

- 1) Penilaian keberhasilan belajar mahasiswa dituangkan dalam bentuk peraturan penilaian yang meliputi nilai skor A, AB, B, BC, C, D, E, hasil evaluasi studi (terhadap kuis, tugas terstruktur, tugas mandiri, ujian mid semester, ujian akhir semester/Ujian Blok, ujian praktek/praktikum dan ujian tugas akhir), indeks prestasi, dan batas waktu studi;
- 2) Hasil evaluasi diumumkan melalui fasilitas sistem informasi online dan manual
- 3) Untuk menjamin mutu proses pembelajaran, dilakukan pengumpulan umpan balik melalui angket di akhir semester. Hasil angket digunakan oleh fakultas dan program studi untuk perbaikan di masa datang.

Persentase yang masuk kriteria penilaian :

- Tugas : 10% - 40%
- Quis : 10% - 25%
- UTS : 20% - 30%
- UAS : 25% - 35%

No	Nilai	Angka Huruf	Bobot
1	80 – 100	A	4
2	75 – 79,9	AB	3,5
3	70 – 74,9	B	3
4	60 – 69,5	BC	2,5
5	55 – 59,9	C	2
6	40 – 54,9	D	1
7	0 – 39.9	E	0

K. STRUKTUR KURIKULUM

Adapun ranah keilmuan rumpun ilmu informatika dan komputer menurut ACM-IEEE CD 2013 adalah :

1. Struktur Diskrit (DS)
2. Ilmu Komputasi (CN)
3. Bahasa Pemrograman (PL)
4. Dasar-dasar Sistem (SF)
5. Algoritma dan Kompleksitas (AL)
6. Sistem Cerdas (IS)
7. Grafis dan Visualisasi (GV)
8. Interaksi Manusia-Komputer (HCI)
9. Penjaminan dan Keamanan Informasi (IAS)
10. Manajemen Informasi (IM)
11. Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak (SDF)
12. Rekayasa Perangkat Lunak (SE)
13. Arsitektur dan Organisasi Komputer (AR)
14. Jaringan dan Komunikasi (NC)
15. Sistem Operasi (OS)
16. Pengembangan Berbasis Platform (PBD)
17. Komputasi Paralel dan Terdistribusi (PD)

18. Isu Sosial dan Praktik Profesional (SP)

Cakupan bidang ilmu (Body of Knowledge) yang diajarkan di jurusan Informatika Fakultas Sains dan Informatika dalam rangka menghasilkan lulusan yang sesuai dengan profil jurusan yang mana dibagi dalam 2 kelompok keilmuan yaitu Artificial Intelligence and Game (AIG) dan Data and Software Engineering (DSE).

No	Cakupan	UMUM	AIG	DSE
1	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	√		
2	Matematika dan Statistika		√	
3	Algoritma Pemrograman			√
4	Organisasi dan Arsitektur Komputer			√
5	Perancangan Perangkat Lunak/ Rekayasa Perangkat Lunak			√
6	Sistem Terdistribusi		√	
7	Sistem Cerdas		√	
8	Grafik Komputer dan Multimedia		√	
9	Human Computer Interaction		√	
10	Analisis dan Pemodelan Perangkat Lunak			√
11	Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan			√
12	Desain Perangkat Lunak			√
13	Verifikasi dan Validasi PL			√
14	Keamanan			√

Struktur kurikulum untuk setiap semester sebagai berikut:

Semester 1

NO	KODE	Matakuliah	SKS
1	IF1141	Algoritma dan Pemrograman	4
2	IF1142	Prak. Algoritma dan Pemrograman	1

Semester 2

N O	KODE	Matakuliah	SK S
1	IF1241	Struktur Data	4
2	IF1242	Prak. Struktur Data	1

3	IF1123	Kalkulus 1	2
4	IF1124	Aplikasi Komputer	2
5	IF1125	Prak. Aplikasi Komputer	1
6	IF1126	Logika Matematika	2
7	IF1127	Organisasi dan Arsitektur Komputer	2
8	IF1128	Prak. Organisasi dan Arsitektur Komputer	1
9	KU1011	Pendidikan Pancasila	2
10	KU1014	Bahasa Inggris 1	2
		Keahmadyanian 1	2
		Total	21

Semester 3

NO	KODE	Matakuliah	SKS
1	IF2141	Aljabar Linear	2
2	IF2142	Statistika dan Probabilitas	2
3	IF2143	Basis Data	4
4	IF2144	Prak. Basis Data	1
5	IF2125	Pemrograman Objek 1	2
6	IF2126	Prak. Pemrograman Objek 1	1
7	IF2127	Komunikasi Data dan Jaringan Komputer	2
8	IF2128	Prak. Komunikasi Data dan Jaringan Komputer	1
9	IF2129	Sistem Keamanan Informasi	2
10	IF2131	Pengantar Sistem Informasi	2
		Total	19

Semester 5

NO	KODE	Matakuliah	SKS
1	KU1013	Bahasa Indonesia	2
2	IF3141	Metode dan Analisis Numerik	2

3	IF1243	Kalkulus 2	2
4	IF1244	Matematika Diskrit	4
5	IF1225	Pemrograman Web	2
6	IF1226	Prak. Pemrograman Web	1
7	IF1217	Bahasa Inggris 2	2
8	IF1218	Prak. Bahasa Inggris 2	1
9	KU1012	Pendidikan Kewarganegaraan	2
		Keahmadyanian 2	2
		Total	21

Semester 4

N O	KODE	Matakuliah	SK S
1	IF2224	Rekayasa Perangkat Lunak	4
2	IF2241	Matematika Informatika	2
3	IF2223	Analisis dan Perancangan Algoritma	2
4	IF2225	Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	2
5	IF2226	Prak. Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	1
6	IF2222	Pemrograman Objek 2	2
7	IF2223	Prak. Pemrograman Objek 2	1
8	IF2251	Kecerdasan Buatan	2
9	IF2252	Prak. Kecerdasan Buatan	1
10	IF2228	Sistem Operasi	2
11	IF2229	Prak. Sistem Operasi	1
		Total	20

Semester 6

N O	KODE	Matakuliah	SK S
1	IF3221	Interaksi Manusia dan Komputer	2
2	IF3222	Metodologi Penelitian	2

3	IF3122	Data Warehouse dan Data Mining	2
4	IF3123	Implementasi Perangkat Lunak	2
5	IF3124	Prak. Implementasi Perangkat Lunak	1
6	IF3125	Manajemen Proyek	2
7	IF3126	Prak. Manajemen Proyek	1
8	IF3127	Sistem Multimedia	2
9	IF3128	Prak. Sistem Multimedia	1
10	IF3161	Pengenalan Pola (AIG)	2
11	IF3162	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (DSE)	2
12	IF3163	Pengolahan Citra Digital (AIG)	2
		Total	19

3	IF3224	Teknologi Web	2
4	IF3225	Prak. Teknologi Web	1
5	IF3223	Teori Bahasa dan Otomata	2
6	IF3226	Mobile Programming	2
7	IF3227	Prak. Mobile Programming	1
8	IF3261	Machine Learning (AIG)	2
9	IF3262	Prak. Machine Learning	1
10	IF3263	Proyek Pengembangan Perangkat Lunak (DSE)	2
11	IF3264	Prak. Proyek Pengembangan Perangkat Lunak	1
12	IF3265	Teori Game (AIG)	2
13	IF3266	Prak. Teori Game	1
14	IF3267	Pengujian Perangkat Lunak (DSE)	2
15	IF3268	Prak. Pengujian Perangkat Lunak	1
		Total	18

Semester 7

NO	KODE	Matakuliah	SKS
1	IF4121	Kerja Praktik	2
2	IF4022	Tugas Akhir 1	2
3	IF4124	Cloud Computing	2
4	IF4161	Grafika Komputer (AIG)	2
5	IF4162	Pemrograman Basis Data (DSE)	2
6	IF4163	Agen Cerdas (AIG)	
7	IF4164	Strategi Keamanan Perangkat Lunak (DSE)	2
8	IF4165	Animasi Komputer (AIG)	
9	IF4166	Jaminan Kualitas Perangkat Lunak (DSE)	2
10	IF4167	Algoritma Genetik (AIG)	
11	IF4168	Artifak Rekayasa Perangkat Lunak (DSE)	2
		Total	16

Semester 8

NO	KODE	Matakuliah	SKS
1	IF4021	Tugas Akhir 2	4
2	IF4222	Agama	2
3	IF4223	Inovasi dan Kewirausahaan	2
4	IF4224	Komputer dan Masyarakat	2
5	IF4225	Etika Profesi	2
6	IF4226	Kapita Selekta	2
		Total	14