



UNIVERSITAS

BUKU PEDOMAN AKADEMIK



2026

UNIVERSITAS
BINA SARANA INFORMATIKA



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 yang ditetapkan dengan SK No. 592/2.01/UBSI/IX/2025 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, Maret 2026

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



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

Hymne "Bina Sarana Informatika"

Daftar Isi

MENGENAL UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

Sejarah	1
Struktur Organisasi	2
Visi Misi Universitas Bina Sarana Informatika	3
Daftar Program Studi	4
Profil Fakultas dan Program Studi	5

SARANA DAN PRASARANA

Alamat Kampus	128
Ruang Kuliah	131
Perpustakaan	134
Student Corner	135
Pelayanan Akademik	136
Sarana Lainnya	137
Penerimaan Mahasiswa Baru	139

PERKULIAHAN

Orientasi Akademik	140
Seminar Motivasi	141
Perkuliah	142
Seminar dan Workshop	143

SISTEM AKADEMIK

Sistem Kredit Semester (SKS)	144
Sistem Penilaian dan Derajat Keberhasilan	145
Ujian dan Hasil Ujian	146
Ujian HER	146
PKL/Magang/On The Job Training	147
Tugas Akhir	147
Wisuda	149
Ijasah	149
SKPI	149

PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK

150

Program Pendidikan

150

Keabsahan Sebagai Mahasiswa

150

Registrasi

151

Perkuliah dan kehadiran

151

Penasehat Akademik

151

Cuti Akademik

151

Keterlambatan Membayar

152

Penghentian Studi

152

PERATURAN DAN ETIKA AKADEMIK

153

Peraturan Perkuliahan

153

Ketertiban Kampus

153

Tata Tertib Ujian

155

Tindakan Pelanggaran dan Kejahatan

157

Hak dan Kewajiban Mahasiswa

159

Sanksi

159

KEGIATAN MAHASISWA

160

Penutup

163





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

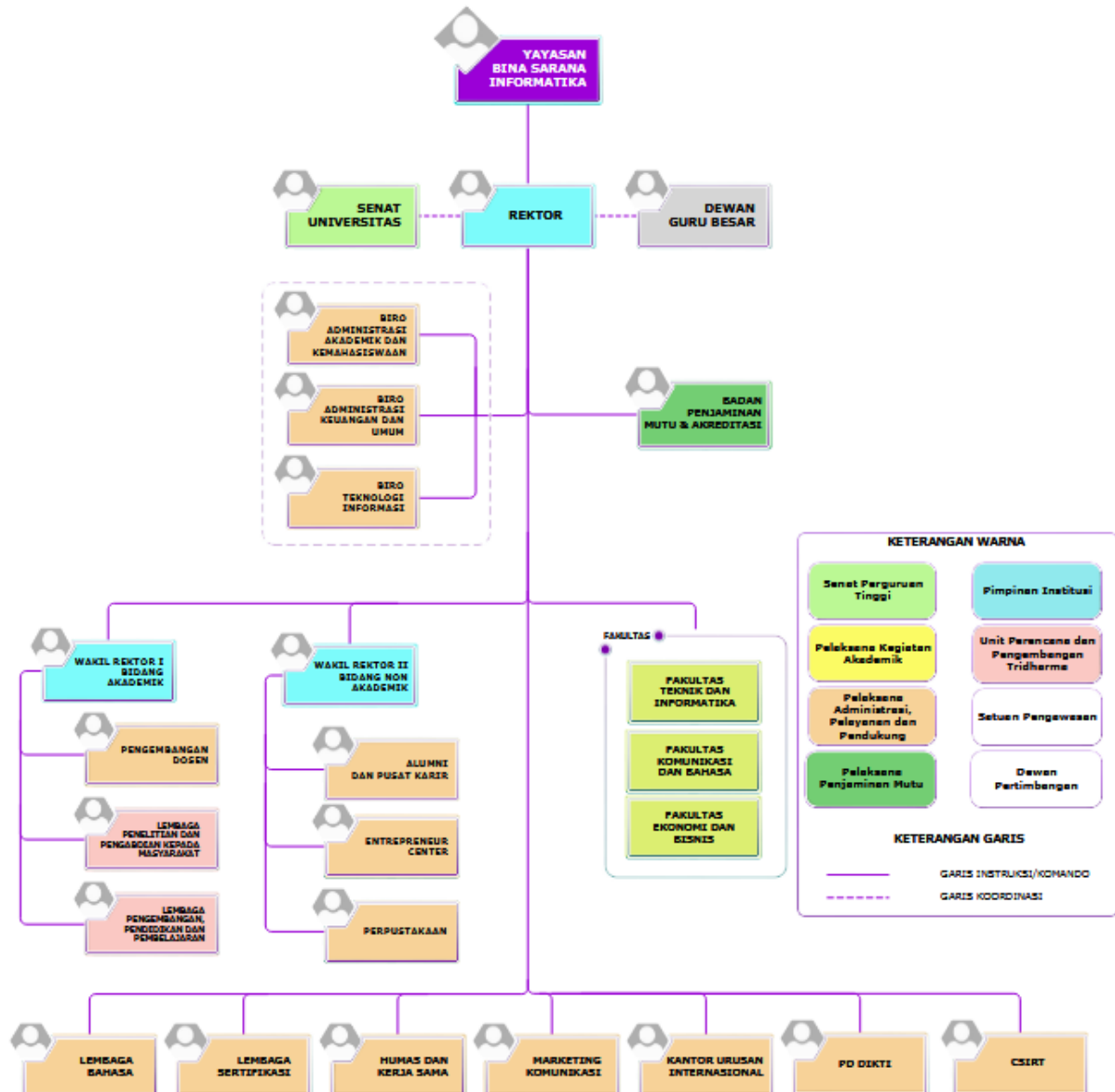
Tentang penggabungan penyatuan perguruan tinggi swasta.

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, dilaksanakan 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





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.

PROGRAM STUDI DI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

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

21	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Sukabumi	Diploma Tiga	11	SA
22	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Surakarta	Diploma Tiga	11	SA
23	Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Tegal	Diploma Tiga	11	SA
24	Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas	Diploma Tiga	13	TK
25	Teknologi Komputer Kampus Kota Tegal	Diploma Tiga	13	TK

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS				
KAMPUS UTAMA				
No	Nama Program Studi	Jenjang	Kode	Akronim
1	Magister Manajemen	Magister	25	MM
2	Hukum Bisnis	Sarjana	24	HB
3	Pariwisata	Sarjana	53	PT
4	Manajemen	Sarjana	64	MJ
5	Akuntansi	Sarjana	63	AC
6	Administrasi Perkantoran	Diploma Tiga	21	AP
7	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
4	Desain Komunikasi Visual	Sarjana	45	DKV



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.

Profil Program Studi Magister Teknologi Informasi (S2)

1. Visi Keilmuan

Menjadi program studi magister yang unggul dalam pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi untuk mendorong inovasi, kecerdasan buatan, keamanan digital, dan transformasi berbasis data guna mewujudkan kreativitas dan kewirausahaan digital yang berdaya saing global.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Intelligent Computing and AI Specialist	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem cerdas berbasis Artificial Intelligence, Machine Learning, Deep Learning, Natural Language Processing, Computer Vision, Big Data Analytics, dan analitik cerdas untuk mendukung otomasi, prediksi, klasifikasi, rekomendasi, serta pengambilan keputusan berbasis data.
PL02	Cyber Security Architecture Specialist	Lulusan mampu merancang, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola arsitektur keamanan siber yang terintegrasi dengan prinsip security by design, zero trust, network security, cryptography, governance, risk, compliance, cyber resilience, digital forensics, incident response, serta pemanfaatan AI untuk deteksi dan mitigasi ancaman digital.
PL03	Information Technology Researcher and Academic Practitioner	Lulusan mampu melaksanakan penelitian ilmiah di bidang teknologi informasi, menghasilkan publikasi ilmiah, tesis, model, prototipe, atau produk teknologi inovatif, serta berkontribusi sebagai peneliti, akademisi, calon dosen, konsultan, atau pengembang solusi teknologi informasi berbasis riset.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu menunjukkan integritas akademik, etika profesi, tanggung jawab sosial, kepatuhan hukum, sikap religius, humanis, nasionalis, serta penghargaan terhadap keberagaman dalam pengembangan dan penerapan teknologi informasi.
CPL02	Mampu menunjukkan kemandirian, kepemimpinan, kolaborasi, kepekaan sosial, serta semangat inovasi dan kewirausahaan digital dalam menyelesaikan permasalahan teknologi informasi di masyarakat, organisasi, industri, dan lingkungan akademik.

CPL03	Mampu menguasai konsep, prinsip, dan metode mutakhir dalam bidang teknologi informasi, arsitektur sistem, tata kelola TI, infrastruktur TI, transformasi digital, dan layanan digital yang aman, andal, adaptif, serta berkelanjutan.
CPL04	Mampu menguasai teori dan metode mutakhir dalam bidang Intelligent Computing, Artificial Intelligence, Machine Learning, Deep Learning, Natural Language Processing, Computer Vision, Big Data Analytics, dan analitik cerdas.
CPL05	Mampu menguasai konsep lanjutan Cyber Security Architecture, network security, cryptography, identity and access management, governance, risk and compliance, privacy protection, cyber resilience, serta integrasi AI dalam keamanan digital.
CPL06	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif melalui penelitian ilmiah di bidang teknologi informasi untuk menghasilkan tesis, publikasi ilmiah, model, prototipe, atau produk teknologi yang inovatif dan teruji.
CPL07	Mampu melakukan validasi akademik, kajian ilmiah, analisis data, dan pengambilan keputusan berbasis bukti dalam menyelesaikan permasalahan kompleks di bidang teknologi informasi melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner.
CPL08	Mampu menyusun, mendokumentasikan, mengelola, mengamankan, dan mengomunikasikan ide, argumen saintifik, hasil riset, serta data penelitian secara bertanggung jawab berdasarkan kaidah dan etika akademik.
CPL09	Mampu merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem cerdas berbasis AI, Machine Learning, Deep Learning, NLP, Computer Vision, dan Big Data Analytics untuk mendukung otomasi, prediksi, klasifikasi, rekomendasi, analisis, dan pengambilan keputusan.
CPL10	Mampu merancang dan mengelola arsitektur data berskala besar dengan memanfaatkan Machine Learning, Deep Learning, Natural Language Processing, Computer Vision, dan analitik cerdas untuk mendukung pengambilan keputusan strategis dan inovasi organisasi.
CPL11	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi arsitektur keamanan siber berbasis security by design, zero trust, tata kelola keamanan informasi, manajemen risiko, perlindungan data, dan keberlangsungan layanan digital.
CPL12	Mampu melakukan analisis ancaman, kerentanan, forensik digital, investigasi insiden siber, serta merancang strategi mitigasi risiko berbasis AI untuk menjaga keamanan, ketahanan, dan keberlangsungan infrastruktur digital.

4. Tebaran Mata Kuliah

Konsentrasi Intelligent Computing and AI

SEMESTER 1		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>Research Methodology and ethics</i>	3
2	<i>Green Computing & Sustainable IT</i>	3
3	<i>IT Project Management</i>	3

4	<i>Cyber Security</i>	3
5	<i>Technopreneurship</i>	3
Jumlah		15
SEMESTER 2		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>Advanced Artificial Intelligence</i>	3
2	<i>Big Data Analytics</i>	3
3	<i>AI in Edge and IoT Systems</i>	3
4	<i>Applied Artificial Intelligent For Enterprise</i>	3
5	Seminar Proposal Tesis	2
Jumlah		14
SEMESTER 3		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>IT Change and Risk Management</i>	3
2	Tesis Magister	6
Jumlah		9
Total SKS		38

Konsentrasi Cyber Security Architecture

SEMESTER 1		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>Research Methodology and ethics</i>	3
2	<i>Green Computing & Sustainable IT</i>	3
3	<i>IT Project Management</i>	3
4	<i>Cyber Security</i>	3
5	<i>Technopreneurship</i>	3
Jumlah		15
SEMESTER 2		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>AI & Emerging Technologies for Business</i>	3
2	<i>Cyber Security Risk Management</i>	3
3	<i>Mobile and IoT Security</i>	3
4	<i>Advanced Data Security And Integrity</i>	3
5	Seminar Proposal Tesis	2
Jumlah		14
SEMESTER 3		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	<i>IT Change and Risk Management</i>	3
2	Tesis Magister	6
Jumlah		9
Total SKS		38

Profil Program Studi Informatika (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Web Developer	Lulusan mampu mengembangkan aplikasi web interaktif menggunakan teknologi front-end dan back-end. Mampu menerapkan desain UI/UX, membangun layanan web service, dan mengintegrasikan sistem dengan database serta server. Lulusan memahami arsitektur web modern dan proses deployment.
PL02	Software Development (Software Engineer & Programmer)	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, menguji, mendokumentasikan, serta memelihara perangkat lunak menggunakan rekayasa perangkat lunak, algoritma, dan teknik pemrograman modern. Mampu menerapkan prinsip software engineering dan manajemen proyek perangkat lunak.
PL03	Data Sains (Data Scientist/ Data Analyst)	Lulusan mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data menggunakan statistika, machine learning, dan big data. Mampu membangun model prediktif, melakukan eksplorasi data, serta menerapkan teknik data science untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi

CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu antar disiplin
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
CPL06	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah
CPL07	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu antar disiplin.
CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing, multi-platform yang memenuhi kebutuhankebutuhan computing pada sebuah organisasi
CPL11	Kemampuan menganalisis kebutuhan organisasi, mengembangkan model dan menggunakan model yang dihasilkan
CPL12	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer	4
3	Statistika	3

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	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Matematika Diskrit	3
2	Big Data	3
3	Data Sains	4

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 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	3
7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

4	Character Building	3
5	Analisa dan Desain Sistem Perangkat Lunak	3
6	Pemrograman Web	4
7	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3
Jumlah		23

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 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		144

Profil Program Studi Sistem Informasi (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Product Development	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sistem informasi yang mendukung tujuan dan kebutuhan ekonomi kreatif, sejalan dengan prinsip-prinsip inovasi dan efisiensi teknologi

PL02	IT Governance	Lulusan memiliki kemampuan menilai dan memastikan sistem teknologi informasi berjalan aman, andal, dan sesuai aturan dengan menganalisis risiko, melakukan audit, meninjau pengendalian, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar teknologi di organisasi digunakan secara efektif dan sesuai standar.
PL03	Data Science-Artificial Intelligence	Lulusan memiliki kemampuan mengelola, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk mendukung pengambilan keputusan strategis berbasis data dalam bidang ekonomi kreatif
PL04	Digital Innovation	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, serta etika profesi berbasis kearifan lokal untuk mendukung inovasi dalam konteks ekonomi kreatif

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data pengguna menjadi informasi yang tepat sesuai kebutuhan, serta melakukan analisis kebutuhan bisnis TI, mengelola spesifikasi bisnis, dan mengkomunikasikan persyaratan untuk sistem TI ke stakeholder.
CPL06	Mampu menganalisis, merancang, mengimplementasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi interaktif atau sistem informasi, serta melaksanakan debugging, pengujian unit, integrasi, dan membuat dokumen kode program.
CPL07	Mampu menganalisis skalabilitas perangkat lunak, menggunakan spesifikasi program, menerapkan akses basis data, dan membuat karya digital berbasis ekonomi kreatif serta mengelola pembuatan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL08	Mampu menyusun rencana pemeliharaan pusat data, mengelola sistem backup, berinteraksi dengan stakeholder untuk mengembangkan persyaratan teknis, serta mengimplementasikan desain grafis, struktur data, algoritma, dasar-dasar sistem komputasi, dan sistem operasi serta jaringan komputer.
CPL09	Mampu menjelaskan konsep analisis, perancangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen pengelolaan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL10	Mampu menjelaskan konsep bisnis digital, pengembangan kepribadian, komunikasi profesional, dan solusi TI untuk meningkatkan kinerja bisnis.

CPL11	Mampu menerapkan notasi logika, matematika, statistik, dan teori terkait IPTEKS untuk menyelesaikan permasalahan bisnis dan industri.
CPL12	Menguasai konsep perancangan sistem, perangkat lunak, perangkat keras, dan pengolahan data.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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 dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23

SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Artikel Ilmiah	3
Jumlah		9

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 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	3
7	Mobile Programming I	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23

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	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23

SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Teknologi Informasi (S1)

1. Visi Keilmuan

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.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	System Administrator	Profesional teknologi informasi yang memiliki etos kerja tinggi, teliti, serta mampu merancang, mengelola, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem berbasis komputer untuk memastikan kinerja, keandalan, dan keamanan infrastruktur IT dalam suatu organisasi.
PL02	Cyber Security Analyst	Profesional teknologi informasi yang memiliki kesadaran tinggi terhadap ancaman siber dan bertanggung jawab dalam menjaga keamanan informasi serta mampu menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan strategi keamanan siber untuk melindungi sistem, jaringan, dan data dari serangan siber
PL03	Object Programmer	Profesional teknologi informasi yang memiliki komitmen tinggi, berorientasi pada kualitas dalam pengembangan perangkat lunak, mampu bekerja dalam tim, serta merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan perangkat lunak berbasis objek menggunakan berbagai paradigma pemrograman dan teknologi terkini

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
CPL02	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur

CPL04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kaidah ilmiah, menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
CPL05	Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerjanya berdasarkan hasil analisis informasi dan data sehingga mampu mengelola pembelajaran secara mandiri dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya serta memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
CPL06	Mampu menerapkan konsep statistik untuk menganalisis data dalam mendukung pemecahan masalah yang ada dan mampu merancang, mengimplementasi, serta mengevaluasi solusi berbasis computing yang sesuai dengan kebutuhan dan solusi teknologi informasi yang diusulkan menggunakan sumberdaya, sarana, dan cara-cara computing modern
CPL07	Mampu membangun infrastruktur Teknologi Informasi dengan menganalisis kebutuhan user mulai dari analisis sistem jaringan komputer, perancangan topologi jaringan, pemilihan perangkat hardware dan software, serta implementasi dan manajemen infrastruktur yang ada, mengimplementasikan, mengelola, dan mengamankan sistem serta informasi yang didistribusikan melalui jaringan komputer untuk menjamin kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi, serta memilih, mengintegrasikan, dan mengadministrasikan infrastruktur teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan computing yang kompleks.
CPL08	Mampu menganalisis kebutuhan perangkat lunak, mendesain, melakukan tes, implementasi serta evaluasi, dan mengembangkan teknologi informasi yang ada, serta menerapkan konsep dan teori algoritma dan pemrograman untuk membangun dan mengembangkan aplikasi TIK
CPL09	Mempunyai pengetahuan matematika, computing, dan ilmu pengetahuan lain yang relevan untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan mendefinisikan permasalahan computing yang kompleks serta memberikan pendekatan teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan tersebut
CPL10	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, dan mampu mengaplikasikan bidang keahliannya serta memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi
CPL 11	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok, serta bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem Basis Data	3
2	Jaringan Komputer	3
3	Bahasa Indonesia	2
4	Web Programming I	4
5	Grafika Komputer	3
6	Sistem Operasi	3
7	Praktikum Jaringan Komputer	4
Jumlah		22

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	Machine Learning	3
7	Character Building	3
8	Bahasa Inggris II	2
Jumlah		23

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 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	4
6	Struktur Data	3
7	Statistika	3
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Routing dan 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	4
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 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Computer Forensik	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

Profil Program Studi Teknik Industri (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Production Planning and Inventory Control Manager	Mampu menerapkan keahlian dan iptek untuk merancang dan mengelola produksi, menguasai konsep teoritis terkait penjadwalan dan pengendalian persediaan, serta membuat keputusan berdasarkan analisis data untuk mencapai target produksi dan standar kualitas
PL02	Quality Management System Manager	Mampu menerapkan keahlian dan iptek untuk memastikan produk dan proses memenuhi standar kualitas, menguasai teori dan konsep pengendalian kualitas, membuat keputusan berdasarkan analisis data, serta bertanggung jawab atas penerapan sistem kualitas yang efektif untuk mencapai tujuan kualitas organisasi.
PL03	Marketing Manager	Mampu menerapkan keahlian dan iptek untuk menganalisis kebutuhan pasar, menguasai teori riset pasar dan penerapannya dalam sistem manufaktur, membuat keputusan berdasarkan analisis data, memberikan petunjuk strategi, dan bertanggung jawab atas akurasi hasil riset untuk mencapai tujuan organisasi.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan matematika, ilmu alam dan/atau material, teknologi informasi dan keteknikan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh dari prinsip-prinsip keteknikindustrian.

CPL02	Kemampuan untuk merancang sistem terintegrasi dengan memenuhi standar yang diperlukan dan berbagai batasan multi aspek yang realistis (misal: teknis, aspek hukum, ekonomi, lingkungan, sosial, politik, kesehatan dan keselamatan, keberlanjutan), serta melibatkan berbagai pemangku kepentingan, dan mengidentifikasi dan/atau memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan nasional dengan pandangan global di bidang teknik industri.
CPL03	Kemampuan untuk merancang dan melakukan eksperimen laboratorium dan/atau lapangan dan menganalisis dan menerjemahkan data untuk mendukung proses pengambilan keputusan keteknikindustrian.
CPL04	Kemampuan untuk mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan kompleks di bidang teknik industri.
CPL05	Kemampuan untuk menerapkan metode, keterampilan, dan peralatan teknik modern yang diperlukan dalam praktik keteknikindustrian.
CPL06	Kemampuan untuk berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif.
CPL07	Kemampuan untuk merencanakan, menyelesaikan, dan mengevaluasi tugas dengan memperhatikan batasan yang diberikan.
CPL08	Kemampuan untuk bekerja dalam tim.
CPL09	Kemampuan untuk bertanggungjawab kepada masyarakat, akuntabel, dan menjalankan etika profesi dalam menyelesaikan permasalahan keteknikindustrian.
CPL10	Kemampuan untuk terlibat dalam pembelajaran sepanjang hayat, termasuk akses terhadap pengetahuan yang relevan dari isu-isu terkini.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kalkulus I	2
2	Fisika Dasar	3
3	Pengantar Teknik Industri	2
4	Menggambar Teknik	2
5	Pendidikan Agama	2
6	Pendidikan Pancasila	2
7	Pengantar Ekonomi Bisnis	2
8	Pengantar Teknologi Informasi Dan Komunikasi	3
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Statistika	3
2	Matematika Teknik	4
3	Ekologi Industri	2

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 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Strategi Pemasaran	3
2	Ergonomi Dan Pengukuran Kerja	3
3	Keselamatan Dan Kesehatan Kerja	3

4	Proses Manufaktur	2
5	Teknik Riset Operasional	3
6	Logika & Algoritma Pemrograman	3
7	Sistem Basis Data	3
8	Character Building	3
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Ekonomi Teknik	2
2	Sistem Produksi	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 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Strategik	2
2	Metode Penelitian	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		9

4	Pemodelan Sistem	3
5	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3
6	Statistika dan Probabilitas	3
7	Etika Profesi	2
8	Entrepreneurship	3
Jumlah		23
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Perawatan Dan Keandalan	2
2	Manajemen Rantai Pasok	3
3	Pengendalian Kualitas	3
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Tata Letak Fasilitas	3
6	Perancangan Produk	3
7	Analisis dan Perancangan Organisasi	3
8	Perancangan Sistem Terpadu	3
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Komunikasi Bisnis	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Teknik Elektro (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Automation and Control Engineer	Berfokus pada perancangan dan implementasi sistem kendali otomatis di bidang industri. Lulusan dapat bekerja dalam pengembangan robotika, sistem kontrol pabrik, maupun otomasi proses produksi.

PL02	Teknopreneur di Bidang Elektro	Lulusan yang memiliki jiwa wirausaha dapat mengembangkan produk dan layanan berbasis teknologi elektro, seperti perangkat smart device, solusi energi terbarukan, hingga inovasi digital. Dengan memadukan keilmuan teknik dan kreativitas bisnis, mereka mampu menjadi bagian penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif.
PL03	Engineer Internet of Things (IoT)	Lulusan dapat berkarier sebagai perancang dan pengembang sistem IoT yang mengintegrasikan perangkat keras, sensor, jaringan, dan perangkat lunak untuk berbagai kebutuhan, seperti smart home, smart city, hingga otomasi industri.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Kemampuan menerapkan pengetahuan matematika, ilmu pengetahuan alam dan/atau material, teknologi informasi dan keteknikan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip teknik elektro
CPL02	Kemampuan mendesain komponen, sistem dan/atau proses teknik elektro untuk memenuhi kebutuhan yang diharapkan di dalam batasan-batasan realistis, misalnya hukum, ekonomi, lingkungan, sosial, politik, kesehatan dan keselamatan, keberlanjutan serta untuk mengenali dan/atau memanfaatkan potensi sumber daya lokal dan nasional dengan wawasan global.
CPL03	Kemampuan mendesain dan melaksanakan eksperimen laboratorium dan/atau lapangan serta menganalisis dan mengartikan data untuk memperkuat penilaian teknik elektro.
CPL04	Kemampuan mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan teknik elektro.
CPL05	Kemampuan menerapkan metode, keterampilan dan piranti teknik yang modern yang diperlukan untuk praktik teknik elektro.
CPL06	Kemampuan berkomunikasi Baik lisan maupun tulisan secara efektif
CPL07	Kemampuan merencanakan, menyelesaikan dan mengevaluasi tugas di dalam batasan-batasan yang ada.
CPL08	Kemampuan merencanakan, menyelesaikan dan mengevaluasi tugas di dalam batasan-batasan yang ada.
CPL09	Kemampuan untuk bertanggung jawab kepada masyarakat dan mematuhi etika profesi dalam menyelesaikan permasalahan teknik.
CPL10	Kemampuan memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat, termasuk akses terhadap pengetahuan terkait isu-isu kekinian yang relevan.
CPL11	Menganalisis dan memecahkan permasalahan teknik elektro secara kreatif dan sistematis dengan memanfaatkan teknologi terkini di bidang Robotika dan IoT.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Pancasila	2
3	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
4	Kalkulus I	2
5	Rangkaian Listrik I	3
6	Fisika Dasar	3
7	Algoritma dan Pemrograman	3
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Matematika Teknik	4
2	Pengemudian Elektrik	2
3	Sistem Telekomunikasi dan Komunikasi Data	3
4	Bahasa Inggris Dasar	3
5	Medan Elektromagnetik	3
6	Statistika	4
7	Sistem Kendali	2
8	Pratikum Sistem Digital	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	Mikrokontroler	3

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	2
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pengolahan Sinyal Digital	3
2	Fisika Teknik	4
3	Elektronika Analog	2
4	Metode Numerik	4
5	Mekatronika	2
6	Jaringan Komputer	3
7	Entrepreneurship	3
8	Praktikum Jaringan Komputer	2
Jumlah		23

SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kecerdasan Buatan	2
2	Manajemen Proyek Rekayasa	3
3	Teknik Mikrokontroler Terapan	2
4	Robotika	3
5	Mobile Programming (P) (MBG)	3
6	Teknologi Nirkabel	2
7	Praktikum Programmable Logic Controller (P) (PLC)	2

8	Praktikum Antarmuka dan Mikrokontroller (P) (PAM)	2
Jumlah		22

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kewirausahaan Berbasis Teknologi	2
2	Pengolahan Citra	2
3	Kontrol dan Akuisisi Data	2
4	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

8	Arsitektur Komputer	2
9	Internet Of Things	3
Jumlah		22

SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Dan Rekayasa	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8

Total SKS		146
------------------	--	------------

Profil Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak (S1)

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak yang unggul dalam menghasilkan lulusan yang mampu menganalisis kebutuhan, merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak berkualitas, khususnya pada perangkat komputasi bergerak dan berbasis komputasi awan serta mendukung ekonomi kreatif

2. Profil Lulusan

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Software Engineer	Lulusan yang mampu mendesain dan mengembangkan perangkat lunak bisnis, teknik dan ilmiah dengan cara meneliti, menganalisis dan mengevaluasi kebutuhan perangkat lunak melalui pengembangan metode, prosedur dan program yang terdefinisi dengan baik dalam rangka memberikan solusi yang aplikatif.
PL02	Advanced Mobile Computing,	Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan aplikasi berbasis mobile melalui serangkaian proses dan prosedur dalam menciptakan perangkat lunak khusus berupa fitur unik pada perangkat komputasi bergerak/nirkabel.
PL03	<i>Cloud Computing Developer</i>	Lulusan yang mampu merancang, mengembangkan dan menerapkan cloud computing dan virtualisasi dalam perusahaan yang memungkinkan interoperabilitas informasi semua sistem transaksi,

		sistem manajemen dokumen, dan sistem pengiriman informasi termasuk arsitektur cloud computing, model dan aliran informasi, serta standar kualitas.
--	--	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL 1	Memiliki sikap profesional, integritas, tanggung jawab, dan etika dalam pengembangan perangkat lunak, serta mampu bekerja efektif secara individu maupun dalam tim lintas disiplin.
CPL02	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, untuk mendukung kolaborasi lintas disiplin dan mempresentasikan ide atau hasil kerja secara profesional
CPL03	Menguasai konsep dan prinsip pemrograman tingkat dasar hingga lanjut untuk mengembangkan solusi perangkat lunak pada berbagai platform, termasuk aplikasi berbasis web, mobile, dan cloud computing
CPL04	Memahami dan mampu menerapkan konsep infrastruktur teknologi informasi, termasuk jaringan komputer, keamanan informasi, dan sistem berbasis cloud, dengan mengoptimalkan pengelolaan sumber daya IT.
CPL05	Mampu melakukan analisis dan pemecahan masalah yang sistematis untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan kompleks dalam sistem perangkat lunak.
CPL06	Menguasai metode dan teknik rekayasa perangkat lunak untuk merancang, mengembangkan, dan memelihara perangkat lunak yang efisien, aman, dan sesuai dengan standar industri.
CPL07	Mampu menerapkan desain berbasis objek dan pola desain (design patterns) dalam pengembangan perangkat lunak untuk memastikan kualitas dan efisiensi kode.
CPL08	Mampu melaksanakan pengujian perangkat lunak dan jaminan kualitas (Quality Assurance) untuk memastikan stabilitas, keandalan, dan performa perangkat lunak yang optimal.
CPL09	Mampu mengelola siklus hidup perangkat lunak, mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga pemeliharaan dan dokumentasi yang lengkap dan sesuai standar.
CPL10	Menguasai prinsip entrepreneurship dalam pengembangan perangkat lunak, termasuk kemampuan inovasi, manajemen keuangan, dan pengelolaan usaha berbasis teknologi untuk menciptakan peluang bisnis yang berkelanjutan.
CPL11	Mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan dengan mengikuti perkembangan terbaru di bidang teknologi perangkat lunak, serta berkontribusi dalam kegiatan ilmiah dan profesional.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Entrepreneurship	3
5	Logika & Algoritma	4
4	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Statistika dan Probabilitas	3
4	Rekayasa Perangkat Lunak	3
5	UI/UX Design	3
6	Konsep Basis Data	3
7	Aplikasi Basis Data	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		22
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 dan Augmented Reality	3
6	Mobile Programming II	3
7	Cloud Computing I	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem Terdistribusi	3
2	Keamanan Perangkat Lunak	3
3	Penjaminan Mutu Perangkat Lunak	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		13

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	4
6	Web Programming I	3
Jumlah		18
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Etika Profesi Informatika	3
3	Arsitektur Komputer	3
4	Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	3
5	Pemodelan Perangkat Lunak	3
6	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3
7	Web Programming III	3
8	Mobile Programming I	3
Jumlah		23
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	3
7	Mobile Game	3
Jumlah		21
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Mobile Computing	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Sistem Informasi (D3)

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga

	dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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

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 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	3

7	Statistika	3
8	Web Programming II	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

7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23
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 Program Studi Teknologi Komputer (D3)

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul dalam pemanfaatan, penerapan dan penyelesaian masalah dibidang Jaringan Komputer, Computer Technical Support, Mobile Aplication serta berjiwa Entrepreneur untuk mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	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.
PL02	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.
PL03	Mobile Computing Muda	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, menunjukan mobile e-sensor dan

		spesifikasi teknisnya, serta menerapkan standar-standar keamanan sistem informasi pada transaksi elektronik.
--	--	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Lulusan mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan prinsip dasar elektronika serta rangkaian digital dalam desain dan pengembangan sistem elektronik dan digital.
CPL02	Lulusan memiliki pengetahuan mendalam tentang konsep dan teknologi jaringan komputer, termasuk konfigurasi, administrasi, serta troubleshooting jaringan lokal dan nirkabel.
CPL03	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, dan menerapkan aplikasi menggunakan paradigma pemrograman berbasis objek dengan memperhatikan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak.
CPL04	Lulusan mampu mengelola dan mengamankan berbagai sistem operasi beserta infrastruktur TI yang relevan dengan praktik administrasi jaringan.
CPL05	Lulusan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis menggunakan alat dan teknik troubleshooting yang efektif dalam berbagai konteks TI.
CPL06	Lulusan memiliki kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi berbasis cloud dan mobile, termasuk aplikasi mobile dan layanan cloud computing.
CPL07	Lulusan mampu melakukan penelitian, analisis, dan pengembangan di bidang teknologi informasi dengan menggunakan metode penelitian yang sesuai.
CPL08	Lulusan mampu berkomunikasi dengan efektif dan bekerja sama dalam tim multidisipliner untuk menyelesaikan proyek teknologi informasi dan komunikasi.
CPL09	Lulusan dapat merancang dan menerapkan solusi untuk Internet of Things (IoT) serta memastikan keamanan jaringan komputer dari berbagai ancaman.
CPL10	Lulusan menunjukkan sikap profesional dan etika yang tinggi dalam praktek pekerjaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam menjalankan tugas akhir dan praktik kerja lapangan.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris 1	2
3	Elektronika Dasar	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem operasi	3
2	Linux Network Administrator	2
3	Jaringan Komputer	4
4	Praktikum Jaringan Komputer	4
5	Rangkaian Digital	2

6	Dasar pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Pemrograman Berbasis Object	4
3	Sistem Basis Data	3
4	Routing & Switching Essential	4
5	Statistika	3
6	Microcontroller	3
7	Praktikum Elektronika	4
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

6	Entrepreneurship	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Administrasi Jaringan	3
2	Bahasa Indonesia	2
3	Arsitektur Komputer	3
4	Mobile Programming	3
5	Metode Penelitian	3
6	Troubleshooting	3
7	Internet Of Things	3
8	Character Building	3
Jumlah		23

SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Tugas Akhir	4
Jumlah		7

Total SKS		108
------------------	--	------------

Profil Program Studi Informatika (S1) Kampus Kota Sukabumi

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Web Developer	Lulusan mampu mengembangkan aplikasi web interaktif menggunakan teknologi front-end dan back-end. Mampu menerapkan desain UI/UX, membangun layanan web service, dan mengintegrasikan sistem dengan database serta server. Lulusan memahami arsitektur web modern dan proses deployment.

PL02	Software Development (Software Engineer & Programmer)	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, menguji, mendokumentasikan, serta memelihara perangkat lunak menggunakan rekayasa perangkat lunak, algoritma, dan teknik pemrograman modern. Mampu menerapkan prinsip software engineering dan manajemen proyek perangkat lunak.
PL03	Data Sains (Data Scientist/ Data Analyst)	Lulusan mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data menggunakan statistika, machine learning, dan big data. Mampu membangun model prediktif, melakukan eksplorasi data, serta menerapkan teknik data science untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu antar disiplin
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
CPL06	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah
CPL07	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu antar disiplin.

CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing, multi-platform yang memenuhi kebutuhankebutuhan computing pada sebuah organisasi
CPL11	Kemampuan menganalisis kebutuhan organisasi, mengembangkan model dan menggunakan model yang dihasilkan
CPL12	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer	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 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	3

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	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

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	4
7	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3
Jumlah		23

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

7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

Jumlah		20
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		144

Profil Program Studi Sistem Informasi (S1) Kampus Kota Sukabumi

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Product Development	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sistem informasi yang mendukung tujuan dan kebutuhan ekonomi kreatif, sejalan dengan prinsip-prinsip inovasi dan efisiensi teknologi
PL02	IT Governance	Lulusan memiliki kemampuan menilai dan memastikan sistem teknologi informasi berjalan aman, andal, dan sesuai aturan dengan menganalisis risiko, melakukan audit, meninjau pengendalian, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar teknologi di organisasi digunakan secara efektif dan sesuai standar.
PL03	Data Science-Artificial Intelligence	Lulusan memiliki kemampuan mengelola, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk mendukung pengambilan keputusan strategis berbasis data dalam bidang ekonomi kreatif
PL04	Digital Innovation	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, serta etika profesi berbasis kearifan lokal untuk mendukung inovasi dalam konteks ekonomi kreatif

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data pengguna menjadi informasi yang tepat sesuai kebutuhan, serta melakukan analisis kebutuhan bisnis TI, mengelola spesifikasi bisnis, dan mengkomunikasikan persyaratan untuk sistem TI ke stakeholder.
CPL06	Mampu menganalisis, merancang, mengimplementasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi interaktif atau sistem informasi, serta melaksanakan debugging, pengujian unit, integrasi, dan membuat dokumen kode program.
CPL07	Mampu menganalisis skalabilitas perangkat lunak, menggunakan spesifikasi program, menerapkan akses basis data, dan membuat karya digital berbasis ekonomi kreatif serta mengelola pembuatan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL08	Mampu menyusun rencana pemeliharaan pusat data, mengelola sistem backup, berinteraksi dengan stakeholder untuk mengembangkan persyaratan teknis, serta mengimplementasikan desain grafis, struktur data, algoritma, dasar-dasar sistem komputasi, dan sistem operasi serta jaringan komputer.
CPL09	Mampu menjelaskan konsep analisis, perancangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen pengelolaan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL10	Mampu menjelaskan konsep bisnis digital, pengembangan kepribadian, komunikasi profesional, dan solusi TI untuk meningkatkan kinerja bisnis.
CPL11	Mampu menerapkan notasi logika, matematika, statistik, dan teori terkait IPTEKS untuk menyelesaikan permasalahan bisnis dan industri.
CPL12	Menguasai konsep perancangan sistem, perangkat lunak, perangkat keras, dan pengolahan data.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4

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

Jumlah	18
---------------	-----------

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 dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23

SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Artikel Ilmiah	3
Jumlah		9

7	Web Programming I	3
---	-------------------	---

Jumlah	19
---------------	-----------

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	3
7	Mobile Programming I	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23

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	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23

SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Informatika (S1) Kampus Kota Pontianak

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Web Developer	Lulusan mampu mengembangkan aplikasi web interaktif menggunakan teknologi front-end dan back-end. Mampu menerapkan desain UI/UX, membangun layanan web service, dan mengintegrasikan sistem dengan database serta server. Lulusan memahami arsitektur web modern dan proses deployment.
PL02	Software Development (Software Engineer & Programmer)	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, menguji, mendokumentasikan, serta memelihara perangkat lunak menggunakan rekayasa perangkat lunak, algoritma, dan teknik pemrograman modern. Mampu menerapkan prinsip software engineering dan manajemen proyek perangkat lunak.
PL03	Data Sains (Data Scientist/ Data Analyst)	Lulusan mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data menggunakan statistika, machine learning, dan big data. Mampu membangun model prediktif, melakukan eksplorasi data, serta menerapkan teknik data science untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu antar disiplin
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.

CPL06	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah
CPL07	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algorithm yang sesuai
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu antar disiplin.
CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing, multi-platform yang memenuhi kebutuhan kebutuhan computing pada sebuah organisasi
CPL11	Kemampuan menganalisis kebutuhan organisasi, mengembangkan model dan menggunakan model yang dihasilkan
CPL12	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer	4
3	Statistika	3
4	Pengantar Data Sains	3
5	Sistem Basis Data	3
6	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	UI/UX Design	3

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	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

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	4
7	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3

8	Bahasa Indonesia	2
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	3
7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

Jumlah	23
---------------	-----------

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 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		144

Profil Program Studi Sistem Informasi (S1) Kampus Kota Pontianak

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Product Development	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sistem informasi yang mendukung tujuan dan kebutuhan ekonomi kreatif, sejalan dengan prinsip-prinsip inovasi dan efisiensi teknologi
PL02	IT Governance	Lulusan memiliki kemampuan menilai dan memastikan sistem teknologi informasi berjalan aman, andal, dan sesuai aturan dengan menganalisis risiko, melakukan audit, meninjau pengendalian, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar teknologi di organisasi digunakan secara efektif dan sesuai standar.

PL03	Data Science-Artificial Intelligence	Lulusan memiliki kemampuan mengelola, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk mendukung pengambilan keputusan strategis berbasis data dalam bidang ekonomi kreatif
PL04	Digital Innovation	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, serta etika profesi berbasis kearifan lokal untuk mendukung inovasi dalam konteks ekonomi kreatif

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data pengguna menjadi informasi yang tepat sesuai kebutuhan, serta melakukan analisis kebutuhan bisnis TI, mengelola spesifikasi bisnis, dan mengkomunikasikan persyaratan untuk sistem TI ke stakeholder.
CPL06	Mampu menganalisis, merancang, mengimplementasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi interaktif atau sistem informasi, serta melaksanakan debugging, pengujian unit, integrasi, dan membuat dokumen kode program.
CPL07	Mampu menganalisis skalabilitas perangkat lunak, menggunakan spesifikasi program, menerapkan akses basis data, dan membuat karya digital berbasis ekonomi kreatif serta mengelola pembuatan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL08	Mampu menyusun rencana pemeliharaan pusat data, mengelola sistem backup, berinteraksi dengan stakeholder untuk mengembangkan persyaratan teknis, serta mengimplementasikan desain grafis, struktur data, algoritma, dasar-dasar sistem komputasi, dan sistem operasi serta jaringan komputer.
CPL09	Mampu menjelaskan konsep analisis, perancangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen pengelolaan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL10	Mampu menjelaskan konsep bisnis digital, pengembangan kepribadian, komunikasi profesional, dan solusi TI untuk meningkatkan kinerja bisnis.
CPL11	Mampu menerapkan notasi logika, matematika, statistik, dan teori terkait IPTEKS untuk menyelesaikan permasalahan bisnis dan industri.
CPL12	Menguasai konsep perancangan sistem, perangkat lunak, perangkat keras, dan pengolahan data.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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 dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23

SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Artikel Ilmiah	3
Jumlah		9

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 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	3
7	Mobile Programming I	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23

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	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23

SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Sistem Informasi (S1) Kampus Kabupaten Karawang

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Product Development	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sistem informasi yang mendukung tujuan dan kebutuhan ekonomi kreatif, sejalan dengan prinsip-prinsip inovasi dan efisiensi teknologi
PL02	IT Governance	Lulusan memiliki kemampuan menilai dan memastikan sistem teknologi informasi berjalan aman, andal, dan sesuai aturan dengan menganalisis risiko, melakukan audit, meninjau pengendalian, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar teknologi di organisasi digunakan secara efektif dan sesuai standar.
PL03	Data Science-Artificial Intelligence	Lulusan memiliki kemampuan mengelola, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk mendukung pengambilan keputusan strategis berbasis data dalam bidang ekonomi kreatif
PL04	Digital Innovation	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, serta etika profesi berbasis kearifan lokal untuk mendukung inovasi dalam konteks ekonomi kreatif

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data pengguna menjadi informasi yang tepat sesuai kebutuhan, serta melakukan analisis kebutuhan bisnis TI, mengelola spesifikasi bisnis, dan mengkomunikasikan persyaratan untuk sistem TI ke stakeholder.

CPL06	Mampu menganalisis, merancang, mengimplementasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi interaktif atau sistem informasi, serta melaksanakan debugging, pengujian unit, integrasi, dan membuat dokumen kode program.
CPL07	Mampu menganalisis skalabilitas perangkat lunak, menggunakan spesifikasi program, menerapkan akses basis data, dan membuat karya digital berbasis ekonomi kreatif serta mengelola pembuatan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL08	Mampu menyusun rencana pemeliharaan pusat data, mengelola sistem backup, berinteraksi dengan stakeholder untuk mengembangkan persyaratan teknis, serta mengimplementasikan desain grafis, struktur data, algoritma, dasar-dasar sistem komputasi, dan sistem operasi serta jaringan komputer.
CPL09	Mampu menjelaskan konsep analisis, perancangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen pengelolaan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL10	Mampu menjelaskan konsep bisnis digital, pengembangan kepribadian, komunikasi profesional, dan solusi TI untuk meningkatkan kinerja bisnis.
CPL11	Mampu menerapkan notasi logika, matematika, statistik, dan teori terkait IPTEKS untuk menyelesaikan permasalahan bisnis dan industri.
CPL12	Menguasai konsep perancangan sistem, perangkat lunak, perangkat keras, dan pengolahan data.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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 dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS

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 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	3
7	Mobile Programming I	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS

1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Artikel Ilmiah	3
Jumlah		9

1	Keamanan Sistem Informasi	4
2	Audit Sistem Informasi	4
3	Rekayasa Perangkat Lunak	4
4	Proyek Sistem Informasi	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Informatika (S1) Kampus Kabupaten Karawang

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Web Developer	Lulusan mampu mengembangkan aplikasi web interaktif menggunakan teknologi front-end dan back-end. Mampu menerapkan desain UI/UX, membangun layanan web service, dan mengintegrasikan sistem dengan database serta server. Lulusan memahami arsitektur web modern dan proses deployment.
PL02	Software Development (Software Engineer & Programmer)	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, menguji, mendokumentasikan, serta memelihara perangkat lunak menggunakan rekayasa perangkat lunak, algoritma, dan teknik pemrograman modern. Mampu menerapkan prinsip software engineering dan manajemen proyek perangkat lunak.

PL03	Data Sains (Data Scientist/ Data Analyst)	Lulusan mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data menggunakan statistika, machine learning, dan big data. Mampu membangun model prediktif, melakukan eksplorasi data, serta menerapkan teknik data science untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.
------	--	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu antar disiplin
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
CPL06	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah
CPL07	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu antar disiplin.
CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing, multi-platform yang memenuhi kebutuhankebutuhan computing pada sebuah organisasi
CPL11	Kemampuan menganalisis kebutuhan organisasi, mengembangkan model dan menggunakan model yang dihasilkan
CPL12	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer	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 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	3
7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3

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	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

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	4
7	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3
Jumlah		23

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 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Skripsi	6

3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

Jumlah		9
Total SKS		144

Profil Program Studi Teknologi Informasi (S1) Kampus Kabupaten Karawang

1. Visi Keilmuan

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.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	System Administrator	Profesional teknologi informasi yang memiliki etos kerja tinggi, teliti, serta mampu merancang, mengelola, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem berbasis komputer untuk memastikan kinerja, keandalan, dan keamanan infrastruktur IT dalam suatu organisasi.
PL02	Cyber Security Analyst	Profesional teknologi informasi yang memiliki kesadaran tinggi terhadap ancaman siber dan bertanggung jawab dalam menjaga keamanan informasi serta mampu menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan strategi keamanan siber untuk melindungi sistem, jaringan, dan data dari serangan siber
PL03	Object Programmer	Profesional teknologi informasi yang memiliki komitmen tinggi, berorientasi pada kualitas dalam pengembangan perangkat lunak, mampu bekerja dalam tim, serta merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan perangkat lunak berbasis objek menggunakan berbagai paradigma pemrograman dan teknologi terkini

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.

CPL02	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur
CPL04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kaidah ilmiah, menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
CPL05	Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerjanya berdasarkan hasil analisis informasi dan data sehingga mampu mengelola pembelajaran secara mandiri dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya serta memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
CPL06	Mampu menerapkan konsep statistik untuk menganalisis data dalam mendukung pemecahan masalah yang ada dan mampu merancang, mengimplementasi, serta mengevaluasi solusi berbasis computing yang sesuai dengan kebutuhan dan solusi teknologi informasi yang diusulkan menggunakan sumberdaya, sarana, dan cara-cara computing modern
CPL07	Mampu membangun infrastruktur Teknologi Informasi dengan menganalisis kebutuhan user mulai dari analisis sistem jaringan komputer, perancangan topologi jaringan, pemilihan perangkat hardware dan software, serta implementasi dan manajemen infrastruktur yang ada, mengimplementasikan, mengelola, dan mengamankan sistem serta informasi yang didistribusikan melalui jaringan komputer untuk menjamin kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi, serta memilih, mengintegrasikan, dan mengadministrasikan infrastruktur teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan computing yang kompleks.
CPL08	Mampu menganalisis kebutuhan perangkat lunak, mendesain, melakukan tes, implementasi serta evaluasi, dan mengembangkan teknologi informasi yang ada, serta menerapkan konsep dan teori algoritma dan pemrograman untuk membangun dan mengembangkan aplikasi TIK
CPL09	Mempunyai pengetahuan matematika, computing, dan ilmu pengetahuan lain yang relevan untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan mendefinisikan permasalahan computing yang kompleks serta memberikan pendekatan teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan tersebut
CPL10	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, dan mampu mengaplikasikan bidang keahliannya serta memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi

CPL 11	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok, serta bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi
--------	---

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem Basis Data	3
2	Jaringan Komputer	3
3	Bahasa Indonesia	2
4	Web Programming I	4
5	Grafika Komputer	3
6	Sistem Operasi	3
7	Praktikum Jaringan Komputer	4
Jumlah		22

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	Machine Learning	3
7	Character Building	3
8	Bahasa Inggris II	2
Jumlah		23

SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS

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	4
6	Struktur Data	3
7	Statistika	3
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Routing dan 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	4
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 8		
NO	MATA KULIAH	SKS

1	Praktik Kerja Lapangan	4
2	Audit Teknologi Informasi	3
3	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		10

1	Computer Forensik	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

Profil Program Studi Sistem Informasi (S1) Kampus Kampus Kota Bogor

5. Visi Keilmuan

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

6. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Product Development	Lulusan memiliki kemampuan untuk menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sistem informasi yang mendukung tujuan dan kebutuhan ekonomi kreatif, sejalan dengan prinsip-prinsip inovasi dan efisiensi teknologi
PL02	IT Governance	Lulusan memiliki kemampuan menilai dan memastikan sistem teknologi informasi berjalan aman, andal, dan sesuai aturan dengan menganalisis risiko, melakukan audit, meninjau pengendalian, serta memberikan rekomendasi perbaikan agar teknologi di organisasi digunakan secara efektif dan sesuai standar.
PL03	Data Science-Artificial Intelligence	Lulusan memiliki kemampuan mengelola, menganalisis, dan menginterpretasikan data untuk mendukung pengambilan keputusan strategis berbasis data dalam bidang ekonomi kreatif
PL04	Digital Innovation	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, serta etika profesi berbasis kearifan lokal untuk mendukung inovasi dalam konteks ekonomi kreatif

7. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi

CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data pengguna menjadi informasi yang tepat sesuai kebutuhan, serta melakukan analisis kebutuhan bisnis TI, mengelola spesifikasi bisnis, dan mengkomunikasikan persyaratan untuk sistem TI ke stakeholder.
CPL06	Mampu menganalisis, merancang, mengimplementasikan, menguji, dan mengevaluasi aplikasi interaktif atau sistem informasi, serta melaksanakan debugging, pengujian unit, integrasi, dan membuat dokumen kode program.
CPL07	Mampu menganalisis skalabilitas perangkat lunak, menggunakan spesifikasi program, menerapkan akses basis data, dan membuat karya digital berbasis ekonomi kreatif serta mengelola pembuatan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL08	Mampu menyusun rencana pemeliharaan pusat data, mengelola sistem backup, berinteraksi dengan stakeholder untuk mengembangkan persyaratan teknis, serta mengimplementasikan desain grafis, struktur data, algoritma, dasar-dasar sistem komputasi, dan sistem operasi serta jaringan komputer.
CPL09	Mampu menjelaskan konsep analisis, perancangan, implementasi, evaluasi, dan manajemen pengelolaan aplikasi interaktif atau sistem informasi.
CPL10	Mampu menjelaskan konsep bisnis digital, pengembangan kepribadian, komunikasi profesional, dan solusi TI untuk meningkatkan kinerja bisnis.
CPL11	Mampu menerapkan notasi logika, matematika, statistik, dan teori terkait IPTEKS untuk menyelesaikan permasalahan bisnis dan industri.
CPL12	Menguasai konsep perancangan sistem, perangkat lunak, perangkat keras, dan pengolahan data.

8. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Character Building	3
2	Metodologi Penelitian	3
3	Sistem Informasi Manajemen	3

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 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pemodelan Sistem Informasi	3
2	Business Intelligence	3
3	Perancangan Sistem Informasi	3

4	Bahasa Indonesia	2
5	Keamanan Basis Data	3
6	Fundamental Data Analyst	3
7	Statistika dan Probabilitas	3
8	Web Programming II	3
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	4
2	Sistem Operasi	3
3	Mobile Programming II	3
4	Tata Kelola TI	4
5	Etika Profesi Informatika	3
6	Penelitian Sistem Informasi	4
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Digital Kreatif	2
2	Praktik Kerja Lapangan	4
3	Artikel Ilmiah	3
Jumlah		9

4	Pendidikan Agama	2
5	Software Quality Assurance	3
6	Web Programming III	3
7	Mobile Programming I	3
8	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
Jumlah		23
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	3
5	Sistem Penunjang Keputusan	4
6	Transformasi Digital	4
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Informatika (S1) Kampus Kota Bogor

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Web Developer	Lulusan mampu mengembangkan aplikasi web interaktif menggunakan teknologi front-end dan back-end. Mampu menerapkan desain UI/UX, membangun layanan web service, dan mengintegrasikan sistem dengan database serta server. Lulusan memahami arsitektur web modern dan proses deployment.

PL02	Software Development (Software Engineer & Programmer)	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, menguji, mendokumentasikan, serta memelihara perangkat lunak menggunakan rekayasa perangkat lunak, algoritma, dan teknik pemrograman modern. Mampu menerapkan prinsip software engineering dan manajemen proyek perangkat lunak.
PL03	Data Sains (Data Scientist/ Data Analyst)	Lulusan mampu mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data menggunakan statistika, machine learning, dan big data. Mampu membangun model prediktif, melakukan eksplorasi data, serta menerapkan teknik data science untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, taat hukum, dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menunjukkan sikap profesional dalam bentuk Institusi/Universitas kepatuhan pada etika profesi, kemampuan bekerjasama dalam tim multidisiplin, pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat, dan respon terhadap isu sosial dan perkembangan teknologi.
CPL03	Memiliki pengetahuan yang memadai terkait cara kerja sistem komputer dan mampu menerapkan/menggunakan berbagai algoritma/metode untuk memecahkan masalah pada suatu organisasi
CPL04	Memiliki kompetensi untuk menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu antar disiplin
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.
CPL06	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir atau artikel ilmiah
CPL07	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.
CPL08	Kemampuan mengimplementasi kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algoritma yang sesuai
CPL09	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat dan mengevaluasi user interface dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu antar disiplin.

CPL10	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis computing, multi-platform yang memenuhi kebutuhankebutuhan computing pada sebuah organisasi
CPL11	Kemampuan menganalisis kebutuhan organisasi, mengembangkan model dan menggunakan model yang dihasilkan
CPL12	Kemampuan merancang dan mengimplementasikan program komputer untuk mengoptimalkan kinerja jaringan komputer dan komunikasi pada sebuah organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Jaringan Komputer	3
2	Praktikum Jaringan Komputer	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 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	3

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	4
6	Kalkulus	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

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	4
7	Data Warehouse Dan Business Intelligence	3
Jumlah		23

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

7	Aljabar Linier	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Keamanan dan Penjaminan Informasi	3
2	Sistem Terdistribusi	3
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		10

Jumlah		20
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		144

Profil Program Studi Teknologi Informasi (S1) Kampus Kota Bogor

1. Visi Keilmuan

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.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	System Administrator	Profesional teknologi informasi yang memiliki etos kerja tinggi, teliti, serta mampu merancang, mengelola, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem berbasis komputer untuk memastikan kinerja, keandalan, dan keamanan infrastruktur IT dalam suatu organisasi.
PL02	Cyber Security Analyst	Profesional teknologi informasi yang memiliki kesadaran tinggi terhadap ancaman siber dan bertanggung jawab dalam menjaga keamanan informasi serta mampu menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan strategi keamanan siber untuk melindungi sistem, jaringan, dan data dari serangan siber
PL03	Object Programmer	Profesional teknologi informasi yang memiliki komitmen tinggi, berorientasi pada kualitas dalam pengembangan perangkat lunak, mampu bekerja dalam tim, serta merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan perangkat lunak berbasis objek menggunakan berbagai paradigma pemrograman dan teknologi terkini

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius serta Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
CPL02	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya secara mandiri, bermutu, dan terukur
CPL04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kaidah ilmiah, menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
CPL05	Bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerjanya berdasarkan hasil analisis informasi dan data sehingga mampu mengelola pembelajaran secara mandiri dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya serta memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
CPL06	Mampu menerapkan konsep statistik untuk menganalisis data dalam mendukung pemecahan masalah yang ada dan mampu merancang, mengimplementasi, serta mengevaluasi solusi berbasis computing yang sesuai dengan kebutuhan dan solusi teknologi informasi yang diusulkan menggunakan sumberdaya, sarana, dan cara-cara computing modern
CPL07	Mampu membangun infrastruktur Teknologi Informasi dengan menganalisis kebutuhan user mulai dari analisis sistem jaringan komputer, perancangan topologi jaringan, pemilihan perangkat hardware dan software, serta implementasi dan manajemen infrastruktur yang ada, mengimplementasikan, mengelola, dan mengamankan sistem serta informasi yang didistribusikan melalui jaringan komputer untuk menjamin kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi, serta memilih, mengintegrasikan, dan mengadministrasikan infrastruktur teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan computing yang kompleks.
CPL08	Mampu menganalisis kebutuhan perangkat lunak, mendesain, melakukan tes, implementasi serta evaluasi, dan mengembangkan teknologi informasi yang ada, serta menerapkan konsep dan teori algoritma dan pemrograman untuk membangun dan mengembangkan aplikasi TIK
CPL09	Mempunyai pengetahuan matematika, computing, dan ilmu pengetahuan lain yang relevan untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan mendefinisikan permasalahan computing yang kompleks serta memberikan pendekatan teknologi informasi sebagai solusi penyelesaian permasalahan tersebut

CPL10	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural, dan mampu mengaplikasikan bidang keahliannya serta memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi
CPL 11	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok, serta bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
3	Entrepreneurship	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Bahasa Inggris I	2
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem Basis Data	3
2	Jaringan Komputer	3
3	Bahasa Indonesia	2
4	Web Programming I	4
5	Grafika Komputer	3
6	Sistem Operasi	3
7	Praktikum Jaringan Komputer	4
Jumlah		22

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	Machine Learning	3
7	Character Building	3

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	4
6	Struktur Data	3
7	Statistika	3
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Routing dan 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	4
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

8	Bahasa Inggris II	2
Jumlah		23
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

Jumlah		21
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Computer Forensik	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

Profil Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kabupaten Banyumas

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi

CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	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

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 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

Jumlah		19
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	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23
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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kabupaten Karawang

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.

PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.
------	------------------------	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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 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 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 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	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23

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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Bogor

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga

	dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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

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 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	3

7	Statistika	3
8	Web Programming II	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

7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23
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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Surakarta

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Algoritma Data Science	3
2	Bahasa Inggris II	2

3	Logika dan Algoritma	4
4	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
5	Entrepreneurship	3
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

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 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

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 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	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23

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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Tasikmalaya

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode

		dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi,

	guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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 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 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 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	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23

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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Tegal

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga

	dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	4
Jumlah		18

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

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 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	3

7	Statistika	3
8	Web Programming II	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

7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23
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 Program Studi Sistem Informasi (D3) Kampus Yogyakarta

1. Visi Keilmuan

Mengembangkan Keilmuan Dan Penerapan Sistem Informasi Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Dalam Mewujudkan Ekonomi Kreatif Melalui Inovasi Teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmmmer	Lulusan memiliki kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, menganalisis, dan merancang sistem informasi bisnis yang user-oriented, serta menerapkan sistem aplikasi menggunakan metode dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan proses bisnis dalam sektor ekonomi kreatif dan memberikan nilai bagi organisasi
PL02	Junior System Analyst	Lulusan menguasai konsep umum sistem informasi, manajemen data/informasi, dan pengembangan sistem informasi untuk memberi solusi berbasis computing dalam lingkungan sistem informasi yang mendukung inovasi dan pengembangan di sektor ekonomi kreatif.
PL03	Associate Data Analyst	Lulusan memiliki kemampuan dalam penggunaan tools, konsep dasar visualisasi data, serta bahasa pemrograman untuk mendukung pekerjaan di bidang sains data, khususnya dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, disiplin, menghargai, dan bertanggung jawab dalam kehidupan kampus dan bermasyarakat
CPL02	Memiliki sikap mental positif, profesional, dan integritas dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun teknologi
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif dalam menerapkan ilmu Sistem Informasi sesuai etika, bekerja dalam tim, melakukan supervisi, membangun jejaring, dan evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
CPL04	Mampu mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah, berdasarkan analisis data dan informasi.
CPL05	Mampu mengolah data dan informasi serta memvisualisasikan data secara efektif untuk menyajikan informasi dengan mutu dan kuantitas yang terukur
CPL06	Mampu mengintegrasikan berbagai komponen dalam proyek sistem informasi dengan menggunakan metode yang sesuai dalam pengolahan data dan informasi, sehingga dapat menghasilkan kinerja yang memenuhi standar mutu dan kuantitas yang telah ditetapkan
CPL07	Mampu mengimplementasikan manajemen teknologi informasi dan menganalisis dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital untuk mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL08	Mampu mengkonfigurasi, mengelola jaringan komputer dengan memilih pendekatan yang sesuai, untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi dengan hasil berkualitas dan terukur
CPL 09	Menguasai konsep teoritis manajemen data dan informasi secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip integrasi berbagai komponen dalam proyek sistem informasi serta pemilihan metode yang tepat dalam pengolahan data dan informasi, guna menghasilkan kinerja yang sesuai dengan standar mutu dan kuantitas yang ditetapkan
CPL11	Menguasai konsep teoritis pengelolaan teknologi informasi serta dampak sosial-ekonomi terhadap inovasi digital, dan mampu memformulasikan penyelesaian masalah dalam mendukung efisiensi dan daya saing masyarakat
CPL12	Menguasai konsep teoritis konfigurasi dan pengelolaan jaringan komputer secara umum, serta mampu memformulasikan solusi untuk mendukung komunikasi data serta menjaga integritas dan keamanan informasi.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Logika dan Algoritma	4

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Algoritma Data Science	3
2	Bahasa Inggris II	2
3	Konsep Basis Data	3

4	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
5	Entrepreneurship	3
6	Dasar Pemrograman	4
Jumlah		18

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 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

4	Aplikasi Basis Data	3
5	UI/UX Design	3
6	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	Web Programming I	3
Jumlah		19

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	3
7	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3
8	Mobile Programming	3
Jumlah		23

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 Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kabupaten Karawang

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi

		sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi, sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.
PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1			SEMESTER 2		
No	MATA KULIAH	SKS	No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2	1	Bahasa Inggris II	2
2	Bahasa Inggris I	2	2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	3	3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Logika Dan Algoritma	4	4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pengantar Teknologi Informasi Dan Komunikasi	3	5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Dasar Pemrograman (p)	4	6	Statistika	3

Jumlah		18

7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3
6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Biaya	3
2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4
4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3
6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kota Bogor

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi,

		sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.
PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	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	Bahasa Inggris II	2
2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3
6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Biaya	3
2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4
4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3
6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kota Pontianak

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi, sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam

		mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.
PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	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	Bahasa Inggris II	2
2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS

1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3
6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

1	Akuntansi Biaya	3
2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4
4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3
6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kota Sukabumi

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi, sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.

PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.
------	--------------------------	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	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	Bahasa Inggris II	2
2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Biaya	3

2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3
6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4
4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3
6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kota Surakarta

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi, sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.
PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta

		teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.
--	--	---

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	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	Bahasa Inggris II	2
2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Biaya	3
2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4

4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3
6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3
6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Sistem Informasi Akuntansi (D3) Kampus Kota Tegal

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Inovatif Untuk Mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Programmer / Developer Sistem Informasi Akuntansi	Lulusan memiliki kemampuan dasar-dasar pemrograman, sistem basis data, dan prinsip akuntansi, serta memiliki keterampilan dalam mengembangkan aplikasi akuntansi, integrasi sistem informasi, dan menjaga keamanan data dengan penuh tanggung jawab dan beretika.
PL02	Supervisor Entri Data dan Manajemen Informasi	Lulusan yang memiliki kemampuan kepemimpinan, menguasai teknologi informasi, sistem informasi manajemen, dan perangkat lunak akuntansi, serta memiliki ketelitian dalam mengawasi proses entri data, akurasi audit data dan manajemen informasi.
PL03	Accounting Analyst Staff	Lulusan memiliki kemampuan bekerja sama dalam tim, menguasai prinsip dan praktik akuntansi serta teknik analisis data keuangan, dan mampu menyajikan laporan keuangan serta dapat menganalisis laporan keuangan.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menerapkan Prinsip Kerja Sama, Kedisiplinan, Bertanggung Jawab Dan Berjiwa Kewirausahaan.
CPL02	Mampu Mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Mengorganisasi Data, Pengelolaan Akuntansi, Mengevaluasi Diri Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Lingkungan Sistem Informasi Akuntansi.
CPL03	Mampu Memahami Dan Menjelaskan Prinsip Akuntansi, Perpajakan, Manajemen Keuangan, Konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi Dengan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Yang Sesuai.
CPL04	Mampu Memahami Dan Menerapkan Konsep Basis Data, Dasar Logika, Prinsip Matematika, Bahasa Pemrograman Dan Menganalisa Serta Merancang Sistem Informasi Akuntansi Sesuai Kebutuhan Organisasi
CPL05	Mampu Menganalisa Dan Mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi Dengan Menggunakan Metode Yang Tepat Untuk Menghasilkan Laporan Keuangan Yang Relevan.
CPL06	Mampu Mengembangkan Diri dan Memiliki Integritas Serta Disiplin Pada Lingkungan Kerja

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris I	2
3	Akuntansi Dasar Dan Praktik	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	Bahasa Inggris II	2
2	Teori Akuntansi	3
3	Akuntansi Keuangan Menengah	3
4	Pemodelan Basis Data Akuntansi	3
5	Pemrograman Basis Data (p)	3
6	Statistika	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		19

SEMESTER 3		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
2	Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Praktikum Akuntansi Dasar	2
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Entrepreneurship	3

SEMESTER 4		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Biaya	3
2	Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi II	4
4	Proyek Sistem Informasi Akuntansi	3
5	Metode Penelitian Akuntansi	3

6	Pemrograman Akuntansi (p)	4
7	Aplikasi Komputer Akuntansi (p)	4
Jumlah		22

6	Perpajakan	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan	2
8	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		23

SEMESTER 5		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Analisa Laporan Keuangan	3
2	Penganggaran Perusahaan	3
3	Character Building	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Perpajakan Lanjutan	3
Jumlah		16

SEMESTER 6		
No	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Tugas Akhir	4
3	Pemeriksaan Akuntansi	3
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Teknologi Komputer (D3) Kampus Kabupaten Banyumas

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul dalam pemanfaatan, penerapan dan penyelesaian masalah dibidang Jaringan Komputer, Computer Technical Support, Mobile Aplication serta berjiwa Entrepreneur untuk mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	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.
PL02	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.
PL03	Mobile Computing Muda	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, menunjukan mobile e-sensor dan spesifikasi teknisnya, serta menerapkan standar-standar keamanan sistem informasi pada transaksi elektronik.
--	--	---

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Lulusan mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan prinsip dasar elektronika serta rangkaian digital dalam desain dan pengembangan sistem elektronik dan digital.
CPL02	Lulusan memiliki pengetahuan mendalam tentang konsep dan teknologi jaringan komputer, termasuk konfigurasi, administrasi, serta troubleshooting jaringan lokal dan nirkabel.
CPL03	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, dan menerapkan aplikasi menggunakan paradigma pemrograman berbasis objek dengan memperhatikan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak.
CPL04	Lulusan mampu mengelola dan mengamankan berbagai sistem operasi beserta infrastruktur TI yang relevan dengan praktik administrasi jaringan.
CPL05	Lulusan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis menggunakan alat dan teknik troubleshooting yang efektif dalam berbagai konteks TI.
CPL06	Lulusan memiliki kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi berbasis cloud dan mobile, termasuk aplikasi mobile dan layanan cloud computing.
CPL07	Lulusan mampu melakukan penelitian, analisis, dan pengembangan di bidang teknologi informasi dengan menggunakan metode penelitian yang sesuai.
CPL08	Lulusan mampu berkomunikasi dengan efektif dan bekerja sama dalam tim multidisipliner untuk menyelesaikan proyek teknologi informasi dan komunikasi.
CPL09	Lulusan dapat merancang dan menerapkan solusi untuk Internet of Things (IoT) serta memastikan keamanan jaringan komputer dari berbagai ancaman.
CPL10	Lulusan menunjukkan sikap profesional dan etika yang tinggi dalam praktek pekerjaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam menjalankan tugas akhir dan praktik kerja lapangan.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris 1	2
3	Elektronika Dasar	3
4	Logika & Algoritma	4

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem operasi	3
2	Linux Network Administrator	2
3	Jaringan Komputer	4
4	Praktikum Jaringan Komputer	4

5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Dasar pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Pemrograman Berbasis Object	4
3	Sistem Basis Data	3
4	Routing & Switching Essential	4
5	Statistika	3
6	Microcontroller	3
7	Praktikum Elektronika	4
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

5	Rangkaian Digital	2
6	Entrepreneurship	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Administrasi Jaringan	3
2	Bahasa Indonesia	2
3	Arsitektur Komputer	3
4	Mobile Programming	3
5	Metode Penelitian	3
6	Troubleshooting	3
7	Internet Of Things	3
8	Character Building	3
Jumlah		23

SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Tugas Akhir	4
Jumlah		7

Total SKS		108
------------------	--	------------

Profil Program Studi Teknologi Komputer (D3) Kampus Kota Tegal

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Unggul dalam pemanfaatan, penerapan dan penyelesaian masalah dibidang Jaringan Komputer, Computer Technical Support, Mobile Application serta berjiwa Entrepreneur untuk mendukung Ekonomi Kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	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.
PL02	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.
PL03	Mobile Computing Muda	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, menunjukan mobile e-sensor dan spesifikasi teknisnya, serta menerapkan standar-standar keamanan sistem informasi pada transaksi elektronik.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Lulusan mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan prinsip dasar elektronika serta rangkaian digital dalam desain dan pengembangan sistem elektronik dan digital.
CPL02	Lulusan memiliki pengetahuan mendalam tentang konsep dan teknologi jaringan komputer, termasuk konfigurasi, administrasi, serta troubleshooting jaringan lokal dan nirkabel.
CPL03	Lulusan mampu merancang, mengembangkan, dan menerapkan aplikasi menggunakan paradigma pemrograman berbasis objek dengan memperhatikan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak.
CPL04	Lulusan mampu mengelola dan mengamankan berbagai sistem operasi beserta infrastruktur TI yang relevan dengan praktik administrasi jaringan.
CPL05	Lulusan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis menggunakan alat dan teknik troubleshooting yang efektif dalam berbagai konteks TI.
CPL06	Lulusan memiliki kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi berbasis cloud dan mobile, termasuk aplikasi mobile dan layanan cloud computing.
CPL07	Lulusan mampu melakukan penelitian, analisis, dan pengembangan di bidang teknologi informasi dengan menggunakan metode penelitian yang sesuai.
CPL08	Lulusan mampu berkomunikasi dengan efektif dan bekerja sama dalam tim multidisipliner untuk menyelesaikan proyek teknologi informasi dan komunikasi.
CPL09	Lulusan dapat merancang dan menerapkan solusi untuk Internet of Things (IoT) serta memastikan keamanan jaringan komputer dari berbagai ancaman.

CPL10	Lulusan menunjukkan sikap profesional dan etika yang tinggi dalam praktek pekerjaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam menjalankan tugas akhir dan praktik kerja lapangan.
-------	--

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Inggris 1	2
3	Elektronika Dasar	3
4	Logika & Algoritma	4
5	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
6	Dasar pemrograman	4
Jumlah		18

SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Pemrograman Berbasis Object	4
3	Sistem Basis Data	3
4	Routing & Switching Essential	4
5	Statistika	3
6	Microcontroller	3
7	Praktikum Elektronika	4
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 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem operasi	3
2	Linux Network Administrator	2
3	Jaringan Komputer	4
4	Praktikum Jaringan Komputer	4
5	Rangkaian Digital	2
6	Entrepreneurship	3
7	Pendidikan Agama	2
Jumlah		20

SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Administrasi Jaringan	3
2	Bahasa Indonesia	2
3	Arsitektur Komputer	3
4	Mobile Programming	3
5	Metode Penelitian	3
6	Troubleshooting	3
7	Internet Of Things	3
8	Character Building	3
Jumlah		23

SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
2	Tugas Akhir	4
Jumlah		7

Total SKS	108
-----------	-----



UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA



**FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS**

VISI

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

FEB memiliki visi 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 masyarakat di bidang ekonomi dan bisnis untuk mendukung ekonomi kreatif
5. Menjalinkan 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.

Profil Program Studi Magister Manajemen (S2)

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Magister Manajemen yang unggul, adaptif, dan inovatif dalam pengembangan ilmu manajemen berbasis teknologi informasi untuk menghasilkan sumber daya manusia profesional berjiwa entrepreneur guna mewujudkan ekonomi kreatif.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Strategic Decision Maker	Mampu memimpin organisasi dengan visi global, pengambilan keputusan berbasis data, serta mengembangkan strategi manajerial yang inovatif
PL02	Start-Up Developer	Mengembangkan usaha berbasis ekonomi kreatif dengan pendekatan inovasi dan transformasi digital
PL03	Researcher/ Consultant	Mampu mengembangkan dan memberikan solusi strategis berbasis riset teknologi informasi, transfer knowledge, integritas keilmuan, membentuk karakter, dan menanamkan rasa tanggung jawab sosial yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan kemaslahatan umat manusia, serta mampu mendapat pengakuan dalam skala global pada bidang manajemen dan bisnis

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL-01	Mampu mengembangkan teori dan praktik Manajemen dengan perspektif adaptif dan inovatif sesuai dinamika bisnis dan ekonomi kreatif.
CPL-02	Mampu mengembangkan teori, metode, dan konsep kepemimpinan profesional berbasis data dan iptek dalam pengelolaan organisasi, bisnis, dan kewirausahaan kreatif yang berorientasi pada keberlanjutan, inovasi, dan daya saing global.
CPL-03	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam implementasi dan pengelolaan penelitian berbasis Iptek untuk menghasilkan karya ilmiah nasional dan internasional yang inovatif dan teruji di bidang manajemen.
CPL-04	Mampu mengambil keputusan strategis dan mengkomunikasikan gagasan dan inovasi manajerial secara etis dan berkelanjutan untuk penyelesaian masalah secara adaptif dan inovatif.
CPL-05	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan strategi bisnis dan organisasi berbasis iptek, ekraf, dan berdaya saing global.

CPL-06	Mampu mengimplementasikan dan mengembangkan kapasitas kepemimpinan profesional dalam pengelolaan sumber daya dan pengembangan entrepreneurship kreatif berbasis inovasi dan iptek secara berkelanjutan
--------	--

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	Kepemimpinan Inovasi	3
2	Manajemen Strategic Global	3
3	Perilaku Organisasi	3
4	Metodelogi Penelitian Bisnis	3
5	Hubungan Industrial dan Ketenagakerjaan	3
Jumlah		15
SEMESTER 2		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	Technopreneurship	3
2	Manajemen Transformasi Digital	3
3	HR Analytics & e-HRM	3
4	Riset dan Statistik Terapan	3
5	Seminar Proposal Tesis	2
Jumlah		14
SEMESTER 3		
NO	NAMA MATA KULIAH	SKS
1	Management SDM Strategis	3
2	Tesis	6
Jumlah		9
Total SKS		38

Profil Program Studi Hukum Bisnis (S1)

1. Visi Keilmuan

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.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Praktisi Hukum	Lulusan memiliki kompetensi dalam penyelesaian sengketa bisnis. Mampu memberikan layanan hukum yang profesional dengan menguasai teknik litigasi, negosiasi, perancangan kontrak, serta penyelesaian sengketa alternatif. Lulusan memahami aspek hukum korporasi, transaksi bisnis, dan etika profesi sehingga mampu mewakili dan melindungi kepentingan klien secara efektif dan bertanggung jawab.
PL02	Profesional Korporat	Lulusan mampu menyusun kontrak, melakukan legal compliance, menganalisis risiko hukum, melakukan legal audit digital, serta memberikan legal opinion terkait operasional bisnis. Mampu memanfaatkan teknologi, memahami perlindungan data pribadi, serta menerapkan prinsip good corporate governance. Memiliki karakter profesional, komunikatif, dan mampu bekerja lintas fungsi dalam organisasi.
PL03	Konsultan Hukum Bisnis	Lulusan mampu memberikan nasihat hukum komprehensif kepada klien individu maupun korporasi. Menguasai analisis peraturan, penyusunan pendapat hukum (legal opinion), evaluasi risiko hukum, serta penyusunan dan negosiasi berbagai jenis kontrak bisnis. Lulusan mampu menawarkan solusi strategis dan praktis bagi permasalahan hukum yang kompleks dalam kegiatan komersial nasional maupun internasional.
PL04	LawPreneur	Lulusan menguasai keterampilan kewirausahaan, pemasaran jasa hukum, manajemen praktik hukum serta pemanfaatan teknologi digital untuk memperluas layanan. Lulusan mampu menciptakan peluang bisnis baru yang berbasis keahlian hukum dan pengambilan keputusan strategis berbasis analisis hukum.

PL05	Peneliti	Lulusan menguasai metodologi penelitian hukum normatif dan empiris, penyusunan karya ilmiah, serta pengembangan kajian hukum bisnis yang relevan dengan dinamika industri. Lulusan mampu berkontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, pembaruan kurikulum, serta produksi pengetahuan hukum yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia usaha.
------	----------	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

KODE	Deskripsi CPL
CPL01	Lulusan mampu menunjukkan sikap bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, etika akademik, nasionalisme, serta bertanggung jawab, disiplin, dan taat hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
CPL02	Lulusan mampu bekerja sama, memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap keberagaman budaya serta lingkungan, serta menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan dalam praktik profesional.
CPL03	Lulusan menguasai secara komprehensif dasar-dasar ilmu hukum, khususnya hukum bisnis berbasis digital, termasuk metodologi penelitian, mekanisme penyelesaian sengketa, serta pengambilan keputusan hukum berbasis analisis data dan peraturan perundang-undangan, termasuk prinsip good corporate governance dan compliance bisnis digital
CPL04	Lulusan mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mengkaji, menganalisis, serta menginterpretasikan permasalahan hukum bisnis berbasis digital dengan pendekatan yuridis dan multidisipliner.
CPL05	Lulusan mampu menyusun kontrak/perjanjian digital, legal opinion, berita acara pemeriksaan, serta menganalisis dokumen dan potensi fraud dalam kejahatan siber secara profesional dan bertanggung jawab.
CPL06	Lulusan mampu memfasilitasi penyelesaian sengketa hukum bisnis berbasis digital melalui litigasi dan non-litigasi, melakukan negosiasi dan mediasi, serta berkomunikasi secara efektif dalam memberikan solusi hukum.
CPL07	Lulusan mampu bekerja mandiri dan dalam tim, menyusun laporan sesuai kaidah ilmiah, memanfaatkan teknologi informasi secara etis, serta memiliki kesiapan untuk bersaing di pasar kerja regional dan internasional, serta mampu mengembangkan praktik layanan hukum berbasis kewirausahaan dan teknologi digital.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pengantar Ilmu Hukum	3
2	Pengantar Hukum Indonesia	3
3	Ilmu Negara	2
4	Pendidikan Pancasila	2

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Hukum Islam	2
3	Hukum Perdata	3
4	Hukum Pidana	3

5	Bahasa Indonesia	2
6	Sosiologi Hukum	2
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		17
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Hukum Perikatan	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 Adat	2
8	Pendidikan Agama	2
Jumlah		22
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 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

5	Hukum Tata Negara	3
6	Hukum Administrasi Negara	3
7	Character Building	2
8	Bahasa Inggris	2
Jumlah		20
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Hukum Lingkungan	2
2	Big Data	3
3	Hak Kekayaan Intelektual	3
4	Hukum Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa	3
5	Hukum dan Teknologi Informasi	3
6	Penyusunan Kontrak	3
7	Hukum Perdagangan	3
8	Hukum Persaingan Usaha	3
Jumlah		23
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
8	Hukum Agraria	2
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Skripsi	6
2	Hukum Tindak Pidana Ekonomi	3
Jumlah		9
Total SKS		147

Profil Program Studi Pariwisata (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Manajer dan Pengelola Pariwisata	Lulusan memiliki kompetensi dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi strategi operasional serta pemasaran dalam bisnis pariwisata. Mereka mampu mengelola hotel, resort, destinasi wisata, serta atraksi pariwisata seperti taman hiburan dan situs budaya. Dengan kemampuan manajemen sumber daya, keuangan, dan aset fisik, mereka juga dapat berperan sebagai event manager atau koordinator MICE yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan acara wisata berskala nasional maupun internasional.
PL02	Konsultan dan Pengembang Destinasi Pariwisata	Lulusan yang memiliki keahlian analitis dapat bekerja sebagai konsultan bagi pemerintah, lembaga pariwisata, dan perusahaan swasta dalam menyusun strategi pengembangan destinasi dan kebijakan pariwisata. Mereka mampu melakukan riset, merancang program berbasis data, serta memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan daya saing dan keberlanjutan destinasi wisata.
PL03	Wirausaha dan Profesional di Industri Pariwisata	Lulusan memiliki peluang untuk menjadi entrepreneur pariwisata dengan mendirikan usaha di bidang agen perjalanan, penyedia layanan tur, atau bisnis berbasis pariwisata lainnya. Selain itu, mereka dapat bekerja sebagai travel agent, tour operator, atau pemandu wisata profesional yang memberikan layanan berkualitas tinggi dengan standar internasional. Kemampuan dalam merancang paket wisata, menangani logistik perjalanan, dan membangun jaringan dengan penyedia layanan menjadi keunggulan utama dalam profil ini.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode	Deskripsi CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan agama, moral dan etika dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Menguasai konsep dasar pariwisata, prinsip keberlanjutan, metode analisis data dan riset, serta regulasi industri pariwisata di tingkat nasional dan internasional untuk mengembangkan destinasi dan bisnis pariwisata secara strategis.
CPL03	Mampu berpikir kritis dan inovatif, berkomunikasi efektif, memanfaatkan teknologi, serta bekerja sama dalam tim dengan kepemimpinan adaptif untuk mengelola dan mengembangkan bisnis serta destinasi pariwisata.
CPL04	Mampu merancang, mengelola, dan mengevaluasi strategi operasional serta pemasaran dalam bisnis pariwisata, termasuk hotel, resort, destinasi, dan atraksi wisata, serta mengelola sumber daya manusia, keuangan, dan aset fisik
CPL05	Mengorganisir dan mengoordinasikan kegiatan pariwisata, termasuk MICE dan event wisata berskala nasional maupun internasional.
CPL06	Mampu menganalisis pasar dan tren wisata untuk merancang strategi pengembangan destinasi serta memberikan rekomendasi inovatif bagi pemerintah atau sektor swasta dalam meningkatkan daya saing pariwisata
CPL07	Mampu mengidentifikasi risiko dan menerapkan prinsip keberlanjutan dalam pengelolaan destinasi wisata.
CPL08	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengelola bisnis pariwisata, termasuk agen perjalanan, layanan tur, serta operasional bisnis wisata seperti desain paket, logistik, dan pelayanan wisatawan.
CPL09	Mampu membangun jejaring dan berkolaborasi dengan pemangku kepentingan untuk meningkatkan daya saing usaha pariwisata.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	English For Hospitality	3
4	Antropologi Pariwisata	3
5	Ekonomi Pariwisata	2
6	Manajemen Pariwisata dan Perhotelan	3

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Bahasa Indonesia	2
2	Pendidikan Agama	2
3	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
4	Bahasa Jepang	3
5	Resort and Leisure	3
6	Pariwisata Minat Khusus	3

7	Hospitality Service	3
Jumlah		18
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Kebijakan Pariwisata	2
2	Gastronomi Pariwisata	4
3	Manajemen Kuliner	4
4	Character Building	3
5	Professional English for Tourism	3
6	Event Management	4
Jumlah		20

SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Magang Industri Pariwisata	20
Jumlah		20
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Praktek Kerja Lapangan	6
2	Pemasaran Pariwisata Digital	3
3	Ekonomi Kreatif	3
Jumlah		12

7	Pengelolaan Destinasi Pariwisata	3
Jumlah		19
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Atraksi Pariwisata	3
2	Food and Beverage Service Management	4
3	Entrepreneurship	3
4	Tour and Travel Management	3
5	Room Division Management	4
6	Financial Management	3
7	Metode Penelitian Kualitatif	3
Jumlah		23
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Community Based Tourism	4
2	Innovative Tourism Bussiness	4
3	Studi Kelayakan Bisnis Pariwisata	4
4	Guiding and Interpretation	4
5	English for TOEFL	4
6	Metode Penelitian Kuantitatif	3
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Isu Kontemporer Pariwisata	4
2	Skripsi	6
Jumlah		10
Total SKS		145

Profil Program Studi Manajemen (S1)

1. Visi Keilmuan

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.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Manajer	Keahlian yang dimiliki mampu menerapkan konsep dan teori prinsip manajemen, memiliki kepemimpinan

		secara professional dan beretika serta memiliki kepekaan terhadap ipteks dan lingkungan
PL02	Wirausahawan	Keahlian yang dimiliki mampu merencanakan, mengorganisir, melaksanakan dan mengendalikan usaha baru yang kreatif dan inovatif dalam skala kecil yang bertanggung jawab
PL03	Analisis Manajemen	Keahlian yang dimiliki mampu mengaplikasikan teori dan konsep manajemen dan pengembangan organisasi serta mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis data, melakukan prediksi, memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi berbagai tipe organisasi

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu Menguasai Konsep dan pemikiran manajemen dan bisnis dalam dinamika lingkungan bisnis global dalam pemecahan masalah
CPL02	Mampu menguasai konsep dan teori terkait manajemen (POAC) dan fungsi bisnis (keuangan, pemasaran, sumber daya manusia, operasional) untuk memecahkan tantangan bisnis pada berbagai tipe organisasi
CPL03	Mampu mengidentifikasi, menganalisis peluang bisnis, menciptakan ide bisnis serta menyelesaikan tantangan bisnis dengan memanfaatkan teknologi menggunakan pengetahuan dan ketrampilan Teknik dalam manajemen dan bisnis
CPL04	Mampu Menyusun strategi korporasi maupun strategi operasional pada berbagai organisasi
CPL05	Mampu berfikir secara kritis dalam memberikan solusi pada permasalahan manajemen dan bisnis
CPL06	Mampu menggunakan alat dalam pengambilan keputusan bisnis untuk memecahkan permasalahan organisasi
CPL07	Mampu menggunakan metode penelitian dengan tepat serta memanfaatkan big data untuk pengambilan keputusan
CPL08	Mampu memimpin dan mengelola tim serta individu agar berkinerja tinggi untuk mencapai tujuan organisasi

CPL09	Mampu bekerjasama dengan orang lain dari berbagai budaya dan latar belakang dengan menunjukkan sikap terbuka serta menghargai perbedaan
CPL10	Mampu berkomunikasi secara efektif dan professional dalam berbagai situasi bisnis dengan berbagai pemangku kepentingan;
CPL11	Mampu mengevaluasi isu-isu berkaitan dengan etika bisnis, berkelanjutan dan tanggung jawab sosial dengan menggunakan konsep dan teori yang relevan dalam menghadapi berbagai tantangan bisnis

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Dasar Manajemen dan Bisnis	3
3	Pengantar Ekonomi Mikro	3
4	Akuntansi Dasar	3
5	Bank dan Lembaga Keuangan	3
6	Bahasa Inggris Dasar	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		20
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Sumber Daya Manusia	3
2	Manajemen Pemasaran	3
3	Manajemen Keuangan	3
4	Penganggaran Perusahaan	3
5	Akuntansi Biaya	3
6	Perpajakan	3
7	Kepemimpinan	3
Jumlah		21
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen SDM Internasional	3
2	Riset SDM	3
3	Budaya Organisasi	3
4	Komunikasi Bisnis	3
5	Bisnis Digital	3
6	Manajemen Kinerja dan Kompensasi	3

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 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Metode Penelitian Bisnis	3
2	Statistika	3
3	Manajemen Strategik	3
4	Manajemen Bisnis dan Operasional	3
5	Entrepreneurship	3
6	Akuntansi Manajemen	3
7	Sistem Informasi Manajemen	3
Jumlah		21
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen UMKM dan Koperasi (Capstone Project)	4
2	Manajemen Kualitas Total	3
3	Perilaku Konsumen	3
4	Analisis Kinerja Keuangan	3
5	Studi Kelayakan Bisnis	3
6	Riset Pemasaran	3

7	Manajemen Resiko	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan	4
2	Manajemen Ekspor Impor	3
3	Manajemen Perubahan	3
Jumlah		10

7	Analisis Sekuritas dan Portofolio	3
Jumlah		22
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Ekonomi Internasional	3
2	Hukum dan Etika Bisnis	3
3	Skripsi	6
Jumlah		12
Total SKS		145

Profil Program Studi Akuntansi (S1)

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Akuntansi yang unggul dalam menghasilkan akuntan terampil dan profesional dalam menyusun dan menganalisa laporan keuangan serta mendukung ekonomi kreatif berbasis teknologi informasi

2. Profil Lulusanb (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Academics	Lulusan yang memiliki kemampuan dalam mentransformasikan ilmu akuntansi untuk menghasilkan akuntan yang terampil dan professional
PL02	Accountant	Lulusan yang memiliki kemampuan profesional untuk menghasilkan laporan keuangan perusahaan berdasarkan standar akuntansi yang berlaku umum dan dapat memanfaatkan informasi akuntansi untuk keperluan pengambilan keputusan, baik di sektor swasta maupun pemerintah
PL03	Auditors	Lulusan yang memiliki kemampuan profesional untuk melakukan penilaian atau atestasi secara independen terhadap informasi keuangan suatu organisasi
PL04	Consultants	Lulusan yang memiliki kemampuan profesional untuk melakukan analisa data dan memberikan alternative solusi terhadap suatu masalah di bidang akuntansi

PL05	Entrepreneur	Lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan dibidang akuntansi dan ekonomi kreatif
------	--------------	---

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
CPL02	Menunjukkan sikap kemandirian dan bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri dengan menerapkan prinsip-prinsip etika bisnis dan profesi
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks implementasi keilmuan akuntansi dengan dukungan teknologi informasi
CPL04	Mampu mengkaji dan mengimplementasikan pengembangan ilmu akuntansi, keuangan dan perpajakan berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik
CPL05	Mampu mengkombinasikan kompetensi teknis dan keahlian profesional untuk mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah ekonomi, akuntansi dan keuangan berdasarkan hasil analisis informasi dan data
CPL06	Mampu mengimplementasikan Standar Akuntansi Keuangan dan Kode Etik Profesi di bidang akuntansi dalam menyusun dan menyajikan laporan keuangan dan laporan manajemen dengan didukung teknologi informasi
CPL07	Mampu mengimplementasikan Standar Auditing dan Kode Etik Profesi di bidang akuntansi dalam menjalankan proses audit dengan didukung teknologi informasi
CPL08	Mampu menganalisis dan menginterpretasikan laporan keuangan dan laporan manajemen untuk tujuan pengambilan keputusan ekonomi dan bisnis, sesuai dengan kode etik profesi dan peraturan yang berlaku dengan didukung teknologi informasi
CPL09	Mampu merancang serta mengevaluasi Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal sesuai kode etik profesi dengan didukung teknologi informasi
CPL10	Menguasai konsep dan prinsip teoritis tentang akuntansi, manajemen dan ilmu ekonomi
CPL11	Menguasai konsep teoritis tentang Kerangka dasar penyusunan, penyajian dan pengukuran elemen-elemen laporan keuangan sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan dan etika profesi yang berlaku

CPL12	Menguasai konsep teoritis tentang Perencanaan, Penghitungan dan Pengendalian biaya
CPL13	Menguasai konsep teoritis tentang perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan audit

4. Tebaran Mata Kuliah

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 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	Akuntansi Keuangan Lanjut	3
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Akuntansi Syariah	3
2	Aplikasi Komputer Akuntansi II	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 7		

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 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Teori Akuntansi	3
2	Akuntansi Biaya	3
3	Aplikasi Komputer Akuntansi I	4
4	Sistem Informasi Manajemen	3
5	Praktikum Akuntansi Keuangan Lanjut	2
6	Aplikasi Komputer Perpajakan	3
7	Penganggaran Perusahaan	3
Jumlah		21

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 & Portfolio	2
Jumlah		23
SEMESTER 8		

NO	MATA KULIAH	SKS
1	Manajemen Keuangan	3
2	Akuntansi Sektor Publik	2
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		9

NO	MATA KULIAH	SKS
1	Hukum Bisnis	2
2	Skripsi	6
Jumlah		8
Total SKS		145

Profil Program Studi Administrasi Perkantoran (D3)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	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 terdiri atas; (1) Menyelesaikan pekerjaan rutin kesekretarisan, dan tugas insidental dari pimpinan, (2) Menjaga kerahasiaan pekerjaan, informasi, data dan dokumen penting.
PL02	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.
PL03	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.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Mampu memahami dan menerapkan administrasi perkantoran, taat hukum, memiliki etika bisnis dan profesionalisme kerja dan pembentukan karakter, disiplin, dan memiliki semangat kemandirian dan bertanggung jawab.
CPL02	Mampu menguasai konsep teoritis dan memformulasikan sistem administrasi berbasis teknologi informasi serta terampil dalam bidang administrasi perkantoran secara otomatisasi yang meliputi ketrampilan korespondensi, keterampilan kesekretarisan, human relation, administrasi sarana dan prasarana hingga kearsipan digital.
CPL03	Mampu menguasai konsep teoritis dan memformulasikan sistem administrasi berbasis teknologi informasi serta terampil dalam bidang administrasi perkantoran secara otomatisasi yang meliputi ketrampilan korespondensi, keterampilan

	kesekretarisan, human relation, administrasi sarana dan prasarana hingga kearsipan digital.
CPL04	Mampu memahami dan menerapkan konsep teoritis, metode, dan fungsi manajemen yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengarahan, pengawasan, evaluasi serta menguasai prinsip kewirausahaan dan pemasaran dalam menginternalisasi kemandirian dalam mengembangkan usaha bisnis.
CPL05	Mampu menguasai dan menerapkan prinsip keselamatan dan kesehatan kerja (K3) Perkantoran dan Manajemen Proyek.
CPL06	Mampu membina hubungan dengan pemangku kepentingan serta melaksanakan prinsip prinsip supervisi dengan sikap, perhatian dan tindakan yang tepat dalam lingkup pekerjaan dan tanggungjawabnya
CPL07	Mampu mengelola cash flow, membuat laporan keuangan sesuai standar akuntansi, memahami Bank dan Lembaga Keuangan serta administrasi perpajakan.
CPL08	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian ilmiah dan mengembangkan kompetensi kerja secara mandiri

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1			SEMESTER 2		
NO	MATAKULIAH	SKS	NO	MATAKULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2	1	Pendidikan Agama	2
2	Bahasa Indonesia	2	2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3	3	Pengetahuan Kesekretarisan	3
4	Pengantar Manajemen	2	4	Manajemen Pemasaran	3
5	General Conversation	3	5	Korespondensi Bahasa Indonesia	3
6	Manajemen Perkantoran	3	6	Akuntansi Dasar & Praktik	3
7	Bank dan Lembaga Keuangan	3	7	Aplikasi Komputer Perkantoran	3
Jumlah		18	Jumlah		19
SEMESTER 3			SEMESTER 4		
NO	MATAKULIAH	SKS	NO	MATAKULIAH	SKS
1	English for Secretary	2	1	Aplikasi Komputer Bisnis	3
2	English Business Correspondence	3	2	Service Excellence	3

3	Komunikasi Bisnis	3
4	Entrepreneurship	3
5	Praktikum Perkantoran	3
6	Character Building	3
7	Manajemen Kearsipan	3
8	Aplikasi Komputer Akuntansi	3
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATAKULIAH	SKS
1	Kesehatan & Keselamatan Kerja Perkantoran	3
2	Perilaku Organisasi	3
3	Kepemimpinan	3
4	Praktik Kerja Lapangan	4
5	Manajemen Proyek	2
Jumlah		15

3	Manajemen Sumber Daya Manusia	3
4	English for Business	3
5	Manajemen UMKM dan Koperasi	3
6	Metode Penelitian Sosial	3
7	Etika Profesi & Professional Kerja	2
8	Event Management	3
Jumlah		23
SEMESTER 6		
NO	MATAKULIAH	SKS
1	Hukum dan Etika Bisnis	3
2	Administrasi Perpajakan	3
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		10
Total SKS		108

Profil Program Studi Perhotelan (D3)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Front Office Supervisor	Lulusan mampu mengelola layanan tamu di front office, termasuk reservasi, check-in, dan check-out, serta mengoordinasi tim, menangani keluhan, dan memastikan layanan berkualitas dengan memanfaatkan sistem manajemen hotel.
PL02	Food & Beverage Supervisor	Lulusan mampu mengawasi operasional restoran atau bar, memastikan kualitas makanan, kebersihan, dan layanan, serta memimpin tim, menangani keluhan pelanggan, dan mengelola stok dan biaya.

PL03	Chef De Partie	Lulusan mampu bertanggung jawab atas bagian dapur tertentu, memastikan makanan disiapkan dengan baik sesuai standar, mengatur bahan, menyusun menu, dan menjaga kebersihan dapur.
PL04	Floor Supervisor/HK SPV	Lulusan memiliki kemampuan mengawasi kebersihan kamar dan area publik hotel, memimpin tim housekeeping, melakukan inspeksi, menangani keluhan tamu, serta memastikan standar kebersihan dan keamanan terpenuhi.
PL05	Entrepreneur	Lulusan memiliki kemampuan sebagai entrepreneur yaitu wirausahawan muda yang siap membangun dan mengelola bisnis hospitality, berjiwa kreatif, berorientasi kualitas layanan, mampu bersaing di era digital, dan memiliki kompetensi operasional yang kuat sesuai standar industri.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan

Kode CPL	DESKRIPSI CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan agama, moral dan etika dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Berkontribusi secara aktif dalam meningkatkan mutu kehidupan masyarakat serta memiliki tanggung jawab profesional dalam pekerjaan sesuai bidang keahlian.
CPL03	Menguasai konsep teoritis dan praktis manajemen serta operasional perhotelan.
CPL04	Menguasai prinsip penyeliaan, penerapan standar kebersihan (food hygiene), serta Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).
CPL05	Menguasai teknik komunikasi efektif dan penguasaan minimal satu bahasa internasional untuk bekerja dalam tim dan pemasaran.
CPL06	Mampu mengawasi dan memastikan operasional seluruh departemen hotel berjalan sesuai standar prosedur, termasuk pelayanan di F&B, pengelolaan persediaan bahan, serta pengelolaan menu.
CPL07	Mampu mengelola hubungan dengan pelanggan, menangani database tamu, serta berkoordinasi dengan pihak terkait untuk menjaga kualitas layanan
CPL08	Mampu melakukan supervisi terhadap karyawan, memberikan pelatihan, serta membangun lingkungan kerja yang aman dan kondusif.
CPL09	Mampu melakukan transaksi keuangan dengan akurat sesuai prosedur yang ditetapkan.
CPL10	Mampu mengembangkan, menerapkan, dan menyusun ilmu pengetahuan dalam bentuk kajian ilmiah, serta melakukan supervisi, evaluasi, dan pengambilan keputusan secara profesional.
CPL11	Mampu membangun kerjasama tim, berkomunikasi secara efektif dan efisien, serta beradaptasi dengan perkembangan IPTEK dan jejaring profesional.

CPL12

Mampu merancang, mengembangkan, dan mengelola usaha di bidang hospitality secara mandiri dengan menerapkan prinsip kewirausahaan, inovasi produk/jasa, analisis kelayakan usaha, strategi pemasaran, dan pengelolaan operasional sesuai standar industri.

4. Tebaran Mata Kuliah

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 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Uniform Service	4
2	Pastry	4
3	Entrepreneurship	3
4	Barista	3
5	Floor Section	3
6	English For Hospitality	3
Jumlah		20
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	On The Job Training	20
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	3
6	Restaurant	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		20
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Reservasi	3
2	Hospitality Business Development	4
3	Bakery	4
4	Bahasa Jepang	3
5	Western Food	4
6	Metode Penelitian Sosial	3
Jumlah		21
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Hotel Marketing	3
2	Akuntansi Hotel	2
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		9
Total SKS		110

Profil Program Studi Perhotelan Kampus Yogyakarta (D3)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Front Office Supervisor	Lulusan mampu mengelola layanan tamu di front office, termasuk reservasi, check-in, dan check-out, serta mengoordinasi tim, menangani keluhan, dan memastikan layanan berkualitas dengan memanfaatkan sistem manajemen hotel.
PL02	Food & Beverage Supervisor	Lulusan mampu mengawasi operasional restoran atau bar, memastikan kualitas makanan, kebersihan, dan layanan, serta memimpin tim, menangani keluhan pelanggan, dan mengelola stok dan biaya.
PL03	Chef De Partie	Lulusan mampu bertanggung jawab atas bagian dapur tertentu, memastikan makanan disiapkan dengan baik sesuai standar, mengatur bahan, menyusun menu, dan menjaga kebersihan dapur.
PL04	Floor Supervisor/HK SPV	Lulusan memiliki kemampuan mengawasi kebersihan kamar dan area publik hotel, memimpin tim housekeeping, melakukan inspeksi, menangani keluhan tamu, serta memastikan standar kebersihan dan keamanan terpenuhi.
PL05	Entrepreneur	Lulusan memiliki kemampuan sebagai entrepreneur yaitu wirausahawan muda yang siap membangun dan mengelola bisnis hospitality, berjiwa kreatif, berorientasi kualitas layanan, mampu bersaing di era digital, dan memiliki kompetensi operasional yang kuat sesuai standar industri.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	DESKRIPSI CPL
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan agama, moral dan etika dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
CPL02	Berkontribusi secara aktif dalam meningkatkan mutu kehidupan masyarakat serta memiliki tanggung jawab profesional dalam pekerjaan sesuai bidang keahlian.

CPL03	Menguasai konsep teoritis dan praktis manajemen serta operasional perhotelan.
CPL04	Menguasai prinsip penyeliaan, penerapan standar kebersihan (food hygiene), serta Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).
CPL05	Menguasai teknik komunikasi efektif dan penguasaan minimal satu bahasa internasional untuk bekerja dalam tim dan pemasaran.
CPL06	Mampu mengawasi dan memastikan operasional seluruh departemen hotel berjalan sesuai standar prosedur, termasuk pelayanan di F&B, pengelolaan persediaan bahan, serta pengelolaan menu.
CPL07	Mampu mengelola hubungan dengan pelanggan, menangani database tamu, serta berkoordinasi dengan pihak terkait untuk menjaga kualitas layanan
CPL08	Mampu melakukan supervisi terhadap karyawan, memberikan pelatihan, serta membangun lingkungan kerja yang aman dan kondusif.
CPL09	Mampu melakukan transaksi keuangan dengan akurat sesuai prosedur yang ditetapkan.
CPL10	Mampu mengembangkan, menerapkan, dan menyusun ilmu pengetahuan dalam bentuk kajian ilmiah, serta melakukan supervisi, evaluasi, dan pengambilan keputusan secara profesional.
CPL11	Mampu membangun kerjasama tim, berkomunikasi secara efektif dan efisien, serta beradaptasi dengan perkembangan IPTEK dan jejaring profesional.
CPL12	Mampu merancang, mengembangkan, dan mengelola usaha di bidang hospitality secara mandiri dengan menerapkan prinsip kewirausahaan, inovasi produk/jasa, analisis kelayakan usaha, strategi pemasaran, dan pengelolaan operasional sesuai standar industri.

4. Tebaran Mata Kuliah

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 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Uniform Service (P)	4
2	Pastry (P)	4
3	Entrepreneurship	3

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Bahasa Indonesia	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Indonesian Food (P)	4
4	English For Food and Beverage	3
5	Public Area (P)	3
6	Restaurant (P)	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		20
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Reservasi (P)	3
2	Hospitality Business Development	4
3	Bakery (P)	4

4	Barista (P)	3
5	Floor Section (P)	3
6	English For Hospitality	3
Jumlah		20
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	On The Job Training	20
Jumlah		20

4	Bahasa Jepang	3
5	Western Food (P)	4
6	Metode Penelitian Sosial	3
Jumlah		21
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Hotel Marketing	3
2	Akuntansi Hotel	2
3	Tugas Akhir	4
Jumlah		9
Total SKS		110



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.

Profil Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital Public Relations Specialist	Lulusan memiliki kemampuan merancang strategi komunikasi untuk menjaga reputasi online, mengelola relasi dengan media digital dan KOL, menangani isu krisis, serta memanfaatkan platform AI untuk monitoring sentimen publik dan identifikasi tren isu secara presisi.
PL02	Social Media Specialist	Lulusan memiliki kemampuan merumuskan dan mengevaluasi strategi media sosial jangka panjang, memimpin tim, serta mengelola anggaran kampanye paid social skala besar dengan memanfaatkan AI untuk optimasi target audiens, bidding, dan prediksi Return Of Investment.
PL03	Digital Broadcasting Media	Lulusan memiliki kemampuan memproduksi dan mendistribusikan konten audio-visual (podcast, video streaming), mengoperasikan perangkat siaran digital, mengelola teknis live streaming, serta menggunakan tool AI untuk video/audio editing, pembuatan transkrip otomatis, dan upscaling kualitas siaran.
PL04	Social Media & Content Creator Specialist	Lulusan memiliki kemampuan mengembangkan pilar dan strategi konten kreatif, memimpin proses produksi konten multi-format, menganalisis kinerja konten untuk engagement, serta memanfaatkan Generative AI dalam proses ideasi, produksi aset visual/teks, dan personalisasi konten.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	DESKRIPSI CPL
CPL01	Mampu menunjukkan sikap profesional, etis, dan bertanggung jawab dalam praktik komunikasi dengan menginternalisasi nilai kemanusiaan serta menerapkan pemahaman kritis terhadap konsep ilmu komunikasi dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan di berbagai konteks secara sistematis.
CPL02	Mampu menganalisis dan mengembangkan strategi komunikasi berbasis data secara inovatif melalui berbagai platform digital dengan menerapkan pemikiran kritis serta menjunjung tinggi etika dan tanggung jawab profesional
CPL03	Mampu mengambil keputusan berbasis analisis data dalam penyelesaian masalah komunikasi serta merancang program komunikasi yang kolaboratif dan berkelanjutan dengan menginternalisasi etika dan perkembangan teknologi digital.
CPL04	Mampu merancang, memproduksi, dan mendistribusikan pesan komunikasi berbasis data secara kreatif dan inovatif melalui berbagai platform digital, dengan menginternalisasi etika, norma sosial, serta tanggung jawab profesional dalam komunikasi publik.
CPL05	Mampu menganalisis dan mengelola isu komunikasi secara kritis dengan menerapkan konsep dan teori komunikasi yang relevan, serta merancang program komunikasi yang kolaboratif dan berkelanjutan berdasarkan nilai-nilai etika dan perkembangan teknologi digital.
CPL06	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, dan sistematis dalam menganalisis serta menyelesaikan masalah komunikasi berbasis data, dengan mempertimbangkan nilai humaniora, norma sosial, dan etika profesi dalam pengambilan keputusan.
CPL07	Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan industri komunikasi melalui pembelajaran mandiri serta mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim lintas disiplin untuk menghasilkan solusi inovatif dalam bidang komunikasi digital.

4. Tebaran Mata Kuliah

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

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Agama	2
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	Digital Media Fundamental	2
4	<i>Social Media Strategies</i>	3
5	Teori Komunikasi	3

6	Creative and Critical Thinking	2
7	Fotografi	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	3
Jumlah		23
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 1 : Image, Reputation And Branding	3
Jumlah		23
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sosiologi Komunikasi	3
2	Komunikasi Lintas Budaya	2
3	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		9

6	Public Speaking	3
7	Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
Jumlah		18
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 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	4
Jumlah		23
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	English For Public Relations	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		145

Peminatan : Digital Broadcasting Media

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Agama	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 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)	3
Jumlah		22
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Komunikasi Politik	3
2	Design Grafis	3
3	Metode Penelitian Komunikasi (Kualitatif)	3
4	Psikologi Komunikasi	3
5	Produksi Dokumenter	3
6	Digital News Productions	3
7	Online Journalism	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Sosiologi Komunikasi	3
2	Komunikasi Pembangunan	3
3	Komunikasi Lintas Budaya	2
4	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		12

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 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Penyutradaraan (Singlecam)	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 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	3
7	Produksi Program TV	3
8	Digital Video Streaming	2
Jumlah		21
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	English For Broadcasting	3
2	Skripsi	6
Jumlah		9
Total SKS		
		145

Profil Program Studi Sastra Inggris (S1)

1. Visi Keilmuan

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

2. Profil Lulusan

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	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.
PL02	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.
PL03	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).
PL04	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.
--	--	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Memiliki sikap profesional, integritas, tanggung jawab dalam melakukan kegiatan akademik berdasarkan nilai-nilai agama, moral, dan etika.
CPL02	Mampu menjunjung tinggi nilai-nilai kewirausahaan/ekonomi kreatif dalam bekerjasama dengan masyarakat dan lingkungan
CPL03	Mampu menunjukkan keterampilan bahasa dengan menggunakan bahasa Inggris yang tepat dan setara dengan minimum CEFR Level B1
CPL04	Mampu menganalisis perkembangan fenomena kebahasaan, sastra (prosa, drama dan puisi), dan budaya di era global dan digital
CPL05	Mampu menguraikan ide-ide dalam bentuk lisan dan tulisan dalam bahasa Inggris dalam konteks akademik dan non-akademik
CPL06	Mampu menggunakan media dan teknologi dalam kegiatan belajar dan penelitiannya
CPL07	Mampu menganalisis berbagai teks ilmiah bidang bahasa, sastra (prosa, drama dan puisi) dan budaya dalam bahasa Inggris
CPL08	Mampu menghasilkan artikel ilmiah atau tulisan kreatif tentang bahasa, sastra, dan budaya secara mandiri atau kolaboratif
CPL09	Mampu mengaplikasikan konsep dan teori dasar linguistik Bahasa Inggris untuk menjawab permasalahan fenomena kebahasaan.
CPL10	Mampu mengajar dengan menggunakan bahasa Inggris berdasarkan metode dan pendekatan yang tepat guna.

4. Tebaran Mata Kuliah

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	2
6	Intensive Reading: Fiction	2
7	Pronunciation Drill	2
8	Vocabulary Building	2
Jumlah		18
SEMESTER 3		

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	2
7	Bahasa Indonesia	2
Jumlah		18
SEMESTER 4		

NO	MATA KULIAH	SKS
1	Introduction to English Linguistics	3
2	Introduction to English Literature	3
3	Intermediate Grammar	3
4	Conversation For Specific Purposes	3
5	Essay Writing	3
6	Listening for Specific Purposes	3
7	Business Correspondence	3
8	Pendidikan Agama	2
Jumlah		23
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Semantics Pragmatics	3
2	Content Creator	3
3	Language Assessment	3
4	Syntax	3
5	English Drama and Film	3
6	Morpho-Phonology	3
7	Research Methods	3
Jumlah		21
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan (Internship)	4
2	Cross Cultural Understanding	3
3	Extensive Reading	3
Jumlah		10

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	3
7	TOEIC Preparation I	3
8	Intensive Reading: Academic Articles	2
Jumlah		22
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Interpreting	3
2	Translation Projects	4
3	Teaching English as Foreign Language	3
4	TOEIC Preparation II	3
5	Sociolinguistics	3
6	Character Building	3
7	Classroom Management	3
Jumlah		22
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Poetry Appreciation	3
2	Literary Criticism	3
3	Thesis / Paper	6
Jumlah		12
Total SKS		146

Profil Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1)

1. Visi Keilmuan

Menjadi program studi unggul serta berfokus pada pengembangan ilmu desain komunikasi visual berbasis Desain Digital Marketing yang berperan dalam kemajuan ekonomi kreatif, inovasi kearifan lokal, serta kewirausahaan berbasis teknologi.

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	PROFIL LULUSAN	DESKRIPSI PROFIL LULUSAN
PL01	Graphic Designer/ Desainer Grafis	Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan pribadi yang memiliki kemampuan mengintegrasikan estetika visual, teknologi dan strategi komunikasi visual untuk dapat menghasilkan desain yang inovatif dan berdaya saing. Lulusan yang menguasai keterampilan teknis dalam bidang desain grafis, ilustrasi, fotografi, desain UI/UX juga dibekali pemahaman mendalam nilai budaya lokal dan global.
PL02	Multimedia Designer	Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual yang berfokus menjadi Desainer Multimedia memiliki kemampuan dalam merancang, mengembangkan, dan memproduksi konten multimedia yang kreatif, interaktif, dan komunikatif dengan standar global. Lulusan dibekali dengan keterampilan teknis dalam desain interaktif, pengolahan audio-visual, desain web, desain antarmuka pengguna (UI/UX), video editing, animasi digital, hingga pengembangan konten berbasis teknologi interaktif seperti AR/VR dan media imersif.

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL01	Menunjukkan sikap religius, beretika, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan Pancasila, memiliki nasionalisme, menghargai keberagaman, taat hukum, serta menginternalisasi norma dan etika akademik dalam berkarya di bidang Desain Komunikasi Visual.
CPL02	Mampu bekerja sama, memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap lingkungan, serta menunjukkan tanggung jawab, kemandirian, semangat juang, dan jiwa kewirausahaan dalam mengembangkan profesinya secara berkelanjutan di industri kreatif.
CPL03	Menguasai teori dan prinsip dasar Desain Komunikasi Visual, teori komunikasi, berpikir desain (design thinking), strategi dan konsep desain, serta memahami aspek hukum dan etika profesi termasuk perlindungan Kekayaan Intelektual.
CPL04	Menguasai prinsip dan teknik produksi karya visual mulai dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi, memahami teori seni dan estetika, prinsip sinematografi dan animasi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan perangkat lunak desain secara profesional.

CPL05	Lulusan mampu mengoperasikan perangkat lunak desain 2D/3D dan teknik produksi visual secara profesional; menyiapkan materi visual, membuat sketsa manual dan digital, serta menghasilkan karya desain dan animasi yang komunikatif, estetis, dan fungsional sesuai prinsip desain dan kebutuhan media.
CPL06	Lulusan mampu menganalisis, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan desain secara efektif, baik secara individu maupun kolaboratif; memiliki kemampuan mengelola waktu, mendokumentasikan proses kerja, serta mengambil keputusan strategis berdasarkan evaluasi karya desain.
CPL07	Lulusan mampu mengelola proyek dan organisasi desain secara bertanggung jawab, memimpin tim kreatif, serta menerapkan langkah strategis perlindungan kekayaan intelektual dalam praktik profesional di bidang Desain Komunikasi Visual.
CPL08	Lulusan mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu desain komunikasi visual yang berlandaskan nilai humaniora, serta menghasilkan karya atau kajian ilmiah yang terukur, orisinal, dan beretika melalui proses analisis, penelitian, dan pendokumentasian yang akurat.
CPL09	Lulusan mampu bekerja sama dan membangun jejaring kerja profesional, menunjukkan tanggung jawab terhadap hasil kerja tim, melakukan supervisi dan evaluasi, serta mengelola pembelajaran dan pengembangan diri secara mandiri dan berkelanjutan dalam bidang desain komunikasi visual.

4. Tebaran Matakuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pengantar DKV	2
2	Nirmana	3
3	Gambar Figuratif	3
4	Fotografi Digital	3
5	Filsafat & Estetika Desain	2
6	Bahasa Indonesia	2
7	Pendidikan Pancasila	2
8	Bahasa Inggris Dasar	3
Jumlah		20
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Visual Identity	4
2	Tipografi Eksperimental	3
3	Desain Komik	3

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Visual Communication	4
2	Tipografi Dasar	3
3	Gambar Perspektif	3
4	Fotografi Konseptual	3
5	Digital Imaging	3
6	Creative Thinking	2
7	Pendidikan Agama	2
8	Bahasa Inggris Lanjutan	3
Jumlah		23
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Creative Media	4
2	Graphic Printing	3
3	Storytelling & Copywriting	3

4	Budaya Visual	3
5	Motion Grafis	3
6	Sejarah Seni Rupa & Desain	2
7	Pendidikan Kewarganegaran	2
8	Character Building	2
Jumlah		22
SEMESTER 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Visual Branding	4
2	Public Speaking & Negotiation	3
3	Web Design UI/UX	3
4	AR/VR	3
5	Animasi 2D	3
6	Desain Kemasan	3
Jumlah		19
SEMESTER 7		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Praktik Kerja Lapangan	4
2	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
Jumlah		7

4	Ilustrasi Digital	3
5	Digital Compositing	3
6	Tinjauan Desain	2
7	Sustainable Design	3
8	Entrepreneurship	3
Jumlah		24
SEMESTER 6		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Design Project	4
2	AI For Desain	3
3	Portofolio Desain	3
4	Metodologi Penelitian	3
5	Desain Permainan	3
6	Animasi 3D	3
7	Manajemen Event Desain	2
Jumlah		21
SEMESTER 8		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Tugas Akhir (Penciptaan Karya)	6
2	Etika Desain & HKI	3
Jumlah		9
Total SKS		145

Profil Program Studi Penyiaran (D3)

1. Visi Keilmuan

Menjadi Program Studi Yang Unggul Dalam Bidang Pengembangan Keilmuan Penyiaran Berbasis Pada Perkembangan Teknologi Media, Komunikasi Dan Informasi

2. Profil Lulusan (PL)

Kode PL	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Video Production Specialist	Profile Kelulusan bertanggung jawab dalam seluruh proses produksi video, mulai dari perencanaan konsep, penulisan naskah, pengambilan gambar, penyuntingan, hingga finalisasi konten, dengan memastikan kualitas visual dan narasi sesuai dengan tujuan proyek serta kebutuhan audiens.

PL02	Broadcasting and Media Planner	Profile Kelulusan Merencanakan program kreatif dan strategi pemasaran melalui media massa, Serta memiliki pemahaman mendalam tentang target audiens dan media yang efektif untuk mencapai Program.
------	--------------------------------	--

3. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kode CPL	Deskripsi CPL
CPL 01	Mampu menerapkan dan menjunjung tinggi internalisasi nilai Kemandirian, keanekaragaman budaya dan Kewirasuahan dalam kajian ilmu komunikasi dan menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
CPL 02	Mampu membangun pengembangan ide dalam proses penyampaian informasi melalui media elektronik dan platform digital serta pemahaman produksi penyiaran, dan pengetahuan tentang etika penyiaran,
CPL 03	Mampu menentukan hasil karya dibidang penyiaran (broadcasting) yang bersifat memberdayakan masyarakat pengguna, sesuai dengan norma hukum dan etika penyiaran yang berlaku, serta memenuhi standar dunia usaha dan dunia industri.
CPL 04	Mampu menentukan isi pesan penyiaran melalui berbagai platform media dalam format yang memenuhi standar industri penyiaran yang berlaku dalam sebuah simulasi kerja.
CPL 05	Mampu Mengaplikasikan Perencanaan, produksi, dan mengevaluasi program penyiaran televisi, mencakup paket berita dengan durasi minimal dua menit, program drama dengan durasi minimal dua puluh menit, dan program non drama dengan durasi minimal dua puluh empat menit, dalam sebuah simulasi kerja.
CPL 06	Mampu menerapkan pemikiran, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan serta implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai bidang Penyiaran.
CPL 07	Mampu Menerapkan komunikasi secara efektif, bekerja sama, serta berpikir kreatif dan inovatif dalam bidang penyiaran, dengan bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja individu maupun kelompok, serta menyusun laporan program penyiaran secara akurat dan mengomunikasikannya secara efektif kepada pemangku kepentingan.

4. Tebaran Mata Kuliah

SEMESTER 1		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Pancasila	2
2	Bahasa Indonesia	2
3	Multimedia	3
4	Pengantar Ilmu Komunikasi	3

SEMESTER 2		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Bahasa Inggris Dasar	3
2	Penyutradaraan I (Multi Camera)	2
3	Perencanaan Program TV	3
4	Teknik Kamera dan Tata Cahaya	3

5	Pengantar Dunia Penyiaran	2
6	Teknik Olah Suara (announcing)	3
7	Fotografi	3
Jumlah		18
SEMESTER 3		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Tata Artistik TV	3
2	Penulisan Naskah TV	3
3	<i>Entrepreneurship</i>	3
4	Teknik Editing	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 5		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Produksi Televisi (Non Drama)	3
2	Animasi Program TV	3
3	Produksi Televisi (Drama)	3
4	Psikologi Komunikasi	3
5	Praktik Kerja Lapangan	4
Jumlah		16

5	Pendidikan Agama	2
6	Manajemen Produksi	2
7	Etika Profesi Penyiaran	2
8	Pengantar Teknologi Informasi & Komunikasi	3
Jumlah		20
SEMESTER 4		
NO	MATA KULIAH	SKS
1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	Dokumenter TV	3
3	Produksi Televisi (Berita)	3
4	<i>Character Building</i>	3
5	Animasi 2D & 3D (Kolaborasi Animasi Program TV)	3
6	Produksi Radio (Berita)	3
7	<i>English For Broadcasting 1</i>	2
8	Jurnalisme Online	3
Jumlah		22
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



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



UBSI Fatmawati



UBSI Ciledug



UBSI Jatliwaringin



UBSI Dewi Sartika A



UBSI Dewi Sartika B



UBSI Pemuda

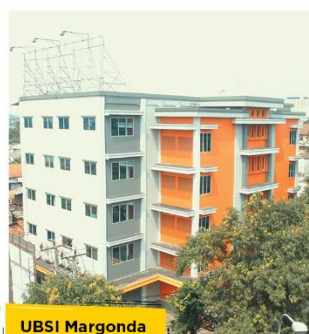
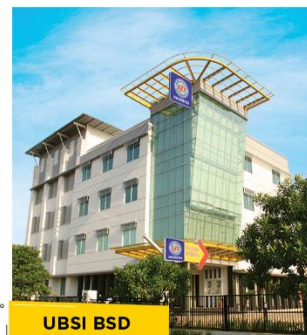


UBSI Kalimalang



UBSI Tangerang

KAMPUS UNIVERSITAS BSI



KAMPUS UNIVERSITAS BSI



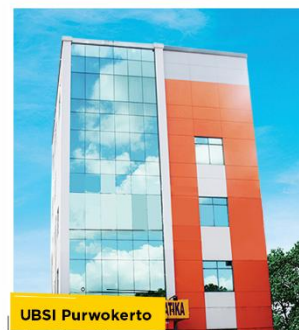
UBSI Cilebut



UBSI Tasikmalaya



UBSI Tegal



UBSI Purwokerto



UBSI Surakarta



UBSI Yogyakarta



UBSI Pontianak



Wisma BSI

Alamat
Kampus UBSI :

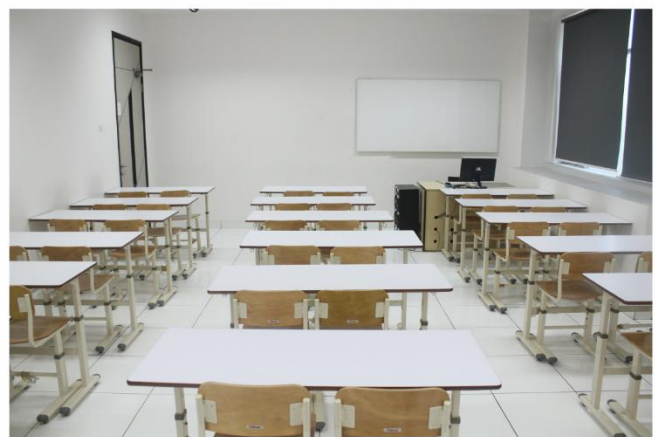


- > @kuliahsiaja
- > @KuliahBsiAja
- > Bina Sarana Informatika

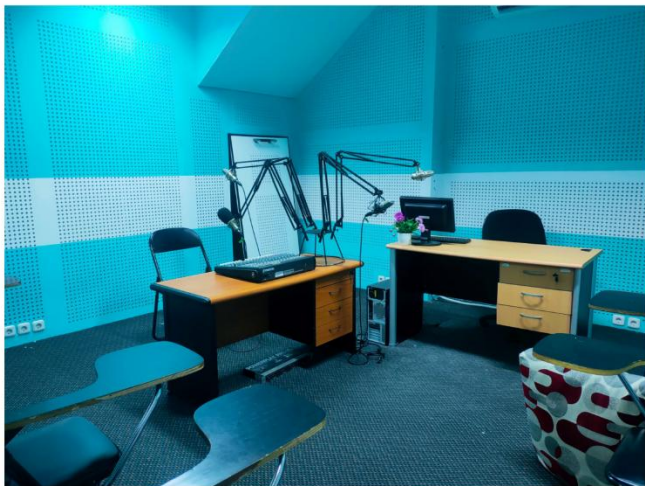
SARANA DAN PRASARANA KULIAH

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 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 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.



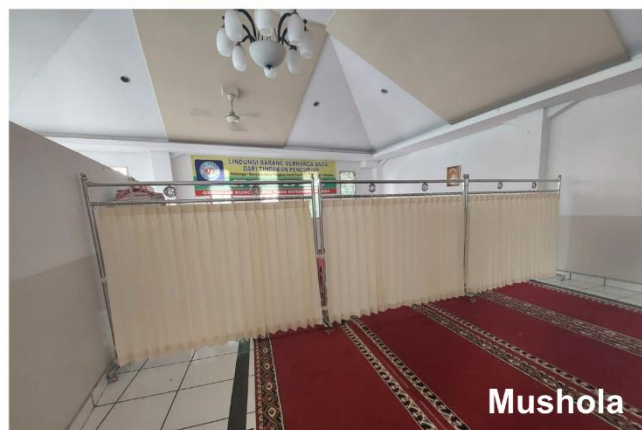
Lift



Hotspot Area



Masjid



Mushola



Ruang Rapat



Sarana Olahraga

SARANA LAINNYA



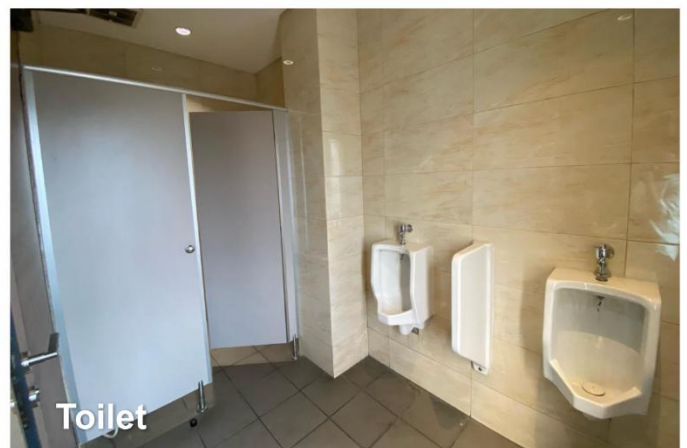
Keamanan



ATM Center



Area Parkir



Toilet



BSI Convention Center

Wisma BSI

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 :

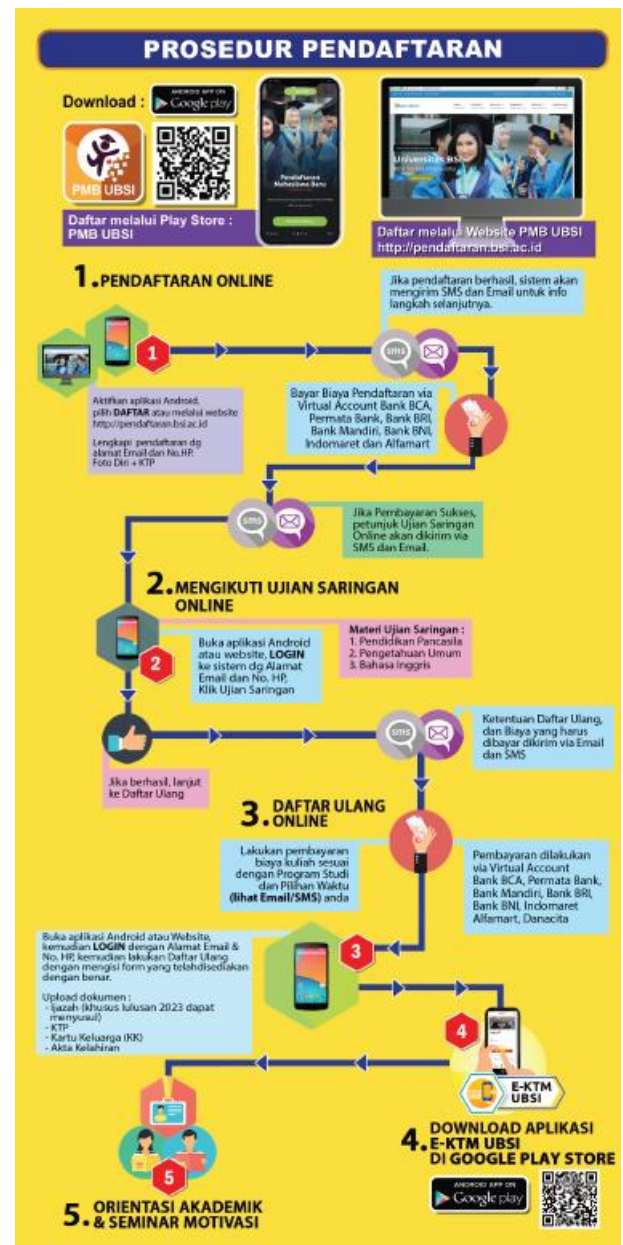
Mengikuti Ujian Saringan Setelah melakukan proses pendaftaran online, maka langkah selanjutnya adalah mengikuti Ujian saringan online dengan cara LOGIN ke sistem untuk mengerjakan soal soal yang telah di sediakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika.

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, Pinterk, 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

Perkuliahan di Universitas Bina Sarana Informatika diawali dengan kegiatan Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru (PKKMB) 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.

Adapun rangkaian kegiatan yang dilaksanakan pada saat ORMIK meliputi Pengenalan Kampus, Sosialisasi Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Perguruan Tinggi (PPKPT) dan Pengabdian Masyarakat.

Kegiatan Ormik dan Semot wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa baru Universitas Bina Sarana Informatika,

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 satu set alat tulis sekolah yang dibungkus plastik kado transparan terdiri dari (2(dua) buah Buku Tulis cover sampul coklat, 2(dua) buah Pensil 2B, 2(dua) buah Pulpen, 1(satu) buah Penggaris ukuran 15 Cm, 1(satu) buah Penghapus, 1(satu) buah rautan dan 1(satu) buah tempat pensil), yang akan disumbangkan dalam kegiatan BSI EXPLORE.
9. Mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat di kampus masing-masing (Akan diinformasikan saat ORMIK).
10. Membawa Smartphone dengan paket internet aktif untuk keperluan presensi dan kuesioner online.
11. Follow akun Instagram @kuliahbsiaja, @kemahasiswaan.ubsi dan @humas.ubsi agar selalu mendapatkan informasi yang valid.



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.

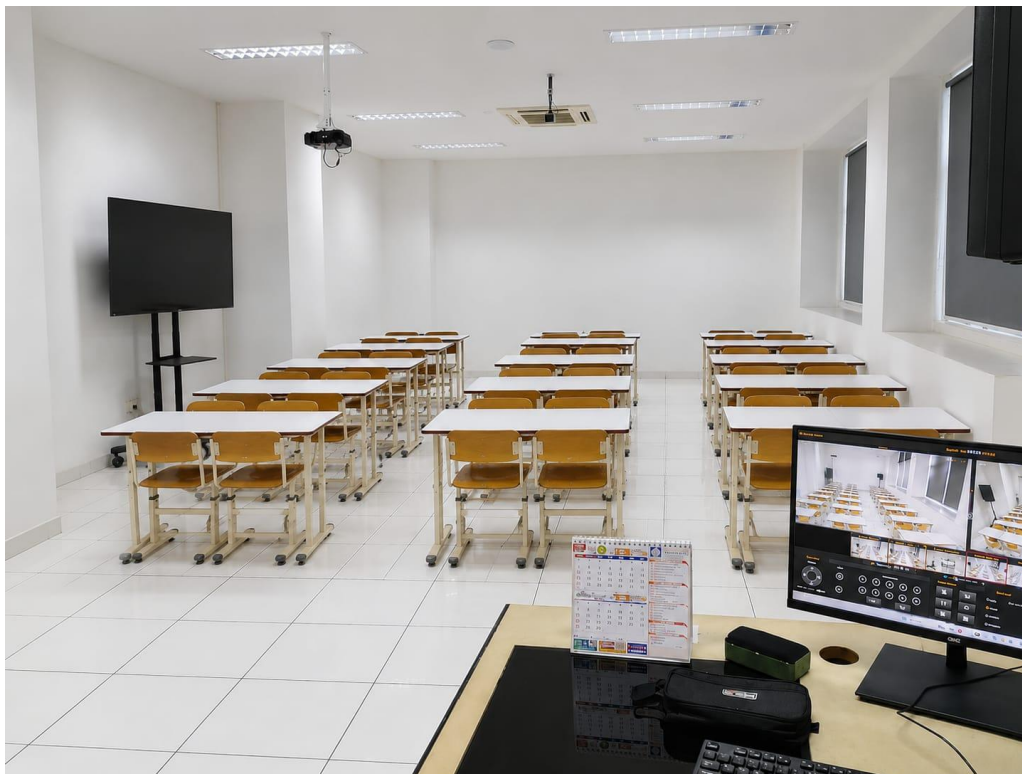
Ketentuan Semot

1. Memakai pakaian dan atribut sesuai ketentuan
2. Pria memakai Celana panjang hitam (boleh bahan jeans warna hitam).
3. Wanita memakai Celana panjang atau rok panjang hitam (boleh bahan jeans warna hitam).
4. Kerudung hitam bagi yang berhijab.
5. Sepatu kets tertutup warna hitam.
6. Jaket almamater
7. Ketentuan Khusus bagi peserta SEMOT di BSI Convention Center Wajib membawa PAPER MOB yang sudah dibuat.
8. Mahasiswa wajib mengikuti satu sesi pada salah satu kegiatan Seminar Tematik



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. Program Magister (S2) diselenggarakan dengan beban paling sedikit 36 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

Kebhasilan 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. Berikut Grade nilai untuk mahasiswa Diploma Tiga dan Sarjana.

No	Nilai Angka	Huruf Mutu	Angka Mutu
1.	80-100	A	4
2.	70-79	B	3
3.	60-69	C	2
4.	40-59	D	1
5.	0-39	E	0

Sedangkan Grade nilai untuk mahasiswa Magister:

No	Nilai Angka	Huruf Mutu	Angka Mutu
1.	86-100	A	3,71-4,00
2.	81-85	A-	3,31-3,70
3.	76-80	B+	3,01-3,30
4.	71-75	B	2,71-3,00
5.	66-70	B-	2,31-2,70
6.	61-65	C+	2,01-2,30
7.	56-60	C	1,71-2,00
8.	31-55	D	1,01-1,70
9.	0-30	E	0,00-1,00

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

Nilai akhir semester setiap mata kuliah ditentukan berdasarkan akumulasi beberapa komponen penilaian dengan bobot yang berbeda tiap mata kuliah meliputi nilai: aktivasi partisipatif, nilai kognitif pengetahuan dari tugas, kuis, Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS), serta nilai hasil proyek.

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:

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

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

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
Jumlah SKS	16			33

Maka IPS mahasiswa adalah:

$$IPS (I) = 33/16 = 2.06$$

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.

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

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:

1. 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).
2. 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).
3. Mendaftar sebagai peserta ujian her melalui website. Biaya Ujian Her dibayarkan melalui

bank yang ditunjuk sesuai dengan prosedur yang ditetapkan (melalui EKTU)

E. PKL/MAGANG/ On The Job Training

PKL/Magang/OJT merupakan salah satu mata kuliah yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada mahasiswa melalui kegiatan kerja praktik di dunia industri, instansi pemerintah, atau lembaga terkait, guna mengintegrasikan teori akademik dengan praktik profesional sesuai bidang keilmuan. Sedangkan tujuan PKL bagi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika adalah sebagai berikut:

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

F. TUGAS AKHIR

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

Persyaratan pendaftaran tugas akhir untuk mahasiswa Magister:

1. Tercatat sebagai mahasiswa aktif
2. Telah menyelesaikan seluruh biaya kuliah atau tidak memiliki tunggakan pembayaran kuliah
3. Minimum telah menempuh perkuliahan sampai dengan semester III
4. Lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal B-
5. IPK minimal 3,00

6. Telah lulus mata kuliah Research Methodology (upload Proposal Tesis dan atau Seminar/Sidang Proposal Tesis)
7. Memiliki sertifikat TOEFL yang masih berlaku dengan minimal score 450
8. Memiliki sertifikat kompetensi (serkom) yang masih berlaku, diterbitkan oleh lembaga sertifikasi resmi
9. Memiliki publikasi karya ilmiah yang diterbitkan pada jurnal nasional terakreditasi (minimal Sinta 4) atau jurnal internasional atau prosiding internasional yang terindeks Scopus atau WoS dan mencantumkan nama mahasiswa sebagai penulis pertama dengan afiliasi Universitas Bina Sarana Informatika. Karya ilmiah berupa paper/jurnal yang diterbitkan adalah setelah berstatus mahasiswa.

Persyaratan pendaftaran tugas akhir untuk mahasiswa Diploma Tiga dan Sarjana:

1. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2,00.
2. Tidak ada nilai D dan E pada Kartu Hasil Studi (KHS).
3. Lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

Waktu pendaftaran, pemilihan outline dan buku pedoman:

1. 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.
2. 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 berupa outline tugas akhir/skripsi reguler yang sesuai dengan ketentuan program studi masing-masing.

3. 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". Hal tersebut tidak akan mempengaruhi apabila mahasiswa akan melakukan studi lanjut ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
4. Buku pedoman penulisan tugas akhir/skripsi dapat diunduh melalui laman <http://www.bsi.ac.id>.
5. Informasi dosen pembimbing dan proses bimbingan dapat dilihat pada laman <http://www.bsi.ac.id>.
6. Bimbingan Tugas Akhir dapat dilakukan sampai dengan tanggal yang telah ditetapkan. Jumlah minimal bimbingan sebanyak delapan kali pertemuan baik kepada dosen pembimbing maupun asisten pembimbing (masing-masing delapan kali bimbingan).
7. Mahasiswa yang bentuk outline tugas akhir 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.

Laporan Tugas Akhir wajib diunggah melalui laman Repository Universitas Bina Sarana Informatika <https://repository.bsi.ac.id/login>.

Mahasiswa yang dinyatakan lulus sesuai dengan ketentuannya, berhak atas Ijazah dengan disertai Transkrip Akademik dan SKPI (Surat Keterangan Pendamping Ijazah).

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.

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.

Mahasiswa program Magister yang telah menyelesaikan pendidikan dalam waktu yang ditentukan, akan diberi ijazah dan berhak memakai sebutan Magister yang diikuti sesuai nama Program Studi.

Predikat kelulusan diberikan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Predikat Memuaskan diberikan kepada lulusan dengan IPK 2,76-3,00;
2. Predikat Sangat Memuaskan diberikan kepada lulusan dengan IPK 3,01-3,50; dan
3. Predikat Dengan Pujian diberikan kepada lulusan dengan IPK 3,51-4,00

H. IJAZAH

Ijazah, Transkrip Nilai dan SKPI dapat diunduh melalui laman <https://alumni.bsi.ac.id/> dengan ketentuan sudah memenuhi syarat kelulusan serta memiliki Sertifikat *Toefl Prediction Test*, dan sertifikasi kompetensi minimal 2 (keduanya BNSP atau satu BNSP dan satu vendor) serta telah mengisi Tracer Study pada laman <https://alumni.bsi.ac.id/>, sudah menyelesaikan unggah tugas akhir dan bebas pinjaman buku. Apabila memerlukan fotocopy ijazah dan transkrip nilai yang dilegalisir dapat pengajuan secara online melalui laman <https://alumni.bsi.ac.id/> sesuai ketentuan yang berlaku.

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 tiga jenjang, yaitu:

1. Program Diploma Tiga (D3) yang mendapatkan gelar Ahli Madya;
2. Program Sarjana (S1) yang mendapatkan gelar Sarjana.
3. Program Magister (S2) yang mendapatkan gelar Magister.

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 Magister (S2) merupakan pendidikan akademik yang diperuntukkan mampu bagi lulusan pendidikan sarjana yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan melalui penguasaan teori lanjutan, pemikiran kritis, dan riset.

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), Perhotelan (PH) dan Penyiaran (BR)

Pendidikan tinggi yang diselenggarakan UBSI dengan jenis pendidikan program Sarjana (S1) memiliki program studi: Informatika (IF),

Rekayasa Perangkat Lunak (RL), Teknologi Informasi (TI), Sistem Informasi (SI), Sastra Inggris (EL), Ilmu Komunikasi (KM), Hukum Bisnis (HB), Pariwisata (PT) Akuntansi (AC), Manajemen (MJ), Teknik Industri (RI), dan Teknik Elektro (RE).

Pendidikan tinggi yang diselenggarakan UBSI dengan jenis pendidikan program Magister (S2) memiliki program studi: Magister Manajemen (MM) dan Magister Teknologi Informasi (MTI).

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 registrasi 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 D atau E dan Tugas Akhir) 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 berkewajiban untuk:

1. Membantu mahasiswa untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan studi.
2. Memberikan solusi terkait permasalahan baik masalah akademik maupun di luar akademik

yang berdampak langsung terhadap proses belajar mahasiswa;

3. 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 untuk angkatan tahun masuk 2024, sedangkan angkatan tahun masuk 2019-2023 untuk program sarjana waktu penyelesaian studi sekurang-kurangnya 8 (delapan) semester dan maksimal 14 (empat 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 mendaftar 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 mendaftar 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 sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan biaya aktif cuti melalui EKTU.
2. Pelaksanaan pembayaran biaya kuliah mengikuti jadwal yang tercantum dalam kalender akademik.

Untuk menjadi perhatian:

1. Mahasiswa yang aktif kembali setelah masa cuti akademik berakhir akan ditempatkan pada kelas sesuai dengan semester aktif yang diikutinya.
2. Masa cuti akademik tetap dihitung sebagai bagian dari masa studi, sehingga secara otomatis mengurangi batas maksimum masa studi mahasiswa. Apabila mahasiswa tidak melakukan registrasi aktif kembali setelah batas cuti berakhir, maka yang bersangkutan 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.

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. Mahasiswa wajib menggunakan aplikasi E-KTM sebagai media pembayaran biaya akademik sesuai ketentuan yang berlaku.
2. Seluruh transaksi akademik yang dipersyaratkan dilakukan melalui aplikasi E-KTM sesuai jadwal dan ketentuan yang berlaku.



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.



**MARI BERSAMA
PERANGI NARKOBA**

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 yang telah melakukan pembayaran Sumbangan Sarana Pendidikan (SSP) sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Ujian dilaksanakan secara daring melalui laman <http://elearning.bsi.ac.id> dan luring sesuai matakuliahnya.
3. Khusus untuk mahasiswa yang mengikuti ujian luring, maksimal keterlambatan masuk kelas adalah 10 menit dengan membawa kartu tanda pengenal atau identitas resmi (asli) mahasiswa yang bersangkutan, seperti: Kartu Tanda Mahasiswa (E-KTM), Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM) atau Passport.
4. Perangkat ujian hanya diperbolehkan menggunakan notebook/laptop, baik ujian secara daring maupun ujian secara luring
5. Menggunakan pakaian seragam ujian dengan ketentuan sebagai berikut :

Pria

- Baju kemeja yang berwarna putih polos dari bahan katun (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).

Mentaati peraturan ujian yang berlaku sebagai berikut:

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 di dalam ruang ujian.
 - 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

1. Bentuk ujian sidang tugas akhir terdiri dari ujian tugas akhir dan ujian komprehensif.
2. Peserta ujian sidang tugas akhir adalah mahasiswa yang telah memenuhi syarat.
3. Peserta ujian tugas akhir/skripsi wajib:
 - a. Membawa kartu peserta ujian sidang tugas akhir.
 - 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:

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 dimasukan).
- Menggunakan dasi panjang berwarna hitam (warna gelap) dan jas/jaket almamater.

Wanita

- Baju kemeja berwarna putih polos (bukan dari bahan kaos), tidak bergarisgaris 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 dimasukan).
- Menggunakan dasi panjang berwarna hitam (warna gelap) dan jas/jaket almamater.

- d. Membawa perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses ujian sidang tugas akhir seperti:

- File materi tugas akhir/skripsi. Pastikan file tersebut dapat diakses dengan baik.
- 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.
- Menyiapkan data-data tugas akhir/skripsi mahasiswa (termasuk file-file tugas akhir/skripsi dan bahan presentasi) yang akan digunakan pada saat presentasi.
- 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-jelekkan, 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 di lingkungan 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.

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
 - 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
4. Organisasi yang telah memenuhi dan melengkapi persyaratan, serta telah dinyatakan sah, mempunyai hak dan kewajiban yang sama.

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.
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.

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.



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 Informatika dan 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 !!



 [kuliahbsiaja](#)

 [@KuliahBsiAja](#)

 [Bina Sarana Informatika](#)

 www.bsi.ac.id

KAMPUS
DIGITAL
KREATIF
UNIVERSITAS BSI

Download :



Whatsapp PMB
 [pmbubsi](#)



<https://pmbubsi.id>

 [kuliahbsiaja](#)

 [@KuliahBsiAja](#)

 [Bina Sarana Informatika](#)