan Struktur Data 1

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar dapat memahami dan mampu menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek (kelas, objek, enkapsulasi, *inheritance*, *polymorphism*, *interface*, dsb.) sehingga dapat merancang program komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Pustaka

1. Clark, D. (2013). *Beginning C# Object-Oriented Programming*. Apress.
 2. Gross, C. (2007). *Beginning C# 2008: From Novice to Professional*. APRESS.
 3. Handoyo, E. D. (2011). *Pemrograman Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah!!*. Penerbit Informatika.
 4. McLaughlin, B. D., Pollice, G., & West, D. (2007). *Head First Object-Oriented Analysis and Design*. O'Reilly Media.
 5. Purdum, J. (2012). *Beginning Object-Oriented Programming with C#*. Wrox.
-

IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 4 | Prasyarat: IN020 Algoritma dan Struktur Data 1

Mahasiswa memahami dan mampu menerapkan konsep *class*, objek, enkapsulasi, *inheritance*, *abstract class*, *polymorphism*, *interface*, *event handler*, dan *exception*. Selain itu mahasiswa juga mampu merancang dan menerapkan program komputer secara efisien untuk menyelesaikan masalah menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek.

Pustaka

1. Deitel, P., & Deitel, H. (2011). *Java How to Program* (9th ed.). Prentice Hall.
 2. Horstmann, C. S., & Cornell, G. (2008). *Core Java Advanced Features* (8th ed., Vol. II). California: Prentice Hall.
 3. Horstmann, C. S., & Cornell, G. (2008). *Core Java Fundamentals* (8th ed., Vol. I). California: Prentice Hall.
 4. Liguori, R., & Liguori, P. (2014). *Java 8 Pocket Guide Instant Help for Java Programmers*. Sebastopol: O'Reilly.
 5. Oracle Academy. (2015). *Java Fundamentals*.
-

IN042 Basis Data 2

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 4 | Prasyarat: IN031 Basis Data 1

Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa agar mampu mendemonstrasikan pemrograman basis data menggunakan Views, View, Store Procedure, Function, Trigger, Cursor.

Pustaka

1. Atkinson, P., & Vieira, R. (2012). *Beginning Microsoft SQL Server 2012 Programming* [1. Auflage]. Wrox.
 2. Dewson, R. (2012). *Beginning SQL Server 2012 for Developers* [3 ed.]. Apress.
 3. Nilsen, P. (2007). *SQL Server 2005 Bible*. Wiley Publishing, Inc.
 4. Vieira, R. (2007). *Professional SQL Server 2005 Programming*. Wiley Publishing, Inc.
 5. Yeremia, H., & Zakaria, T. M. (2015). *Diktat Praktikum Basis Data Lanjutan*. Bandung: -.
 6. Zakaria, T. M. (2011). *Diktat Kuliah Basis Data Lanjutan*. Bandung: -.
-

IN043 Rekayasa Perangkat Lunak 2

3 SKS | Semester 4 | Prasyarat: IN032 Rekayasa Perangkat Lunak 1

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat melakukan pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak, serta mampu meningkatkan efektivitas penggunaan komputer untuk memecahkan masalah tertentu dengan didasarkan perancangan berorientasi obyek menggunakan UML.

Pustaka

1. Pressman dan Roger S; Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th Edition, McGraw-Hill, New York; 2001
2. Dennis, Allan, dkk.; System Analysis and Design UML 2.0: An Object-Oriented Approach; John Wiley and Sons; 2009
3. Gustafson, dan David A, Software Engineering, Schaum's Outline Series; McGraw Hill; 2002
4. Grady Booch, James Rumbaugh dan Ivar Jacobson; The Unified Modelling Language User Guide; Addison Wesley; 2009
5. Dennis, dan Barbara; Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML; 2015

IN044 Jaringan Komputer 2

3 SKS | Semester 4 | Prasyarat: IN022 Jaringan Komputer 1

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan kemampuan tingkat lanjut bagi mahasiswa dalam bidang jaringan komputer serta mengenal keamanan jaringan komputer. Materi tingkat lanjut yang akan dibahas meliputi Dynamic Routing, VLAN, Router Technology, WAN, serta Introduction to Security. Penekanan pada mata kuliah ini adalah pada pengembangan jaringan komputer dengan jangkauan geografis luas, disertai dengan berbagai teknologi yang menyusunnya, serta pemahaman teknik manajemen dan pengamanannya.

Pustaka

1. Cisco System. (2007). CCNA Exploration 3, LAN Switching and Wireless. USA: Cisco Network Academy.
2. Cisco System. (2007). CCNA Exploration 4, Accessing the WAN. USA: Cisco Network Academy.
3. EC-Council. (2013). Ethical Hacking and Countermeasure Course.
4. http://www.tutorialpoint.com/java/java_networking.htm, diakses pada Februari 2016. (n.d.).
5. Malhotra, R. (2002). IP Routing. UAS: O'Reilly & Associates, Inc.
6. R. B. (2005). The Tao of Network Security Monitoring. Boston, Pearson Education.

IN045 Sistem Operasi Komputer

3 SKS | Semester 4 | Prasyarat: IN033 Pengantar Arsitektur Komputer

Mata kuliah ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai aspek penting yang terdapat pada Sistem Operasi modern. Materi yang diajarkan meliputi pengantar ke sistem komputer, pengenalan sistem-sistem dan manajemen yang ada di dalam sebuah sistem operasi yaitu manajemen proses, sinkronisasi dan *deadlock*, manajemen memori, memori virtual, manajemen sistem berkas, manajemen I/O (Input / Output), dan sekuritas Sistem Komputer.

Pustaka

1. M. Lister, R. D. (1993). Fundamentals of Operating Systems. Macmillan Education UK.
 2. Colin J. Theaker, G. R. (1993). Concepts of Operating Systems. Macmillan Education UK.
 3. Frampton, M. (2014). Big Data Made Easy: A Working Guide to the Complete Hadoop Toolset. Apress.
 4. Jean Bacon, T. H. (2003). Operating Systems: Concurrent and Distributed Software Design. Addison Wesley.
 5. Rajkumar Buyya, C. V. (2013). Mastering Cloud Computing: Foundations and Applications Programming, S. Thamarai Selvi. Waltham: Elsevier Inc.
-

IN046 Statistika

3 SKS | Semester 4

Mata kuliah ini memberikan dasar-dasar ilmu peluang dan statistika, bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan menggunakan konsep peluang dan statistika serta kaitan keduanya, juga memberikan mahasiswa keahlian untuk menggunakan besaran-besaran statistik dasar dan statistika inferensi yang akan dibutuhkan di berbagai bidang baik di bidang IT maupun non-IT. Materi yang dibahas meliputi statistika deskriptif (besaran-besaran statistik dasar, sampel, populasi, data berkelompok, kelas interval), teori peluang, peluang bersyarat, teorema Bayes, variabel acak dan nilai ekspektasi, distribusi peluang diskrit dan kontinu, distribusi besaran statistik untuk sampling, estimasi parameter, selang kepercayaan, uji hipotesis, level keberartian, regresi linier sederhana, korelasi, regresi non-linier sederhana dan linierisasinya, analisis variansi (ANOVA) serta pengenalan beberapa *software* statistika (opsional).

Pustaka

1. Devore, J. (2012). Probability and Statistics for Engineering and the Sciences, 8th edition. Boston: Brooks/Cole Cengage Learning.
2. Ross, S. (2004). Introduction to Probability and Statistics for Engineers and Scientists, 3rd edition. London: Elsevier Academic Press.
3. Spiegel, S. (2008). Schaum's Outline of Theory and Problems of Statistics, 4th edition. New York: McGraw-Hill.
4. Walpole, & Myers. (1995). Ilmu Peluang dan Statistika untuk Insinyur dan Ilmuwan, Edisi ke-4. Bandung: Penerbit ITB.

5. Walpole, Myers, Myers, & Ye. (2007). Probability and Statistics for Engineers and Scientists, 8th edition. Boston: Pearson Prentice Hall.

IN050 Pemrograman Berorientasi Objek 2 A

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 5 | Prasyarat: IN040 PBO 1 A

Mata kuliah ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar dapat mengerti secara mendalam dan mampu mengimplementasikan bahasa pemrograman C#, teknologi .NET, dan konsep Pemrograman Berorientasi Objek dalam membuat sebuah aplikasi secara individual ataupun berkelompok. Selain itu mahasiswa juga mampu untuk melakukan integrasi antara beberapa aplikasi yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman C# atau lainnya.

Pustaka

1. Clark, D. (2013). Beginning C# Object-Oriented Programming. Apress.
2. Gross, C. (2007). Beginning C# 2008: From Novice to Professional. APRESS.
3. McLaughlin, B. D., Pollice, G., & West, D. (2007). Head First Object-Oriented Analysis and Design. O'Reilly Media.
4. Purdum, J. (2012). Beginning Object-Oriented Programming with C#. Wrox.
5. Law, Risal. 2014. Pemrograman Berorientasi Objek dengan Visual C#.
6. Law, Risal. 2015. Mari Belajar Menggunakan Pemrograman Berorientasi Objek Visual C# 6.0.

IN051 Pemrograman Berorientasi Objek 2 B

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 5 | Prasyarat: IN041 PBO 1 B

Mahasiswa dapat menganalisis, memecahkan masalah, dan membuat solusi dengan menggunakan tampilan antar muka yang menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek secara efisien yang dilengkapi dengan penggunaan basis data. Selain itu, mahasiswa juga mampu menerapkan pengujian pada aplikasi yang sudah dirancang.

Pustaka

1. Dea, C., Heckler, M., Grunwald, G., Pereda, J., & Phillips, S. M. (2014). JavaFX 8 Introduction by Example. New York: Apress.
2. Deitel, P., & Deitel, H. (2011). Java How To Program (9th ed.). Prentice Hall.
3. Liang, D. (2015). Introduction to Java Programming Comprehensive Version (10th ed.). New Jersey: Pearson.
4. Sharan, K. (2015). Learn JavaFX 8 Building User Experience and Interfaces with Java 8. New York: Apress.

5. Vos, J., Gao, W., Weaver, J., Chin, S., & Iverson, D. (2014). Pro JavaFX 8 A Definitive Guide to Building Desktop, Mobile, and Embedded Java Clients. New York: Apress.

IN052 Pemrograman Web 2

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 5 | Prasyarat: IN021 Pemrograman Web 1 & IN040 PBO 1 A / IN050 PBO 1 B

Menerapkan koneksi basis data sebagai media penyimpanan data dari sebuah halaman web, mengolah data dari basis data menjadi informasi yang disajikan melalui halaman web, menyusun persyaratan (*requirements*) pengembangan halaman web dinamis sesuai dengan kebutuhan pengguna atau pasar, menggunakan teknologi yang cocok untuk membuat tata letak dan antarmuka pengguna halaman web yang dinamis, dan mengevaluasi fungsionalitas halaman web berdasarkan persyaratan pengembangan yang telah disusun.

Pustaka

1. Beighley, L., & Morrison, M. (2008). Head First PHP & MySQL. California: O'Reilly Media.
2. Pitt, C. (2012). Pro PHP MVC. New York: Apress.
3. Prettyman, S. (2015). Learn PHP 7: Object Oriented Modular Programming using HTML5, CSS3, JavaScript, XML, JSON, and MySQL. New York: Apress.
4. Suehring, S., & Valade, J. (2013). PHP, MySQL, JavaScript & HTML5 All-in-One For Dummies. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
5. Ullman, L. (2012). PHP Advanced and Object-Oriented Programming 3rd Edition. California: Peachpit Press.

IN053 Strategi Algoritmik

2 SKS | Semester 5 | Prasyarat: IN030 Algoritma dan Struktur Data 2

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa untuk dapat memanfaatkan beberapa strategi yang digunakan dalam memecahkan masalah secara efektif sesuai dengan karakteristik masalah tersebut, memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Materi yang diberikan meliputi: kompleksitas, algoritma *brute-force*, algoritma *greedy*, algoritma *divide and conquer*, algoritma DFS dan BFS, algoritma *backtracking*, algoritma *branch and bound*, algoritma heuristik, pemrograman dinamis, *Pattern matching and string/ text algorithm*.

Pustaka

1. Cormen, Leiserson, & Rivest. (1990). Introduction to Algorithms. MIT Press-Mc Graw Hill.
2. Dasgupta, S., Papadimitriou, C., & Vazirani, U. (2006). Algorithms.
3. Goodrich, M. T., & Tamassia, R. (2002). Algorithm Design: Foundation, Analysis, and Internet Examples. John Wiley & Sons.
4. Levitin, A. (2012). Introduction to The Design and Analysis of Algorithms. Pearson.
5. Sedgewick, R., & Wayne, K. (2011). Algorithms (4th Edition). Princeton.

IN054 Manajemen Proyek

3 SKS | Semester 5

Mata kuliah ini menawarkan teknik-teknik yang perlu dilakukan dalam pengelolaan proyek teknologi informasi, secara khususnya pengelolaan proyek perangkat lunak. Bahan kajian dimulai dengan melakukan identifikasi permasalahan yang biasa terjadi dalam proyek-proyek teknologi informasi, dan berdasarkan analisis tersebut mahasiswa dibimbing untuk dapat membatasi ruang lingkup sebuah proyek teknologi informasi. Setelah proses identifikasi permasalahan, mahasiswa diajak untuk mulai mengenali dan menerapkan teknik-teknik pengelolaan sumber daya dan waktu sehingga dapat memenuhi kebutuhan proyek. Selain pembahasan secara teoritis, mahasiswa juga akan diarahkan untuk menggunakan perangkat teknologi pendukung dalam pengelolaan proyek. Di akhir perkuliahan diharapkan mahasiswa dapat mendokumentasikan perjalanan sebuah proyek perangkat lunak sebagai landasan penting guna mendukung administrasi dan kebijakan organisasi.

Pustaka

1. Committee, PMI Standard. (n.d.). A Guide to The Project Management Body Of Knowledge 5th Ed. 2013: Project Management Institute, Inc.
2. Meredith, J. R., Mantel, S. J., & Shafer, S. M. (2012). Project Management: A Managerial Approach 8th Ed. John Wiley & Sons Inc.
3. Phillips, J. (2010). IT Project Management: On Track from Start to Finish 3rd Ed. McGraw-Hill Education.
4. Schwalbe, K. (2011). Managing Information Technology Projects 6th Ed. Cengage Learning.
5. Schwalbe, K. (2015). Information Technology Project Management 6th Ed. Cengage Learning.

IN055 Proses Bisnis

3 SKS | Semester 5

Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami berbagai faktor yang berhubungan dengan pengenalan proses bisnis dan hubungannya dengan Teknologi Informasi khususnya dalam suatu Enterprise System. Mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep Dasar Sistem, Informasi dan SI Memahami konsep Manajemen proses, *Supply Chain* serta membuat Permodelan Sistem Informasi dengan menggunakan BPMN (*software Bizagi*).

Pustaka

1. Burlton, R. (2001). Business Process Management: Profiting from Process. USA: Pierson.

2. Burlton, R. (2015). Handbook of Business Management², Strategic Alignment, Governance, People and Culture. London: Springer.
3. Kirchof, E. (2015). Modeling Business Processes. Kindle Edition.
4. O' Brien, J. (2008). Management Information Systems: Managing Information Technology in Business Enterprise. USA: Mc Graw Hill Higher Education, Digital Edition.
5. Stephen A. White, C. B. (2011). BPMN 2.0 Handbook Second Edition: Methods, Concepts, Case Studies and Standard in Business Process Management Notation. Future Strategies Inc.

IN060 Pengantar Kecerdasan Buatan

3 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 6 | Prasyarat: IN053 Strategi Algoritmik

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menerapkan metode pencarian pada sistem cerdas, menentukan pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, menentukan representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya, menerapkan dan mengevaluasi pendekatan sistem cerdas yang digunakan.

Pustaka

1. Brachman, R. J., & Levesque., H. J. (2004). Knowledge Representation and Reasoning. Morgan Kaufmann.
2. Luger, & George, F. (2008). Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving 6th Ed. Addison Wesley.
3. Russell, J. Stuart, & Norvig, P. (2009). Artificial Intelligence: A Modern Approach 3rd ed. Prentice Hall.
4. Sterling, L., & Shapiro., E. Y. (1994). The Art of Prolog: Advanced Programming Techniques. MIT Press.
5. Watson, & Mark. (2005). Practical Artificial Intelligence Programming in Java. Open Contest - Free eBook (Creative Commons License).

IN061 Desain Antarmuka Pengguna

3 SKS) | Semester 6

Mata kuliah ini memberikan pengenalan pada aspek *user-interface* dalam pengembangan perangkat lunak komputer (aplikasi *game*, *web*, aplikasi *mobile*). Topik bahasan mencakup prinsip dan garis besar perancangan *user-interface* yang menunjang penggunaan perangkat lunak: model konseptual, tipe dialog, organisasi fungsional dari perangkat lunak, dan teori *user experience*. Pemahaman terhadap aspek *user-interface* meningkatkan kemampuan dalam menciptakan perangkat lunak yang efektif, efisien, dan mudah dipahami.

Pustaka

1. Bootstrap. (n.d.). Retrieved Juni 30, 2016, from Bootstrap: <http://getbootstrap.com/>

2. Google. (n.d.). Google Design. Retrieved Juni 30, 2016, from Google Design: <https://design.google.com/>
3. Plaisant, C. (n.d.). Human-Computer Interaction Lab University of Maryland. Retrieved Juni 30, 2016, from Human-Computer Interaction Lab University of Maryland: <http://hcil.umd.edu/catherine-plaisant/>
4. Shneiderman, B. (n.d.). Designing the User Interface, new 6th Edition. Retrieved Juni 30, 2016, from Designing the User Interface: <http://cs.umd.edu/hcil/DTUI6/>
5. Shneiderman, B., Catherine, P., Maxine, C., & Steven, J. N. (2009). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (6th Edition). Pearson.

IN062 Metode Penelitian Informatika

2 SKS | Semester 6

Mata kuliah ini mengenalkan hal-hal yang penting dalam melakukan penelitian ilmiah, khususnya di bidang Teknik Informatika. Bahan kajian yang diberikan meliputi penelusuran bahan-bahan kajian seperti jurnal ilmiah untuk memenuhi kebutuhan sebuah riset ilmiah, dan pengetahuan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan teknik-teknik dalam melaksanakan penelitian ilmiah khususnya yang berkaitan dengan Teknologi Informasi.

Pustaka

1. Booth, W., Colomb, G., & Williams, J. (2008). The Craft of Research, 3rd Edition. Chicago: The University of Chicago Press.
2. DOAJ.org. (2016, June 30). Directory of Open Access Journals. Retrieved from Directory of Open Access Journals: <http://www.doaj.org>
3. Emanuel, A. W. (2016). Petunjuk Praktis Metode Penelitian Teknologi Informasi. Yogyakarta, INDONESIA: Penerbit Andi.
4. Google. (2016, June 30). Google Scholar. Retrieved from Google Scholar: <http://scholar.google.com>
5. Maturidi, A. (2014). Metode Penelitian Teknik Informatika. Sleman, Indonesia: Penerbit Deepublish.

IN063 Grafika Komputer

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Semester 6

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menguasai teori, dan penerapan grafika komputer termasuk di dalamnya primitif grafis, pengolahan citra dasar, dan grafis 3 Dimensi.

Pustaka

1. Ashikhmin, M. (2009). Fundamentals of Computer Graphics. CRC Press.

2. Gortler, S. J. (2012). Foundation of 3D Computer Graphics. MIT Press.
 3. Guha, S. (2014). Computer Graphics Through OPENGL: From Theory to Experiments: second edition. CRC Press.
 4. Heard, D. D., & Pauline, B. M. (2010). Computer Graphics with Open GL (4th Edition). Pearson.
 5. Jana, D. P., & Mukherjee, D. (2010). Computer Graphics: Algorithms and Implementations. PHI.
-

IN064 Kewirausahaan

3 SKS | Semester 6

Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa bagaimana merancang bisnis kewirausahaan dengan alat bantu teknologi. Bagaimana membeli bisnis yang sudah ada, waralaba, meneruskan bisnis keluarga serta merencanakan berbagai strategi bisnis dalam bidang *marketing*, sumber daya manusia, keuangan. Kemampuan menganalisis dan menerapkan strategi bisnis dalam menghadapi persaingan juga akan di ajarkan dalam mata kuliah ini.

Pustaka

1. Abrams, R. (2012). Entrepreneurship. USA: Planningshop.
 2. N. Duening, R. (2015). Technology Entrepreneurship. Burlington: Elsevier Science, Academic Press.
 3. Rangkuti, Business Plan: (2003). Teknik Membuat Perencanaan Bisnis & Analisis Kasus, PT. Pustaka Gramedia Utama, Jakarta, Indonesia
 4. Rangkuti, F. (2013). T-Analisa SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis. Jakarta, Indonesia: PT Gramedia Pustaka Utama.
 5. Saiman, L. (2011). Kewirausahaan: Teori, Praktek dan Kasus-kasus. Indonesia: Erlangga.
-

IN065 Kerja Praktik

3 SKS | Semester 6 | *Prasyarat: telah menyelesaikan minimal 60 SKS dan IPK ≥ 2.00*

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa terkait pengalaman kerja nyata pada bidang IT. Mahasiswa akan mengimplementasikan ilmu pengetahuan teknologi yang telah diperoleh pada suatu masalah spesifik. Selain mendapatkan pengalaman kerja, mahasiswa akan dilatih untuk berpikir secara saintifik dan menyusun pola pemikiran tersebut dalam laporan tertulis.

Pustaka

1. Buku Panduan Program Studi Teknik Informatika Tahun Akademik 2017/2018. (2017).
 2. Dokumen Berkas Kerja Praktik. (2009).
 3. Website Kerja Praktik. (2011). Retrieved from <http://kp.it.maranatha.edu>
-

IN070 Seminar Tugas Akhir

2 SKS | Semester 7 | Prasyarat: IN065 Kerja Praktik (C)

Memahami prosedur-prosedur terkait dengan proses pengajuan, pengerjaan, penyelesaian tugas akhir serta mencari, menganalisis, dan menyarikan informasi ilmiah dan non-ilmiah secara mandiri dan kritis dalam bidang kajian yang terkait sehingga menghasilkan sebuah proposal penelitian.

Pustaka

1. Buku Panduan Program Studi S1 Teknik Informatika.
-

MK061 Etika Profesi

2 SKS | Semester 7

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan mengenai etika profesi dalam bidang teknologi informasi (IT). Mahasiswa diajak untuk memahami pengertian etika dan moral untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dalam pekerjaan/profesi IT. Mata kuliah ini akan memperkenalkan standar profesi, kode etik, etika penggunaan Internet dan kebebasan berekspresi dalam media sosial. Selain itu, mata kuliah ini akan membahas tentang kejahatan/ ancaman dalam dunia *cyber*, sertifikasi profesional di bidang IT, peraturan dan regulasi serta kekayaan intelektual (*software patent*).

Pustaka

1. George W. Reynolds, 2003, *Ethics in Information Technology*, Thomson Learning, Inc.
 2. Herman T. Tavani, *Ethics and Technology: Ethical Issues in an Age of Information and Communication Technology*, Wiley, 2006. (Pustaka utama)
 3. Bowyer, W. Kevin., *Ethics and Computing, Living Responsibly in a Computerized World*, 2nd Ed., IEEE Press, The IEEE Inc., New York, 2001
 4. Baumer, David and Poindexter, J.C., *Cyberlaw and E-Commerce*, MC Graw - Hill, Irwin, 2002
 5. UU Paten No.14 tahun 2001, UU Merek No.15 tahun 2001, UU Hak Cipta No.19 tahun 2002
 6. <http://folder.idsirtii.or.id/pdf/uu-ite-11-2008.pdf>
-

MK037 Kepemimpinan

2 SKS | Semester 7

Mata kuliah ini akan menanamkan konsep-konsep kepemimpinan yang mendasar yang dibutuhkan di dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan dari perkuliahan akan berupa proyek-proyek yang harus diselesaikan untuk mengasah kemampuan kepemimpinan dari setiap mahasiswa, sehingga mahasiswa akan dapat

memiliki portofolio hasil kerja yang dapat ditunjukkan pada saat mencari kerja. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan nilai tambah kepada mahasiswa S1 Teknik Informatika UKM, yang mana memang saat ini menjadi tuntutan dari pasar kerja di Indonesia.

Pustaka

1. Richard L. Huges, Robert C. Ginnett, Gordon J. Curphy, Leadership Enhancing the Lesson of Experience, Mc. Graw-Hill, New York, 2002. (buku utama)
2. John C. Maxwell, The 21 Irrefutable Laws of Leadership, Interaksara, Batam, 2001.
3. John C. Maxwell, The 21 Qualities of Leaders, Interaksara, Batam, 2001.
4. John C. Maxwell, 17 Kualitas Pemain Tim Sejati, Interaksara, Batam, 2001.
5. John C. Maxwell, Mengembangkan Kepemimpinan di Dalam Diri Anda, Binarupa Aksara, Jakarta, 1995.
6. John C. Maxwell, Leading from the Lockers, Interaksara, Batam, 2003.
7. Stephen R. Covey, Principle Centered Leadership, Binarupa Aksara, Jakarta, 1997.
8. Rob Yeung, Memimpin Tim dengan Sukses, Elex Media Komputindo, 2002.
9. Richard Y. Chang, Sukses Melalui Kerja Sama Tim, PPM, 2001.
10. Sandy Pokras, Membangun Tim Berkinerja Tinggi, Elex Media Komputindo, 2004.
11. Hermanto Edy Djatmiko, Rahasia Sukses the best CEO Indonesia, 2004.
12. Paul G. Stoltz, Adversity Quotient, Interaksara, 2003.
13. Stephen R. Covey, Seven habits of highly effective people, Binarupa Aksara, Jakarta, 1997.
14. Jim Collins, Good to great, Karisma Publishing Groups: Batam Centre, 2004.

IN080 Tugas Akhir

4 SKS | Semester 8 | Prasyarat: IN070 Seminar Tugas Akhir (C) & telah menyelesaikan min. 120 SKS

Membangun aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan konsep pengembangan perangkat lunak dan kecakapan yang berhubungan dengan proses pengembangan perangkat lunak melalui penerapan pengelolaan proyek mandiri sampai dengan analisis penggunaan atau eksperimen di mana terdapat proses membangun, menguji dan mengevaluasi perangkat lunak dalam berbagai area kekinian riset (seperti yang berkaitan dengan bidang robotika, pengenalan suara, sistem cerdas, teknologi bergerak, pengolahan bahasa natural), termasuk yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dan komputer yang dilengkapi dengan penerapan pengelolaan proyek mandiri sampai dengan analisis penggunaan atau eksperimen sehingga mampu menghasilkan sebuah karya ilmiah yang dapat dipublikasikan.

Pustaka

1. Buku Panduan Program Studi S1 Teknik Informatika.

IN081 Kapita Selekta

3 SKS | Semester 8

Mata kuliah ini bertujuan untuk:

1. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi terkini
2. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi berkaitan dengan rekayasa perangkat lunak
3. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi dalam dunia industri
4. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi dalam dunia perbankan
5. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi dalam bidang jaringan dan keamanan
6. Memperkenalkan perkembangan dunia teknologi informasi dalam bidang *game* dan multimedia.

Pustaka: -

3.2.2. Jalur Peminatan *Data & Knowledge*

IN056 Teknik Kompilasi

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN035 Matematika Diskrit

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mempelajari konsep dan teori dalam pembangunan *compiler*, *interpreter*, dan *translator* bahasa pemrograman. Mahasiswa juga akan belajar mengenai empat level bahasa dalam teori otomata. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat membuat *translator* sederhana.

Pustaka:

1. Friedman, D. P., Wand, M., & Haynes, C. T. (2001). *Essentials of Programming Languages* - 2nd Edition. MIT Press.
 2. Grune, D., Jacobs, H. C., & Langendoen, K. (2000). *Modern Compiler Design*. Wiley.
 3. John, S. (2001). *Building Parsers with Java*. Addison Wesley.
 4. Ulman, J., & Hopcroft, J. (1979). *Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation*. Addison-Wesley.
 5. Ulman, J., Sethi, R., Aho, A., & Lam, M. S. (2006). *Compilers: Principles, Techniques, and Tools* (2nd Edition). Addison Wesley.
-

IN163 Web Semantik

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN021 Pemrograman Web 1 & IN031 Basis Data 1

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat melakukan pengembangan aplikasi web untuk representasi pengetahuan berbasis semantik, menggunakan struktur data *native XML* serta inferensi SPARQL.

Pustaka:

1. Hebel, J., Fisher, M., Blace, R., dan Perez-Lopez, A; Semantic Web Programming; Wiley Publishing, 2009
 2. Segaran, T., Evans, C., dan Taylor, J; Programming the Semantic Web; O'Reilly, 2009
 3. Antoniou, G., dan van Harmelen, F; A Semantic Web Primer; The MIT Press, 2012
 4. Davies, J., dan Fensel, D; TOWARDS THE SEMANTIC WEB Ontology-driven Knowledge Management; John Wiley & Sons, 2009
 5. Davies, J., Studer, R., dan Warren, P; Semantic Web Technologies Trends and Research in Ontology-based Systems; John Wiley & Sons, 2009
 6. Allemang D, dan Hendler J; Semantic Web for the Working Oncologist: Effective Modeling in RDFS and OWL; Morgan Kaufmann, 2011
-

IN068 Competitive Programming

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum)

Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan *problem solving* secara optimal, sekaligus menjadi terbiasa dan mampu bersaing dengan kompetitor lainnya dalam bidang algoritma dan pemrograman.

Pustaka

1. Halim, Steven. Competitive Programming Book 3, 2015.
 2. Steven S. Skiena Miguel A. Revilla. Programming Challenges. 2006.
 3. Samsul, Ahmed. 2016. Art of Programming Contest.
 4. Knuth, DE. The Art of Computer Programming: Fundamental Algorithms, Addison-Wesley, 1997.
 5. Sedgewick, R., & Wayne, K. (2011). Algorithms (4th Edition). Princeton.
 6. Dasgupta, S., Papadimitriou, C., & Vazirani, U. (2006). Algorithms.
-

IN074 Pembelajaran Mesin

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN053 Strategi Algoritmik

Mata kuliah ini menawarkan teknik-teknik pembelajaran mesin yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi dunia pekerjaan. Titik berat algoritma diberikan melalui pendekatan statistik dan probabilitas. Hal ini kemudian dilanjutkan dengan penerapan yang lebih mendalam melalui: pohon keputusan, regresi linear dan logistik, jaringan syaraf tiruan dan algoritma genetika. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan bahasa pemrograman yang secara khusus ditujukan untuk perhitungan statistik.

Pustaka:

1. Barnes, J. (2015). Azure Machine Learning. Microsoft Press.
2. Daumé, H. (2015). A Course in Machine Learning (ver. 0.9). Retrieved from <http://ciml.info>

3. James, G., Witten, D., & Hastie, T. (2014). An Introduction to Statistical Learning: With Applications in R. Springer-Verlag.
 4. Mitchell, T. M. (1997). Machine Learning. McGraw-Hill Science/Engineering/Math.
 5. Ng, A. (2016). Machine Learning Yearning. Retrieved from <http://www.mlyearning.org/>
 6. Smola, A. (2010). Introduction to Machine Learning. Cambridge University Press.
-

IN075 Sistem Pakar

3 SKS

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menerapkan metode inferensi dan representasi pengetahuan dalam membangun aplikasi sistem pakar dengan mengembangkan metode sistem cerdas dan penalaran dengan logika *fuzzy*.

Pustaka

1. Durkin, J. (1994). Expert Systems Design and Development. Prentice Hall.
 2. Giarratano, J., & Riley, G. (2005). Expert Systems: Principles and Programming. Thomson Course Technology.
 3. Jackson, P. (1999). Introduction to Expert Systems. Addison Wesley.
 4. Russel, & Norvig, P. (2009). Artificial Intelligence: A Modern Approach (3rd edition). Prentice Hall.
 5. Siler, W., & Buckley, J. (2005). Fuzzy Expert Systems and Fuzzy Reasoning. John Wiley.
-

IN084 Pengantar Temu Balik Informasi

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum)

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mempelajari konsep dan teori dari sebuah sistem temu balik informasi beserta implementasinya (mesin pencari). Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik umum dari sistem temu balik informasi seperti penentuan relevansi, pembangunan indeks, kompresi *file* indeks, dan *non-text retrieval*. Mahasiswa juga akan belajar bagaimana mengevaluasi sebuah sistem temu balik informasi.

Pustaka

1. Croft, B., Metzler, D., & Strohman, T. (2009). Search Engines: Information Retrieval in Practice. Addison Wesley.
 2. Frieder, D., & Grossman, O. (2004). Information Retrieval: Algorithms and Heuristics 2nd Edition. Springer.
 3. Raghavan, P., & Manning, C. D. (2008). Introduction to Information Retrieval. Cambridge University Press.
 4. Witten, I. H. (1999). Managing Gigabytes. Morgan Kaufman.
-

IN085 Pemrosesan Bahasa Alami

3 SKS

Menentukan representasi pengetahuan secara semantik, *schemata*, dan *frame* serta dapat menerapkan teknik representasi pengetahuan yang digunakan pada sistem cerdas.

Pustaka

1. Clark, A., Fox, C., & Lappin, S. (Eds.). (2010). The Handbook of Computational Linguistics and Natural Language Processing. New Jersey: Wiley-Blackwell.
2. Hopcroft, J. E., Motwani, R., & Ullman, J. D. (2006). Introduction to Automata Theory, Languages, and Computation (3rd Edition). New Jersey: Pearson.
3. Jurafsky, D., & Martin, J. H. (2008). Speech and Language Processing, 2nd Edition. New Jersey: Prentice Hall.
4. Manning, C. D., Raghavan, P., & Schütze, H. (2008). Introduction to Information Retrieval. Cambridge: Cambridge University Press.
5. Russell, S., & Norvig, P. (2009). Artificial Intelligence: A Modern Approach (3rd Edition). New Jersey: Pearson.

IN086 Temu Pengetahuan

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum)

Mata kuliah ini mengenalkan berbagai aspek yang berkaitan dengan OLAP (*Online Analytical Processing*), Data Mata kuliah ini mengenalkan hal-hal yang penting dalam teknik pengetahuan atau *knowledge discovery*. Bahan kajian yang diberikan meliputi menguasai perbedaan teknik-teknik dalam temu pengetahuan, menerapkan konsep pembagian data untuk pelatihan, pengujian dan validasi teknik-teknik temu balik, menguasai teknik pembentukan kelas-kelas tujuan dalam proses klasifikasi, mampu menguasai teknik dasar dalam proses klusterisasi dan pembentukan aturan, dan mengevaluasi performa teknik temu pengetahuan dalam bidang permasalahan tertentu.

Pustaka

1. Han, J., Kamber, M., & Pei, J. (2012). Data Mining Concepts and Techniques. Waltham: Morgan Kaufmann Publisher.
 2. Kusriani, K., & Luthfi, E. (2009). Algoritma Data Mining. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 3. Machine Learning Group at the University of Waikato. (2016, June 30). Weka 3: Data Mining Software in Java. Retrieved from Weka 3: Data Mining Software in Java: <http://www.cs.waikato.ac.nz/ml/weka/>
 4. Tan, P., Steinbach, M., & Kumar, V. (2014). Introduction to Data Mining. Essex: Pearson Education Limited.
 5. Witten, I., Frank, E., & Hall, M. (2011). Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, 3rd Edition. Burlington: Morgan Kaufmann Publisher.
-

3.2.3. Jalur Peminatan *Multimedia & Game*

IN151 Pengenalan Pemrograman Game

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN020 Algoritma dan Struktur Data 1

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar dapat memahami konsep struktur data bentukan dan alokasi data dalam memori sehingga dapat membuat ADT dengan menggunakan *pointer* serta menerapkannya pada kasus yang terkait dengan bidang *game* digital.

Pustaka

1. Bourg, D. M., & Bywalec, B. (2013). Physics for Game Developers: Science, math, and code for realistic effects. O'Reilly.
 2. Handoyo, E. D. (2014). Pemrograman Dasar C-Java-C# yang Susah Jadi Mudah (Edisi Revisi). Penerbit Informatika.
 3. Jones, B. L., Aitken, P., & Miller, D. (2013). C Programming in One Hour a Day, Sams Teach Yourself. Sams Publishing.
 4. Kalicharan, N. (2008). Data Structures in C. CreateSpace Independent Publishing Platform.
 5. Van Verth, J. M., & Bishop, L. M. (2010). Essential Mathematics for Games and Interactive Applications. A K Peters/CRC Press.
-

IN161 Pemrograman Game 2D

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN151 Pengenalan Pemrograman Game

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar dapat memahami dan menerapkan konsep & teori pembuatan *game* 2D, memasarkannya, serta melakukan berbagai penyesuaian berdasarkan respons pengguna.

Pustaka:

1. Adams, E. (2013). Fundamental of Game Design (3rd Edition). New Riders.
 2. Lobao, A. (2008). Beginning XNA 2.0 Game Programming from Novice to Professional. APPRESS.
 3. Monogame Tutorial. (n.d.). Retrieved 6 30, 2016, from Monogame Tutorial: <http://www.monogame.net/documentation/?page=Tutorials>
 4. Reed, A. (2010). Learning XNA 4.0. O'Reilly Media.
 5. Robert, N. (2014). Game Programming Patterns. Genever Benning.
-

IN171 Pemrograman Game 3D

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN151 Pengenalan Pemrograman Game

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar mampu memahami konsep dan penerapan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi permainan 3 Dimensi.

Pustaka:

1. Chamillard, A. (2015). Beginning C# Programming with Monogame. Burning Teddy.
 2. Eberly, D. H. (2006). 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics. CRC Press.
 3. Lobao, A. (2008). Beginning XNA 2.0 Game Programming from Novice to Professional. APPRESS.
 4. Lukosek, G. (2016). Learning C# By Developing Game with Unity 5.x. Packt Publishing.
 5. Luna, F. (2012). Introduction to 3D Game Programming with DirectX11. Mercury Learning and information.
-

IN076 Pola Desain Perangkat Lunak

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN040 PBO 1 A / IN041 PBO 1 B

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan untuk mampu merancang, menerapkan, dan menganalisis *creational patterns design*, *structural patterns*, dan *behavioral patterns* dalam menyelesaikan masalah.

Pustaka

1. Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1995). Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley International.
 2. Holub, A. (2004). Holub on Patterns: Learning Design Patterns by Looking at Code. Apress.
 3. Holzner, S. (2006). Design Patterns for Dummies. Wiley Publishing Inc.
 4. McDonald, J. (n.d.). Design Patterns. DZone Refcards. Retrieved from <http://www.dzone.com>
 5. Sugrue, J. (2010). Design Pattern Uncovered. JavaLobby. Retrieved from <http://java.dzone.com/articles/design-patterns-uncovered>
 6. Tutorials Point, S. E. (2016). Java Design Patterns: Problem Solving Approaches. Retrieved from <http://www.tutorialspoint.com>
-

IN077 Teknologi Antarmuka A

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar mampu menggunakan teknologi UI terbaru dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia/ *game*, memasarkannya, hingga melakukan penyesuaian berdasarkan respons dari pengguna.

Pustaka

1. Eisenberg, R., & Bennage, C. (2008). Sams Teach Yourself WPF in 24 Hours. Sams Publishing.
 2. Liberty, J., Galloway, J., & Japikse, P. (2014). Pro Windows 8.1 Development with XAML and C#. Apress.
 3. Nathan, A. (2013). Windows 8.1 Apps with XAML and C# Unleashed. Sams Publishing.
 4. Nathan, A. (2014). XAML Unleashed. Sams Publishing.
 5. Petzold, C. (2013). Programming Windows: Writing Windows 8 Apps with C# and XAML. Microsoft Press.
-

IN078 Teknologi Antarmuka B

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan untuk mampu menggunakan teknologi UI terbaru dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia, menggunakan teknologi UI terbaru dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *game*, memasarkan aplikasi multimedia.

Pustaka

1. Duarte, A. (2013). Vaadin 7 UI Design by Example. Packt Publishing.
 2. Frankel, N. (2013). Learning Vaadin 7 2nd Edition. Packt Publishing.
 3. Gronroos, M. (2014). Book of Vaadin 7. Vaadin Ltd.
 4. Jaroslav, H., & Kvasnovsky, O. (2013). Vaadin 7 Cookbook. Packt Publishing.
 5. Taylor, C. (2012). Vaadin Recipes. CreateSpace Independent Publishing Platform.
-

IN082 Pemrograman Mobile A

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A

Mengajarkan konsep dan implementasi pemrograman Mobile di Windows 10 dengan menggunakan teknologi C# dan melatih diri agar terbiasa untuk membuat sebuah aplikasi Mobile secara cepat dan efisien untuk menyelesaikan masalah - masalah yang berhubungan dengan *layout*, *database*, dan *service*.

Pustaka

1. TutorialsPoint. 2015. Windows 10 App Development.
 2. Miles, Rob. 2011. Windows Phone Programming in C#.
 3. Anbarasan, Karthikeyan. 2012. Windows Phone Development Step-by-Step Tutorial
 4. Tabor, Bob. 2015. Microsoft Windows Platform for Absolute Beginner.
 5. Bott, Ed. 2015. Introducing Windows 10 for IT Professionals. Microsoft Press.
-

IN083 Pemrograman Mobile B

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan kemampuan untuk membuat aplikasi *mobile* Android dengan bahasa Java. Materi meliputi cara pembentukan *layout*, *listener*, *sensor*, *database* SQLite, dan komunikasi jaringan. Penekanan pada mata kuliah ini adalah pada pengembangan aplikasi *mobile* disertai pemahaman teknik penggunaan fitur-fitur dari Android untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Pustaka

1. D, F., & Dobbs, J. (2011). Android Application Development for Dummies. USA: Wiley Publishing Inc.
 2. Griffiths, D., & Griffith, D. (2015). Head First Android Development. O'Reilly.
 3. Hyun Jun La, & Soo Dong Kim. (2010). Balanced MVC Architecture for Developing Service-based Mobile Application. IEEE International Conference on E-Business Engineering. IEEE.
 4. Izadi, M. R. (2012). Fat/Thin client for mobile applications and the proposed way forward. Stockholm, Sweden: KTH Information and Communication Technology.
 5. M, S., & A, D. T. (n.d.). Designing An M-Learning Application for a Ubiquitous Learning Environment in The Android Based Mobile Devices Using Web Service. Indian Journal of Computer Science and Engineering, 2(1).
 6. Murphy, M. L. (2010). Beginning Android 2. Apress.
-

IN087 Pemrosesan Citra Digital

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN063 Grafika Komputer

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa agar mampu memahami konsep dan penerapan pengolahan citra digital, termasuk di dalamnya *filtering*, *thresholding*, *adjustment*, dan operasi morfologis pada citra digital.

Pustaka

1. Burger, W. (2013). Principles of Digital Image Processing (Undergraduate Topics in Computer Science). Springer.
 2. McAndrew, A. (2015). A Computational Introduction to Digital Image Processing, Second Edition. Chapman and Hall.
 3. Pakhira, M. K. (2011). Digital Image Processing and Pattern Recognition [J. PHI.
 4. Russ, J. C. (2016). The Image Processing Handbook, Seventh Edition. CRC Press.
 5. Salomon, C. (2011). Fundamentals of Digital Image Processing: A Practical Approach with Examples in Matlab. Wiley.
-

3.2.4. Jalur Peminatan *Network & Security*

IN058 Ethical Hacking 1

4 SKS | Prasyarat: IN044 Jaringan Komputer 2

Mata Kuliah Ethical Hacking 1 akan membahas mengenai konsep-konsep *ethical hacking* dan mengajarkan konsep untuk melakukan implementasi keamanan teknologi informasi. Tahapan-tahapan proses *hacking* (*reconnaissance, scanning, gaining access, maintaining access* dan *covering/ clearing tracks*) menjadi landasan praktis untuk praktik evaluasi dan implementasi keamanan.

Pustaka:

1. EC-Council. (2015). Module 01 Introduction to Ethical Hacking. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
2. EC-Council. (2015). Module 02 Foot printing and Reconnaissance. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
3. EC-Council. (2015). Module 03 Scanning Networks. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
4. EC-Council. (2015). Module 04 Enumeration. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
5. EC-Council. (2015). Module 05 System Hacking. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
6. EC-Council. (2015). Module 08 Social Engineering. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
7. EC-Council. (2015). Module 10 Session Hijacking. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
8. EC-Council. (2015). Module 11 Hacking Webservers. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
9. EC-Council. (2015). Module 12 Hacking Web Applications. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
10. EC-Council. (2015). Module 13 SQL Injection. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.

IN079 Ethical Hacking 2

4 SKS | Prasyarat: IN058 Ethical Hacking 1

Mata kuliah Ethical Hacking 2 akan menerapkan tahapan-tahapan proses *hacking* (*reconnaissance, scanning, gaining access, maintaining access* dan *covering/ clearing tracks*) sebagai implementasi teknik pengamanan serta evaluasi keamanan jaringan komputer, sistem operasi komputer, dan aplikasi komputer. Mata kuliah diakhiri dengan *tryout* dan ujian online sertifikasi Certified Ethical Hacker.

Pustaka:

1. EC-Council. (2015). Module 06 Malware Threats. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
2. EC-Council. (2015). Module 07 Sniffing. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
3. EC-Council. (2015). Module 09 Denial-of-Service. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
4. EC-Council. (2015). Module 14 Hacking Wireless Networks. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
5. EC-Council. (2015). Module 15 Hacking Mobile Platforms. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
6. EC-Council. (2015). Module 16 Evading IDS, Firewalls, and Honeypots. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
7. EC-Council. (2015). Module 17 Cloud Computing. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.
8. EC-Council. (2015). Module 18 Cryptography. In Ethical Hacking and Countermeasures v9. EC-Council.

IN162 Administrasi Jaringan

4 SKS (termasuk 1 SKS praktikum) | Prasyarat: IN022 Jaringan Komputer 1

Mata kuliah Administrasi Jaringan mengajarkan kepada mahasiswa mengenai analisis kebutuhan jaringan agar dapat melakukan desain topologi jaringan. Mahasiswa juga akan diajarkan mengenai implementasi jaringan beserta pengelolaan dan *troubleshooting* menggunakan MikroTik RouterOS. Ujian Sertifikasi MikroTik Certified Network Associate (MTCNA) akan dilakukan di akhir perkuliahan bagi mahasiswa yang lulus *tryout*.

Pustaka:

1. MikroTik. (2016). Module 1 Introduction. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
2. MikroTik. (2016). Module 2 DHCP. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
3. MikroTik. (2016). Module 3 Bridging. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
4. MikroTik. (2016). Module 4 Routing. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
5. MikroTik. (2016). Module 5 Wireless. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
6. MikroTik. (2016). Module 6 Firewall. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
7. MikroTik. (2016). Module 7 QoS. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.

8. MikroTik. (2016). Module 8 Tunnels. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.
9. MikroTik. (2016). Module 9 Misc. In MikroTik Certified Network Associate. MikroTik Academy.

IN088 Administrasi Sistem

3 SKS

Mata kuliah ini mengenalkan hal-hal yang penting dalam administrasi layanan/ server, khususnya pada server berbasis Sistem Operasi Debian. Bahan kajian yang diberikan meliputi berbagai kebutuhan implementasi server, detail konfigurasi server, pengamanan server, dan proses-proses *troubleshooting* dalam server.

Pustaka:

1. Debian Admin. (2016, June 30). Debian Admin. Retrieved from Debian Admin: <http://www.debianadmin.com>
2. Debian Organization. (2015, December 31). Debian. Retrieved from The Universal Operating System: <http://www.debian.org>
3. Kemp, S. (2016, June 30). Debian Administration. Retrieved from Debian Administration: <https://debian-administration.org>
4. Sobell, M. (2013). A Practical Guide to Linux Command, Editors, and Shell Programming, 3rd Edition. Prentice Hall.
5. Soyinka, W. (2016). Linux Administration: A Beginner's Guide, 7th Edition. McGraw Hill Education.

IN089 Enterprise Resource Planning

3 SKS

Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai konsep sistem ERP, bagaimana sistem ERP membantu banyak perusahaan dalam mengintegrasikan berbagai fungsi bisnis serta mendukung operasi dari proses bisnis yang efisien. Mata kuliah ini memperkenalkan berbagai fungsi bisnis pembelian, penjualan, produksi, konsep *financial accounting* dan *management accounting*, serta mempelajari siklus dan proses pengelolaan sumber daya manusia.

Pustaka:

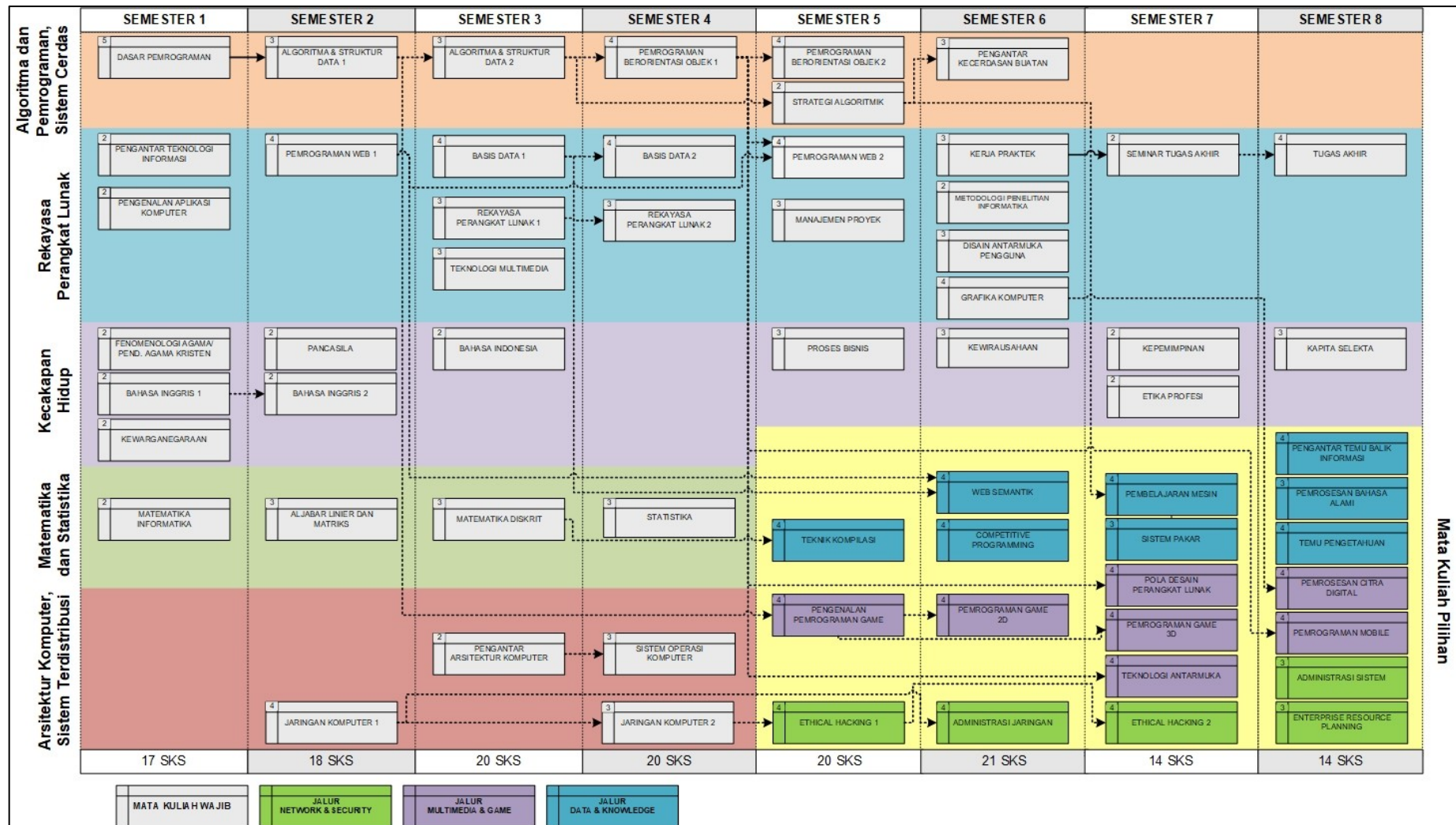
1. Hamilton, S. (2003). Maximizing Your ERP System. USA: McGraw-Hill.
2. Norris, G. D. (2000). E-Business and ERP Transforming the Enterprise. Canada: John Wiley & Sons, INC.

3. O’Leary, D. E. (2000). Enterprise Resource Planning System. New York: Cambridge University Press.
4. SAP. (2006). Modul Fundamental. SAP AG.
5. Shields, M. G. (2001). E- Business and ERP. Canada: John Wiley & Sons, INC.

3.3. Mata Kuliah dengan Syarat Lulus Minimal C

Pada program studi S1 Teknik Informatika, terdapat beberapa mata kuliah yang diwajibkan memiliki nilai minimal C yaitu:

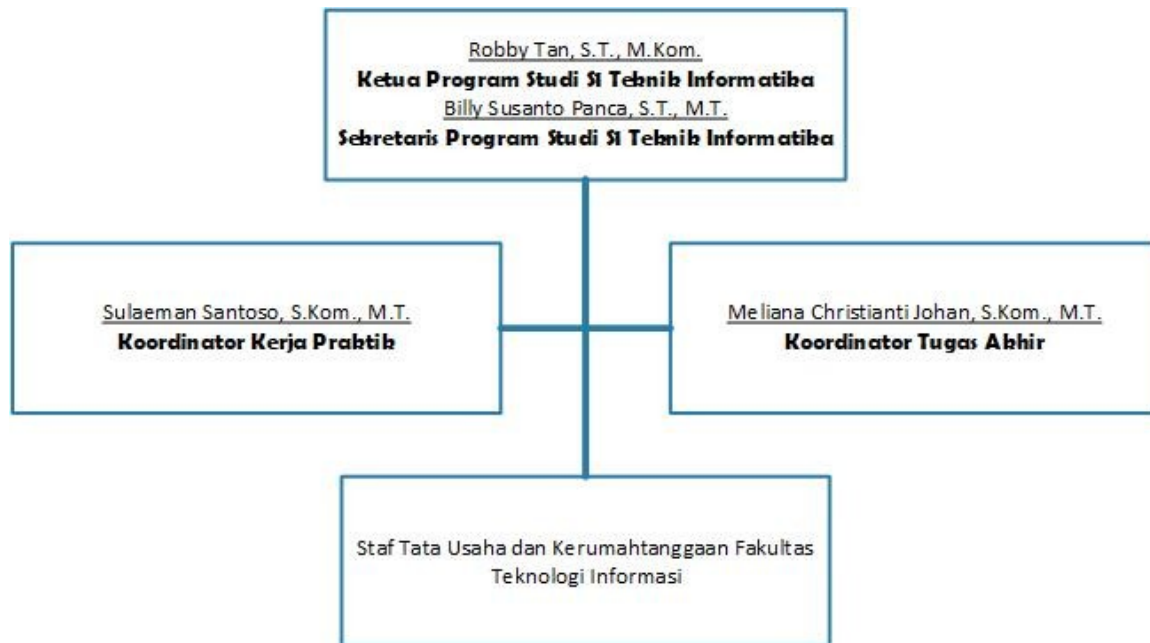
1. **IN010** Dasar Pemrograman
2. **IN065** Kerja Praktik
3. **IN070** Seminar Tugas Akhir
4. **IN080** Tugas Akhir
5. Seluruh mata kuliah umum yaitu:
 - a. **MK024** Kewarganegaraan
 - b. **MK060** Fenomenologi Agama/ **MK062** Pendidikan Agama Kristen
 - c. **MK017** Pancasila
 - d. **MK039** Bahasa Indonesia
 - e. **MK061** Etika Profesi
 - f. **MK037** Kepemimpinan



Gambar 1 Peta Kurikulum 2014+ Program Studi S1 Teknik Informatika

4. Struktur Organisasi S1 Teknik Informatika

Ketua Program Studi	: Robby Tan, S.T., M.Kom.
Sekretaris Program Studi	: Billy Susanto P., S.T., M.T.
Kepala Laboratorium Komputer	: Sendy Ferdian, S.Kom., M.T. Daniel Jahja Surjawan, S.Kom., M.T. Diana Trivena Yulianti, S.Kom., M.T.
Koordinator Tugas Akhir	: Meliana Christianti Johan, S.Kom., M.T.
Koordinator Kerja Praktik	: Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2013 (NRP Ganjil)	: Daniel Jahja Surjawan, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2013 (NRP Genap)	: Erico Darmawan Handoyo, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2014	: Ir. Teddy Marcus Zakaria, M.T.
Dosen Wali Angkatan 2015 (NRP Ganjil)	: Robby Tan, S.T., M.Kom.
Dosen Wali Angkatan 2015 (NRP Genap)	: Maresha Caroline Wijanto, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2016 (NRP Ganjil)	: Dr. Bernard R. Suteja, S.Kom., M.Kom.
Dosen Wali Angkatan 2016 (NRP Genap)	: Billy Susanto P., S.T., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2017 (NRP Ganjil)	: Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2017 (NRP Genap)	: Oscar Wongso, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2018 (NRP 1-20)	: Meliana Christianti Johan, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2018 (NRP 21-40)	: Julianti Kasih, S.E., M.Kom.
Dosen Wali Angkatan 2018 (NRP 41-63)	: Dr. Hapnes Toba, M.Sc.
Dosen Wali Angkatan 2019 (NRP 1-20)	: Daniel Jahja Surjawan, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2019 (NRP 21-40)	: Maresha Caroline Wijanto, S.Kom., M.T.
Dosen Wali Angkatan 2019 (NRP 41-60)	: Erico Darmawan Handoyo, S.Kom., M.T.



Gambar 2 Struktur Organisasi Program Studi S1 Teknik Informatika

5. Daftar Dosen Pengajar

Nama	Alamat email
Adelia, S.Kom., M.T.	adelia@it.maranatha.edu
Andreas Widjaja, S. Si., M.Sc., Ph. D.	andreas.widjaja@it.maranatha.edu
Dr. Bernard Renaldy Suteja, S.Kom., M.Kom.	bernard.rs@it.maranatha.edu
Billy Susanto P., S.T., M.T.	billy.sp@it.maranatha.edu
Daniel Jahja Surjawan, S.Kom., M.T.	daniel.js@it.maranatha.edu
Diana Trivena Yulianti, S.Kom., M.T.	diana.trivena@it.maranatha.edu
Djoni Setiawan Kartawihardja, S.T., M.T.	djoni.setiawan@it.maranatha.edu
Doro Edi, S.T., M. Kom.	doro.edi@it.maranatha.edu
Erico Darmawan Handoyo, S.Kom., M.T.	erico.dh@it.maranatha.edu
Dr. Hapnes Toba, M.Sc.	hapnestoba@it.maranatha.edu
Hendra Bunyamin, S.Si., M.T.	hendra.bunyamin@it.maranatha.edu
Julianti Kasih, S.E., M.Kom.	julianti.kasih@it.maranatha.edu
Maresha Caroline Wijanto, S.Kom., M.T.	maresha.cw@it.maranatha.edu
Meliana Christianti Johan, S.Kom., M.T.	meliana.christianti@it.maranatha.edu
Dr. Ir. Mewati Ayub, M.T.	mewati.ayub@it.maranatha.edu
Niko Ibrahim, S.Kom., M.I.T.	niko.ibrahim@it.maranatha.edu
Oscar Karnalim, S.T., M.T.	oscar.karnalim@it.maranatha.edu
Oscar Wongso, S.Kom., M.T.	oscar.wongso@it.maranatha.edu
Peter Hyong-Jik Kim, B.F.A., M.A.	peter.kim@itmaranatha.org
Radiant Victor Imbar, S.Kom., M.T.	radiant.vi@it.maranatha.edu
Risal, S.T., M.T.	risal@it.maranatha.edu

Nama	Alamat email
Robby Tan, S.T., M.Kom.	robby.tan@it.maranatha.edu
Sendy Ferdian, S.Kom., M.T.	sendy.fs@it.maranatha.edu
Setia Budi, S.Kom., M.Comp., Ph.D.	setia.budi@it.maranatha.edu
Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T.	sulaeman.santoso@it.maranatha.edu
Ir. Teddy Marcus Zakaria, M.T.	teddy.marcus@it.maranatha.edu
Timotius Witono, S.Kom., M.T.	timotius.witono@it.maranatha.edu
Tiur Gantini, S.T., M.T.	tiur.gantini@it.maranatha.edu
Tjatur Kandaga, S.Si., M.T.	tjatur.kandaga@it.maranatha.edu
Wenny Franciska Senjaya, S.Kom., M.T.	wenny.fs@it.maranatha.edu
Yenni Merlin Djajalaksana, Ph.D.	yenni.md@it.maranatha.edu

6. Kerja Praktik

6.1. Syarat mengambil Kerja Praktik

- Menyelesaikan minimal 60 SKS
- IPK ≥ 2.0
- Telah/ sedang mengambil mata kuliah yang berkaitan dengan topik Kerja Praktik yang diambil

6.2. Jenis Kerja Praktik yang diperbolehkan

- Membuat program/ aplikasi sesuai ketentuan yang ditetapkan oleh KBK Rekayasa Perangkat Lunak, KBK Sistem Informasi, atau KBK Multimedia dan Jaringan. Pengerjaan Kerja Praktik dapat dilakukan pada semester reguler ataupun semester antara.
- Magang Kerja
 - Ditujukan terutama bagi mahasiswa yang belum selesai Kerja Praktik atau Tugas Akhir tetapi sudah diterima kerja di suatu perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi.
 - Mahasiswa yang bersangkutan harus mempunyai indeks prestasi kumulatif (IPK) minimal 2.75.
 - KP magang kerja dilaksanakan selama 6 bulan *full time*.
 - Deskripsi pekerjaan yang akan dilakukan selama magang kerja harus disepakati oleh Fakultas Teknologi Informasi dan Instansi tempat magang kerja pada awal magang kerja.
 - Bagi mahasiswa lain selain dalam kategori di atas, bisa mengambil magang kerja asalkan sesuai dengan ketentuan pada nomor 3.

6.3. Prosedur mengambil Kerja Praktik

- Persiapan Kerja Praktik Reguler (**dilakukan sebelum mengambil mata kuliah KP pada perwalian**)

- 1) Mengumpulkan Proposal KP beserta *Form* Pengajuan Kerja Praktik, *Form* Keterangan Kerja Praktik dari Instansi, Fotokopi Transkrip Nilai terakhir, dan fotokopi DKBS ke Koordinator Kerja Praktik. Tiap semester disediakan dua kali kesempatan untuk pengumpulan proposal KP yaitu sebelum UTS dan sebelum UAS. Bagi peserta KP magang pengajuan Proposal KP harus dilampiri dengan rencana kerja (*job description*) dari tempat magang kerja.
 - 2) Mengisi *Form* kelengkapan seperti yang dikumpulkan kepada Koordinator KP di *website* Kerja Praktik (<http://kp.it.maranatha.edu>).
 - 3) Format proposal KP terdiri dari
 - Latar belakang masalah
 - Rumusan masalah
 - Tujuan pembahasan
 - Ruang lingkup kajian
 - Sumber data
 - Sistematika penyajian
 - 4) Koordinator KP akan mengecek kelengkapan dokumen dan menentukan KBK setiap proposal.
 - 5) Koordinator KP akan mengirimkan proposal pada KBK untuk penentuan evaluator topik.
 - 6) Evaluator topik akan memeriksa kelayakan topik secara spesifik dan memutuskan apakah topik tersebut layak diterima dengan/tanpa revisi atau ditolak.
 - 7) Proposal yang sudah dinyatakan layak memiliki masa berlaku selama 1 (satu) semester (mata kuliah KP harus diambil pada semester berikutnya). Jika melewati batas waktu tersebut maka proposal dinyatakan tidak berlaku lagi.
 - 8) KBK & dosen pembimbing berhak mengubah, menambah atau mengurangi ruang lingkup proposal KP.
- b. Persiapan Kerja Praktik Semester Antara (dilakukan sebelum mengambil mata kuliah KP pada perwalian)
- 1) Memilih topik KP dari daftar topik yang diberikan dan mengumpulkannya beserta Fotokopi Transkrip Nilai terakhir, dan fotokopi DKBS ke Koordinator Kerja Praktik. Penerimaan topik hanya dilakukan satu kali setahun dan umumnya dilakukan di antara penerimaan KP reguler *batch* 1 dan KP reguler *batch* 2 untuk semester reguler ganjil.
 - 2) Mengisi *Form* kelengkapan seperti yang dikumpulkan kepada Koordinator KP di *website* Kerja Praktik (<http://kp.it.maranatha.edu>).
 - 3) Koordinator KP akan mengecek kelengkapan dokumen dan menentukan jadwal wawancara KP mahasiswa terkait dengan pemberi topik.

- 4) Pemberi topik akan melakukan evaluasi tersendiri dan akan mengirimkan hasil penerimaan mahasiswa ke koordinator KP. Pemberi topik tersebut akan menjadi pembimbing KP mahasiswa terkait.
 - 5) Mahasiswa yang sudah diterima harus mengambil mata kuliah KP pada semester antara terdekat. Jika melewati batas waktu tersebut maka topik tersebut dinyatakan tidak berlaku lagi.
 - 6) KBK & Pembimbing berhak mengubah, menambah atau mengurangi ruang lingkup proposal KP.
- c. Memasukkan mata kuliah Kerja Praktik pada saat perwalian.
 - d. Mengikuti kuliah Kerja Praktik (tidak berlaku bagi mahasiswa magang kerja yang bertempat kerja di luar Bandung)
 - e. Khusus bagi yang magang kerja:
 - 1) Jenis pekerjaan yang berkaitan dengan bidang Teknologi Informasi dengan persetujuan Koordinator Kerja Praktik dan koordinator magang.
 - 2) Pekerjaan / produk kerja tersebut merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan satu atau lebih:
 - Aplikasi/ Program
 - Dokumentasi Aplikasi/ Hasil Observasi
 - *Standard Operating Procedure*
 - Bentuk lain dengan persetujuan Koordinator Kerja Praktik dan koordinator magang
 - Menyerahkan surat keterangan dari perusahaan tempat kerja yang menyebutkan jenis pekerjaan dan tanggal awal bekerja
 - Tipe pekerjaan adalah ekuivalen 6 bulan *full time* / sesuai proyek perusahaan dengan definisi *full time* adalah minimal 140 jam sebulan
 - Bagi mahasiswa yang secara bersamaan mengambil magang TA yang merupakan perpanjangan magang Kerja Praktik, total waktu magang (KP + TA) adalah ekuivalen 6 bulan *full time* / sesuai proyek perusahaan

6.4. Pelaksanaan bimbingan Kerja Praktik

- a. Peserta KP wajib untuk menghadap dosen pembimbing utama minimal 8 kali per semester dan pembimbing lapangan minimal 3 kali per semester. Jika jumlah bimbingan kurang, nilai akhir mahasiswa akan dikurangi sebanyak satu *grade*.
- b. Jika dosen pembimbing berhalangan ketika ditemui karena alasan yang jelas, maka peserta KP berhak meminta pembimbing mengisi *Form* Alasan Tidak Bimbingan pada *Form* kerja Praktik.
- c. Bagi peserta KP yang magang di perusahaan, wajib untuk menghadap dosen pembimbing setidaknya-tidaknya 1 (satu) bulan sekali (dibuktikan dengan adanya tanda tangan pembimbing dan materi diskusi pada *form* bimbingan pada *Form* Kerja Praktik), dengan membawa perincian tugas dan aktivitas setiap hari yang telah dilaksanakan.

6.5. Pelaksanaan Kelas Kerja Praktik

- a. Peserta KP wajib menghadiri pertemuan kelas KP dengan jadwal berikut:
 - 1) Untuk KP semester reguler, mahasiswa wajib bertemu dengan koordinator KP dalam sesi kelas selama tiga jam per minggu. Pada pertemuan tersebut, mahasiswa dapat mengerjakan KP mereka dan bertanya terkait isu-isu teknis atau teoritis pada koordinator jika perlu.
 - 2) Untuk KP Semester Antara (SA), mahasiswa wajib mengerjakan KP pada lokasi dan waktu yang telah ditentukan (ruangan lab/ perusahaan). Mahasiswa akan mengerjakan di ruangan lab jika topik KP yang dikerjakan merupakan topik dari dosen sedangkan mahasiswa yang menerima topik dari instansi akan mengerjakan KP mereka di instansi terkait. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah KP di Semester Antara tidak diizinkan mengambil mata kuliah yang lain.
- b. Jika dosen pembimbing berhalangan ketika ditemui karena alasan yang jelas, maka peserta KP berhak meminta pembimbing mengisi *Form* Alasan Tidak Bimbingan pada *Form* Kerja Praktik.
- c. Bagi peserta KP yang magang di perusahaan, wajib untuk menghadap dosen pembimbing setidaknya-tidaknya 1 (satu) bulan sekali (dibuktikan dengan adanya tanda tangan pembimbing dan materi diskusi pada *form* bimbingan pada *Form* Kerja Praktik), dengan membawa perincian tugas dan aktivitas setiap hari yang telah dilaksanakan.

6.6. Prosedur Ujian Sidang Kerja Praktik (USKP)

- a. Menyerahkan dokumen KP dan draf laporan KP ke Koordinator Kerja Praktik.
 - 1) *Form Checklist* Kelengkapan Pengajuan KP
 - 2) *Form Ijin* Maju Sidang KP
 - 3) *Form Berita Acara* KP
 - 4) *Form Penilaian Pembimbing dan Penguji*
 - 5) 2 lembar *Form revisi*
 - 6) Surat Pernyataan Pembimbing dan Penguji
 - 7) Surat Pernyataan Mahasiswa
 - 8) 2 berkas draf laporan
 - 9) *Form Nilai Pembimbing Lapangan*
- b. Sudah menyelesaikan bab 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 dari Laporan Kerja Praktik dan program aplikasi yang dihasilkan sudah selesai menjalani tahap testing dan / atau implementasi.
- c. Jalannya USKP:
 - 1) Peserta: dosen pembimbing, 1 orang dosen penguji, dan maksimum 10 orang mahasiswa yang sedang mengambil Kerja Praktik

- 2) Lamanya USKP: 1 jam
 - 3) Fokus USKP adalah proses keseluruhan pengembangan aplikasi, dan laporan pelaksanaan testing dan / atau implementasi beserta temuan yang diperoleh
 - 4) Pada akhir USKP, akan diadakan yudisium untuk menentukan nilai hasil Kerja Praktik beserta revisi akhir yang diminta oleh dosen penguji.
 - 5) Setelah yudisium selesai, mahasiswa USKP akan diberikan pengumuman tenggat waktu revisi dan penyerahan syarat-syarat administrasi penyerahan hasil Kerja Praktik yang disyaratkan oleh Universitas dan Fakultas.
 - 6) Syarat administrasi Penyelesaian Kerja Praktik:
 - *Form Checklist* Kelengkapan Penyelesaian KP (dengan bukti penyerahan CD Kerja Praktik ke Fakultas, Perpustakaan, Instansi atau Pembimbing)
 - *Form Bimbingan* (sudah ditandatangani Ketua Program Studi)
 - *Form Bimbingan Lapangan*
 - *Form Alasan Tidak Bimbingan*
 - 7) Apabila hasil USKP dari mahasiswa di bawah C, maka USKP dinyatakan gagal dan mahasiswa tidak harus menyelesaikan revisi.
6. Format penulisan laporan Kerja Praktik dapat diunduh di situs Web Fakultas Teknologi Informasi.

7. Tugas Akhir

Tugas Akhir pada Program Studi S1 Teknik Informatika dibagi menjadi dua mata kuliah yaitu mata kuliah Seminar Tugas Akhir (IN070) dan mata kuliah Tugas Akhir (IN080).

7.1. Syarat mengambil Tugas Akhir

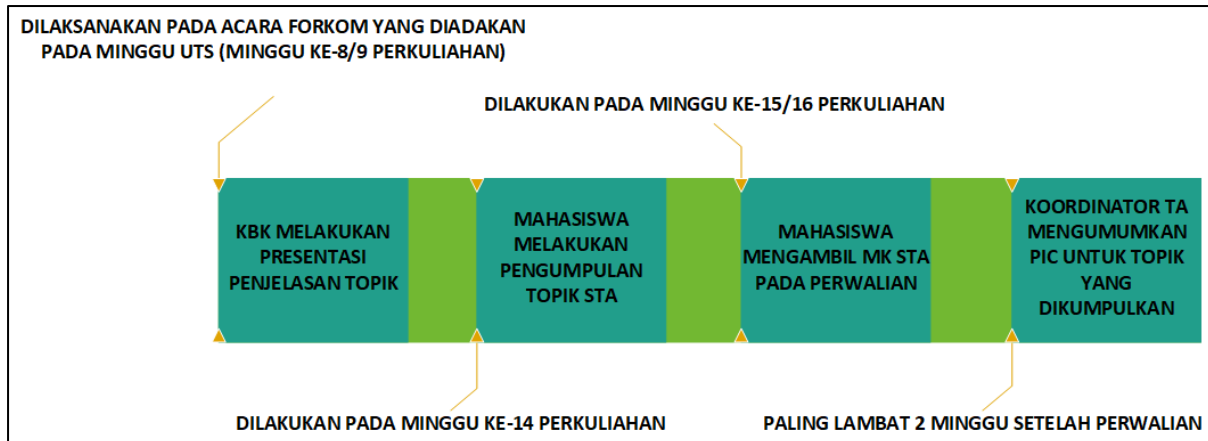
- a. Menyelesaikan minimal 120 SKS
- b. $IPK \geq 2.0$
- c. Lulus mata kuliah Kerja Praktik (IN065) dengan nilai minimal C
- d. Sedang mengambil mata kuliah IN070 Seminar Tugas Akhir (STA) atau sudah lulus STA

7.2. Jenis Tugas Akhir yang diperbolehkan

Membuat program/ aplikasi sesuai ketentuan yang ditetapkan oleh KBK Rekayasa Perangkat Lunak, KBK Sistem Informasi, atau KBK Multimedia dan Jaringan.

7.3. Prosedur Pengambilan STA dan/ atau TA

1. Mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Seminar Tugas Akhir (IN070) akan melakukan pertemuan dengan koordinator Kelompok Bidang Keahlian (KBK) satu semester sebelum mahasiswa mengambil mata kuliah tersebut. Pada pertemuan tersebut akan dijelaskan mengenai rancangan topik/ penelitian yang dapat dilakukan pada masing-masing KBK.



Gambar 3 Timeline Pengumpulan Topik STA

- Setelah mahasiswa mendapatkan PIC untuk topik STA, maka pada semester yang akan datang, mahasiswa akan melakukan bimbingan dengan PIC yang telah ditentukan oleh KBK. Mahasiswa wajib menghadap dosen PIC minimal empat kali dan wajib melaporkan kemajuan proses diskusi/ bimbingan kepada koordinator TA pada jadwal kelas STA (dibuktikan dengan adanya tanda tangan PIC dan materi diskusi pada formulir berita acara kelas STA).
- Mahasiswa yang telah melakukan proses bimbingan dengan dosen PIC dan dinyatakan layak untuk mengikuti sidang STA, wajib melaporkan kepada koordinator TA untuk dijadwalkan dalam sidang. Mahasiswa memiliki waktu satu semester untuk melakukan proses bimbingan dengan diselingi satu kali presentasi topik dan satu kali sidang STA.



Gambar 4 Timeline Pengerjaan STA

- Setelah mahasiswa dinyatakan layak dalam sidang STA, maka pada semester berikutnya mahasiswa dapat mengambil mata kuliah Tugas Akhir (IN080) pada saat perwalian. Koordinator akan mengumumkan nama dosen pembimbing kepada seluruh peserta mata kuliah Tugas Akhir (IN080) pada awal semester dan mahasiswa dapat langsung mengikuti proses bimbingan.
- Dalam perjalanan proses bimbingan, terdapat tiga kali mahasiswa akan diminta untuk mempresentasikan kemajuan yang sudah diperoleh selama pengerjaan tugas akhir. Selama satu semester tersebut, mahasiswa juga diminta untuk memenuhi proses

bimbingan dengan dosen pembimbing minimal delapan kali dan wajib menghadiri lima kali dalam kelas TA.



Gambar 5 Timeline Pengerjaan TA

8. Industry Internship Program

Program Studi S1 Teknik Informatika bekerja sama dengan beberapa industri. Salah satu bentuk kerja sama adalah mahasiswa dapat mengambil magang (*internship*) dengan jangka waktu yang ditentukan berdasarkan kesepakatan antara program studi dan industri. Program ini bertujuan agar mahasiswa dapat terjun langsung pada masalah-masalah nyata yang ada pada dunia industri sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan perkuliahan. Perbedaan dengan Kerja Praktik (KP) atau Tugas Akhir (TA) yang ada pada poin 6 dan 7 adalah adanya paket *bundling* yang diberikan kepada mahasiswa yang berhasil mendapatkan kesempatan untuk melakukan magang.

Paket *bundling* dalam program ini dijabarkan sebagai berikut:

- Bundling* KP → 3 SKS Mata kuliah KP + 12 SKS Mata kuliah lain (Total 15 SKS)
- Bundling* TA → 2 SKS Mata kuliah STA + 4 SKS Mata kuliah TA + 12 SKS Mata kuliah lain (Total 18 SKS)

Mata kuliah lain yang termasuk dalam paket ini harus sesuai dengan topik yang dikerjakan oleh mahasiswa di industri. Pembagian 12 SKS mata kuliah ini adalah

- Maksimal 4 SKS mata kuliah di atas semester 4
- Maksimal 8 SKS untuk mata kuliah pilihan (Lihat tabel mata kuliah pilihan)

9. International Research Collaboration

Program studi S1 Teknik Informatika bekerja sama dengan institusi pendidikan di luar negeri. Tujuan kerja sama adalah meningkatkan kompetensi dosen dan mahasiswa dalam bidang pendidikan maupun penelitian. Mahasiswa di Program Studi S1 Teknik Informatika juga dapat menikmati *benefit* dari kerja sama ini yaitu mahasiswa dapat menempuh/ menyelesaikan studi dengan cara mengikuti penelitian di institusi luar negeri. Keuntungan dari program ini bagi mahasiswa adalah:

- Transfer nilai akademik jika berhasil menyelesaikan penelitian
- Bebas biaya untuk 12 SKS

- c. Kemungkinan untuk melanjutkan studi di institusi luar negeri

10. Kontak Program Studi S1 Teknik Informatika

Email: if@it.maranatha.edu

Email ketua program studi: kaprodi.if@it.maranatha.edu

Email sekretaris program studi: sekprodi.if@it.maranatha.edu

Website: <http://if.it.maranatha.edu>

FAQ: <http://if.it.maranatha.edu/faq>

LINE (Fakultas Teknologi Informasi): @fitukm

IG (Fakultas Teknologi Informasi): @itmaranatha

Universitas Kristen Maranatha

MARANATHA CHRISTIAN UNIVERSITY

Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, M.P.H. No. 65
Bandung - 40164, Jawa Barat, Indonesia
Telp: +62 22-201 2186 / 200 3450 ext. 7363
Fax: +62 22-201 5154
Email : info@maranatha.edu
Web : www.maranatha.edu



PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA

Gedung C, Lt. 1
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, M.P.H. No. 65
Bandung - 40164, Jawa Barat, Indonesia
Telp: +62 22-201 2186 / 200 3450 ext. 1705, 1706
Fax: +62 22-200 5915
Email : if@it.maranatha.edu
Web : it.maranatha.edu