



# **UNIVERSITAS**

## **BINA SARANA INFORMATIKA**

**PEDOMAN AKADEMIK**  
**TAHUN AKADEMIK**  
**2024/2025**



# **WISUDA** **UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**Kesuksesan bukan lahir  
dari keberuntungan dan kebetulan semata,  
melainkan hasil dari kerja keras dan ketekunan.....  
Kami berharap Andapun menjadi seperti ini.....**

# KATA PENGANTAR

## Selamat Datang.....

Buku pedoman Akademik universitas Bina Sarana informatika merupakan acuan bagi mahasiswa dalam menempuh pendidikannya di Universitas Bina Sarana Informatika yang meliputi Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dan Fakultas Komunikasi dan bahasa. Namun tidak tertutup kemungkinan juga untuk dapat digunakan dosen, tenaga administrasi dan civitas akademika, karena Buku Pedoman Akademik ini berisikan peraturan, prosedur, tata tertib dan ketentuan yang berkaitan dengan proses pendidikan di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika. hal ini penting artinya, agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara kondusif dan berdaya guna.

Untuk diperhatikan, khususnya para mahasiswa yang ingin meraih sukses dalam proses pendidikan tinggi di Universitas Bina Sarana informatika, diharapkan agar membaca dan memahami isi Buku Pedoman Akademik ini sebaik-baiknya sehingga di kemudian hari tidak terjadi kesalahan yang dapat menyebabkan kerugian bagi mahasiswa itu sendiri karena kelalaiannya. Sistem pendidikan tinggi dewasa ini dikembangkan dan diarahkan untuk menjadi perguruan tinggi pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pusat kegiatan penelitian yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan masa sekarang dan masa akan datang. Perguruan tinggi bertanggung jawab untuk menghantarkan ilmu serta memiliki kepekaan sosial yang cukup untuk menganalisa, mengevaluasi dan menciptakan sesuatu yang positif. mahasiswa lulusan perguruan tinggi diharapkan juga mampu meningkatkan mutu kualitas hidup untuk lingkungan maupun negaranya.

Universitas bina Sarana informatika dalam peran sertanya sebagai lembaga pendidikan tinggi berkewajiban untuk melaksanakan amanah tersebut, selain itu juga Universitas Bina Sarana informatika mengembangkan keinginan luhur dari pendiri, yaitu menghasilkan para lulusan yang memiliki keseimbangan intelektual, integritas, moral, dan iman. Seperti ungkapan “diawali dengan niat baik, dikomunikasikan dengan baik, akhirnya akan menghasilkan hal yang baik”

Jakarta, September 2024

Prof. Dr. Ir Mochamad Wahyudi, M.M. M.Kom. M.Pd. IPU.  
ASEAN.Eng

Rektor



# MARS “Bina Sarana Informatika”

Ciptaan :  
Drs. M. Basuki R.  
Ir. Arifin S. Budi

Kami Putra-putri Bina Sarana Informatika  
Siap Mengabdikan Di Masyarakat  
Dalam Pembangunan Negeri

Meraih Cita Dengan Semangat Jiwa  
Menuntut Ilmu Bekal di Masa Depan  
Di Bawah Panji Bina Sarana Informatika

Berbaktikan Diri Untuk Negeri dan Bangsa  
menjadi insan Yang Kelak Berguna  
Menjadi Suri Tauladan Semua  
Di Pembangunan Indonesia



# **HYMNE "Bina Sarana Informatika"**

Ciptaan : Imanuel F Umpenawany  
Music Director : Arles Tita

**Ku Masuki Gerbangmu  
Bina Sarana Informatika  
Berjanji Tetap Setia  
Belajar Untuk Nusa**

**Tinggi Agung Mulia Citra BSI  
Bersama Membangun Bangsa Indonesia  
Beda Suku dan Budaya  
Satukan Kita**

Reff:

**Megah Berdiri di Persada Pertiwi  
Bina Sarana Informatika  
Mengukir Prestasi Jiwa BSI  
Sumber Ilmu Pembina Tunas Bangsa**

**Derap Langkah Tak Henti  
Iman Kukuh Teruji  
Jaya Citra Bermartabat  
Di Bina Sarana Informatika**



# DAFTAR ISI

Kata pengantar  
Mars “Bina Sarana Informatika”  
Hymne “Bina Sarana Informatika”  
Daftar isi

## **MENGENAL UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

Sejarah 1  
Struktur Organisasi 2  
Visi Misi Universitas Bina Sarana Informatika 3  
Visi Misi Fakultas & Visi Keilmuan Program Studi,  
Kurikulum dan Profil Lulusan 5

## **SARANA & PRASARANA**

Alamat Kampus 65  
Ruang Kuliah 68  
Perpustakaan 71  
Student Corner 72  
Pelayanan Akademik 73  
Sarana Lainnya 74

## **PENERIMAAN MAHASISWA BARU**

### **PERKULIAHAN**

Orientasi Akademik 77  
Seminar Motivasi 78  
Perkuliahan (teori & Praktek) 79  
Seminar dan workshop 80

### **SISTEM AKADEMIK**

Sistem Kredit Semester (SKS) 81  
Sistem Penilaian dan Derajat Keberhasilan 82  
Ujian dan Hasil Ujian Semester 83  
Ujian Her 83  
PKL 84  
Tugas Akhir dan Skripsi 84  
Wisuda 85  
Ijazah 85  
SKPI 85



# DAFTAR ISI

## **PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK**

	<b>86</b>
Program Pendidikan	86
keabsahan Sebagai mahasiswa	86
Registrasi	86
Perkuliahan dan kehadiran	87
Penasehat Akademik	87
Cuti Akademik	87
Keterlambatan Membayar	88
Penghentian Studi	88

## **PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK**

	<b>89</b>
Peraturan Perkuliahan	89
Ketertiban Kampus	90
Tata Tertib Ujian	91
Tindakan Pelanggaran dan Kejahatan	93
Hak dan Kewajiban Mahasiswa	95
Sanksi	95

## **KEGIATAN MAHASISWA**

## **PENUTUP**

**96**

**99**



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



***Kuliah...?  
BSI Aja !!***

# MENGENAL UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



## SEJARAH

Pada tanggal 3 Maret 1988 didirikan Lembaga Pendidikan Komputer Bina Sarana Informatika (LPK BSI) di Depok. Lembaga Pendidikan ini bertujuan mendidik tenaga tenaga terampil atau profesional di bidang komputer, untuk memenuhi kebutuhan SDM dalam pembangunan nasional.

Dengan semakin besar kepercayaan masyarakat terhadap LPK BSI, maka pada Oktober 1989, kantor pusat Yayasan Bina Sarana Informatika dipindahkan ke Jakarta sekaligus meresmikan cabang ke 2 (dua) LPK BSI. Dengan berkantor pusat di Jakarta, kepercayaan masyarakat tumbuh semakin besar, sehingga guna mendekati peserta didik, maka secara berturut-turut dan dengan persiapan yang matang berdirilah cabang-cabang lainnya.

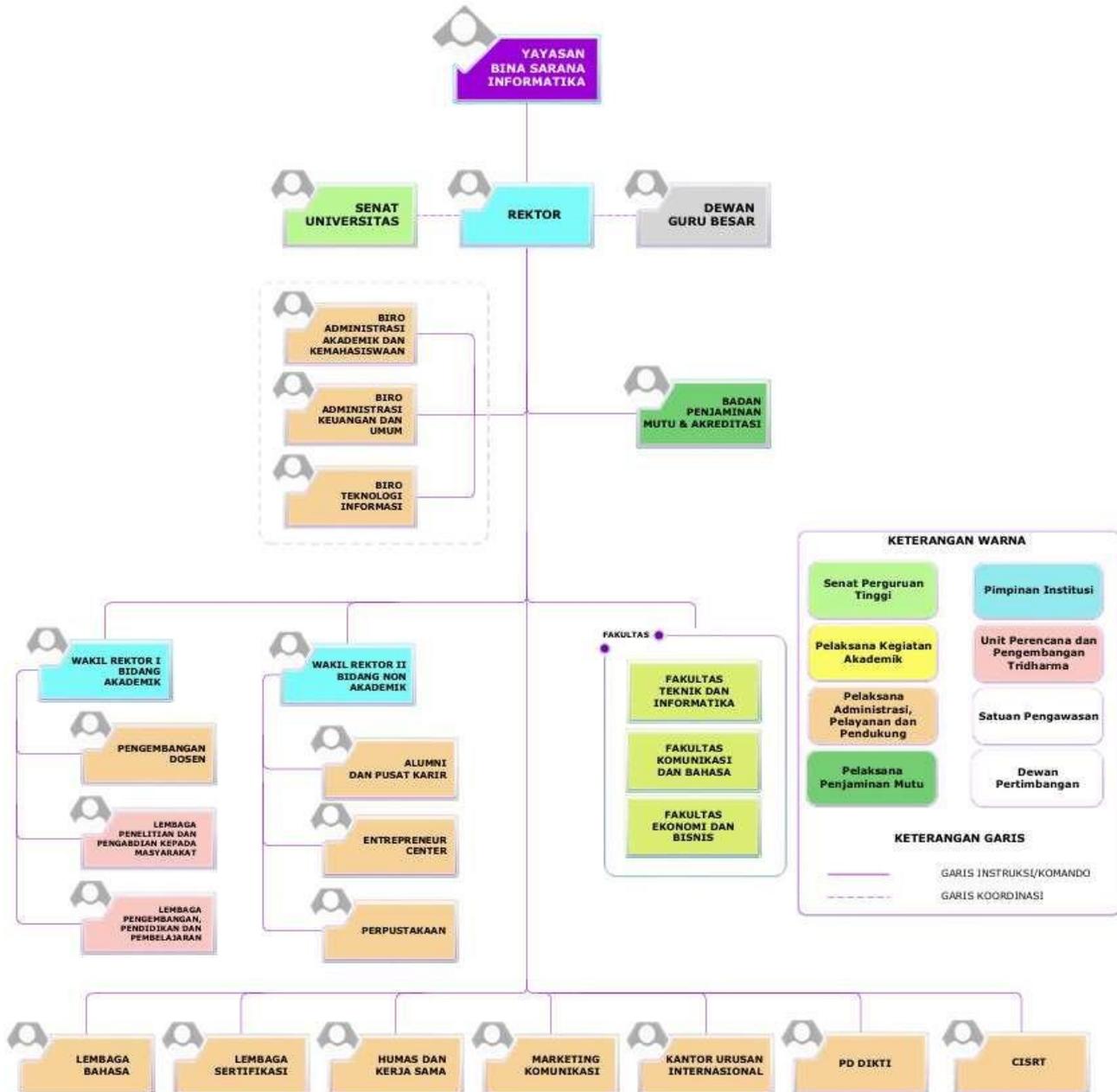
Sejalan dengan perkembangan pada tahun 1990 Yayasan Bina Sarana Informatika mendirikan program pendidikan siap kerja yang bernama Politeknik Bina sarana Informatika, dengan jurusan pertamanya Akuntansi Komputer dan angkatan pertama pada tahun ajaran 1990/1991. Dalam perkembangannya, Bina Sarana Informatika mempunyai 6 (enam) akademi. Berdasarkan Himbuan dan Surat Edaran Peraturan Kementerian Riset, Teknologi

dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tentang penggabungan penyatuan perguruan tinggi swasta.

Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Tanggal 21 Juni 2018 dilaksanakan Visitasi Lapangan di kampus utama, di Jalan Kamal Raya No. 18, RT.6/RW.3, Cengkareng Barat, Cengkareng, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Tanggal 30 Juni 2018, dilaksananakan Visitasi Lapangan ke Kampus Surakarta.

Tanggal 03 September 2018, dikeluarkan Surat Keputusan Izin Penyatuan dan Perubahan Bentuk Perguruan Tinggi Swasta menjadi Universitas Bina Sarana Informatika di Jakarta yang Diselenggarakan Oleh Yayasan Bina Sarana Informatika. Tanggal 06 September 2018, penyerahan Surat Keputusan Izin Penyatuan dan Perubahan Bentuk Perguruan Tinggi Swasta menjadi Universitas Bina Sarana Informatika di Jakarta yang Diselenggarakan Oleh Yayasan Bina Sarana Informatika, yang diserahkan oleh Prof. Ainun Na'im, Ph.D, M.B.A, Sekretaris Jenderal Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia kepada Bapak Efriadi, M Kom, MM, selaku Ketua Yayasan dari Universitas Bina Sarana Informatika.

# STRUKTUR ORGANISASI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



**KETERANGAN WARNA**

Senat Perguruan Tinggi	Pimpinan Institusi
Pelaksana Kegiatan Akademik	Unit Perencana dan Pengembangan Tridharma
Pelaksana Administrasi, Pelayanan dan Pendukung	Satuan Pengawasan
Pelaksana Penjaminan Mutu	Dewan Pertimbangan

**KETERANGAN GARIS**

- Solid line: GARIS INSTRUKSI/KOMANDO
- Dashed line: GARIS KOORDINASI



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



***Kuliah...?  
BSI Aja !!***

## **VISI**

### **UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

Menjadi universitas unggul di bidang ekonomi kreatif pada tahun 2033.

## **MISI**

### **UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

1. Menyelenggarakan program pendidikan akademik dan vokasi yang mendukung ekonomi kreatif.
2. Menyelenggarakan penelitian berkualitas.
3. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
4. Mengelola universitas secara mandiri dengan tata kelola yang baik melalui pengembangan kelembagaan yang berorientasi pada mutu.
5. Memperluas jejaring kerjasama dengan pemerintah, dunia industry dan usaha baik di dalam negeri dan luar negeri.

## **TUJUAN**

### **UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan, mengimplementasikan dan menyebarkan teknologi di bidang ekonomi kreatif
2. Menghasilkan lulusan yang berkompeten, kreatif, inovatif, kompetitif dan berakhlak mulia
3. Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah yang diakui pada tingkat nasional dan internasional
4. Terwujudnya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi sumber daya manusia untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
5. Menghasilkan suasana akademik yang mendukung bakat, minat, dan kreativitas dalam rangka menunjang pengembangan ekonomi kreatif.
6. Menghasilkan tata kelola universitas yang baik.
7. Terwujudnya kerjasama dengan pemerintah, dunia industry dan usaha baik di dalam negeri dan luar negeri.

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA				
KAMPUS UTAMA				
No	Nama Program Studi	Jenjang	Kode	Akronim
1	Teknologi Informasi	Sarjana	17	TI
2	Informatika	Sarjana	15	IK
3	Teknik Industri	Sarjana	73	RI
4	Teknik Elektro	Sarjana	72	RE
5	Rekayasa Perangkat Lunak	Sarjana	10	RL
6	Sistem Informasi	Sarjana	19	SI
7	Sistem Informasi	Diploma Tiga	12	SI
8	Teknologi Komputer	Diploma Tiga	13	TK
9	Sistem Informasi Akuntansi	Diploma Tiga	11	SA
PSDKU				
1	Informatika Kampus Kota Sukabumi	Sarjana	15	SI
2	Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi	Sarjana	19	IK
3	Informatika Kampus Kota Pontianak	Sarjana	15	SI
4	Sistem Informasi Kampus Kota Pontianak	Sarjana	19	IK
5	Sistem Informasi Kampus Kabupaten Banyumas	Diploma Tiga	12	SI
6	Sistem Informasi Kampus Kota Karawang	Diploma Tiga	12	SI
7	Sistem Informasi Kampus Kota Bogor	Diploma Tiga	12	SI
8	Sistem Informasi Kampus Kota Pontianak	Diploma Tiga	12	SI
9	Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi	Diploma Tiga	12	SI
10	Sistem Informasi Kampus Kota Surakarta	Diploma Tiga	12	SI
11	Sistem Informasi Kampus Kota Tasikmalaya	Diploma Tiga	12	SI
12	Sistem Informasi Kampus Kota Tegal	Diploma Tiga	12	SI
13	Sistem Informasi Kampus Kota Yogyakarta	Diploma Tiga	12	SI
14	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Karawang	Diploma Tiga	11	SA
15	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Bogor	Diploma Tiga	11	SA
16	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Pontianak	Diploma Tiga	11	SA
17	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Sukabumi	Diploma Tiga	11	SA
18	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Surakarta	Diploma Tiga	11	SA
19	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Tegal	Diploma Tiga	11	SA
20	Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas	Diploma Tiga	13	TK
21	Teknologi Komputer Kampus Kota Tegal	Diploma Tiga	13	TK

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS				
KAMPUS UTAMA				
No	Nama Program Studi	Jenjang	Kode	Akronim
1	Hukum Bisnis	Sarjana	24	HB
2	Pariwisata	Sarjana	53	PT
3	Manajemen	Sarjana	64	MJ
4	Akuntansi	Sarjana	63	AC
5	Administrasi Perkantoran	Diploma Tiga	21	AP
6	Perhotelan	Diploma Tiga	51	PH
PSDKU				
1	Perhotelan Kampus Kota Yogyakarta	Diploma Tiga	51	PH

FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BAHASA				
KAMPUS UTAMA				
No	Nama Program Studi	Jenjang	Kode	Akronim
1	Ilmu Komunikasi	Sarjana	44	KM
2	Sastra Inggris	Sarjana	33	EL
3	Penyiaran	Diploma Tiga	42	BR





# **UNIVERSITAS**

## **BINA SARANA INFORMATIKA**



**FAKULTAS**  
**TEKNIK DAN INFORMATIKA**

## **VISI**

### **Fakultas Teknik dan Informatika**

Menjadi Fakultas yang unggul dalam pengembangan dan penerapan iptek untuk mewujudkan kreativitas berwirausaha pada tahun 2033.

## **MISI**

### **Fakultas Teknik dan Informatika**

1. Mengelola fakultas secara mandiri dengan tata kelola yang baik.
2. Menyelenggarakan pendidikan pada bidang teknologi informasi yang berkualitas.
3. Menyelenggarakan penelitian di bidang teknologi informasi yang berkualitas.
4. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat di bidang teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
5. Menjalinkan kerjasama dengan berbagai stakeholder baik skala nasional maupun internasional.
6. Meningkatkan kemampuan kewirausahaan melalui berbagai kegiatan akademik dan non akademik.

## **TUJUAN**

### **Fakultas Teknik dan Informatika**

1. Menghasilkan tata kelola yang baik di fakultas teknik dan informatika.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang mendukung ekonomi kreatif.
3. Menghasilkan lulusan yang berkompeten, kreatif, inovatif, kompetitif dan berakhlak mulia.
4. Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah di bidang teknologi informasi yang diakui pada tingkat nasional dan internasional.
5. Terwujudnya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat di bidang teknologi informasi yang mendorong pengembangan potensi sumber daya manusia untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
6. Menghasilkan suasana akademik yang mendukung bakat, minat, dan kreativitas dalam rangka menunjang pengembangan ekonomi kreatif.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Teknologi Informasi (S1)**

Menjadi program studi unggul yang menghasilkan lulusan berkualitas dan mampu membangun infrastruktur Teknologi Informasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* untuk mendukung perkembangan ekonomi kreatif, dengan keahlian khusus di bidang System Administrator, *Cyber Security Analyst*, serta *Object Programmer*.

## Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika dan Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Arsitektur Komputer	3
2	Matematika Diskrit	3
3	Pendidikan Kewarganegaraan	2
4	Pendidikan Agama	2
5	Pemrograman Berbasis Objek (P)	4
6	Struktur Data	3
7	Statistika	3
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sistem Basis Data	3
2	Jaringan Komputer	3
3	Bahasa Indonesia	2
4	Web Programming I (P)	4
5	Grafika Komputer	3
6	Sistem Operasi	3
7	Praktikum Jaringan Komputer (P)	4
Jumlah		22
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Routing & Switching Essential	3
2	UI/UX Design	3
3	Web Programming II	4
4	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	3
5	Metode Penelitian	3
6	Mobile Commerce	3
7	Mobile Programming (P)	4
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3
2	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
3	Kecerdasan Buatan	3
4	Sistem Multimedia	3
5	Rekayasa Perangkat Lunak	3
6	Pembelajaran Mesin	3
7	Character Building	3
8	Bahasa Inggris II	2
Jumlah		23
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Cloud Computing	3
2	Kriptografi	3
3	Pengolahan Citra	3
4	Arsitektur Enterprise	3
5	Virtual dan Augmented Reality	3
6	Proyek Teknologi Informasi	3
7	Internet of Things	3
Jumlah		21
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan	4
2	Audit Teknologi Informasi	3
3	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		10
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Computer Forensic	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

# **Profil Lulusan**

## **Program Studi Teknologi Informasi (S1)**

Lulusan program studi teknologi informasi memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas dalam bidang teknologi dan informasi. Lulusan program studi teknologi informasi akan dilengkapi dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep dasar ilmu komputer, pengembangan perangkat lunak, jaringan komputer, keamanan informasi, dan manajemen proyek TI.

### **1. System Administrator**

Mampu dalam melakukan analisa terhadap kebutuhan pengguna sistem jaringan komputer, mengidentifikasi sistem jaringan dengan teknologi yang sesuai, mampu merancang arsitektur, sistem keamanan dan pengujian server, mampu menginstall dan mengkonfigurasi sistem operasi server, file sharing pada server, virtual server serta common network and application services server, membuat kode program server, mengimplementasikan dan memantau kinerja dan keamanan sistem, menginvestigasi dan memperbaiki kerusakan sistem serta mampu mengevaluasi dan melakukan restore system.

### **2. Cyber Security Analyst**

Mampu menerapkan prinsip perlindungan informasi, prinsip keamanan informasi untuk penggunaan jaringan internet, prinsip keamanan informasi pada transaksi elektronik, mampu menyusun dan melaksanakan dokumen kebijakan keamanan informasi, mampu mengaplikasikan ketentuan/persyaratan keamanan informasi, mengelola log dan Melaksanakan pencatatan asset, Mampu Menerapkan kontrol akses berdasarkan konsep/metodologi yang telah ditetapkan, mampu Mengidentifikasi serangan-serangan terhadap kontrol akses dan mampu melakukan instalasi software aplikasi.

### **3. Object Programmer**

Mampu melakukan identifikasi library, komponen atau framework yang diperlukan, dan menggunakan struktur data, Mampu mengimplementasikan user interface dan rancangan entitas serta keterkaitan antar entitas, Mampu menerapkan pemecahan permasalahan menjadi subrutin, menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices, dan membuat dokumen kode program, Mampu melakukan migrasi ke teknologi baru, debugging, dan menerapkan pemrograman paralel, Mampu melaksanakan pengujian kode program secara statis dan pengujian oleh pengguna (UAT), Mampu memberikan petunjuk teknis kepada pelanggan dan menganalisis dampak perubahan terhadap aplikasi serta menerapkan alert notification jika aplikasi bermasalah.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (S1)**

Mengembangkan keilmuan rekayasa perangkat lunak untuk solusi komputasi bergerak dan berbasis komputasi awan guna mendukung ekonomi kreatif.

## Kurikulum Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Entrepreneurship	3
4	Logika dan Algoritma	4
5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Dasar Pemrograman (P)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Character Building	3
2	Bahasa Inggris II	2
3	Matematika Diskrit	3
4	Struktur Data	3
5	Pemrograman Berbasis Objek (P)	4
6	Web Programming I (P)	3
Jumlah		18
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Sistem Operasi	3
4	Rekayasa Perangkat Lunak	3
5	UI/UX Design	3
6	Konsep Basis Data (P)	3
7	Web Programming II (P)	3
Jumlah		22
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Etika Profesi Informatika	3
3	Arsitektur Komputer	3
4	Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak	3
5	Pemodelan Perangkat Lunak	3
6	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3
7	Web Programming III	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Statistika dan Probabilitas	3
3	Konstruksi Perangkat Lunak	3
4	Kecerdasan Buatan	3
5	Virtual Augmented Reality	3
6	Mobile Programming II (P)	3
7	Cloud Computing I (P)	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Cyber Security	3
2	Internet of Things	3
3	Pengujian Perangkat Lunak	3
4	Proyek Perangkat Lunak	3
5	Penelitian Perangkat Lunak	3
6	Cloud Computing II (P)	3
7	Mobile Game (P)	3
Jumlah		21
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sistem Terdistribusi	3
2	Keamanan Perangkat Lunak	3
3	Penjamin Mutu Perangkat Lunak	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		13
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Mobile Computing	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (S1)**

Lulusan program studi Rekayasa Perangkat Lunak dapat memiliki keterampilan yang relevan dan mampu mempelajari model baru, teknik, teknologi dan peralatan untuk menerapkan efektivitas dalam bidang teknologi informatika maka lulusan harus dibekali kemampuan yang akan menjadi dasar terjun di tengah masyarakat. Selain itu lulusan juga dibekali kemampuan wirausaha dengan harapan mereka tidak hanya mencari kerja tetapi juga dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Profil lulusan program studi Rekayasa Perangkat Lunak yaitu:

#### **1. Software Engineer**

Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan perangkat lunak bisnis, teknik dan ilmiah dengan cara menganalisis dan mengevaluasi kebutuhan perangkat lunak melalui penggunaan metode, prosedur dan program yang terdefinisi dengan baik dalam rangka memberikan solusi aplikatif.

#### **2. Mobile Computing Utama (Advanced Mobile Computing)**

Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan aplikasi berbasis mobile melalui serangkaian prosedur dalam menciptakan perangkat lunak khusus berupa fitur unik pada perangkat komputasi bergerak/nirkabel.

#### **3. Pengembang Cloud Computing (Cloud Computing Developer)**

Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan cloud computing dan virtualisasi yang memungkinkan interoperabilitas informasi semua sistem transaksi termasuk arsitektur cloud computing, model dan aliran informasi, serta standar kualitas.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Informatika (S1)**

Menjadi program studi unggul dalam analisis, desain, dan implementasi permasalahan berbasis *computing* melalui pendekatan yang sesuai kebutuhan masyarakat serta untuk mendukung ekonomi kreatif.

### **Program Studi Di Luar kampus Utama**

<b>No</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Visi Keilmuan</b>
1.	Informatika Kota Sukabumi (S1)	Menjadi program studi unggul dalam analisis, desain, dan implementasi permasalahan berbasis <i>computing</i> melalui pendekatan yang sesuai kebutuhan masyarakat serta untuk mendukung ekonomi kreatif.
2.	Informatika Kota Pontianak (S1)	

## Kurikulum Program Studi Informatika (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika dan Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman (P)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Arsitektur Komputer	3
2	Sistem Operasi	3
3	Struktur Data	3
4	Bahasa Inggris II	2
5	Pemrograman Berbasis Objek (P)	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer (P)	4
3	Statistika	3
4	Pengantar Data Sains	3
5	Sistem Basis Data	3
6	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	UI/UX Design	3
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Matematika Diskrit	3
2	Big Data	3
3	Data Sains	4
4	Character Building	3
5	Analisa dan Desain Sistem Perangkat Lunak	3
6	Pemrograman Web (P)	4
7	Data Warehouse & Business Intelligence	3
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kecerdasan Buatan	3
2	Pengolahan Citra	3
3	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3
4	Penelitian Ilmu Komputer	3
5	Machine learning	3
6	Mobile Programming (P)	3
7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Rekayasa Perangkat Lunak	4
2	Proyek Perangkat Lunak	3
3	Cyber Security	3
4	Internet of Things	3
5	Cloud Computing	3
6	Teknologi Web Service	4
Jumlah		20
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi & Komunikasi	3
2	Pendidikan Kewarganegaraan	6
Jumlah		9
Total SKS		144

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Informatika (S1)**

Tantangan yang dihadapi di dalam penyelenggaraan Program Studi Informatika Universitas BSI antara lain dipengaruhi oleh semakin menguatnya arus globalisasi, pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dan terjadinya perubahan arah kebijakan pendidikan yang berorientasi kepada kebutuhan pasar. Kondisi tersebut akan mempunyai implikasi langsung terhadap penyelenggaraan Pendidikan Tinggi pada umumnya dan Program Studi Informatika pada khususnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Program Studi Informatika dituntut untuk mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan dunia kerja dengan kualifikasi yang sesuai dengan kebutuhan Stakeholder. Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan industry saat ini dan hasil diskusi dengan para pakar IT maupun forum grup diskusi, maka dilakukan perubahan nama Program studi dari program studi Informatika menjadi program studi Informatika sesesui keputusan Menteri Pendidikan, kebudayaan, Risest dan Teknologi nomor 839/E/O/2023 tanggal 25 Oktober 2023. Profil lulusan Program Studi Informatika, yaitu:

#### **1. Data Scientist**

Lulusan yang mampu menentukan objektif bisnis, menentukan tujuan teknis data science, membuat rencana proyek data science, mengumpulkan data, menelaah data, memvalidasi data, menentukan objek data, membersihkan data, mengkonstruksi data, menentukan label data, mengintegrasikan data, membangun skenario model, membangun model, mengevaluasi hasil pemodelan, melakukan proses review pemodelan, membuat rencana deployment model, melakukan deployment model, membuat rencana pemeliharaan model, melakukan pemeliharaan model, melakukan review proyek data science, melakukan laporan akhir proyek data science.

#### **2. Software Developer**

Lulusan yang mampu menganalisis tools, menganalisis skalabilitas perangkat lunak, melakukan identifikasi library, komponen atau framework yang diperlukan, merancang user experience, mengimplementasikan pemrograman terstruktur, mengimplementasi pemrograman berorientasi objek, menggunakan SQL, menerapkan akses basis data, mengimplementasikan algoritma pemrogram, melakukan migrasi ke teknologi baru, melakukan debugging, menerapkan pemrograman multimedia dan menerapkan code review.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Sistem Informasi (S1)**

Mengembangkan keilmuan sistem informasi berbasis analisis data dan transformasi digital untuk mendukung pengambilan keputusan strategis dalam organisasi dan bisnis serta ekonomi kreatif.

### **Program Studi Di Luar kampus Utama**

<b>No</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Visi Keilmuan</b>
1.	Sistem Informasi Kota Sukabumi (S1)	Mengembangkan keilmuan sistem informasi berbasis analisis data dan transformasi digital untuk mendukung pengambilan keputusan strategis dalam organisasi dan bisnis serta ekonomi kreatif.
2.	Sistem Informasi Kota Pontianak (S1)	

## Kurikulum Program Studi Sistem Informasi (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Logika dan Algoritma	4
4	Pengantar Teknologi Informasi Dan Komunikasi	3
5	Entrepreneurship	3
6	Dasar Pemrograman (P)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Algoritma Data Science	3
2	Bahasa Inggris II	2
3	Konsep Basis Data	3
4	Aplikasi Basis Data	3
5	UI/UX Design	3
6	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	Web Programming I (P)	3
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Character Building	3
2	Metodologi Penelitian	3
3	Sistem Informasi Manajemen	3
4	Bahasa Indonesia	2
5	Keamanan Basis Data	3
6	Foundamental Data Analyst	2
7	Statistika dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pemodelan Sistem Informasi	3
2	Business Intelligence	3
3	Perancangan Sistem Informasi	3
4	Pendidikan Agama	2
5	Software Quality Assurance	3
6	Web Programming III (P)	3
7	Mobile Programming I (P)	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II (P)	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Keamanan Sistem Informasi	4
2	Audit Sistem Informasi	4
3	Rekayasa Perangkat Lunak	4
4	Proyek Sistem Informasi I	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Proyek Sistem Informasi II	3
Jumlah		9
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Sistem Informasi (S1)**

Sistem Informasi menitikberatkan pada kemampuan individu maupun kelompok dalam mengkonsep, mengembangkan, dan menerapkan sistem informasi sebagai aset bagi sebuah organisasi, meliputi:

1. Menintegrasikan teknologi informasi dengan proses bisnis untuk memenuhi kebutuhan informasi organisasi.
2. Informasi sebagai sumber daya strategis, terutama dalam pencapaian visi dan misi perusahaan.
3. Memahami proses fundamental dalam penciptaan, pengolahan, dan distribusi informasi kepada semua pemangku kepentingan sebuah organisasi.
4. Menyelaraskan teknologi dan sistem informasi dengan strategi bisnis perusahaan untuk memastikan terciptanya keunggulan kompetitif dalam lingkungan bisnis yang semakin ketat.

Melalui rumusan di atas, Program Studi Sistem Informasi (S1) memiliki profil lulusan, yaitu:

#### **1. Program Analyst**

Memiliki kemampuan untuk menganalisis kebutuhan sistem, merancang dan mengembangkan aplikasi perangkat lunak, mengelola proyek TI dengan menggunakan metode tertentu, serta berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pemangku kepentingan dalam organisasi.

#### **2. Database Administrator**

Memiliki kemampuan untuk merancang, mengimplementasikan, memelihara, dan mengoptimalkan basis data organisasi, serta memastikan keamanan, ketersediaan, dan kinerja optimal dari sistem basis data.

#### **3. IT Business Analyst**

Memiliki kemampuan untuk menganalisis kebutuhan bisnis, merancang proses bisnis yang efisien, menyusun spesifikasi sistem, serta berkomunikasi dengan baik antara tim teknis dan non-teknis untuk mengimplementasikan solusi TI yang mendukung tujuan bisnis organisasi.

#### **4. Junior Data Scientist**

Memiliki kemampuan untuk mengumpulkan, membersihkan, dan menganalisis, memvisualisasikan data dari berbagai sumber untuk menghasilkan wawasan dan prediksi yang bernilai bagi suatu organisasi.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Teknik Industri (S1)**

Menjadi program studi yang unggul pada pengembangan dan penerapan keilmuan teknik industri untuk meningkatkan produktivitas, kualitas, dan pemasaran dalam mendukung ekonomi kreatif.

## Kurikulum Program Studi Teknik Industri (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kalkulus I	2
2	Fisika Dasar	3
3	Pengantar Teknik Industri	2
4	Menggambar Teknik (P)	2
5	Pendidikan Agama	2
6	Pendidikan Pancasila	2
7	Pengantar Ekonomi Bisnis	2
8	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Mekanika Teknik	2
2	Kalkulus II	2
3	Kimia Industri	2
4	Matematika Optimisasi	2
5	Material Teknik	2
6	Organisasi dan Manajemen Industri	2
7	Bahasa Indonesia	2
8	Pendidikan Kewarganegaraan	2
9	Bahasa Inggris Dasar	3
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Statistika	3
2	Matematika Teknik	3
3	Ekologi Industri	2
4	Proses Manufaktur	2
5	Teknik Riset Operasional	3
6	Logika dan Algoritma Pemrograman	3
7	Sistem Basis Data	3
8	Character Building	3
Jumlah		22
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Strategi Pemasaran	3
2	Ergonomi Dan Pengukuran Kerja (P)	3
3	Keselamatan dan Kesehatan Kerja	3
4	Pemodelan Sistem	3
5	Data Warehouse & Business Intelligence	3
6	Sistem Pendukung Keputusan	3
7	Etika Profesi	2
8	Entrepreneurship	3

Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Ekonomi Teknik	2
2	Sistem Produksi (P)	3
3	Perencanaan dan Pengendalian Produksi	3
4	Simulasi	2
5	Manajemen Proyek	3
6	Perilaku Organisasi	2
7	Pengendalian Biaya	3
8	Riset Pemasaran	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Perawatan dan Keandalan	3
2	Manajemen Rantai Pasok	3
3	Pengendalian Kualitas	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Tata Letak Fasilitas	3
6	Perancangan Produk	2
7	Analisis dan Perancangan Organisasi	3
8	Perancangan Sistem Terpadu (P)	3
Jumlah		23
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Strategik	3
2	Metode Penelitian	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		9
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Komunikasi Bisnis	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		144

# **Profil Lulusan**

## **Program Studi Teknik Industri (S1)**

Profil lulusan merupakan peran yang dapat dilakukan oleh lulusan sarjana Teknik Industri setelah menyelesaikan studinya sebagai outcome pendidikan yang ingin dicapai oleh program studi. rofil lulusan Program Studi Teknik Industri, yaitu:

### **1. Production Planning and Inventory Control Manager**

Sarjana Teknik Industri yang mampu di dalam suatu tim baik menjadi anggota maupun pemimpin pada manajemen, efektif menggunakan metode dalam disiplin teknik industri untuk merencanakan produksi dan mengendalikan produk dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas keluaran organisasi.

### **2. Quality Management System Manager**

Sarjana Teknik Industri yang mampu di dalam suatu tim baik menjadi anggota maupun pemimpin pada manajemen, efektif menggunakan metode dalam disiplin teknik industri untuk mengendalikan dan meningkatkan kualitas produk secara terus menerus (continuous improvement) dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas keluaran organisasi.

### **3. Marketing Manager**

Sarjana Teknik Industri yang mampu di dalam suatu tim baik menjadi anggota maupun pemimpin pada manajemen, efektif menggunakan metode dalam disiplin teknik industri untuk mengenali kebutuhan konsumen dan memasarkan produk dengan tepat sesuai dengan segmen pasar yang dituju dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas keluaran organisasi.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Teknik Elektro (S1)**

Menjadi program studi unggul dalam pengembangan dan penerapan sistem elektronika cerdas, berperan aktif dalam kemajuan ilmu teknik elektro, serta menghasilkan lulusan inovatif yang mampu menghadapi tantangan teknologi masa depan.

## Kurikulum Program Studi Teknik Elektro (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Pancasila	2
3	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)	3
4	Kalkulus I	2
5	Rangkaian Listrik I	3
6	Fisika Dasar	3
7	Algoritma dan Pemrograman (P)	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Sinyal dan Sistem	2
3	Kalkulus II	2
4	Sistem Digital	2
5	Elektronika Dasar	3
6	Rangkaian Listrik II	2
7	Sistem Instrumentasi	3
8	Bahasa Indonesia	2
9	Praktikum Elektronika (P)	2
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Matematika Teknik	3
2	Pengemudian Elektrik	2
3	Sistem Telekomunikasi dan Komunikasi Data	3
4	Bahasa Inggris Dasar	3
5	Medan Elektromagnetik	3
6	Statistika	2
7	Sistem Kendali	3
8	Pratikum Sistem Digital (P)	2
Jumlah		21
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pengolahan Sinyal Digital	3
2	Teknologi Sensor dan Transduser	2
3	Elektronika Analog	2
4	Metode Numerik	3
5	Mikrokontroler	3
6	Mekatronika	2
7	Jaringan Komputer	3
8	Entrepreneurship	3

9	Praktikum Jaringan Komputer (P)	2
Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Programmable Logic Controller (PLC)	3
2	Character Building	3
3	Sistem Kendali Digital	2
4	Elektronika Daya	3
5	Metode Penelitian	3
6	Perancangan Sistem Elektronika	3
7	Internet of Things	3
8	Praktikum Programmable Logic Controller (P)	3
9	Pengolahan Citra	2
Jumlah		22
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kontrol dan Akuisisi Data	3
2	Elektronika Daya	3
3	Kecerdasan Buatan	2
4	Sistem Kendali Proses	2
5	Mobile Programming	3
6	Teknik Mikrokontroler Terapan	2
7	Robotika	3
8	Metode Penelitian	3
9	Praktikum Programmable Logic Controller	2
Jumlah		23
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Antarmuka Berbasis Komputer	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)	3
3	Bahasa Indonesia	2
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Pengantar Skripsi	2
Jumlah		13
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		144

# **Profil Lulusan**

## **Program Studi Teknik Elektro (S1)**

Lulusan mahasiswa Program Studi Teknik Elektro di masyarakat/dunia kerja yang ilmunya siap diterapkan. Profil ini adalah outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh Program Studi. Dengan menetapkan profil, Program Studi Teknik Elektro dapat memberikan jaminan pada calon mahasiswanya akan bisa berperan menjadi apa saja setelah ia menjalani semua proses pembelajaran di Program Studi. Profil lulusan Program Studi Teknik Elektro, yaitu:

### **1. Engineer yang Profesional di Bidang Elektro**

Lulusan sarjana teknik elektro dapat bekerja secara profesional di dunia industri/dunia usaha menggunakan keahliannya untuk mengidentifikasi, menganalisa dan memecahkan masalah rekayasa teknik elektro antara lain sistem elektronika, sistem kontrol dan sistem komputer.

### **2. Akademisi**

Lulusan sarjana teknik elektro dapat melanjutkan jenjang akademik yang lebih tinggi ke jenjang Magister dan Doktoral.

### **3. Wirausahawan**

Lulusan sarjana teknik elektro dapat menggunakan keahliannya untuk memulai, melaksanakan dan mengembangkan usaha inovatif di bidang Teknik Elektro secara berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Sistem Informasi (D3)**

Mengembangkan keilmuan dan penerapan sistem informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam mewujudkan ekonomi kreatif melalui inovasi teknologi.

### **Program Studi Di Luar Kampus Utama**

<b>No</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Visi Keilmuan</b>
1.	Sistem Informasi Kampus Kota Bogor (D3)	Mengembangkan keilmuan dan penerapan sistem informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam mewujudkan ekonomi kreatif melalui inovasi teknologi.
2.	Sistem Informasi Kampus Kabupaten Karawang (D3)	
3.	Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi (D3)	
4.	Sistem Informasi Kampus Kota Tasikmalaya (D3)	
5.	Sistem Informasi Kampus Kabupaten Banyumas (D3)	
6.	Sistem Informasi Kampus Kota Tegal (D3)	
7.	Sistem Informasi Kampus Kota Yogyakarta (D3)	
8.	Sistem Informasi Kampus Kota Surakarta (D3)	
9.	Sistem Informasi Kampus Kota Pontianak (D3)	

## Kurikulum Program Studi Sistem Informasi (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Logika dan Algoritma	4
4	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
5	Entrepreneurship	3
6	Dasar Pemrograman (P) (Python) (DPG)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Algoritma Data Science	3
2	Bahasa Inggris II	2
3	Konsep Basis Data	3
4	Aplikasi Basis Data	3
5	UI/UX Design	3
6	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	Web Programming I	3
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Character Building	3
2	Metodologi Penelitian	3
3	Sistem Informasi Manajemen	3
4	Bahasa Indonesia	2
5	Keamanan Basis Data	3
6	Fundamental Data Analyst	3
7	Statistika	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23

Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pemodelan Sistem Informasi	3
2	Business Intelligence	2
3	Perancangan Sistem Informasi	3
4	Pendidikan Agama	2
5	Software Quality Assurance	3
6	Web Programming III	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Digital Kreatif	2
4	Proyek Sistem Informasi	3
5	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		16
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Etika Profesi Informatika	3
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		10
Total SKS		109

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Sistem Informasi (D3)**

Profil Lulusan memiliki makna peran yang diharapkan dapat dilakukan oleh lulusan Program Studi Sistem Informasi (D3) di masyarakat (dunia kerja). Program studi telah melakukan beberapa tahapan dalam merancang profil lulusan, 1). Menentukan level 5 di KKNI, 2). Melakukan tracer study untuk mendapatkan data pekerjaan alumni, 3). Berdasarkan hasil penelitian berbagai asosiasi, 4). Hasil analisis kebutuhan pasar melalui sarasehan dengan dunia usaha dan industri. Melalui tahapan tersebut, Program Studi Sistem Informasi (D3) memiliki 2 (dua) profil lulusan sebagai berikut:

#### **1. Programmer**

Ahli madya yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan, memelihara, dan menguji kode program untuk membangun aplikasi atau sistem berbasis perangkat lunak, serta mampu bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan proyek secara efisien.

#### **2. Junior System Analyst**

Ahli Madya yang memiliki kemampuan dalam menganalisis kebutuhan sistem, mendukung pengembangan perangkat lunak, berkomunikasi efektif dengan berbagai pemangku kepentingan, serta bekerja dalam tim untuk memahami dan memperbaiki proses bisnis.

#### **3. Data Analyst**

Ahli madya yang memiliki kemampuan dalam mengumpulkan, membersihkan, menganalisis data, dan memvisualisasikan data dan informasi dalam berbagai bentuk untuk memenuhi kebutuhan perusahaan.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Teknologi Komputer (D3)**

Menjadi program studi unggul dalam pemanfaatan, penerapan, dan penyelesaian masalah di bidang jaringan komputer, computer technical support, dan aplikasi mobile, serta mencetak lulusan berjiwa kewirausahaan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif.

### **Program Studi Di Luar Kampus Utama**

<b>No</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Visi Keilmuan</b>
1.	Teknologi Komputer Kampus Kota Tegal (D3)	Menjadi program studi unggul dalam pemanfaatan, penerapan, dan penyelesaian masalah di bidang jaringan komputer, computer technical support, dan aplikasi mobile, serta mencetak lulusan berjiwa kewirausahaan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif.
2.	Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas (D3)	

## Kurikulum Program Studi Teknologi Komputer (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidiakan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Elektronika Dasar	3
4	Logika dan Algoritma	4
5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Dasar Pemrograman (P)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sistem operasi	3
2	Linux Network Administrator (P)	2
3	Jaringan Komputer	4
4	Praktikum Jaringan Komputer (P)	4
5	Rangkaian Digital	2
6	Entrepreneurship	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	3
2	Pemrograman berbasis Object (P)	4
3	Sistem Basis Data	3
4	Routing & Switching Essential	4
5	Statistika	3
6	Microcontroller	3
7	Praktikum Elektronika (P)	4
Jumlah		24

Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Administrasi Jaringan	3
2	Bahasa Indonesia	2
3	Arsitektur Komputer	3
4	Mobile Programming (P)	3
5	Metode Penelitian	3
6	Troubleshooting	3
7	Internet Of Things	3
8	Character Building	3
Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Keamanan Jaringan Komputer	3
2	Mobile Computing	3
3	Jaringan Nirkabel	4
4	Praktik kerja Lapangan (PKL)	4
5	Cloud Computing	3
Jumlah		17
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Tugas Akhir	4
Jumlah		7
Total SKS		108

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Teknologi Komputer (D3)**

Tantangan yang dihadapi di dalam penyelenggaraan Program Studi Teknologi Komputer Universitas Bina Sarana Informatika antara lain dipengaruhi oleh semakin menguatnya arus globalisasi, pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dan terjadinya perubahan arah kebijakan pendidikan yang berorientasi kepada kebutuhan pasar. Kondisi tersebut akan mempunyai implikasi langsung terhadap penyelenggaraan Pendidikan Tinggi pada umumnya dan Program Studi Teknologi Komputer pada khususnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Program Studi Teknologi Komputer dituntut untuk mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia yang dibutuhkan dunia kerja dengan kualifikasi yang sesuai dengan kebutuhan Stakeholder.

#### **1. Network Administrator Muda**

lulusan ahli madya yang mampu melakukan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak pada jaringan, mencakup penggunaan, konfigurasi, pemeliharaan dan pemantauan peralatan jaringan.

#### **2. Supervisor Teknisi Komputer**

Lulusan ahli madya yang mampu menyediakan bantuan teknis dan petunjuk-petunjuk teknis kepada pengguna computer, mampu menginterpretasi masalah dan menyediakan layanan teknis untuk perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem, serta menganalisis masalah komputer dan memecahkannya.

#### **3. Mobile Computing Utama**

Lulusan ahli madya yang mampu merancang mobile network programming, merancang database dan persistence pada mobile data, menjelaskan mobile location based service, gps dan mobile navigator, merancang mobile interface, menunjukkan mobile e-sensor dan spesifikasi teknisnya, serta menerapkan standar-standar keamanan sistem informasi pada transaksi elektronik.

## VISI KEILMUAN

### Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3)

Menjadi program studi unggul dalam pengembangan dan pemanfaatan sistem informasi akuntansi berbasis teknologi inovatif untuk mendukung ekonomi kreatif.

### Program Studi Di Luar Kampus Utama

No	Program Studi	Visi Keilmuan
1.	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Bogor (D3)	Menjadi program studi unggul dalam pengembangan dan pemanfaatan sistem informasi akuntansi berbasis teknologi inovatif untuk mendukung ekonomi kreatif.
2.	Sistem Informasi Akuntansi Kabupaten Karawang (D3)	
3.	Sistem Informasi Akuntansi Kota Sukabumi (D3)	
4.	Sistem Informasi Akuntansi Kota Tegal (D3)	
5.	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Pontianak (D3)	
6.	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Surakarta (D3)	

## Kurikulum Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar & Praktik	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
6	Dasar Pemrograman (P)	4
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Bahasa Inggris II	2
2	Struktur Data	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah & Praktik	3
4	Pemodelan Basis Data	3
5	Pemrograman Basis Data (P) (MySQL)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut & Praktik	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	UI/UX Design	3
4	Entrepreneurship	3
5	Pemrograman Akuntansi I (P)	4
6	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
7	Bahasa Indonesia	2
8	Pendidikan Kewarganegaraan	2
Jumlah		23

Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Perpajakan	3
2	Akuntansi Biaya & Praktik	3
3	Analisa & Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
4	Pemrograman Akuntansi II (P)	4
5	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
6	Metode Penelitian	3
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (P) (Zahir)	4
Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Pemeriksaan Akuntansi	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		13
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Pengelolaan Sistem Informasi	2
3	Etika Profesi Teknologi Informasi & Komunikasi	3
4	Tugas Akhir	4
Jumlah		12

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3)**

profile lulusan yang akan dihasilkan Prodi Sistem Informasi Akuntansi dijabarkan secara singkat dan detail. Berdasarkan profile lulusan tersebut, capaian pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan. Profile lulusan Prodi Sistem Informasi Akuntansi berdasarkan visi, misi, dan kurikulum yang disusun adalah berikut ini:

#### **1. Ahli Akuntansi dan Sistem Informasi**

Lulusan mempunyai keahlian mendalam tentang akuntansi dan sistem informasi, mengintegrasikan pengetahuan teknis dengan aplikasi praktis dalam akuntansi.

#### **2. Analis Keuangan dan Pengembang Sistem**

Lulusan mampu menganalisis data keuangan dan mengembangkan sistem informasi akuntansi, didukung oleh keterampilan analisis data dan pemrograman.

#### **3. Profesional Beretika dengan Kemampuan Komunikasi Global**

Lulusan menunjukkan integritas profesional tinggi dan mampu berkomunikasi efektif dalam berbagai konteks, termasuk dalam bahasa Inggris dan Indonesia.

#### **4. Manajer Proyek dan Pengusaha yang Inovatif**

Lulusan memiliki keterampilan manajemen proyek dan kewirausahaan mempersiapkan mereka untuk peran kepemimpinan dan inisiatif bisnis.



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



**FAKULTAS  
EKONOMI DAN BISNIS**

## **VISI**

### **Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

Menjadi Fakultas Ekonomi dan bisnis yang unggul didukung teknologi informasi untuk mewujudkan jiwa entrepreneur dan ekonomi kreatif tahun 2033.

## **MISI**

### **Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

1. Mengelola fakultas secara mandiri dengan tata kelola yang baik
2. Menyelenggarakan pendidikan yang berbasis industri (teaching industry) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis.
3. Menyelenggarakan penelitian di bidang ekonomi dan bisnis secara berkelanjutan untuk pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi.
4. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat di bidang ekonomi dan bisnis untuk mendukung ekonomi kreatif.
5. Menjalin kerjasama dengan berbagai stakeholder pada lingkup nasional dan internasional.
6. Melakukan berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan jiwa entrepreneurship.

## **TUJUAN**

### **Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

1. Mewujudkan tata kelola yang baik pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan berjiwa entrepreneur guna mendukung program ekonomi kreatif.
3. Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah di bidang ekonomi dan bisnis pada tingkat nasional dan internasional.
4. Terwujudnya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat di bidang ekonomi dan bisnis untuk mendorong pengembangan potensi sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat.
5. Mewujudkan suasana akademik yang mendukung bakat, minat, dan kreativitas dalam rangka menunjang pengembangan ekonomi kreatif.
6. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai stakeholder baik pada lingkup nasional maupun internasional.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Hukum Bisnis (S1)**

Menjadi program studi unggul dalam pengembangan ilmu hukum yang berintegritas, adaptif, dan inovatif dalam membangun tatanan hukum bisnis yang mendukung pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan berkeadilan.

## Kurikulum Program Studi Hukum Bisnis (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pengantar Ilmu Hukum	3
2	Pengantar Hukum Indonesia	3
3	Ilmu Negara	2
4	Pendidikan Pancasila	2
5	Bahasa Indonesia	2
6	Sosialisasi Hukum	2
7	PTIK	3
Jumlah		17
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Hukum Islam	2
3	Hukum Perdata	3
4	Hukum Pidana	3
5	Hukum Tata Negara	3
6	Hukum Administrasi Negara	3
7	Character Building	2
8	Bahasa Inggris	2
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hukum Perkataan	3
2	Hukum Acara Perdata	3
3	Hukum Acara Pidana	3
4	Hukum Organisasi Bisnis	3
5	Hukum Acara Peradilan Tata Usaha Negara	3
6	Entrepreneurship	3
7	Hukum Agraria dan Adat	3
8	Pendidikan Agama	2
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hukum Lingkungan	3
2	Big Data	3
3	Hak Kekayaan Intelektual	2
4	Hukum Arbitase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa	3
5	Hukum dan teknologi Informasi	3
6	Penyusunan Kontrak	3
7	Hukum Perdagangan	3
8	Hukum Persaingan Usaha	
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hukum dan Hak Asasi Manusia	3
2	Hukum Ketenagakerjaan	3
3	Filsafat Hukum dan Etika Profesi	3
4	Penyelesaian Sengketa Bisnis	3
5	Hukum Asuransi	2
6	Hukum Perdagangan Elektronik	3
7	Hukum Perbankan dan Lembaga Keuangan	3
8	Hukum Internasional	2
Jumlah		22
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Metode Penelitian Hukum	3
2	Perlindungan Data Pribadi	3
3	Digital Forensik dan Hukum	3
4	Cyber Law	3
5	Hukum Ekonomi Syariah	3
6	Hukum Perlindungan Konsumen	3
7	Praktek Peradilan dan Peradilan Khusus	3
Jumlah		21
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan	4
2	Hukum Investasi dan Pasar Modal	3
3	Hukum Pajak	2
4	Hukum Kepailitan dan Merger	2
Jumlah		11
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Skripsi	6
2	Hukum Tidak Pidana Ekonomi	3
Jumlah		9
Total SKS		146

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Hukum Bisnis (S1)**

#### **1. Advokat**

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 18 tahun 2003 tentang Advokat, profesi advokat adalah profesi yang memberikan jasa hukum baik di dalam maupun di luar pengadilan berupa konsultasi hukum, bantuan hukum, menjalankan kuasa mewakili, mendampingi, membela, dan melakukan tindakan hukum lain untuk kepentingan hukum klien. Oleh karena itu, seorang advokat harus memiliki kompetensi dalam hukum secara pengetahuan maupun praktik, serta keterampilan beracara, baik di pengadilan maupun ruang mediasi/arbitrase. Di samping itu, advokat sebagai suatu profesi yang mewakili klien, perlu menjunjung tinggi etika profesi berdasarkan kode etik profesi advokat yang dikeluarkan oleh organisasi advokat.

#### **2. Hakim**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, maka seorang hakim merupakan pejabat negara yang memiliki tugas dan fungsi melakukan kekuasaan kehakiman seperti memeriksa, mengadili dan membuat putusan di pengadilan. Oleh karena itu, seorang hakim dituntut memiliki kemampuan, ketrampilan dan kompetensi di bidang hukum acara, yang disesuaikan terhadap kamar-kamar peradilan (yurisdiksi) antara lain hukum acara perdata, pidana, tata usaha negara, agama, militer, ketenagakerjaan, pajak, HAM, anak, dan Mahkamah Konstitusi. Dalam menjalankan profesinya, seorang hakim harus menjaga martabat dengan memelihara dan menjalankan nilai-nilai seperti integritas, kepribadian tidak tercela, jujur, adil, professional dan berpengalaman di bidang hukum

#### **3. Jaksa**

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, maka seorang hakim merupakan pejabat negara yang memiliki tugas dan fungsi melakukan kekuasaan kehakiman seperti memeriksa, mengadili dan membuat putusan di pengadilan. Oleh karena itu, seorang hakim dituntut memiliki kemampuan, ketrampilan dan kompetensi di bidang hukum acara, yang disesuaikan terhadap kamar-kamar peradilan (yurisdiksi) antara lain hukum acara perdata, pidana, tata usaha negara, agama, militer, ketenagakerjaan, pajak, HAM, anak, dan Mahkamah Konstitusi. Dalam menjalankan profesinya, seorang hakim harus menjaga martabat dengan memelihara dan menjalankan nilai-nilai seperti integritas, kepribadian tidak tercela, jujur, adil, professional dan berpengalaman di bidang hukum

#### **4. Legal Officer**

Legal Officer bertanggung jawab untuk menangani masalah hukum yang menyangkut Perusahaan, baik secara eksternal maupun internal. Seorang legal officer bertanggung jawab untuk menjaga perusahaan dari masalah hukum dengan memastikan Perusahaan telah mematuhi regulasi hukum.



## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Pariwisata (S1)**

Menjadi program studi unggul dalam pengembangan bidang pariwisata dan perhotelan berbasis bisnis digital dan berjiwa kewirausahaan dalam skala global.

## Kurikulum Program Studi Pariwisata (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	English For Hospitality (P)	3
4	Antropologi Pariwisata	3
5	Ekonomi Pariwisata	2
6	Manajemen Pariwisata	3
7	Hospitality Service	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Bahasa Indonesia	2
2	Pendidikan Agama	2
3	Komputer	3
4	Bahasa Jepang	3
5	Resort and Leisure	3
6	Pariwisata Minat Khusus	3
7	Pengelolaan Destinasi Pariwisata	3
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Front Office (P)	4
2	Pastry and Bakery (P)	4
3	Culinary Management (P)	4
4	Character Building	3
5	Professional English for Tourism	3
6	Event Management	4
Jumlah		22
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Atraksi Pariwisata	3
2	Manajemen Restoran dan Bar (P)	3
3	Entrepreneurship	2
4	Manajemen Tour and Travel	3
5	Housekeeping (P)	3
6	Accounting (P)	3
7	Metode Penelitian Kualitatif	3
Jumlah		23

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Magang Industri	20
Jumlah		20
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Community Based Tourism	3
2	Innovative Tourism Bussiness	4
3	Studi Kelayakan Bisnis Pariwisata	3
4	Guiding and Entrepertation	3
5	English for TOEFL (P)	4
6	Metode Penelitian Kuantitatif	3
Jumlah		22
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	PKL	6
2	Digital Marketing	4
3	Ekonomi Kreatif	3
Jumlah		13
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Isu Kontemporer Pariwisata	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		146

# Profil Lulusan

## Program Studi Pariwisata (S1)

### 1. Profesional

- a. Profil lulusan berupa profesi atau pekerjaan khusus yang memiliki kemampuan tinggi di bidang pariwisata, serta mampu menjadi praktisi pariwisata yang handal.
- b. Memiliki pengetahuan dan keterampilan bidang pariwisata yang dapat memecahkan permasalahan dalam menjawab tantangan sesuai kebutuhan dan perkembangan industri pariwisata berkelanjutan yang terintegrasi dengan nilai-nilai dan perspektif keilmuan pariwisata, baik secara individual maupun dalam tim.
- c. Memiliki pengetahuan dan kemampuan sebagai pelaku pariwisata yang dapat memecahkan dan mengkaji permasalahan melalui studi kelayakan berdasarkan norma dan perspektif keilmuan pariwisata.
- d. Memiliki kemampuan mengelola dan mengembangkan bidang usaha pariwisata yang peduli pada kelestarian budaya dan lingkungan dengan didukung kepribadian mandiri dan inovatif.

### 2. Akademisi

- a. Mampu menjadi tenaga pengajar baik secara formal di lingkup pendidikan SMK Pariwisata ataupun secara nonformal dalam hal pemberian pendidikan dan pelatihan bagi para pengelola wisata
- b. Memiliki pengetahuan, kemampuan, dan sikap profesional sebagai tenaga akademisi sesuai kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan pariwisata secara berkelanjutan yang terintegrasi dengan nilai-nilai dan perspektif keilmuan pariwisata.
- c. Mampu melakukan pengajaran dan pengembangan keilmuan di bidang pariwisata melalui penelitian yang didukung kemampuan analisis data, teknologi informasi, keahlian interpersonal dan komunikasi
- d. Mampu melakukan penelitian berdasarkan kaidah ilmiah di bidang pariwisata dan prinsip-prinsip metodologi penelitian yang didukung kemampuan analisis data, teknologi informasi, keahlian interpersonal dan komunikasi

### 3. Wirausaha

- a. Mempunyai kemampuan mengembangkan bisnis baru dan membuat strategi pengembangan bisnis yang didukung kemampuan analisis data, teknologi informasi, keahlian interpersonal dan komunikasi
- b. Mampu melakukan analisa peluang pasar dibidang dan mengembangkan usaha dibidang pariwisata serta mampu mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam membangun perekonomian yang didasarkan pada nilai-nilai dan perspektif keilmuan pariwisata.



## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Manajemen (S1)**

Menjadi program studi manajemen yang unggul dalam menghasilkan lulusan profesional yang mampu menerapkan prinsip manajemen, menganalisis, dan memberikan solusi serta mengelola usaha inovatif untuk mendukung ekonomi kreatif.

## Kurikulum Program Studi Manajemen (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Dasar Manajemen dan Bisnis	3
3	Pengantar Ekonomi Mikro	3
4	Akuntansi Dasar	4
5	Bank dan Lembaga Keuangan	3
6	Bahasa Inggris Dasar	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		20
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Pengantar Ekonomi Makro	3
4	Character Building	3
5	English For Business	3
6	Matematika Ekonomi	3
7	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		18
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Akuntansi Biaya	3
2	Perpajakan	2
3	Kepemimpinan	3
4	Penganggaran Perusahaan	3
5	Akuntansi Manajemen	3
6	Metode Penelitian Bisnis	3
7	Statistika	4
Jumlah		21
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Pemasaran	3
2	Manajemen Keuangan	3
3	Manajemen Strategik	3
4	Manajemen Bisnis dan Operasional	3
5	Manajemen Sumber Daya Manusia	3
6	Entrepreneurship	3
7	Sistem Informasi Manajemen	3
Jumlah		21

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	MSDM Internasional	3
2	Riset SDM	3
3	Budaya Organisasi	3
4	Manajemen Perubahan	3
5	Perencanaan Sumber Daya Manusia Strategis	3
6	Manajemen Kinerja dan Kompensasi	3
7	Manajemen Resiko	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen UMKM dan Koperasi (Caption Project)	4
2	Manajemen Kualitas Total	3
3	Sistem Informasi Manajemen SDM	3
4	Manajemen Keuangan Internasional	3
5	Studi Kelayakan Bisnis	3
6	Riset Pemasaran	3
7	Analisis Sekuritas dan Portofolio	3
Jumlah		22
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Praktek Kerja Lapangan	4
2	E-Commerce	3
3	Komunikasi Bisnis	3
Jumlah		10
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Bisnis Internasional	3
2	Hukum dan Etika Bisnis	2
3	Skripsi	6
Jumlah		11
Total SKS		144

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Manajemen (S1)**

Peran yang diharapkan dapat dilakukan oleh lulusan program studi Manajemen di masyarakat/dunia kerja yang ilmunya siap diterapkan. Profil ini adalah outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Dengan menetapkan profil, program studi Manajemen dapat memberikan jaminan pada calon mahasiswanya akan bisa berperan menjadi apa saja setelah ia menjalani semua proses pembelajaran di program studinya. Profil lulusan program studi Manajemen, yaitu:

#### **1. Manajer**

Lulusan dapat merencanakan, mengorganisasika, memimpin, berkomunikasi dan bernegosiasi serta dapat mengendalikan organisasi bisnis dan non bisnis di bidang pemasaran, sumber daya manusia, keuangan dan operasional yang mampu mengukur dan mengevaluasi kinerja organisasi serta mengambil keputusan manajerial, dan mengikuti perkembangan lptek yang berlandaskan nilai kejujuran, peduli dan bertanggungjawab.

#### **2. Konsultan Bisnis/Konsultan Manajemen**

Lulusan dapat mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis data yang relevan dalam proses penelitian kuantitatif dan kualitatif, serta mampu menjadi partner yang menjalankan perannya sebagai analis di lembaga konsultan/Riset dan penelitian yang terkait dengan bidang manajemen.

#### **3. Wirausaha**

Lulusan dapat melakukan aktivitas wirausaha yang dicirikan dengan memiliki kemampuan entrepreneur dan manajerial, berpikir kreatif dan berinovasi, kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi dan memiliki network yang luas serta tanggap terhadap perubahan kebutuhan dan keinginan pasar dan industri, dalam menghadapi tantangan global dengan berlandaskan nilai kejujuran, peduli dan bertanggung jawab.



## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Akuntansi (S1)**

Menjadi program studi yang unggul dan berdaya saing tinggi dalam bidang akuntansi untuk mewujudkan jiwa entrepreneur dan ekonomi kreatif serta berbasis teknologi informasi.

## Kurikulum Program Studi Akuntansi (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pendidikan Agama	2
3	Bahasa Inggris Dasar	3
4	Akuntansi Dasar	3
5	Pengantar Ekonomi Mikro	3
6	Dasar Manajemen dan Bisnis	2
7	Matematika Ekonomi	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pengantar Tekonogi Informasi & Komunikasi	3
2	Perpajakan	3
3	Bahasa Inggris Lanjut	3
4	Pengantar Ekonomi Makro	3
5	Akuntansi Keuangan Menengah	3
6	Praktikum Akuntansi Dasar	3
7	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Entrepreneurship	3
2	Etika Bisnis dan Profesi	2
3	Pendidikan Kewarganegaraan	2
4	Praktikum Akuntansi Keuangan Menengah	3
5	Statistika	4
6	Perpajakan Lanjutan	3
7	Character Building	3
8	Manajemen Keuangan Lanjut	3
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Teori Akuntansi	3
2	Akuntansi Biaya	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi I (Zahir)	4
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Praktikum Akuntansi Keuangan Lanjut	2
6	Aplikasi Komputer Perpajakan (e-SPT)	3
7	Penganggaran Perusahaan	3
Jumlah		21

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Akuntansi Syariah	3
2	Aplikasi Komputer Akuntansi II (Accurate)	4
3	Akuntansi Manajemen	2
4	Praktikum Akuntansi Biaya	2
5	Akuntansi Perpajakan	3
6	Akuntansi Koperasi & UMKM	3
7	Sistem Informasi Akuntansi	3
8	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		23
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sistem Pengendalian Manajemen	3
2	Praktikum Pemeriksaan Akuntansi	2
3	Metode Penelitian Akuntansi	3
4	Financial Report Project	4
5	Manajemen Strategik	3
6	Akuntansi Pemerintahan	3
7	Analisa Laporan Keuangan	3
8	Manajemen Investasi & Portofolio	2
Jumlah		23
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Akuntansi Sektor Publik	2
3	Praktek Kerja Lapangan	4
Jumlah		9
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hukum Bisnis	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Akuntansi (S1)**

Profil lulusan adalah outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Dengan menetapkan profil lulusan, Program Studi Akuntansi dapat memberikan jaminan kepada calon mahasiswanya akan bisa berperan menjadi apa saja setelah ia menjalani semua proses pembelajaran di program studinya. Profil lulusan Program Studi Akuntansi, yaitu:

#### **1. Akuntan Manajemen**

Lulusan Program Studi Akuntansi diharapkan mempunyai kemampuan profesional untuk menghasilkan laporan keuangan perusahaan berdasarkan standar akuntansi yang berlaku umum dan dapat memanfaatkan informasi akuntansi untuk keperluan pengambilan keputusan manajemen.

#### **2. Akuntan Publik**

Lulusan Program Studi Akuntansi diharapkan mempunyai kemampuan profesional untuk melakukan penilaian atau atestasi secara independen terhadap informasi keuangan suatu organisasi.

#### **3. Akuntan Sektor Publik**

Lulusan Program Studi Akuntansi diharapkan mempunyai pengetahuan dan kompetensi dalam bidang akuntansi sektor publik dan dapat bekerja sebagai konsultan maupun bekerja di instansi pemerintah, BPK, BPKP, Bawasda dan Itjen Departemen serta memberikan kontribusi kepada asosiasi profesi akuntan sektor publik.

#### **4. Akuntan Pendidik**

Lulusan Program Studi Akuntansi diharapkan mempunyai kemampuan profesional dalam memberikan pelayanan pendidikan akuntansi untuk menghasilkan para akuntan terampil dan profesional.

#### **5. Entrepreneurship**

Lulusan Program Studi Akuntansi diharapkan memiliki jiwa kewirausahaan dibidang akuntansi dan ekonomi kreatif.



## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Administrasi Perkantoran (D3)**

Menjadi program studi yang menghasilkan lulusan berkualitas di bidang administrasi perkantoran berbasis teknologi informasi serta memiliki jiwa entrepreneur.

## Kurikulum Program Studi Administrasi Perkantoran (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
4	Pengantar Manajemen	2
5	General Conversation	3
6	Manajemen Perkantoran	3
7	Bank dan Lembaga Keuangan	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Pengetahuan Kesekretarisan	3
4	Manajemen Pemasaran	3
5	Korespondensi Bahasa Indonesia (P)	3
6	Akuntansi Dasar & Praktik	3
7	Aplikasi Komputer Perkantoran (P)	3
Jumlah		19
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English for Secretary (P)	2
2	Komunikasi Bisnis	3
3	English Business Correspondence (P)	3
4	Entrepreneurship (P)	3
5	Praktikum Perkantoran (P)	3
6	Character Building	3
7	Manajemen Kearsipan (P)	3
8	Aplikasi Komputer Akuntansi (P)	3
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Aplikasi Komputer Bisnis (P)	3
2	Service Excellence (P)	3
3	MSDM	3
4	English for Business (P)	3
5	Manajemen UMKM dan Koperasi	3
6	Metode Penelitian Sosial	3
7	Etika Profesi & Professional Kerja	2
8	Event Management (P)	3

Jumlah		23
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Kesehatan & Keselamatan Kerja Perkantoran	3
2	Perilaku Organisasi	3
3	Kepemimpinan	3
4	Praktik Kerja Lapangan (PKL)	4
5	Manajemen Proyek	2
Jumlah		15
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hukum dan Etika Bisnis	3
2	Administrasi Perpajakan	3
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		10
Total SKS		108



## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Administrasi Perkantoran (D3)**

Peran yang diharapkan dapat dilakukan oleh lulusan program studi Administrasi Perkantoran di masyarakat/dunia kerja yang ilmunya siap diterapkan. Profil ini adalah outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Dengan menetapkan profil, program studi Administrasi Perkantoran dapat memberikan jaminan pada calon mahasiswanya akan bisa berperan menjadi apa saja setelah ia menjalani semua proses pembelajaran di program studinya. Profil lulusan program studi Administrasi Perkantoran, yaitu:

#### **1. Office Administrative Assistant**

Mampu melaksanakan serangkaian tugas spesifik yang mencakup aktifitas pekerjaan kesekretarisan dalam menunjang kelancaran kegiatan pimpinan, memilih dan mengaplikasikan teknologi informasi, berkomunikasi, mengimplimentasi K3 perkantoran, serta menyiapkan dan memberikan informasi kepada kolega maupun pelanggan serta bertanggung jawab atas pekerjaan sebagai Office Administrative Assistant dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja bagi sekretaris terdapat; (1) Menyelesaikan pekerjaan rutin kesekretarisan, dan tugas insidental dari pimpinan, (2) Menjaga kerahasiaan pekerjaan, informasi, data dan dokumen penting.

#### **2. Customer Service Officer**

Mampu memberikan pelayanan dalam melayani kebutuhan dan memberikan kepuasan kepada pelanggan yang meliputi penerimaan order/pesanan barang, menjawab pertanyaan-pertanyaan atau memberikan informasi, dan penanganan keluhan-keluhan yang berhubungan dengan produk yang ditawarkan oleh perusahaan yang bersangkutan. Customer service mempunyai tugas antara lain: sebagai penerima tamu, sebagai deskman, sebagai salesman, sebagai customer relation officer, dan sebagai komunikator. Selain itu tugas utama customer service adalah melayani kebutuhan nasabah. melayani kebutuhan pelanggan memberikan solusi, mencatat pesan atau persoalan yang harus diselesaikan perusahaan, dan lain-lain. CS bisa ditempatkan di front office dan berinteraksi langsung secara tatap muka dengan pelanggan atau di back office.

#### **3. General Affair Officer**

Mampu mendukung kegiatan operasional instansi atau perusahaan melalui pengadaan barang dan jasa yang dibutuhkan. Dalam melakukan tugasnya, General Affair banyak melakukan koordinasi dengan departemen atau unit lain untuk mengetahui kebutuhan mereka, melakukan pemeliharaan dan perbaikan sarana kantor, dan memastikan ketersediaan kebutuhan kantor, serta pengamanan fasilitas kantor dan aset perusahaan, juga menyusun perencanaan anggaran pengadaan barang atau jasa beserta biaya pemeliharaannya. Pengadaan seluruh peralatan dan kebutuhan kerja meliputi; namun tidak terbatas pada alat tulis kantor, meja, kursi, laptop, komputer, AC, aksesoris atau penghias ruangan, dan lain sebagainya. Tugas ini juga mencakup fasilitas dan sumber daya penunjang lain seperti kendaraan operasional, office boy, cleaning service, satpam, operator telpon, dan jasa outsourcing lainnya.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Perhotelan (D3)**

Menjadi program studi unggul dan menghasilkan lulusan yang profesional dibidang perhotelan dan berjiwa enterpreneur.

### **Program Studi Di Luar Kampus Utama**

<b>No</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Visi Keilmuan</b>
1.	Perhotelan Kampus Kota Yogyakarta (D3)	Menjadi program studi unggul dan menghasilkan lulusan yang profesional dibidang perhotelan dan berjiwa enterpreneur.

## Kurikulum Program Studi Perhotelan (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pendidikan Agama	2
3	Hospitality Service	3
4	Manajemen Pariwisata dan Perhotelan	4
5	Character Building	3
6	English For Room Division	3
7	Teknik Supervisi	3
Jumlah		20
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Bahasa Indonesia	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Indonesian Food	4
4	English For Food and Beverage	3
5	Public Area (P)	3
6	Restorant (P)	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Uniform Service (Reservasi)	4
2	Pastry	4
3	Enterpreneurship	3
4	Banquet Service (P)	3
5	Floor Section (P)	3
6	English For Hospitality	3
Jumlah		20

Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Barista	3
2	Hospitality Bisnis Development	3
3	Bakery (P)	4
4	Bahasa Jepang	3
5	Western Food (P)	3
6	Metode Penelitian	4
Jumlah		21
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	On The Job Training	20
Jumlah		20
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Hotel Marketing	3
2	Akuntansi Hotel	2
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		9
Total SKS		110

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Perhotelan (D3)**

#### **1. Front Office Supervisor**

Mempunyai tugas utama atau tanggung jawab untuk mengawasi registrasi tamu dan penanganan kamar, permintaan khusus untuk kamar bila memungkinkan, melakukan preregistrasi dan memblock pemesanan kamar, melakukan kredit yang tepat, check-cashing dan kebijakan dan prosedur penanganan kas, melakukan kredit yang tepat, melakukan dan memantau status kamar, menentukan lokasi ruang, ketersediaan tipe/jenis kamar dan tarif kamar, mengawasi update status kamar, berkomunikasi dengan Departemen reservasi, mendata kunci kamar, mengawasi penggunaan peralatan Front Office, memiliki posting data tamu check-out dan memfile semua biaya untuk tamu, akun master dan kartu kredit, melakukan prosedur untuk mengeluarkan dan menutup deposit box dan aman digunakan oleh tamu, memastikan melakukan etiket telepon dengan benar, memastikan email, paket dan pesan dengan tepat sesuai dengan prosedur, pada akhir waktu bekerja memberikan informasi selengkaplengkapnyanya kepada shift berikut untuk ditindaklanjuti atau sebagai bahan informasi.

#### **2. Food and Beverage Supervisor**

Bertanggung jawab atas semua operasional bisnis tempat makan atau restoran. Tugas biasanya mencakup mewawancarai kandidat, perekrutan, pelatihan, penjadwalan dan pengelolaan karyawan, serta mengawasi inventaris, termasuk makanan dan minuman, persediaan, dan peralatan restoran lainnya. Posisi ini juga bertanggung jawab untuk menyelesaikan keluhan pelanggan mengenai kualitas dan layanan makanan dan memastikan bisnis mematuhi peraturan kesehatan dan keamanan makanan. Selain itu, sebagian besar supervisor melakukan tugas administratif seperti mengelola penggajian dan menulis anggaran.

#### **3. Chef de Partie**

Chef De Partie (CDP) adalah seseorang yang bekerja pada sebuah restoran atau hotel yang memiliki tugas untuk mengawasi setiap kegiatan di seksi yang menjadi tanggung jawabnya, melakukan koordinasi dan pembagian tugas kepada staf bawahannya, membuat permintaan barang (food request), mengawasi kegiatan produksi dan memastikannya selalu dalam standar yang telah ditentukan oleh perusahaan.

#### **4. Floor Supervisor/Housekeeping Supervisor**

Merupakan koordinator, mengawasi dan mengecek pekerjaan room attendant. Sesuai dengan jabatannya maka floor supervisor mempunyai ruang lingkup pekerjaan di dalam kamar tamu, guest corridor dan pantry station. Floor supervisor juga berperan aktif dalam membuat skala prioritas untuk program-program general cleaning kamar hotel. Mengawasi standar pembersihan kamar tamu, corridor dan pantry. Mengecek kamar yang telah dibersihkan kemudian me-realese-nya dengan segera. Memastikan bahwa semua room attendants bekerja sesuai dengan standar pelayanan kamar dan memimpin mereka untuk mencapai tujuan departemen dan filosofi hotel.



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



**FAKULTAS  
KOMUNIKASI DAN BAHASA**

## **VISI**

### **Fakultas Komunikasi dan Bahasa**

Menjadi fakultas Komunikasi dan Bahasa yang unggul dalam pengembangan keilmuan berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung ekonomi kreatif tahun 2033.

## **MISI**

### **Fakultas Komunikasi dan Bahasa**

1. Mengelola fakultas secara mandiri dengan tata kelola yang baik.
2. Menyelenggarakan pendidikan pada bidang komunikasi dan bahasa yang berkualitas.
3. Menyelenggarakan Penelitian di bidang komunikasi dan bahasa yang berkualitas.
4. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat di bidang komunikasi dan bahasa dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
5. Membangun jejaring kerjasama dengan para pemangku kepentingan baik tingkat nasional maupun internasional.

## **TUJUAN**

### **Fakultas Komunikasi dan Bahasa**

1. Menghasilkan tata kelola yang baik di fakultas komunikasi dan bahasa.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengimplementasikan teknologi komunikasi dan bahasa yang mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif.
3. Menghasilkan lulusan yang berkompeten, kreatif, inovatif, kompetitif dan berakhlak mulia.
4. Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah di bidang komunikasi dan bahasa yang diakui pada tingkat nasional dan internasional.
5. Terwujudnya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat di bidang komunikasi dan bahasa yang mendorong pengembangan potensi sumber daya manusia untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
6. Menghasilkan suasana akademik yang mendukung bakat, minat, dan kreativitas dalam rangka menunjang pengembangan ekonomi kreatif.
7. Menghasilkan kerjasama dalam meningkatkan kapasitas dan kualitas civitas akademika.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)**

Menjadi program studi unggulan dalam pengembangan ilmu komunikasi berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. Menggabungkan ilmu komunikasi, teknologi informasi, dan fokus pada ekonomi kreatif, inovatif, dan siap berkontribusi dalam memajukan industri kreatif di Indonesia.

# Kurikulum Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)

## Peminatan: Digital Public Relations

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Bahasa Inggris Dasar	3
4	Digital Technology for Communication	3
5	Pengantar Ilmu Komunikasi	3
6	Creative and Critical Thinking	2
7	Fotografi	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Digital Media Fundamental	2
4	Social Media Strategies	3
5	Teori Komunikasi	3
6	Public Speaking	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		18
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English Conversations 1	3
2	Media Relations	3
3	Character Building	3
4	Content Creator	3
5	Filsafat Komunikasi	2
6	Design Grafis	3
7	Introduction For PR	3
8	Online Journalism (P)	3
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English Conversations 2	3
2	Personality Development For PR	3
3	Etika Profesi Public Relations	2
4	Digital Marketing Communication	2
5	Psikologi Komunikasi	3
6	Penulisan Naskah Public Relations	3
7	Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif)	3

8	Marketing Public Relations	3
Jumlah		22
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Entrepreneurship	3
2	Corporate Social Responsibility	3
3	Management Public Opinion	2
4	Komunikasi Pembangunan	3
5	Metode Penelitian Komunikasi (Kualitatif)	3
6	AI For Public Relations	3
7	Manajemen Krisis Public Relations	3
8	Strategi Dan Taktik Public Relations: Image, Reputation And Branding	3
Jumlah		23
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Komunikasi Organisasi	3
2	Event Management	3
3	Komunikasi Politik	3
4	Strategi Dan Taktik Public Relations 2: Research and Evaluation	3
5	Presentation and Negotiation Skill	2
6	Digital Video Editing For PR	2
7	Kampanye Public Relations	3
8	Produksi Media Public Relations (P)	4
Jumlah		23
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sosiologi Komunikasi	3
2	Komunikasi Lintas Budaya	2
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		9
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English For Public Relations	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

# Kurikulum Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)

## Peminatan: Digital Broadcasting Media

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Bahasa Inggris Dasar	3
4	DigitalTechnology For Communication	3
5	Pengantar Ilmu Komunikasi	3
6	Creative and Critical Thinking	2
7	Fotografi	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Digital Media Fundamental	2
4	Social Media Strategies	3
5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Etika Penyiaran	2
7	Teori Komunikasi	3
8	Public Speaking	3
Jumlah		20
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Character Building	3
2	Filsafat Komunikasi	2
3	Manajemen Produksi	3
4	Tata Artistik	3
5	Videografi	2
6	Music Scoring & Audio Design	3
7	Content Creator	3
8	Penyutradaraan (Multicam) (P)	3
Jumlah		22
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Penyutradaraan (Singlecam) (P)	3
2	Produksi Film	3
3	Script Writing	4
4	Digital Marketing Communication	3
5	Teknik Editing Film	3
6	Sinematografi	3
7	Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif)	3
Jumlah		22

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Komunikasi Politik	3
2	Design Grafis (P)	3
3	Metode Penelitian Komunikasi (Kualitatif)	3
4	Psikologi Komunikasi	3
5	Produksi Dokumenter	3
6	Digital News Productions (P)	3
7	Online Journalism (P)	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Komunikasi Organisasi	3
2	Digital Video Editing	3
3	Komunikasi Massa	2
4	Entrepreneurship	3
5	Presentation and Negotiation Skill	2
6	Animasi (P)	3
7	Produksi Program TV (P)	3
8	Digital Video Streaming	2
Jumlah		21
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Sosiologi Komunikasi	3
2	Komunikasi Pembangunan	3
2	Komunikasi Lintas Budaya	2
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		12
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English For Broadcasting	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)**

Profil lulusan merupakan outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Profil lulusan Prodi Ilmu Komunikasi (S1) ditentukan melalui mekanisme penggabungan visi akademik yang dilakukan dengan analisis SWOT (Strengths, weaknes, oportunities, dan threats) dan analsis kebutuhan pasar melalui tracer studi kepada alumni dan juga masukan dari asosiasi profesi, pihak stakeholder dan masyarakat (wali mahasiswa). Sehingga lulusan Prodi Ilmu Komunikasi (S1) diharapkan akan menjadi:

#### **1. Senior Social Media Specialist**

Seorang ahli media sosial tingkat senior yang memiliki tanggung jawab dalam mengelola dan mengembangkan strategi media sosial untuk sebuah perusahaan atau merek.

#### **2. Content Creator**

Seorang ahli content creator, yang memiliki keterampilan kreatif, kemampuan menulis, keahlian audio visual, dan pemahaman media sosial, serta memiliki kemampuan analisis, adaptasi, dan keahlian dalam teknologi, dan pengalaman praktis untuk berhasil dalam industri yang terus berkembang.

#### **3. Digital Public Relations Specialist**

Seorang yang ahli dalam mengelola dan membangun hubungan baik dengan publik internal dan eksternal melalui platform digital dan online Keterampilan komunikasi yang kuat, pemahaman mendalam tentang media sosial dan digital, serta kemampuan analitis dan manajemen proyek.

#### **4. Digital Broadcasting Media Specialist**

Seorang spesialis media yang fokus pada penyiaran digital, termasuk produksi konten dan distribusi melalui platform digital. Profesi yang kompeten dalam keahlian produksi program, pemahaman teknologi penyiaran, tren digital, serta kemampuan kreatif, analitis, dan manajemen proyek.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Sastra Inggris (S1)**

Menjadi program studi yang unggul dalam pengembangan bahasa Inggris, sastra, dan budaya berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan menggabungkan bahasa dan sastra Inggris, teknologi informasi, dan fokus pada ekonomi kreatif, dalam memajukan industri kreatif di tingkat nasional dan internasional.

## Kurikulum Program Studi Sastra Inggris (S1)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Basic Grammar	2
3	General Conversation	3
4	Basic Writing	3
5	Listening Comprehension (P) (LSC)	2
6	Intensive Reading: Fiction	2
7	Pronunciation Drill (P) (PND)	2
8	Vocabulary Building	2
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Entrepreneurship	3
2	Pengantar ICT	2
3	Pre-Intermediate Grammar	3
4	Social Conversation	3
5	Academic Writing	3
6	Active Listening Skills (P) (ALS)	2
7	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		18
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Introduction to English Linguistics	3
2	Introduction to English Literature (IEL)	3
3	Intermediate Grammar	3
4	Conversation For Specific Purposes	3
5	Essay Writing	3
6	Listening for Specific Purposes (P) (LSP)	3
7	Business Correspondence	3
8	Pendidikan Agama	2
Jumlah		23
Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	TOEFL Preparation	3
3	Advanced Grammar	3
4	Debating	3
5	Scientific Writing	3
6	Advanced Listening (P) (ADL)	2
7	TOEIC Preparation I	3
8	Intensive Reading: Academic Articles	2
Jumlah		22

Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Semantic Pragmatics	3
2	Content Creator	3
3	Language Assessment	3
4	Syntax	3
5	English Drama and Film (KBK)	3
6	Morpho Phonology	3
7	Character Building	3
Jumlah		21
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Interpreting	3
2	Translation Projects	2
3	Teaching English as Foreign Language (TEFL)	3
4	TOEIC Preparation II	3
5	Sociolinguistic	3
6	Research Methods	3
7	Classroom Management	3
Jumlah		22
Semester 7		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan (Internship)	4
2	Cross Cultural Understanding	3
3	Extensive Reading	3
Jumlah		10
Semester 8		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pootrey Appreciation	3
2	Literary Criticism	3
3	Thesis/Paper	6
Jumlah		12
Total SKS		146

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Sastra Inggris (S1)**

Profil lulusan merupakan outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Profil lulusan Prodi Sastra Inggris(S1) ditentukan melalui mekanisme penggabungan visi akademik yang dilakukan dengan analisis SWOT (Strengths, weaknes, oportunities, dan threats) dan analsis kebutuhan pasar melalui tracer studi kepada alumni dan juga masukan dari asosiasi profesi, pihak stakeholder dan masyarakat (wali mahasiswa). Sehingga lulusan Program Studi Sastra Inggris (S1) diharapkan akan menjadi:

#### **1. Interpreter**

Profil lulusan yang mampu menerjemahkan Bahasa secara lisan, tanpa ditulis. Memiliki kemampuan memahami tema yang akan dibicarakan, memiliki kemampuan menerjemahkan tentang apa yang disampaikan pembicara ke audiens, mampu menyampaikan hal-hal yang disampaikan pembicara tanpa mengubah makna.

#### **2. Penyunting Bahasa**

Profil lulusan yang memiliki kemampuan untuk memantapkan cara penyajian, penulisan, penyuguhan pendukung, dan ketatabahasaan terhadap bahasa, membuat naskah lebih enak dibaca atau didengar, mampu menjadi jembatan yang dapat menghubungkan ide dan gagasan penulis dengan pembaca atau pendengar, mampu mengolah naskah hingga layak terbit sesuai ketentuan dan masyarakat yang ditetapkan penerbit.

#### **3. Content Writer**

Profil lulusan yang wajib memiliki penguasaan bahasa khususnya dalam strong communication skill untuk membuat artikel dan materi media lainnya tentang topik apa pun yang diminta oleh klien. Mampu dan menguasai skill digital marketing dan khususnya penguasaan search engine optimisation (SEO).

#### **4. English Teacher**

Profil lulusan yang memiliki penguasaan Bahasa Inggris yang baik terkait dengan 4 skill dalam Bahasa Inggris yaitu Listening, Speaking, Reading dan Writing. Keempat skills tersebut wajib dimiliki oleh seorang guru Bahasa Inggris dalam proses pengajaran siswa baik formal maupun non formal.

## **VISI KEILMUAN**

### **Program Studi Penyiaran (D3)**

Menjadi program studi yang unggul dalam bidang pengembangan keilmuan penyiaran berbasis pada perkembangan teknologi media, komunikasi dan informasi.

## Kurikulum Program Studi Penyiaran (D3)

Semester 1		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Multimedia	3
4	Pengantar Ilmu Komunikasi	3
5	Pengantar Dunia Penyiaran	2
6	Teknik Olah Suara (announcing)	3
7	Fotografi	3
Jumlah		18
Semester 2		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Bahasa Inggris Dasar	3
2	Penyutradaraan I (Multi Camera)	2
3	Perencanaan Program TV	3
4	Tata Kamera dan Tata Cahaya	3
5	Pendidikan Agama	3
6	Manajemen Produksi	2
7	Etika Profesi Penyiaran	2
8	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
Jumlah		18
Semester 3		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Tata Artistik TV	3
2	Penulisan Naskah TV	3
3	Entrepreneurship	3
4	Teknik Editing (P)	3
5	Penyutradaraan II (Single Camera)	3
6	Sinematografi	3
7	Produksi Radio (Non Berita)	3
8	Tata Suara dan Musik TV	2
Jumlah		23

Semester 4		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Dokumenter TV	3
3	Produksi Televisi (Berita)	3
4	Character Building	3
5	Animasi 2D & 3D (Kolaborasi Animasi Program TV)	3
6	Produksi Radio (Berita)	3
7	English For Broadcasting 1	2
8	Jurnalisme Online	3
Jumlah		22
Semester 5		
No	Mata Kuliah	SKS
1	Produksi Televisi (NonDrama)	3
2	Animasi Program TV	3
3	Produksi Televisi (Drama)	3
4	Psikologi Komunikasi	3
5	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		16
Semester 6		
No	Mata Kuliah	SKS
1	English For Broadcasting 2	2
2	Sosiologi Komunikasi	3
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		9
Total SKS		108

## **Profil Lulusan**

### **Program Studi Penyiaran (D3)**

Peran yang diharapkan dapat dilakukan oleh lulusan program studi Penyiaran di masyarakat/dunia kerja yang ilmunya siap diterapkan. Profil ini adalah outcome pendidikan yang menjadi salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh program studi. Dengan menetapkan profil, program studi Penyiaran dapat memberikan jaminan pada calon mahasiswanya akan bisa berperan menjadi apa saja setelah ia menjalani semua proses pembelajaran di program studinya. Profil lulusan program studi Penyiaran yaitu:

#### **1. Sutradara/Director**

Terampil dalam proses produksi film, mulai dari mengarahkan talent pemain hingga mengambil adegan yang diperlukan. Dalam bahasa Inggris, sutradara disebut dengan director. Peran sutradara sangat penting dan besar dalam proses produksi film atau movie. Sutradara juga menentukan keberhasilan produksi film. Sutradara bertugas mengarahkan film sesuai dengan skrip yang telah dibuat.

#### **2. Penyunting Gambar/Editor**

Terampil memproses pembuatan gambar bergerak dengan cara memilih, memilah dan merangkai berbagai sumber gambar dan suara sehingga menjadi sebuah rangkaian gambar bergerak dan bercerita secara sederhana. Terampil mengoperasikan alat editing yang tersedia. Mampu mengetahui teknik (technique) editing, beberapa editing software, bahasa televisi (television grammar), dan manual penggunaan alat editing. Mampu berkomunikasi dengan sutradara, rekan kerja, dan pelanggan/client secara baik. Serta bertanggung jawab atas hasil kerja tim produksi yang digunakan dalam video editingnya.

#### **3. Penata Gambar/Camera Person**

Mampu merekam gambar dan mengoperasikan kamera dengan kemampuan teknik pengambilan gambar seperti gambar tajam (fokus), komposisi gambar (framing) yang tepat, pengaturan level atau tingkat suara yang sesuai, gambar warna yang sesuai dengan warna aslinya dan mendapatkan gambar terbaik. Mampu memahami pengambilan gambar yang dibutuhkan oleh berita TV.

#### **4. Penulis Naskah/Script Writing**

Menciptakan dan menulis dasar acuan dalam bentuk naskah/skenario atas dasar ide cerita sendiri atau dari pihak lain. Bagi penulis dasar acuan itu bisa dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, sinopsis (basic story), treatment dan skenario, atau bisa langsung menjadi skenario. Bekerja dari tahap pengembangan ide (development) sampai jangka waktu terakhir (praproduksi). Membuat skenario dengan format yang telah ditentukan. Menjadi narasumber bagi pelaksana produksi bila diperlukan. Penulis Skenario adalah orang yang mempunyai keahlian membuat transkripsi sebuah film. Membuat film dalam bentuk tertulis.

## 5. Asisten Produser/Product Assisten

Mampu membantu proses produksi berjalan lancar mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Keahlian seorang produser film/TV harus mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek film kepada seluruh pihak terlibat sambil mempertahankan integritas, suara dan visi film/tv tersebut. Ahli dalam semua tahapan proses pembuatan film/tv, mulai dari pemunculan ide dan pengembangan hingga penyaluran proyek film/tv tersebut.

## 6. Penyiar/Anchor

Seorang Penyiar Radio dan Televisi mampu menyampaikan acara televisi kepada pemirsa dalam bentuk monolog sesuai dengan karakter dan tema acara dengan standar mutu Penyiaran Televisi (TV Broadcasting). Penyampaian acara televisi didasari atas naskah acara televisi yang ditulis, disertai penampilan diri yang tepat dalam melakukan gerak dan gaya tubuh (gesture) dan pengucapan kalimat dengan lafal dan irama (vokal) yang menarik, tata rias (make up), tata rambut (hair dresser) serta busana (costum) yang sesuai dengan karakter dan tema acara yang disampaikan. Mampu berkomunikasi dan melakukan kerjasama dengan anggota kerabat kerja produksi, khususnya sutradara dan berkomunikasi dengan pengisi acara (narasumber, artis) dan mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi di lokasi produksi acara serta mampu melakukan improvisasi positif pada saat diperlukan. Selain itu seorang Penyiar Televisi harus memiliki pengetahuan faktual kaidah-kaidah keselamatan kerja di tempat kerja, alur kerja Produksi Acara Televisi (Television Production) komunikasi masa, komunikasi interpersonal, Tata Bahasa Televisi (Grammar of Television), serta gerak dan gaya tubuh (gesture) make up karakter (television character make up) dan busana penyiar televisi (costum).

## 7. Reporter

Mampu merekam gambar dan mengoperasikan kamera dengan kemampuan teknik pengambilan gambar seperti gambar tajam (fokus), komposisi gambar (framing) yang tepat, pengaturan level atau tingkat suara yang sesuai, gambar warna yang sesuai dengan warna aslinya dan mendapatkan gambar terbaik. Mampu memahami pengambilan gambar yang dibutuhkan oleh berita TV.



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



***Kuliah...?  
BSI Aja !!***

## SARANA DAN PRASARANA

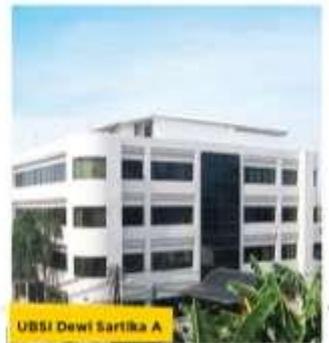
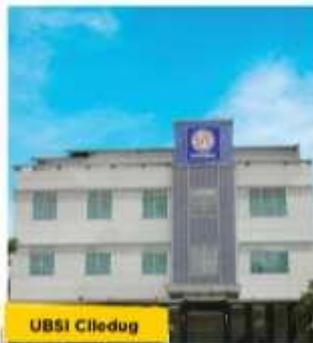
Untuk menunjang kegiatan perkuliahan dan kegiatan kemahasiswaan lainnya, maka Universitas Bina Sarana Informatika telah mempersiapkan sarana dan prasarana pendidikan yang akan selalu diperbarui sejalan dengan perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi yang dewasa ini mengalami perubahan yang sangat cepat.



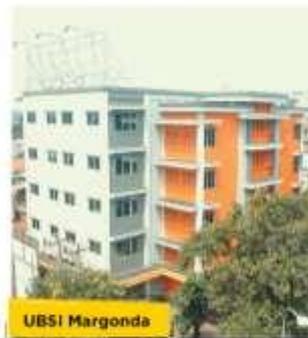
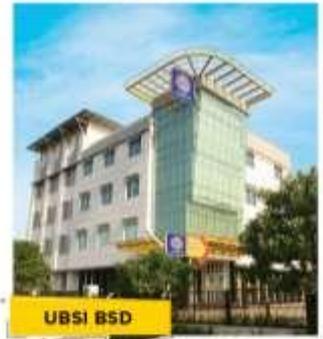
### REKTORAT UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

Jl. Kramat Raya No.98, Senen, Jakarta Pusat

## KAMPUS UNIVERSITAS BSI



# KAMPUS UNIVERSITAS BSI



# KAMPUS UNIVERSITAS BSI



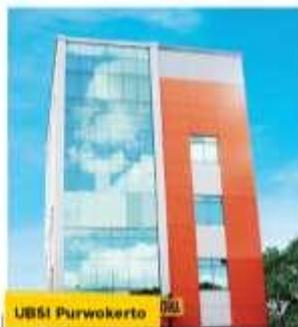
UBSI Cilebut



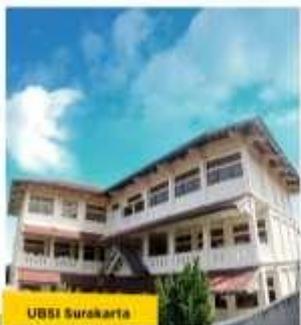
UBSI Tasikmalaya



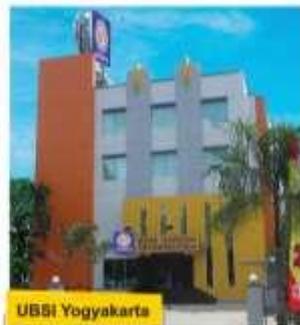
UBSI Tegal



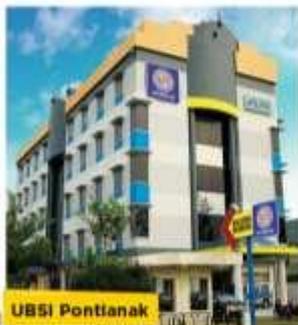
UBSI Purwokerto



UBSI Surakarta



UBSI Yogyakarta



UBSI Pontianak



Wisma BSI

Alamat  
Kampus UBSI :



- > @kuliahbsiaja
- > @KuliahBsiAja
- > Bina Sarana Informatika

## SARANA DAN PRASARANA KULIAH

Ruang kuliah Universitas Bina Sarana Informatika dilengkapi dengan AC (air conditioner), DLP (Digital Light Processing) Projector, sound system dan komputer multimedia yang terhubung dengan jaringan internet. Juga terdapat aula sebagai tempat untuk melakukan kegiatan penunjang seperti seminar, workshop dan pameran.

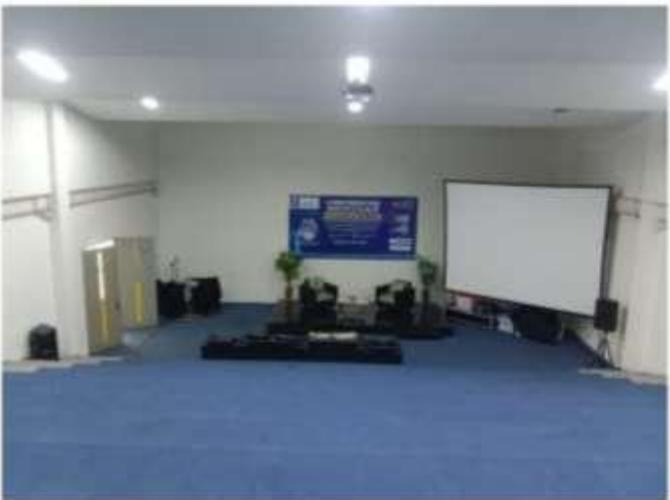
### A. Ruang Kuliah



## B. Laboratorium dan Studio



## C. Aula dan Auditorium



## PERPUSTAKAAN

Perpustakaan Universitas Bina Sarana Informatika menyediakan buku-buku terbitan dalam dan luar negeri, jurnal ilmiah, berbagai media cetak dan dilengkapi dengan komputer yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga mampu mendukung staf pengajar dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar.



## STUDENT CORNER

Dengan adanya fasilitas Student Corner, diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan memfasilitasi mahasiswa dalam mencapai kesuksesan akademik. Student Corner ini mempermudah mahasiswa dalam bertemu dengan dosen dan berdiskusi, seperti saat ini ketika mahasiswa sedang dalam proses bimbingan skripsi. Keberadaan ruangan yang nyaman tersebut membuat proses bimbingan menjadi lebih menyenangkan.



## PELAYANAN AKADEMIK

### 1. Administrasi

Pusat pelayanan dan informasi yang dibentuk untuk melayani mahasiswa, dosen dan karyawan.

### 2. Internet

Website [bsi.ac.id](http://bsi.ac.id) adalah layanan mahasiswa melalui situs resmi Universitas Bina Sarana Informatika yang dapat diakses selama 24 jam nonstop dari manapun juga.

### 3. Intranet

Melalui laman [elearning.bsi.ac.id](http://elearning.bsi.ac.id) mahasiswa dapat melakukan pengisian presensi perkuliahan, melihat materi perkuliahan serta melaksanakan quis maupun ujian tengah dan akhir semester.

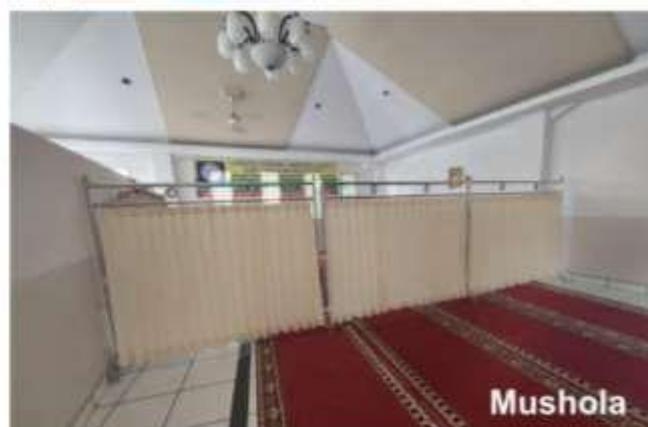
### 4. Aplikasi Mobile

Melalui playstore dapat di download aplikasi mobile untuk memudahkan mahasiswa dan orang tua melalui M-parent UBSI dan m-students UBSI.



## SARANA LAINNYA

Pada kampus Bina Sarana Informatika tersedia Internet HOTSPOT Area, dimana mahasiswa dapat melakukan koneksi internet secara gratis di lingkungan kampus Universitas Bina Sarana Informatika.



## SARANA LAINNYA



# PENERIMAAN MAHASISWA BARU

Untuk mengatur proses pendaftaran mahasiswa di Universitas Bina Sarana Informatika, maka berikut ini adalah tata cara pendaftaran yang berlaku melalui aplikasi PMB atau web PMB

## Langkah 1:

Pendaftaran Online melalui Aplikasi PMB UBSI pendaftaran Online dapat dilakukan dengan cara mengisi data pendaftaran dengan mengklik DAFTAR di aplikasi PMB UBSI pada smartphone kemudian melengkapi alamat Email, No HP, Photo Diri, KTP dan melakukan pembayaran melalui bank yang bekerja sama dengan Universitas Bina Sarana Informatika jika pendaftaran berhasil sistem akan mengirimkan SMS dan email untuk info selanjutnya.

## Langkah 2:

Mengikuti Ujian Saringan Setelah melakukan proses pendaftaran online, maka langkah selanjutnya adalah mengikuti Ujian saringan online dengan cara LOGIN ke sistem untuk mengerjakan soal soal yang telah di sediakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika.

## Langkah 3:

Daftar Ulang Online Setelah dinyatakan lulus ujian saringan online, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembayaran daftar ulang yang besarnya sesuai dengan jenjang, program studi dan waktu kuliah yang dipilih melalui Alfamart, Indomaret, Pintek, Virtual Account BCA, Virtual Account Mandiri dan Bank Permata. Setelah melakukan pembayaran, calon mahasiswa diharap melakukan Daftar Ulang Online. Dengan mengupload ijazah SLTA (bolak balik), KTP, Akte Kelahiran dan Kartu Keluarga Setelah itu calon mahasiswa dapat mencetak bukti pendaftaran, KTMS (Kartu Tanda Mahasiswa Sementara), Jadwal Kuliah sementara.

## Langkah 4:

Mengikuti Orientasi Akademik dan Seminar Motivasi Sebelum mengikuti ormik calon mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendownload aplikasi Prakuliah Pada tanggal yang telah ditentukan untuk melengkapi proses menjadi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika, calon mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti kegiatan prakuliah Orientasi Akademik dan Seminar Motivasi, Setelah kegiatan Orientasi Akademik dan Seminar Motivasi, calon mahasiswa resmi menjadi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. Penerimaan Mahasiswa Baru prosedur pendaftaran mahasiswa baru.



# PERKULIAHAN

Perkuliah di Universitas Bina Sarana Informatika. diawali dengan kegiatan Pra Kuliah berupa Orientasi Akademik (ORMIK) dan Seminar Motivasi (SEMOT).

## Orientasi Akademik (ORMIK)

Orientasi Akademik adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai jati diri institusi, pensosialisasian nilai-nilai, peraturan dan prosedur-prosedur yang harus di taati dan di ikuti oleh setiap mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika sehingga dapat menjalankan proses pembelajaran secara baik dan mampu menyelesaikan perkuliahan dengan tepat waktu.

Tujuan Orientasi Akademik:

1. Memperkenalkan jati diri dan profil institusi Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Menanamkan nilai-nilai dan pemahaman peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika untuk dijadikan pegangan dalam setiap kegiatan akademik dan non akademik.
3. Menginformasikan prosedur-prosedur pelayanan akademik dan administrasi yang berlaku di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Menumbuhkan rasa bangga dan kecintaan sebagai keluarga sivitas akademika Universitas Bina Sarana Informatika.

Kegiatan Ormik dan Semot wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa baru Universitas Bina Sarana Informatika, bagi mahasiswa baru yang tidak hadir pada kegiatan Ormik dan Semot akan berakibat nilai mata kuliah pancasila menjadi NOL.

Ketentuan Kegiatan Orientasi Akademik:

1. Memakai pakaian kemeja putih dan celana panjang hitam (pria)/rok panjang hitam (wanita) dan bukan bahan Jeans.
2. Memakai dasi hitam polos.
3. Membawa jaket almamater.
4. Menggunakan sepatu tertutup.
5. Membawa kartu peserta ormik.
6. Kegiatan Ormik dilakukan dalam satu hari sesuai jadwal.
7. Mahasiswa wajib hadir dilokasi sebelum kegiatan dimulai, keterlambatan yang ditolerir maksimal 15 menit.
8. Membawa buku cerita anak yang terbaru untuk disumbangkan pada Sekolah Dasar.



## Seminar Motivasi (SEMOT)

Sebuah lingkungan yang kondusif akan menciptakan pola pikir dan perilaku yang positif. Lingkungan yang positif akan menghasilkan komunitas yang positif. Penciptaan komunitas positif ini dimulai dengan adanya pembangunan pola pikir (mindsetting). Komunitas Universitas Bina Sarana Informatika adalah manusia yang mempunyai masa depan yang cerah. Sehingga pola pikir ini akan mempengaruhi pola perilaku yang selalu mengarah pada pencapaian cita-cita dan penciptaan lingkungan yang positif. Penciptaan mindsetting ini akan mempengaruhi pola interaksi antara komponen-komponen terkait di lingkungan kampus Universitas Bina Sarana Informatika.

Untuk menciptakan mindsetting ini perlu adanya penyamaan persepsi dan cara pandang. Sehingga perlu adanya pembekalan awal bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. Pembekalan ini akan dikemas dalam suatu pelatihan motivasi yang diberikan sebelum mahasiswa memasuki masa perkuliahan. Diharapkan mahasiswa yang sudah mengikuti pelatihan ini akan menjadi pribadi yang positif, pribadi yang saling menghargai dan pribadi yang mempunyai visi serta masa depan yang cerah.



## PERKULIAHAN (TEORI & PRAKTIKUM)

Mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti perkuliahan baik teori maupun praktikum di kampus Universitas Bina Sarana Informatika sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan harus mentaati peraturan yang ada.



## SEMINAR & WORKSHOP

Untuk mendukung kegiatan perkuliahan baik teori maupun praktikum, Universitas Bina Sarana Informatika selalu menyelenggarakan berbagai kegiatan mahasiswa diantaranya seminar dan workshop dengan pembicara pembicara praktis yang kompeten dan professional di bidangnya.



# SISTEM AKADEMIK

Dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan di Universitas Bina Sarana Informatika, maka ditetapkan pedoman penyelenggaraan kegiatan administrasi akademik. Sebagai pedoman seluruh mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan akademik. Dan diharapkan setiap mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika diharuskan memahami pengertian atau istilah yang berlaku di bidang akademik dan kemahasiswaan.

## A. PENGERTIAN DASAR

### 1) Sistem Kredit Semester (SKS)

Sistem Kredit Semester disingkat SKS adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang dinyatakan dalam beban studi mahasiswa, beban kerja pengajar dan beban penyelenggara pendidikan yang dinyatakan dengan satuan kredit semester (sks) atas dasar satuan waktu semester.

Pelaksanaan pendidikan diselenggarakan dengan menerapkan Sistem Kredit Semester (SKS). Program Diploma Tiga (D3) diselenggarakan dengan beban paling sedikit 108 sks. Program Sarjana (S1) diselenggarakan dengan beban sekurang-kurangnya 144 sks. Beban sks maksimum pada satu semester adalah 24 sks. Beban sks untuk semester I dan II maksimum 20 sks/semester.

Tujuan Sistem Kredit Semester

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat menyelesaikan studinya dalam waktu yang telah ditentukan.
2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melatih diri dalam mengorganisasikan kegiatan-kegiatan seefisien dan seefektif mungkin.

3. Mendorong Kemandirian dan Tanggung Jawab mahasiswa dalam pembelajaran yang terstruktur dan disiplin.

Administrasi Akademik Kemahasiswaan disusun sebagai pedoman seluruh mahasiswa selama pendidikannya di Universitas Bina Sarana Informatika. Selain itu setiap mahasiswa diwajibkan memahami pengertian atau istilah yang berlaku di bidang akademik maupun kemahasiswaan.

**Ciri dasar SKS adalah:**

1. Dalam sistem kredit tiap-tiap mata kuliah diberi bobot yang dinamakan nilai kredit.
2. Banyaknya nilai kredit untuk mata kuliah yang berlainan tidak selalu sama.
3. Banyaknya nilai kredit untuk masing-masing mata kuliah ditentukan atas besarnya usaha untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dinyatakan dalam program perkuliahan, kerja lapangan maupun tugas lainnya.

### 2) Semester

Semester adalah satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya satu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan satu semester setara dengan 16-20 minggu kerja.

Tiap tahun akademik terdiri dari semester ganjil dan semester genap. Setiap semester ganjil dan genap, seorang mahasiswa mendapat beban studi dengan jumlah yang ditetapkan Universitas Bina Sarana Informatika, yaitu sebesar 10-24 sks.

## Satuan Kredit Semester (sks)

Satuan Kredit Semester adalah penyusunan, perencanaan, dan pelaksanaan program pendidikan menggunakan satuan kredit semester (sks) sebagai tolok ukur beban akademik mahasiswa. Satu sks pada proses pembelajaran berupa kuliah, responsi, atau tutorial, terdiri atas:

1. kegiatan tatap muka lima puluh menit per minggu per semester;
2. kegiatan penugasan terstruktur enam puluh menit per minggu per semester; dan
3. kegiatan mandiri enam puluh menit per minggu per semester.

Satu sks pada proses pembelajaran berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis, terdiri atas:

1. kegiatan tatap muka seratus menit per minggu per semester dan
2. kegiatan mandiri tujuh puluh menit per minggu per semester.

Satu sks pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktik studio, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau proses pembelajaran lain yang sejenis, terdiri atas 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.

Penetapan beban belajar dalam sistem blok, modul, atau bentuk lain disesuaikan dengan kebutuhan dalam memenuhi capaian pembelajaran lulusan.

## B. SISTEM PENILAIAN DAN DERAJAT KEBERHASILAN

Kebahagiaan mahasiswa menempuh suatu mata kuliah harus ditentukan atas dasar sekurang-kurangnya dua kali evaluasi, yaitu satu kali pada saat semester berjalan dan satu kali lagi pada akhir semester.

Jenis evaluasi dan cara melakukannya disesuaikan dengan sifat mata kuliah. Dalam hal digunakan lebih dari satu jenis evaluasi, bobot tiap jenis evaluasi pada data evaluasi keseluruhan diwujudkan dalam bentuk pembobotan yang harus mencerminkan ciri mata kuliah yang bersangkutan.

Atas dasar evaluasi keseluruhan tersebut maka ditentukan derajat keberhasilan mahasiswa yang diberikan dalam nilai huruf dan angka. Evaluasi hasil belajar Universitas Bina Sarana Informatika, diberikan nilai yang ditunjukkan dengan huruf A, B, C, D dan E.

No	Nilai Angka	Huruf Mutu	Angka Mutu
1.	80-100	A	4
2.	68-79	B	3
3.	56-67	C	2
4.	31-55	D	1
5.	0-30	E	0

Setiap akhir semester, setiap mata kuliah yang diikuti oleh mahasiswa akan diberikan nilai akhir semester.

Nilai akhir semester setiap mata kuliah terbagi atas:

<b>Nilai Absensi</b>	<b>: 20 %</b>
<b>Nilai Tugas</b>	<b>: 25 %</b>
<b>Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)</b>	<b>: 25 %</b>
<b>Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)</b>	<b>: 30 %</b>

Derajat keberhasilan dalam satu semester dinyatakan dalam Indeks Prestasi Semester (IPS). Derajat keberhasilan mahasiswa secara kumulatif dinyatakan dalam Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). IPS dan IPK berkisar antara 0 (nol) sampai dengan 4 (empat). IPS dihitung pada semester yang sedang berjalan. Perhitungan IPS dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$IPS = \frac{\sum (\text{sks per semester} \times \text{Angka Mutu})}{\sum \text{sks per semester}}$$

IPK dihitung kumulatif dari semester 1 (satu) sampai dengan semester yang berjalan. Perhitungan IPK dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{IPK} = \frac{\sum (\text{sks keseluruhan} \times \text{Angka Mutu})}{\sum \text{sks keseluruhan}}$$

Contoh: Seorang mahasiswa pada semester I, mengikuti mata kuliah sebagai berikut:

Mata Kuliah	SKS	Nilai	Bobot Nilai	Mutu
Pendidikan Pancasila	2	B	3	6
Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	2	E	0	0
Entrepreneurship	3	B	3	9
Logika & Algoritma	3	C	2	6
Bahasa Inggris I	2	A	4	0
Dasar Pemrograman (p)	4	0	1	4
<b>Jumlah SKS</b>	<b>16</b>			<b>33</b>

Maka IPS mahasiswa adalah:

$$\text{IPS (I)} = 33/16 = 2.06$$

Mata kuliah PTIK memperoleh nilai E, maka diwajibkan untuk mengikuti Ujian Her pada jadwal yang ditentukan dan mata kuliah Dasar Pemrograman memperoleh nilai D, maka diwajibkan untuk mengikuti Ujian Her.

### C. UJIAN DAN HASIL UJIAN SEMESTER

Sebagai evaluasi atas kegiatan akademik selama satu semester, maka dilaksanakan ujian-ujian yang meliputi: (1) Ujian Tengah Semester (UTS); (2) Ujian Akhir Semester (UAS); dan (3) Ujian Her. UTS dilaksanakan pada tengah semester berjalan sebagai evaluasi materi setengah semester dan UAS dilaksanakan sebagai evaluasi akhir terhadap mata kuliah selama satu semester. Pelaksanaan UTS dan UAS diatur dalam jadwal yang telah ditetapkan pada Kalender Akademik.

Penyelenggaraan ujian, baik UTS maupun UAS bertujuan untuk:

1. Menilai apakah mahasiswa telah memahami atau menguasai bahan bahasan yang disajikan dalam kuliah.
2. Mengelompokkan mahasiswa ke dalam beberapa golongan berdasarkan kemampuan.
3. Menilai apakah bahan kuliah disajikan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Silabus.

Sedangkan Ujian Her adalah ujian ulangan bagi mahasiswa yang pada akhir semester memperoleh nilai mutu D atau E. Bagi mahasiswa yang memperoleh nilai D dan E diwajibkan untuk mengikuti ujian her.

### Kartu Hasil Studi (KHS)

Kartu Hasil Studi (KHS) adalah laporan prestasi akademik atau studi mahasiswa yang baru selesai ditempuh yang berisikan daftar nilai. KHS dapat di download di laman mahasiswa melalui website atau mobile

### Transkrip Akademik

Transkrip Akademik adalah daftar nilai kumulatif mahasiswa sejak semester 1 sampai semester terakhir studinya, diterbitkan bersamaan dengan Ijazah dan SKPI.

### D. UJIAN HER

Ujian Her adalah ulangan dari seorang mahasiswa yang dilaksanakan di akhir semester:

- a. Yang berhak mengikuti ujian her adalah mahasiswa yang di akhir semester (pada KHS) memperoleh nilai E atau D, sedangkan yang memiliki nilai akhir C optional (dapat ikut/tidak).
- b. Sistem secara otomatis mengambil nilai yang terbaik dari nilai ujian her atau nilai yang didapatkan sebelum mengikuti ujian her (Nilai maksimal yang dihasilkan adalah B).
- c. Mendaftar sebagai peserta ujian her melalui website.

Biaya Ujian Her dibayarkan melalui bank yang ditunjuk sesuai dengan prosedur yang ditetapkan (melalui EKTU).

## E. PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu tugas terstruktur yang dapat dilakukan oleh seluruh mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang akan menyusun skripsi atau tugas akhir. Sedangkan tujuan PKL bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa dalam rangka mengenal dunia kerja yang sebenarnya.
- b) Memberikan wawasan bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat yang majemuk, dengan berbagai permasalahan yang terjadi.
- c) Mengembangkan opini mahasiswa untuk selalu optimis dan percaya diri dengan kemampuan sendiri dalam melaksanakan PKL.

## F. TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI

Tugas akhir dan Skripsi merupakan mata kuliah inti yang harus diikuti dan dipenuhi oleh seorang mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. Tugas Akhir dan Skripsi juga merupakan pra syarat kelulusan bagi mahasiswa.

Persyaratan pendaftaran tugas akhir/skripsi adalah:

- a. Indek Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,00.
- b. Tidak ada nilai D dan E pada Kartu Hasil Studi (KHS).
- c. Lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.
- d. Mahasiswa mulai angkatan Tahun Akademik 2024/2025 dan seterusnya diwajibkan memiliki Sertifikasi Kompetensi dengan memilih salah satu dari kategori berikut sebagai pemenuhan kewajiban kepemilikan sertifikat kompetensi:
  1. Memiliki 2 (dua) Sertifikat Kompetensi dari (Badan Nasional Sertifikasi Profesi), atau
  2. Memiliki 1 (satu) Sertifikat Kompetensi dari BNSP dan 1 (satu) sertifikat kompetensi dari vendor resmi yang relevan dengan bidang keahlian;

- e. Mahasiswa mulai angkatan Tahun Akademik 2024/2025 dan seterusnya diwajibkan memiliki Sertifikat TOEFL Prediction Test. Sertifikat yang diakui adalah sertifikat yang diterbitkan oleh lembaga bahasa resmi dan memiliki validitas sesuai standar internasional. Setiap mahasiswa wajib memperoleh skor TOEFL Prediction Test minimal sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh institusi (500 untuk rumpun Bahasa Inggris dan 400 untuk program studi lainnya).

Waktu pendaftaran, pemilihan outline dan buku pedoman:

- a. Pendaftaran dilakukan melalui <http://www.bsi.ac.id>. Mahasiswa diwajibkan untuk memilih outline tugas akhir dan outline yang telah dipilih tidak dapat diubah kembali sampai dengan periode bimbingan telah selesai dilakukan.
- b. Mahasiswa yang memiliki IPK < 2,75 hanya dapat mengikuti bentuk outline tugas akhir berupa ujian komprehensif (untuk program studi tertentu) dan bagi yang memiliki IPK  $\geq$  2,75 dapat mengikuti bentuk outline tugas akhir/skripsi berupa outline tugas akhir/skripsi reguler yang sesuai dengan ketentuan program studi masing-masing.
- c. Outline tugas akhir berupa ujian komprehensif maupun outline tugas akhir reguler memiliki kompetensi yang sama dan berhak untuk mendapatkan nilai maksimal sampai dengan "A" serta pada transkrip nilai mahasiswa setelah mahasiswa dinyatakan lulus dan diberikan ijazah akan tercantum dengan nama "Tugas Akhir/Skripsi". Hal tersebut tidak akan mempengaruhi apabila mahasiswa akan melakukan studi lanjut ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- d. Buku pedoman penulisan tugas akhir/skripsi dapat diunduh melalui laman <http://www.bsi.ac.id>.
- e. Informasi dosen pembimbing dan dapat

dilakukan sampai dengan tanggal yang telah ditetapkannya. Jumlah minimal bimbingan sebanyak delapan kali pertemuan baik kepada dosen pembimbing maupun asisten pembimbing (masing-masing delapan kali bimbingan). Proses bimbingan dapat dilihat pada laman <http://www.bsi.ac.id>.

- f. Bimbingan Skripsi atau Tugas Akhir
- G. Mahasiswa yang bentuk outline tugas akhir/skripsi berupa ujian komprehensif, tidak mendapatkan dosen pembimbing.

## G. WISUDA

Mahasiswa yang telah dinyatakan lulus dan telah memenuhi persyaratan untuk lulus (berhak wisuda) dapat melakukan pendaftaran wisuda pada tanggal yang ditetapkan dengan cara melakukan pembayaran biaya wisuda sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pengumpulan buku tugas akhir/skripsi yang telah direvisi setelah dilaksanakannya ujian sidang tugas akhir/skripsi dilakukan pada tanggal yang ditetapkan berikut dengan pengambilan undangan wisuda dan baju toga pada Bagian Administrasi masing-masing kampus atau tempat yang telah ditentukan.

Pelaksanaan wisuda dilaksanakan sesuai dengan pemberitahuan lebih lanjut.

Kepada mahasiswa yang dinyatakan lulus sesuai dengan ketentuannya, berhak atas ijazah dengan disertai Transkrip Akademik dan SKPI (Surat Keterangan Pendamping Ijazah). Selain itu diberikan juga kriteria Yudisium. Pemberian predikat Yudisium disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Setiap lulusan pendidikan diberi yudisium kelulusan yang didasarkan pada suatu penilaian akhir yang mencerminkan derajat keberhasilan yang bersangkutan selama studi di Universitas

Bina Sarana Informatika.

2. Yudisium kelulusan diberikan dalam 3 (tiga) jenjang, yaitu jenjang tertinggi dengan predikat kelulusan Dengan Pujian, jenjang menengah dengan predikat kelulusan Sangat Memuaskan, dan jenjang di bawahnya dengan predikat kelulusan Memuaskan.
3. Penilaian sebagaimana dimaksudkan dalam nomor 1 dan 2 didasarkan atas IPK.
4. Mahasiswa program Diploma Tiga yang telah menyelesaikan pendidikan dalam waktu yang ditentukan, akan diberi ijazah Diploma Tiga dan berhak memakai sebutan Ahli Madya (A.Md) yang diikuti sesuai nama Program Studi.
5. Mahasiswa program Sarjana yang telah menyelesaikan pendidikan dalam waktu yang ditentukan, akan diberi ijazah dan berhak memakai sebutan Sarjana yang diikuti sesuai nama Program Studi.

Predikat kelulusan diberikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Predikat Memuaskan diberikan kepada lulusan dengan IPK 2,76-3,00;
- b. Predikat Sangat Memuaskan diberikan kepada lulusan dengan IPK 3,01-3,50; dan
- c. Predikat Dengan Pujian diberikan kepada lulusan dengan IPK >3,50.

## H. IJAZAH

Ijazah dapat diambil paling cepat satu minggu setelah pelaksanaan wisuda dan setelah mahasiswa dinyatakan yudisium. Ijazah diambil pada Bagian Administrasi dan hanya akan diberikan kepada mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta wisuda.

## I. SKPI

### (Surat Keterangan Pendamping Ijazah)

SKPI adalah dokumen pendukung yang diberikan bersama Ijazah dan Transkrip, yang diterbitkan oleh Universitas Bina Sarana Informatika. SKPI secara detail menggambarkan kualifikasi, kemampuan, dan pencapaian mahasiswa. SKPI memberikan kejelasan dan memfasilitasi proses validasi kualifikasi lulusan, memperkuat profil mereka untuk prospek karir atau studi lanjutan, baik tingkat nasional maupun internasional.



# PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK

Setiap mahasiswa diharuskan memahami dan cepat tanggap dan mengerti tentang prosedur dan aturan yang berlaku.

## PROGRAM PENDIDIKAN

Program Pendidikan di UBSI terdiri dari dua jenjang, yaitu:

- a. Program Diploma Tiga (D3) yang mendapatkan gelar Ahli Madya;
- b. Program Sarjana (S1) yang mendapatkan gelar Sarjana.

Pendidikan Diploma Tiga (D3) merupakan program pendidikan yang diperuntukkan bagi lulusan pendidikan menengah atau sederajat untuk mengembangkan keterampilan dan penalaran dalam penerapan Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi.

Pendidikan Sarjana (S1) merupakan pendidikan akademik yang diperuntukkan mampu bagi lulusan pendidikan menengah atau sederajat sehingga mampu mengamalkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi melalui penalaran ilmiah.

Pendidikan tinggi yang diselenggarakan UBSI dengan jenis pendidikan Program Diploma Tiga (D3) memiliki program studi: Sistem Informasi Akuntansi (SA), Sistem Informasi (SI), Teknologi Komputer (TK), Administrasi Perkantoran (AP), dan Perhotelan (PH)

Pendidikan tinggi yang diselenggarakan UBSI dengan jenis pendidikan program Sarjana (S1) memiliki program studi: Informatika (IK), Rekayasa Perangkat Lunak (RL), Teknologi Informasi (TF), Sistem Informasi (SI), Sastra Inggris (EL), Ilmu Komunikasi (KM), Akuntansi (AK), Manajemen (MJ), Teknik Industri (RI), dan Teknik Elektro (RE).

## KEABSAHAN SEBAGAI MAHASISWA

Semua calon mahasiswa yang diterima menjadi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika, harus memenuhi persyaratan akademik dan memenuhi prosedur administrasi kemahasiswaan antara lain:

1. NIM (Nomor Induk Mahasiswa) dikeluarkan oleh Universitas Bina Sarana Informatika dan akan diberikan kepada setiap mahasiswa sebagai identitas.
2. Setiap mahasiswa wajib mendaftar ulang tiap semester dengan membayar biaya kuliah sesuai dengan waktu yang ditentukan. Keterlambatan membayar akan menyebabkan mahasiswa dianggap non aktif.
3. Bagi mahasiswa non aktif harus mengajukan cuti akademik. Jika satu bulan setelah kuliah dilaksanakan, mahasiswa non aktif belum mengajukan cuti kuliah, maka mahasiswa non aktif dianggap mengundurkan diri
4. Mahasiswa yang karena suatu hal ingin cuti akademik, wajib melapor dan meminta ijin cuti kuliah.
5. Mahasiswa yang sedang dalam status cuti akademik tidak dapat mengikuti kegiatan akademik seperti ujian-ujian kecuali her dan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan.
6. Bagi mahasiswa yang telah melunasi biaya kuliah, berhak atas Kartu Rencana Studi (KRS).

## REGISTRASI

Registrasi merupakan proses seorang mahasiswa menyatakan diri untuk mengikuti perkuliahan atau aktif pada semester berikutnya. Proses registrasi diatur sebagai berikut:

## Prosedur Registrasi

1. Melakukan pembayaran biaya kuliah sesuai ketentuan dan jadwal yang telah ditetapkan melalui ATM atau Internet Banking pada bank yang ditentukan Universitas Bina Sarana Informatika dengan mengikuti prosedur pembayaran yang telah ditetapkan.

2. Bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan seluruh kegiatan perkuliahan tetapi masih ada mata kuliah atau kegiatan akademik yang belum diselesaikan (misalnya masih ada Mata Kuliah dengan nilai E dan pembuatan Skripsi) diwajibkan melakukan pembayaran biaya registrasi sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

3. Keterlambatan registrasi menyebabkan cuti atau mengundurkan diri

## PERKULIAHAN DAN KEHADIRAN

Seluruh mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan dan berstatus sebagai mahasiswa aktif, berhak mendapatkan pelayanan akademik secara penuh, sesuai dengan norma, aturan, dan ketentuan yang berlaku. Mahasiswa wajib mengikuti kegiatan akademik sesuai dengan norma, ketentuan, dan peraturan yang berlaku. ketidakhadiran mahasiswa dalam setiap mata kuliah maksimal 25% dari total pertemuan.

## PENASEHAT AKADEMIK

Kegiatan konsultasi wajib dilakukan minimal empat kali per semester, yaitu pada awal semester, sebelum pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS), sesudah pelaksanaan UTS, dan sebelum pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS). Dosen Penasehat Akademik (Dosen PA) merupakan dosen yang mengajar pada kelas tersebut. Dosen penasehat akademik berkewajiban untuk:

- membantu mahasiswa untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan studi;

- memberikan solusi terkait permasalahan baik masalah akademik maupun di luar akademik yang berdampak langsung terhadap proses belajar mahasiswa;
- menumbuhkan kreativitas dan kebiasaan cara belajar yang efektif.

Mahasiswa wajib memperhatikan nasehat dosen penasehat akademik mengenai masalah prestasi akademik dan batas waktu studi.

## CUTI AKADEMIK

Waktu penyelesaian program Diploma Tiga di UBSI sekurang-kurangnya 6 (enam) semester dan maksimal 10 (sepuluh) semester. Waktu penyelesaian program Sarjana di Universitas Bina Sarana Informatika sekurang-kurangnya 8 (delapan) semester dan maksimal 12 (dua belas) semester. Apabila dikarenakan suatu kondisi tertentu mahasiswa dapat mengajukan cuti dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat mengajukan cuti akademik karena sakit dan/atau alasan tertentu kepada BAAK dengan mendaftarkan pengajuan cuti akademik melalui website dan biaya cuti akademik dibayarkan melalui bank yang ditunjuk sesuai dengan prosedur yang ditetapkan (melalui EKTM),
2. Cuti akademik selambat-lambatnya diajukan sebelum batas akhir pembayaran kuliah semester berikutnya.
3. Cuti akademik berlaku setelah mendapat izin tertulis dari Kepala BAAK yang dinyatakan dalam bentuk surat keterangan cuti akademik melalui website.
4. Jangka waktu cuti akademik adalah dua semester.
5. Cuti akademik tetap diperhitungkan sesuai dengan masa waktu studi berdasarkan jenjang pendidikan.
6. Mahasiswa yang mendapat izin cuti akademik diwajibkan mendaftarkan ulang di akhir masa cuti sesuai dengan peraturan yang berlaku.

### **Prosedur Aktif Kuliah Kembali**

Mahasiswa yang cuti akademiknya berakhir dan akan aktif kuliah kembali, diwajibkan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Membayar biaya kuliah yang sebesar-besarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan biaya mutasi melalui ATM atau Internet Banking pada bank yang ditunjuk. Jadwal pembayaran biaya kuliah sama dengan jadwal registrasi.
2. Mengisi dan melengkapi Formulir Daftar Ulang, Formulir Aktif Kuliah Kembali dilengkapi dengan bukti pembayaran biaya kuliah.

Untuk menjadi perhatian

1. Aktif kuliah kembali setelah masa cuti akademik selesai menyebabkan mahasiswa dikenakan proses mutasi (pidah kelas).
2. Cuti Akademik mempengaruhi batas masa studi, Mahasiswa yang melewati batas cuti akademik dan tidak melakukan registrasi untuk aktif kuliah kembali dinyatakan mengundurkan diri

### **KETERLAMBATAN MEMBAYAR BIAYA PENDIDIKAN**

1. Mahasiswa wajib melaksanakan pembayaran biaya pendidikan sesuai jadwal, jumlah dan tata cara yang telah ditetapkan.
2. Mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam membayar biaya pendidikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dapat mengajukan permohonan tertulis untuk penundaan pembayaran kepada Rektor melalui Wakil Rektor II Bidang Non Akademik.
3. Mahasiswa yang tidak melakukan pembayaran biaya pendidikan sesuai jadwal yang telah ditetapkan dan tidak mengajukan permohonan penundaan pembayaran diwajibkan untuk mengajukan cuti akademik.

4. Mahasiswa yang tidak melakukan pembayaran biaya pendidikan dan tidak melakukan cuti akademik pada semester berikutnya sampai dengan batas waktu yang ditetapkan, dinyatakan mengundurkan diri dari Universitas Bina Sarana Informatika.

### **PENGHENTIAN STUDI**

Apabila mahasiswa melewati batas studi yang telah ditetapkan maka dapat mengakibatkan penghentian studi, hal lain yang dapat mengakibatkan penghentian studi diantaranya terlibat pada perbuatan kriminal dan dinyatakan bersalah oleh pihak berwajib atau mendapatkan sanksi berat, tidak melakukan registrasi ulang dan tidak mengajukan cuti akademik sesuai ketentuan, Mengundurkan diri atau meninggal dunia.



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



***Kuliah...?  
BSI Aja !!***

# PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK

Peraturan tata tertib yang berlaku di Universitas Bina Sarana Informatika secara jelas mempunyai maksud untuk mengatur hak dan kewajiban mahasiswa selaku warga kampus. Semata-mata ditujukan pada upaya peningkatan kualitas mahasiswa, penegakkan disiplin di kampus dalam upaya menunjang proses pendidikan dan pengajaran. Bagi mahasiswa, peraturan dan tata tertib tersebut menjadi hal pokok yang harus ditaati dan dilaksanakan.

## PERATURAN PERKULIAHAN

### Absensi Perkuliahan

1. Kehadiran mahasiswa dilakukan secara online melalui *Learning Management System (LMS)* UBSI yang dipantau oleh dosen kelas masing-masing.
2. Setiap mahasiswa yang terlambat 15 menit atau lebih, dosen berhak untuk melarang mengikuti jalannya perkuliahan dan dianggap tidak hadir.
3. Mahasiswa yang tidak hadir karena sakit, atau mendapat tugas dari perusahaan dimana ia bekerja, wajib memberikan keterangan.
4. Kehadiran memiliki prosentase 20 persen dari total penilaian akhir setiap matakuliah

### Tertib Perkuliahan

Selama perkuliahan berlangsung Mahasiswa wajib menggunakan laptop dan tidak diperkenankan:

1. Merokok, makan dan minum di dalam kelas dan di dalam gedung Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Mengganggu ketenangan kelas, laboratorium dan lingkungan kampus.
3. Memakai sandal sebagai alas kaki pada semua kegiatan perkuliahan.
4. Membawa teman yang bukan mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika untuk berada di dalam ruangan kelas dan / atau laboratorium Universitas Bina Sarana Informatika.
5. Bermain game pada saat perkuliahan.

### Kartu Tanda Mahasiswa

Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) wajib dimiliki setiap mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika dalam bentuk elektronik (E-KTM) yang:

1. Harus dibawa selama berada dilingkungan Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dipergunakan sebagai syarat untuk mengikuti ujian (UTS, UAS, HER) & ujian Skripsi.
3. Dipergunakan sebagai sarana pembayaran kegiatan akademik.



## KETERTIBAN KAMPUS

Demi terlaksananya ketertiban kampus, maka mahasiswa tidak diperkenankan:

1. Membawa senjata api/senjata tajam.
2. Melakukan tindak kekerasan/penganiayaan/ancaman atau perbuatan yang tidak sopan kepada Dosen dan Karyawan serta terhadap mahasiswa.
3. Menjalankan politik praktis di kampus.
4. Mengedarkan selebaran, brosur, poster, spanduk tanpa ijin resmi dari Universitas Bina Sarana Informatika.
5. Melakukan pencoretan, pengotoran, pencurian, ataupun pengrusakan gedung maupun barang-barang investaris milik Universitas Bina Sarana Informatika.
6. Melakukan perjudian, taruhan dengan bermain kartu, gable/domino ataupun bentuk dan jenis lainnya.
7. Membawa rekaman video, CD, disket, buku ataupun bacaan terlarang yang berbau pornografi.
8. Melakukan tindakan asusila yang tidak sesuai dengan norma-norma agama.
9. Merokok di dalam gedung-gedung kampus Universitas Bina Sarana Informatika.

## Tertib Narkoba dan Miras

1. Selama menjadi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika tidak akan terlibat dengan segala bentuk, macam atau sejenisnya yang menyangkut keterkaitan dengan yang disebut Narkoba, Miras (minuman keras), atau obat-obatan terlarang lainnya yang menyebabkan ketergantungan atau yang memabukkan.
2. Demi terlaksananya ketertiban kampus, maka mahasiswa/i tidak diperkenankan :
  - a. Minum minuman yang beralkohol

- b. Menghisap ganja, putaw, sabu-sabu dan sejenisnya.
- c. Menggunakan, menyebarkan, atau memperjualbelikan obat terlarang.
- d. Mempengaruhi, mengajak, memberikan minuman atau obat tersebut di atas kepada rekan semahasiswa (tersebut pada point a, b dan c)

## Sanksi

1. Pihak Universitas Bina Sarana Informatika berhak memberikan sanksi dalam bentuk apapun baik Surat Peringatan, Sanksi Administrasi, Skorsing dan mengeluarkan mahasiswa jika berperilaku di luar dari ketentuan tersebut di atas.
2. Pihak Universitas Bina Sarana Informatika berhak memberikan sanksi dikeluarkan dari kedudukannya sebagai mahasiswa dan berhak melaporkan kepada pihak berwajib (polisi) jika mahasiswa melakukan tindak pelanggaran dan kejahatan.



## TATA TERTIB UJIAN

Yang dimaksud dengan ujian disini adalah Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS) dan Ujian Perbaikan (HER) Persyaratan Mengikuti Ujian :

1. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada semester berjalan dan telah melunasi biaya kuliah semester berjalan. Khusus bagi mahasiswa baru (Semester I), telah melunasi biaya sumbangan pengembangan.
2. Membawa Kartu Rencana Studi/KRS (Optional) atau nama mahasiswa tersebut tercantum dalam daftar hadir peserta ujian.
3. Membawa kartu tanda pengenal atau identitas resmi (asli) mahasiswa yang bersangkutan, seperti: Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM) atau Passport.
4. Menggunakan pakaian seragam ujian dengan ketentuan sebagai berikut :

### Pria

- Baju kemeja yang berwarna putih polos dari bahankatun (bukan dari bahan kaos, tidak bergaris-garis atau bercorak).
- Celana Panjang berwarna hitam polos yang terbuat dari bahan katun (bukan terbuat dari bahan jeans atau kanvas).
- Sepatu tertutup (bukan sepatu sandal atau sandal gunung).
- Pakaian seragam ujian dan perlengkapannya dikenakan secara rapi/sopan (baju seragam harus dimasukkan).

### Wanita

- Baju kemeja yang berwarna putih polos dari bahan katun (bukan dari bahan kaos), tidak bergaris-garis atau bercorak. Peserta Ujian tidak diperbolehkan menggunakan baju yang tidak memiliki lengan atau tanpa lengan (tanktop) atau

baju yang pendek yang menyebabkan tali pusar terlihat.

- Rok berwarna hitam yang terbuat dari bahan katun (bukan terbuat dari bahan jeans atau kanvas).

- Memakai Sepatu tertutup (bukan sepatu sandal, selop atau sandal gunung). Pakaian seragam dan perlengkapannya dikenakan secara rapi/sopan (baju seragam harus dimasukkan. Pengecualian untuk peserta ujian yang menggunakan kerudung atau jilbab, baju seragam boleh dikeluarkan).

1. Peserta tidak diperbolehkan untuk mengikuti ujian pada kelompok ujian atau kelas lain.
2. Toleransi keterlambatan untuk mengikuti ujian adalah maksimum 10 menit. Apabila mahasiswa terlambat melebihi 10 menit, maka tidak diperkenankan mengikuti ujian. Mahasiswa dihimbau untuk datang dan hadir tepat waktu (tidak terlambat).
3. Peserta ujian dilarang melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan pelaksanaan ujian, seperti :
  - berbuat kecurangan dalam ujian (menyontek).
  - bekerjasama dengan peserta ujian lain.
  - berbicara sendiri dan atau dengan peserta ujian lain.
  - makan atau minum didalam ruang ujian.
  - menggunakan kalkulator (kecuali memang diperkenankan untuk menggunakannya untuk mata kuliah tertentu), komputer, laptop, (notebook), telepon selular, PDA/PDA Phone, MP3 Player, Ipod, Handycame, Digital camera, dll.
  - Selama proses ujian berlangsung peserta ujian tidak diperkenankan untuk menggunakan telepon selular, baik untuk menelpon/ menerima maupun mengirim/ menerima pesan singkat (Short Message Service).

## Peraturan Ujian Sidang Tugas Akhir/Skripsi

1. Bentuk ujian sidang tugas akhir/skripsi terdiri dari ujian karya tulis dan ujian komprehensif.
2. Peserta ujian sidang tugas akhir/skripsi adalah mahasiswa yang telah memenuhi syarat.
3. Peserta ujian tugas akhir/skripsi wajib:
  - a. Membawa kartu peserta ujian sidang tugas akhir/skripsi.
  - b. Membawa kartu tanda pengenal atau identitas resmi mahasiswa yang bersangkutan, seperti: Kartu Tanda Mahasiswa, Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM) atau Paspor.
  - c. Menggunakan pakaian seragam dengan ketentuan sebagai berikut:

### 1) Pria

- Baju kemeja yang berwarna putih polos dari bahan katun (bukan dari bahan kaos), tidak bergarisgaris atau bercorak.
- Celana panjang berwarna hitam polos yang terbuat dari bahan katun (bukan terbuat dari bahan jeans atau canvas).
- Sepatu tertutup (bukan sepatu sandal atau sandal gunung).
- Pakaian seragam ujian dan perlengkapannya dikenakan secara rapi/sopan (baju seragam harus dimasukkan).
- Menggunakan dasi panjang berwarna hitam (warna gelap) dan jas/jaket almamater.

### 2) Wanita

- Baju kemeja berwarna putih polos (bukan dari bahan kaos), tidak bergaris-garis atau bercorak. Peserta ujian tidak diperbolehkan menggunakan baju yang tidak memiliki lengan atau tanpa lengan (tanktop) atau baju yang pendek yang menyebabkan tali pusat terlihat.
- Rok atau celana panjang berwarna hitam yang terbuat dari bahan katun (bukan terbuat dari bahan jeans atau canvas).

- Memakai sepatu tertutup (bukan sepatu sandal, selop atau sandal gunung).
  - Pakaian seragam dan perlengkapannya dikenakan secara rapi/sopan (baju seragam harus dimasukkan).
  - Menggunakan dasi panjang berwarna hitam (warna gelap) dan jas/jaket almamater.
- d. Membawa perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses ujian sidang tugas akhir/skripsi, seperti:
    - Buku tugas akhir/ skripsi yang dalam bentuk soft copy dan telah ditandatangani oleh Pembimbing/ Pembimbing I dan Asisten Pembimbing/ Pembimbing II pada lembar pengesahan dan lembar konsultasi bimbingan.
    - Mahasiswa yang tugas akhirnya melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) atau Riset, diwajibkan untuk membawa surat keterangan riset/PKL asli di atas kop surat dan ditandatangani oleh pejabat berwenang dan distempel basah.
    - Bentuk outline tugas akhir/skripsi berupa ujian komprehensif, pada saat pelaksanaan ujian komprehensif, diwajibkan untuk membawa buku laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang telah ditandatangani oleh Dosen Penasehat Akademik (Dosen PA) untuk ditunjukkan kepada dosen penguji ujian komprehensif atau surat keterangan telah melakukan riset/PKL asli yang dilengkapi dengan hasil penilaian dari tempat mahasiswa melakukan riset/PKL (di atas kop surat dan ditandatangani oleh pejabat berwenang dan distempel basah).
    - Komputer atau notebook/laptop/netbook pribadi.
    - Hasil karya atau peralatan pendukung lainnya.
4. Materi ujian komprehensif meliputi dua mata kuliah yang ditetapkan oleh masing-masing program studi.

## **Sanksi Terhadap Pelanggaran Tata Tertib Ujian**

1. Teguran lisan atau dipindahkan tempat duduknya oleh pengawas ujian.
2. Nilai ujian matakuliah yang bersangkutan dinyatakan TIDAK LULUS.
3. Peserta ujian dikeluarkan dari ruangan ujian dan hak untuk mengikuti ujian mata kuliah yang bersangkutan dinyatakan GUGUR.
4. Peserta ujian tidak diperkenankan mengikuti ujian-ujian selanjutnya dan dinyatakan GUGUR.
5. Semua nilai untuk mata kuliah yang bersangkutan dinyatakan GUGUR.
6. Peserta ujian diberhentikan sementara atau diberhentikan dari semua kegiatan akademik.

### **Lain-lain**

1. Keputusan panitia ujian tidak dapat diganggu gugat.
2. Nilai yang diberikan dinyatakan FINAL dan tidak dapat diganggu gugat.
3. Mahasiswa dilarang menghubungi BAAK secara pribadi maupun kelompok.
4. Panitia Ujian akan memberikan nilai E (tidak lulus) pada peserta ujian yang mengikuti kelompok lain tanpa seijin panitia ujian.

## **TINDAKAN PELANGGARAN DAN KEJAHATAN**

Dalam peraturan ini yang dimaksud Tindakan Pelanggaran dan Kejahatan adalah:

1. Tindakan Pemalsuan yaitu perbuatan yang disengaja untuk mengganti nilai dalam dan atau memalsu Kartu Hasil Studi (KHS) atau Transkrip Akademik, mengganti mata kuliah dan atau memalsukan Kartu Rencana Studi (KRS), memalsu kwitansi pembayaran atau slip setoran Bank, memalsu tanda tangan pejabat, dan atau memalsu cap atau stempel Universitas Bina Sarana Informatika dan tindak pemalsuan lainnya.
2. Tindakan Perusakan yaitu perbuatan yang disengaja atau karena kecerobohan yang menimbulkan kerusakan dokumen, barang-barang dan atau fasilitas pendidikan yang ada dalam lingkungan kampus.
3. Tindakan Pencurian, yaitu mencuri dokumen, barang-barang dan atau fasilitas pendidikan lain yang ada dalam lingkungan kampus.
4. Tindakan Pengancaman, yaitu ucapan dan atau perbuatan yang bersifat atau mengandung ancaman atau serangan terhadap karyawan, dosen atau sesama mahasiswa.
5. Tindakan pelanggaran lain yang merugikan nama baik Universitas Bina Sarana Informatika, termasuk civitas akademik dan karyawan, yaitu ucapan dan atau perbuatan yang disengaja untuk menjelek-jelekan, menghina, mendiskreditkan, dan atau menuduh hal-hal yang tidak dapat dibuktikan dan atau ucapan perbuatan dan perbuatan yang dapat menimbulkan keresahan dalam lingkungan kampus Universitas Bina Sarana Informatika.
6. Tindakan pelanggaran dan kejahatan pencemaran nama baik atau pemalsuan terkait dengan undang-undang Information Technology & Electronic (UU ITE).

## Sanksi Atas Tindakan Pelanggaran Dan Kejahatan

1. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti mengganti nilai dan atau memalsukan Kartu Hasil Studi (KHS) dapat dikenakan sanksi berupa skorsing (pemberhentian sementara) dua semester dan nilai yang diganti dan atau dipalsukan dikembalikan pada nilai aslinya.
2. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti mengganti mata kuliah dan atau memalsukan Kartu Rencana Studi (KRS), dapat dikenakan sanksi berupa skorsing selama dua semester.
3. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti memalsukan tanda tangan pejabat Universitas Bina Sarana Informatika, dapat dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti dengan sengaja atau karena kecerobohnya merusak dokumen, barang-barang dan atau fasilitas pendidikan yang lain yang ada dilingkungan kampus dan atau fasilitas milik Negara, dapat dikenakan sanksi berupa skorsing dua semester.
5. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti mencuri dokumen, barang-barang dan atau fasilitas pendidikan lain yang ada dalam lingkungan kampus, dapat dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika dan perkaranya akan diserahkan kepada pihak kepolisian.
6. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti dengan sengaja mengucapkan katakata dan atau mengandung ancaman kepada sesama mahasiswa, karyawan, dosen dan petugas Universitas Bina Sarana Informatika, dapat dikenakan sanksi berupa skorsing dua semester.
7. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti dengan sengaja mengucapkan dan atau melakukan tindakan yang bersifat menjelek-jelekkan, menghina, mendiskreditkan, dan atau merugikan nama baik Universitas Bina Sarana Informatika termasuk civitas akademika dan karyawan dapat dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika.
8. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti dengan sengaja menyerang dan atau menganiaya karyawan, dosen atau sesama mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika dapat dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika, dan perkaranya diserahkan kepada pihak kepolisian.
9. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti dengan sengaja melancarkan isu-isu yang dapat menimbulkan keresahan dan atau sentimen kesukuan, pertentangan agama, dan pertentangan antar golongan (SARA) dapat dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika, dan perkaranya diserahkan kepada pihak kepolisian.
10. Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang terbukti melakukan pelanggaran lain yang merugikan nama baik almamater dan civitas akademika Universitas Bina Sarana Informatika akan dikenakan sanksi dikeluarkan (DO) dari kedudukannya selaku mahasiswa.

# HAK DAN KEWAJIBAN MAHASISWA

Sebagai bagian dari Universitas Bina Sarana Informatika mahasiswa memiliki hak sebagai berikut:

1. memperoleh pembelajaran dan layanan bidang akademik yang berkualitas sesuai dengan minat, bakat, kegemaran, dan kemampuan
2. memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia di Universitas Bina Sarana Informatika dalam rangka kelancaran proses belajar
3. menggunakan kebebasan akademik secara bertanggung jawab
4. ikut serta dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan di Universitas Bina Sarana Informatika
5. memperoleh pelayanan khusus bagi mahasiswa berkebutuhan khusus sesuai dengan kemampuan Universitas Bina Sarana Informatika.

selain hak yang dimiliki, mahasiswa pun harus melaksanakan kewajibannya sebagai berikut:

1. mengikuti semua tahapan proses pembelajaran sesuai peraturan di Universitas

Bina Sarana Informatika dengan menjunjung tinggi norma dan etika akademik

2. menjalankan ibadah sesuai agama yang dianutnya dan menghormati pelaksanaan ibadah mahasiswa lainnya
3. menghormati dosen dan tenaga kependidikan, dan sesama mahasiswa di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika;
4. memelihara kerukunan dan kedamaian untuk mewujudkan harmoni sosial
5. mencintai keluarga, masyarakat, bangsa dan negara, serta menghargai sesama mahasiswa
6. mencintai dan melestarikan lingkungan
7. ikut menjaga dan memelihara sarana dan prasarana, kebersihan, keamanan, dan ketertiban umum dan ketertiban di Universitas Bina Sarana Informatika
8. tidak melakukan politik praktis di lingkungan Kampus Universitas Bina Sarana Informatika
9. menjunjung tinggi dan menjaga nama baik almamater Universitas Bina Sarana Informatika
10. mematuhi semua peraturan yang berlaku di Universitas Bina Sarana Informatika.

## SANKSI

1. Setiap Mahasiswa yang melanggar kode etik, disiplin, tata tertib, dan peraturan yang berlaku dikenakan sanksi.
2. Sanksi maksimum pelanggaran ringan adalah peringatan tertulis. Mahasiswa yang mendapatkan peringatan tertulis sebanyak 3 (tiga) kali, maka kriteria pelanggaran termasuk ke dalam pelanggaran berat.
3. Sanksi maksimum pelanggaran sedang adalah penghentian studi sementara selama 2 (dua) semester.
4. Sanksi maksimum pelanggaran berat adalah pencabutan status mahasiswa oleh Rektor.
5. Penjatuhan sanksi selain teguran lisan ditetapkan dengan surat keputusan.
6. Sanksi dapat ditambah dengan beban penggantian kerugian yang ditimbulkan karena adanya pelanggaran larangan
7. Terhadap tindakan pelanggaran Kode Etik yang terjadi dalam ruangan perkuliahan /praktek/ laboratorium yang disaksikan langsung oleh Dosen/ Laboran yang bersangkutan, maka dapat dilakukan penegakan sanksi secara langsung berupa teguran atau tidak diizinkan mengikuti perkuliahan/praktek pada hari terjadinya tindakan pelanggaran tergantung pada pertimbangan Dosen/Laboran terhadap berat ringannya pelanggaran.

# KEGIATAN KEMAHASISWAAN

Organisasi kemahasiswaan selanjutnya disingkat Ormawa adalah organisasi intra pendidikan tinggi yang merupakan wadah pengembangan implementasi Tridharma Perguruan Tinggi yang dibentuk dari, oleh, dan untuk mahasiswa atas persetujuan rektor pada tingkat universitas, fakultas dan program studi yang merupakan sarana pengembangan penalaran, keilmuan, kewirausahaan, minat dan bakat, pengembangan kesejahteraan mahasiswa, dan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Bina Sarana Informatika.

**Majelis Permusyawaratan Mahasiswa** selanjutnya disingkat MPM adalah organisasi kemahasiswaan tertinggi di tingkat universitas dalam bidang legislatif.

**Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas** selanjutnya disingkat BEM Universitas adalah organisasi kemahasiswaan tertinggi di tingkat universitas dalam bidang eksekutif.

**Himpunan Mahasiswa Program Studi** selanjutnya disingkat HIMA adalah wadah pengembangan profesi dan bidang keilmuan mahasiswa tingkat program studi.

**Unit Kegiatan Mahasiswa** selanjutnya disingkat UKM adalah unit-unit yang menghimpun mahasiswa dalam suatu bidang minat, pengembangan bakat dan penalaran mahasiswa di tingkat universitas.

Syarat Pembentukan MPM dan BEM Universitas

1. Pembentukan MPM dan BEM Universitas hanya dimungkinkan sepanjang ruang lingkup kegiatannya mendukung pencapaian visi dan misi UBSI.
2. Pembentukan MPM dapat dilakukan melalui musyawarah mufakat mahasiswa atas arahan Wakil Rektor II.
3. Penyelenggara pembentukan BEM Universitas adalah MPM.
4. Menyampaikan AD dan ART, program kerja, dan susunan pengurus dihadapan Rektor, Wakil Rektor II atau pejabat yang ditunjuk untuk dipertimbangkan sebagai pengesahan berdirinya MPM dan BEM Universitas.
5. Menyerahkan AD dan ART, susunan pengurus, program kerja, visi dan misi MPM dan BEM Universitas yang telah disetujui kepada Wakil Rektor II;
6. Pendirian MPM dan BEM Universitas mendapat pengesahan dari Rektor.



### Syarat Pembentukan BEM Fakultas

1. Pembentukan BEM Fakultas hanya dimungkinkan sepanjang ruang lingkup kegiatannya mendukung pencapaian visi dan misi Universitas Bina Sarana Informatika.
  2. Syarat Pembentukan BEM Fakultas sebagai berikut:
    - a. Menyampaikan proposal pengajuan pembentukan BEM Fakultas kepada Wakil Rektor II
    - b. Memperoleh rekomendasi dari BEM Universitas
    - c. Mengadakan musyawarah anggota
    - d. Menyampaikan AD dan ART, susunan pengurus, program kerja, visi dan misi BEM Fakultas dihadapan Wakil Rektor II untuk dipertimbangkan sebagai pengesahan terbentuknya BEM Fakultas
    - e. Menyerahkan AD dan ART, susunan pengurus, program kerja, visi dan misi BEM Fakultas yang telah disetujui kepada Wakil Rektor II
    - f. Mendapatkan pengesahan dari Rektor
  3. Organisasi yang telah memenuhi dan melengkapi persyaratan, serta telah dinyatakan sah, mempunyai hak dan kewajiban yang sama.
- c. Calon anggota merupakan mahasiswa aktif UBSI dan minimal mewakili dua fakultas dengan jumlah anggota minimal 20 mahasiswa
  - d. Telah melakukan kegiatan dan/atau menghasilkan prestasi sekurang-kurangnya dalam waktu dua tahun, dengan menunjukkan bukti-bukti pendukung
  - e. Mempunyai peraturan dan tata tertib organisasi dalam bentuk AD dan ART
  - f. Dilengkapi dengan susunan pengurus dan struktur organisasi
  - g. Mempunyai rancangan program kerja
  - h. Melaksanakan musyawarah anggota
  - i. Menyampaikan AD dan ART, susunan pengurus, program kerja, visi dan misi UKM dihadapan Wakil Rektor II untuk dipertimbangkan sebagai pengesahan terbentuknya UKM
  - j. Menyerahkan AD dan ART, Susunan pengurus, program kerja, visi dan misi UKM yang telah disetujui kepada Wakil Rektor II
  - k. Mendapatkan pengesahan dari Rektor
3. Organisasi yang telah memenuhi dan melengkapi persyaratan, serta telah dinyatakan sah, mempunyai hak dan kewajiban yang sama.

### Syarat Pembentukan UKM

1. Pembentukan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) hanya dimungkinkan sepanjang ruang lingkup kegiatannya mendukung pencapaian visi dan misi Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Syarat Pembentukan UKM adalah:
  - a. Ruang lingkup kegiatan tidak sama atau tidak sejenis dengan kegiatan Ormawa yang telah ada
  - b. Menyampaikan proposal pengajuan pendirian UKM kepada Wakil Rektor II

## Syarat Pembentukan HIMA

1. Pembentukan HIMA hanya dimungkinkan sepanjang ruang lingkup kegiatannya mendukung pencapaian visi dan misi program studi di masing-masing fakultas.
2. Syarat Pembentukan HIMA sebagai berikut:
  - Ruang lingkup kegiatan tidak sama atau tidak sejenis dengan kegiatan organisasi kemahasiswaan yang telah ada di program studi
  - Mempunyai peraturan dan tata tertib organisasi dalam bentuk AD dan ART
  - Dilengkapi dengan susunan pengurus dan struktur organisasi
  - Mempunyai rencana program kerja
  - Melaksanakan musyawarah anggota
  - Menyampaikan AD dan ART, susunan pengurus, program kerja, visi dan misi HIMA dihadapan Wakil Rektor II dan/atau Ketua Program Studi
  - Menyerahkan AD dan ART, Susunan pengurus, program kerja, visi dan misi HIMA kepada Wakil Rektor II
  - Mendapatkan pengesahan dari Rektor;
3. Organisasi yang telah memenuhi dan melengkapi persyaratan, serta telah dinyatakan sah, mempunyai hak dan kewajiban yang sama.

## Persyaratan Kegiatan

1. Kegiatan Ormawa dapat diizinkan apabila sesuai dengan syarat berikut:
  - Tidak mengganggu kegiatan resmi Universitas Bin Sarana Informatika
  - Tidak merusak citra Universitas Bina Sarana Informatika
  - Memberikan manfaat nyata pada pendidikan dan pengembangan mahasiswa sesuai dengan visi dan misi Universitas Bina Sarana Informatika.

2. Kegiatan Ormawa yang melibatkan (kerjasama) pihak eksternal harus mendapat izin tertulis dari Wakil Rektor II.
3. Kegiatan Ormawa di luar kampus harus memperhatikan norma, aturan, dan adat yang berlaku di lingkungan setempat.
4. Kegiatan di luar kampus yang mengatasnamakan UBSI harus mendapat izin dari Wakil Rektor II.
5. Setiap kegiatan yang dilakukan Ormawa harus tertuang dalam sebuah proposal yang diajukan selambat-lambatnya satu bulan sebelum kegiatan dilaksanakan meskipun tidak ada pengajuan dana kemahasiswaan atau dana pembinaan dalam kegiatan tersebut, kecuali kegiatan insidental seperti penggalangan dana bencana alam.
6. Proposal kegiatan harus dibuat secara sistematis, objektif, dan tanpa unsur rekayasa.
7. Laporan pertanggungjawaban kegiatan selambat-lambatnya disampaikan kepada Wakil Rektor II satu bulan setelah pelaksanaan kegiatan berlangsung.
8. Persetujuan proposal kegiatan Ormawa mutlak menjadi kebijakan Universitas Bina Sarana Informatika melalui Wakil Rektor II.



## **PENUTUP**

Telah banyak peningkatan yang dicapai, baik dibidang kurikulum, jumlah dan kualitas lulusan, tenaga pengajar maupun sarana dan fasilitas pendukung. Dengan peningkatan tersebut diharapkan bahwa mahasiswa dapat mengikuti program dengan tertib dan lancar sehingga pada akhirnya dapat menyelesaikan program pendidikannya tepat pada waktunya.

### **PEMBERLAKUAN**

Bagi mahasiswa, “Buku Pedoman Akademik Universitas Bina Sarana Informatika” ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi pedoman untuk melaksanakan kegiatan pendidikan secara tertib dan lancar sesuai program yang dipilih, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Bagi Dosen dan Staf Universitas Bina Sarana Informatika lainnya, “Buku Pedoman Akademik Universitas Bina Sarana Informatika” ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi pedoman untuk menjalankan tugas sesuai fungsinya dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik, sehingga dapat mencapai hubungan yang harmonis antara Dosen Universitas Bina Sarana Informatikadan Peserta Didik.

### **KETENTUAN PENUTUP**

Hal-hal yang ternyata diperlukan dan belum diatur dalam buku panduan ini, akan ditetapkan kemudian.



# UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

## Kuliah...? BSI Aja !!



 kuliahsiaja

 @KuliahBsiAja

 Bina Sarana Informatika

 [www.bsi.ac.id](http://www.bsi.ac.id)

KAMPUS  
DIGITAL  
KREATIF  
UNIVERSITAS BSI

Download :



Whatsapp PMB  
 pmbubsi



<https://pmbubsi.id>

 kuliahsiaja

 @KuliahBsiAja

 Bina Sarana Informatika