Lampiran Pedoman

Penyelenggaraan Rekognisi Pembelajaran Lampau

(RPL) TIPE A

Program Studi Sarjana Informatika

LAMPIRAN PEDOMAN PENYELENGGARAAN REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU (RPL) DESKRIPSI PRODI DAN FORMULIR EVALUASI DIRI PROGRAM STUDI SARJANA INFORMATIKA

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2024

DAFTAR ISI

BAB I DESKRIPSI PROGRAM STUDI..... 1

BAB II FORMULIR EVALUASI DIRI MATA KULIAH YANG DAPAT DIAJUKAN UNTUK DIREKOGNISI (RPL) 9

BAB I
DESKRIPSI PROGRAM STUDI

Program Studi Informatika (Prodi Informatika) adalah salah satu program studi di bawah naungan Fakultas Teknologi Informasi (FTI), Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW). Prodi Informatika UKDW yang didirikan pada tahun 1989 merupakan ben tuk kontribusi UKDW menanggapi perubahan dan perkembangan teknologi di dunia dengan cara menyiapkan lulusannya sebagai manusia berjiwa AMPUH (adaptif, mandiri, profesional, ungguh, humanis) yang siap berkarya dalam kehidupan bermasyarakat dan memiliki daya saing yang tinggi dalam dunia kerja.

Prodi Informatika selalu berusaha untuk menjadi learning institution yang sehat agar memenuhi perannya sebagai tempat belajar sepanjang hayat bagi semua sivitas akademikanya. Kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan, seperti mahasiswa, alumni, mitra industri/usaha, gereja, pemerintah, serta asosiasi (Asosiasi Perguruan Tinggi Ilmu Komputer Indonesia (APTIKOM)), terus dijalin dan ditingkatkan untuk mendukung dan mengembangkan proses akademik maupun non akademik. Secara berkala, kurikulum dievaluasi dan diperbarui sehingga sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) (*scientic vision*), kebutuhan masyarakat (*societal needs*), serta kebutuhan pengguna lulusan (*stakeholder needs*).

Kurikulum Prodi Informatika saat ini, Kurikulum 2021- Revisi 2023, merupakan sebuah peta jalan bagi mahasiswa untuk mencapai kelulusan, yaitu Sarjana Informatika berjiwa AMPUH yang mampu berkarya di masyarakat; AMPUH adalah singkatan dari adaptif, mandiri, profesional, unggul, dan humanis. Bidang kerja/ profesi lulusan Prodi Informatika adalah *Programming and Software Development*, *Artificial Intelligence*, *Data Management System*, dan *Network and Infrastructure*.

Kurikulum 2021 - Revisi 2023 adalah kurikulum berbasis capaian pembelajaran atau *Outcome-Based Education* (OBE) yang mendukung kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) pemerintah. Kurikulum ini disusun untuk memberikan dasar keahlian bagi mahasiswa agar mencapai kompetensi dasar di bidang Informatika, sekaligus mencapai kompetensi khusus sesuai dengan profesional mandiri yang dipilihnya.

Buku Panduan Akademik Kurikulum 2021 - Revisi 2023 adalah dokumen acuan kegiatan akademik di Prodi Informatika UKDW. Buku ini merupakan bagian dari Naskah Kurikulum Berbasis Capaian Pembelajaran Program Studi Informatika tahun 2021 yang direvisi pada tahun 2023 (Tim Penyusun Kurikulum 2021- Revisi 2023, 2023).

Visi Prodi Informatika UKDW adalah menjadi program studi yang berintegrasi, unggul, dan terpercaya secara akademik dalam pengembangan sistem cerdas.

Dalam rangka mencapai visi yang disepakati, 3 misi ditetapkan. Masing-masing rumusan merupakan mandat utama yang dapat dihubungkan dengan kata kunci dalam rumusan visi sehingga pencapaiannya terukur. Ketiga misi Prodi Informatika adalah:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang kontekstual di bidang sistem cerdas dengan pendekatan interdisipliner berbasis nilai-nilai kedutawacanaan.
2. Melakukan riset pengembangan sistem cerdas secara inovatif, aplikatif, dan berwa wasan global tanpa meninggalkan kearifan lokal.
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat di bidang Informatika yang kontekstual dan partisipatoris.

A. PROFIL LULUSAN

Profil lulusan adalah penciri atau peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya, Junaidi (2020). Mengacu pada (Forum Program Studi APTIKOM, 2022), profil lulusan disusun dari 4 (empat) aspek, yaitu Sikap (S), Pengetahuan (P), Keterampilan Umum (KU) (atau soft skill), dan Keterampilan Khusus (KK) (hard skill).

Profil lulusan Prodi Informatika tertera dalam Tabel 2.1. Profil dari unsur Pengetahuan (PL01) dan Keterampilan Khusus (PL02) adalah profil yang wajib dimasukkan sebagai profil lulusan prodi sebagaimana disebutkan dalam (Forum Program Studi APTIKOM, 2022). Profil dari unsur Sikap (PL03) dan Keterampilan Umum (PL04) adalah profil yang dipilih dari daftar Profil Lulusan yang tertera pada Lampiran Tabel 1 dalam (Forum Program Studi APTIKOM, 2022).

Program Studi Informatika degan profil lulusan sebagai berikut:

1. PL01, Lulusan memiliki kemampuan menganalisis persoalan *computing* serta menerapkan prinsip-prinsip *computing* dan disiplin ilmu relevan lainnya mengidentifikasi solusi bagi organisasi. [Pengetahuan, Wajib, IABEE, APTIKOM 2022]
2. PL02, Lulusan memiliki kemampuan mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi solusi berbasis *computing* yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan pendekatan yang sesuai. [Keterampilan Khusus/ *hard skill*, Wajib, IABEE, APTIKOM 2022].
3. PL3, Lulusan mampu bertindak dan menilai secara profesional. [Sikap, Pilihan, KKNI-08, CS 2013].

4. PL04, Lulusan mampu berfikir logis, kritis, serta sistematis dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika/ ilmu komputer untuk menyelesaikan masalah nyata. [Keterampilan Umum/ *soft skill*, Pilihan, KKNI-02, CS-2013, SN-DIKTI-01].

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

Setiap lulusan Sarjana Program Studi Informatika memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut:

Sikap.

CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai dasar sikap untuk menjunjung tinggi nilai nasionalisme, profesionalisme, dan humanisme;
CPL02	Bersikap kritis, inovatif, terus belajar, dan berjiwa kewirausahaan di bidang keahliannya secara bertanggung jawab berdasarkan prinsip legal dan etika;

Pengetahuan.

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 mengidentikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang Ilmu Komputer/ Informatika dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin;
CPL05	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/ Informatika dalam mendesain dan mensimulasikan aplikasi teknologi *multi-platform* yang relevan dengan kebutuhan industri da nmasyarakat;

Keterampilan Umum.

CPL06	Memiliki kemampuan komunikasi dan bekerja, baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi;
CPL07	Mampu mengelola pekerjaan/ proyek teknologi informasi secara bertanggung jawab berdasarkan informasi terukur dan mengevaluasi hasilnya dengan tepat;

Keterampilan Khusus.

CPL08	Mampu merekayasa data dalam berbagai arsitektur sistem untuk menyediakan infrastruktur yang mendukung solusi berbasis komputasi;

CPL09	Kemampuan menerapkan kebutuhan *computing* dengan pendekatan sistem cerdas menggunakan algoritma kompleks;
CPL10	Kemampuan menganalisis, merancang, membuat, dan mengevaluasi *user interface* dan aplikasi interaktif dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan perkembangan ilmu transdisiplin;
CPL11	Kemampuan mendesain, mengimplementasi dan mengevaluasi solusi berbasis *computing multi-platform* yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan *computing* pada sebuah organisasi [CPL11].

C. DAFTAR MATA KULIAH PROGRAM STUDI

Daftar Mata Kuliah Program Studi Sarjana Informatika yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program sarjana adalah sebagai berikut. Calon mahasiswa yang mendaftar melalui jalur Rekognisi Pembelajaran Lampau hanya dapat mengajukan rekognisi atas capaian pembelajaran yang telah diperolehnya dari pendidikan formal sebelumnya atau dari hasil belajar nonformal, informal, dan/atau pengalaman kerja untuk Mata Kuliah-Mata Kuliah yang diberi tanda dengan keterangan RPL "Ya", sedangkan untuk yang diberi tanda dengan keterangan RPL "Tidak", berarti mata kuliah tersebut harus ditempuh melalui perkuliahan di Program Studi.

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Semester	RPL	
					Ya	Tidak
1	MH1013	Pendidikan Agama Kristen	3	1	V	
2	MH1033	Bahasa Indonesia	3	1	V	
3	TI0203	Interaksi Manusia dan Komputer	3	1	V	
4	TI0012	Teknologi Komputer	2	1	V	
5	TI0021	Praktikum Teknologi Komputer	1	1	V	
6	TI0033	Matematika Teknik	3	1	V	
7	TI0043	Logika Matematika	3	1	V	
8	MH1083	Pendidikan Kewarganegaraan	3	2	V	
9	TI0052	Jaringan Komputer	2	2	V	
10	TI0061	Praktikum Jaringan Komputer	1	2	V	
11	TI0073	Algoritma dan Pemrograman	3	2	V	

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Semester	RPL	
					Ya	Tidak
12	TI0082	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	2	2	V	
13	TI0093	Matematika Diskrit	3	2	V	
14	TI0103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	2	V	
15	TI0113	Statistik	3	2	V	
16	TI0133	Struktur Data	3	3	V	
17	TI0141	Praktikum Struktur Data	1	3	V	
18	TI0153	Infrastruktur LAN	3	3	V	
19	TI0161	Praktikum Infrastruktur LAN	1	3	V	
20	TI0173	Sistem Basis Data	3	3	V	
21	TI0181	Praktikum Sistem Basis Data	1	3	V	
22	TI0193	Riset Operasi	3	3	V	
23	TI0213	Sistem Operasi	3	3	V	
24	MH1073	Pendidikan Pancasila	3	4	V	
25	TI0243	Pemrograman Web	3	4	V	
26	TI0251	Praktikum Pemrograman Web	1	4	V	
27	TI0263	Kecerdasan Buatan	3	4	V	
28	TI0273	Keamanan Komputer	3	4	V	
29	TI0302	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	4	V	
30	TI0373	Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Obyek	3	4	V	
31	TI0382	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Obyek	2	4	V	
32	TI0313	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	5	V	
33	TI0323	Riset Teknologi Informasi	3	6	V	
34	TI0333	Kuliah Kerja Nyata	3	6		X
35	TI0353	Kerja Praktik	3	7		X
36	TI0366	Skripsi	6	8		X

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Semester	RPL	
					Ya	Tidak
37	TI5013	Pola Desain Antarmuka Pengguna	3	-	V	
38	TI5023	Desain Eksperimental	3	-	V	
39	TI5033	Desain dan Evaluasi Antarmuka	3	-	V	
40	TI4023	Pemodelan Proses Bisnis (Lab. ½ Semester)	3	-	V	
41	TI4033	*Test Engineering* (Lab. ½ Semester)	3	-	V	
42	TI6113	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis Android (Lab.)	3	-	V	
43	TI6123	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis iOS (Lab.)	3	-	V	
44	TI6133	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis Hybrid (Lab.)	3	-	V	
45	TI6143	Pemrograman Desktop (Lab.)	3	-	V	
46	TI6153	Pemrograman Web Lanjut (Lab.)	3	-	V	
47	TI6033	*Internet of Things* (Lab.)	3	-	V	
48	TI6043	*Machine Learning* (Lab.)	3	-	V	
49	TI6053	Jaringan Syaraf Tiruan	3	-	V	
50	TI6063	*Knowledge-Based System*	3	-	V	
51	TI6073	Pemrosesan Bahasa Natural	3	-	V	
52	TI6083	Pemrosesan Citra Digital	3	-	V	
53	TI6093	Pemrosesan Sinyal Digital	3	-	V	
54	TI6103	*Game Engine* (Lab.)	3	-	V	
55	TI3013	Administrasi Basis Data (Lab.)	3	-	V	
56	TI3033	*Data Warehouse* (Lab.)	3	-	V	
57	TI3043	Basis Data Terdistribusi (Lab.)	3	-	V	
58	TI3053	Keamanan Basis Data	3	-	V	
59	TI3063	Administrasi Basis Data Non Relasional (Lab.)	3	-	V	

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Semester	RPL	
					Ya	Tidak
60	TI8023	*Enterprise Network* (Lab.)	3	-	V	
61	TI8033	*Cloud Computing* (Lab.)	3	-	V	
62	TI8043	Pengantar Jaringan Komputer	3	-	V	
63	TI8053	Jaringan Nir Kabel (Semi Lab.)	3	-	V	
64	TI8063	Otomasi Jaringan (Lab.)	3	-	V	
65	TI8073	Teknologi WAN (Lab.)	3	-	V	
66	TI8083	Keamanan Jaringan (Lab.)	3	-	V	
67	TI0913	Algoritma Graf	3	-	V	
68	TI9023	Analisis Data Statistik	3	-	V	
69	TI9383	Analisis Proses Bisnis	3	-	V	
70	TI9463	Bahasa Inggris Informatika	3	-	V	
71	TI9053	*Competitive Programming* (Lab.)	3	-	V	
72	TI9393	*Deep Learning*	3	-	V	
73	TI9063	Desain Game	3	-	V	
74	TI9073	*Digital Humanities*	3	-	V	
75	TI9403	*E-Commerce*	3	-	V	
76	TI9013	*E-Goverment*	3	-	V	
77	TI9083	*Game Audio*	3	-	V	
78	TI9103	Grafika Game (Lab.)	3	-	V	
79	TI9143	Kompresi Data	3	-	V	
80	TI9153	Komunikasi Bisnis	3	-	V	
81	TI9163	Kriptografi	3	-	V	
82	TI9423	Manajemen Konten Web	3	-	V	
83	TI9433	Pemrograman Berorientasi Layanan	3	-	V	
84	TI9233	Praktikum Keahlian Khusus – SAP (Lab.)	3	-	V	

No	Kode MK	Nama MK	SKS	Semester	RPL	
					Ya	Tidak
85	TI9253	*Semantic Web*	3	-	V	
86	TI9263	Sistem Informasi Geografis	3	-	V	
87	TI9273	Sistem Pakar	3	-	V	
88	TI9293	Teknik Animasi (Lab.)	3	-	V	
89	TI9443	*Forensic Text*	3	-	V	
90	TI9453	*UX Writing dan Storytelling*	3	-	V	
91	TI9333	Visualisasi Data	3	-	V	
92	TI9563	*AI For Trading* (Lab.)	3	-	V	
Syarat SKS Lulus			**144**			

BAB II

FORMULIR EVALUASI DIRI MATA KULIAH YANG DAPAT DIAJUKAN UNTUK DIREKOGNISI (RPL)

FORMULIR EVALUASI DIRI

Perguruan Tinggi : **Universitas Kristen Duta Wacana**
Program Studi : _____
Nama Calon : _____
Tempat/Tgl lahir : _____
Alamat : _____
Nomor Telpon/HP : _____
Alamat E Mail : _____

Nama Mata Kuliah : _____

: _____

: _____

Pengantar

Tujuan pengisian Formulir Evaluasi Diri ini adalah agar calon dapat secara mandiri menilai tingkat profesiensi dari setiap kriteria unjuk kerja capaian pembelajaran mata kuliah atau modul pembelajaran dan menyampaikan bukti yang diperlukan untuk mendukung klaim tingkat profesiensinya.

Isilah setiap kriteria unjuk kerja atau capaian pembelajaran pada halaman-halaman berikut sesuai dengan tingkat profesiansi yang saudara miliki. Saudara harus jujur dalam melakukan penilaian ini.

Catatan: Jika saudara merasa yakin dengan kemampuan yang saudara miliki atas pencapaian profesiensi setiap kriteria unjuk kerja atau capaian pembelajaran yang dideskripsikan pada halaman berikut, dimohon saudara dapat melampirkan bukti yang valid, autentik, terkini, dan memadai untuk mendukung klaim saudara atas pencapaian profesiensi yang baik, dan/atau sangat baik tersebut.

Identifikasi tingkat profesiensi pencapaian saudara dalam kriteria unjuk kerja atau capaian pembelajaran dengan menggunakan jawaban berikut ini:

Profisiensi/kemampuan	Uraian
Sangat baik	• Saya melakukan tugas ini dengan sangat baik, atau • Saya menguasai bahan kajian ini dengan sangat baik, atau • Saya memiliki keterampilan ini, selalu digunakan dalam pekerjaan dengan tepat tanpa ada kesalahan
Baik	• Saya melakukan tugas ini dengan baik, atau • Saya menguasai bahan kajian ini dengan baik, atau • Saya memiliki keterampilan ini, dan kadang-kadang digunakan dalam pekerjaan
Tidak pernah	• Saya tidak pernah melakukan tugas ini, atau • Saya tidak menguasai bahan kajian ini, atau • Saya tidak memiliki keterampilan ini

Bukti yang dapat digunakan untuk mendukung klaim saudara atas pencapaian profesiensi yang baik dan atau sangat baik tersebut antara lain:

1. Ijazah dan/atau Transkrip Nilai dari Mata Kuliah yang pernah ditempuh di jenjang Pendidikan Tinggi sebelumnya;
2. Daftar Riwayat pekerjaan dengan rincian tugas yang dilakukan;
3. Sertifikat Kompetensi;
4. sertifikat pengoperasian/lisensi yang sesuai dengan jabatan kerja dimiliki;
5. Foto pekerjaan yang pernah dilakukan dan deskripsi pekerjaan;
6. Buku harian;
7. Lembar tugas/lembar kerja ketika bekerja di perusahaan;
8. Dokumen analisis/perancangan (parsial atau lengkap) ketika bekerja di perusahaan;
9. *Logbook;*
10. Catatan pelatihan di lokasi tempat kerja;
11. Keanggotaan asosiasi profesi yang relevan;
12. Referensi / surat keterangan/ laporan verifikasi pihak ketiga dari pemberi kerja / supervisor;
13. Penghargaan dari industri; dan
14. Penilaian kinerja dari perusahaan
15. Dokumen lain yang relevaan

Bukti (portofolio) untuk mendukung klaim calon atas pernyataan kriteria capaian pembelajaran mata kuliah atau modul pembelajaran yang dilampirkan calon pada saat mengajukan lamaran akan diverifikasi dan divalidasi oleh Asesor sesuai prinsip bukti, yaitu, sahih/valid **(V),** autentik **(A)**, terkini **(T)** dan cukup/memadai **(M),** yaitu:

- **Valid/Sahih**: ada hubungan yang jelas antara persyaratan bukti dari unit kompetensi/mata kuliah yang akan dinilai dengan bukti yang menjadi dasar penilaian;
- **Autentik/Asli**: dapat dibuktikan bahwa buktinya adalah karya calon sendiri.
- **Terkini**: bukti menunjukkan pengetahuan dan keterampilan kandidat saat ini;
- **Memadai/Cukup**: kriteria mengacu kepada kriteria unjuk kerja dan panduan bukti: mendemonstrasikan kompetensi selama periode waktu tertentu; mengacu kepada semua dimensi kompetensi; dan mendemonstrasikan kompetensi dalam konteks yang berbeda;

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: MH1013 - Pendidikan Agama Kristen

Mata kuliah Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah salah satu mata kuliah di bawah koordinasi unit MKH (Mata Kuliah Humaniora). Melalui mata kuliah PAK, mahasiswa mempelajari agama dengan memanfaatkan sumbangan pendekatan beberapa bidang ilmu, misal sejarah, sosiologi, psikologi fenomenologi agama, dan teologi agama-agama terhadap pemahaman dan kehidupan beragama dalam konteks masyarakat yang pluralistik. Dalam proses perkuliahan, mahasiswa dihadapkan pada pemikiran-pemikiran kritis sumbangan bidang-bidang tersebut dan merelasikannya dengan nilai-nilai Kedutawacanaan.

Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu memahami keunikan agama-agama, mengembangkan spiritualitas perdamaian antarumat beragama melalui reaeksi pengalaman pembelajaran tentang teks suci (tekstual) dan pengalaman lapangan (kontekstual).

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu melakukan dialog antar agama dengan tokoh suatu agama atau nara sumber yang kompeten.									
2. Mahasiswa mampu mempresentasikan pengenalannya tentang ajaran suatu agama yang mencakup keunikannya, mampu mengklarifikasi prasangka yang salah, dan titik-titik temu ajaran agama-agama guna mengupayakan keadilan dan perdamaian.									
3. Mahasiswa mampu menuliskan gagasan keagamaan yang dapat untuk membangun kerukunan antar umat beragama.									
4. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan pengertian kepercayaan (beliefs), beriman (faith), beragama (religious) dan spiritualitas.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara kondisi kepribadian dengan keberagamaan seseorang.									
6. Mahasiswa mampu membedakan penafsiran yang tekstual (literal) dan yang kontekstual terhadap teks suci (Kitab Suci).									
7. Mahasiswa mampu menjelaskan empat tipe perkembangan hubungan antara agama dan ilmu pengetahuan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: MH1033 - Bahasa Indonesia

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang termasuk dalam bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa, salah satu dari lima bidang yang ada dalam kelompok mata kuliah humaniora. Mata kuliah ini bertujuan memberikan keterampilan agar mahasiswa mampu memahami bacaan terutama yang terkait dengan bidang ilmunya. Melalui kemampuan membaca, mahasiswa diharapkan mampu membuat tulisan ilmiah yang baik menggunakan Bahasa Indonesia yang baik pula.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu mengembangkan respon positif terhadap bahasa Indonesia.									
2. Mampu mengembangkan kesadaran bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa Ilmu Pengetahuan.									
3. Mampu mengembangkan sikap jujur dalam menggunakan sumber penulisan.									
4. Mampu menerapkan hasil pembelajarannya untuk menyusun suatu pemikiran kristis, analitis, dan sistematis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0203 - Interaksi Manusia dan Komputer

Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) memberikan dasar-dasar pengetahuan tentang bagaimana merancang suatu sistem komputer yang interaktif bagi penggunanya. Mata kuliah ini bersifat multidisipliner sehingga aspek-aspek perancangan

akan ditinjau dari berbagai disiplin ilmu. Mahasiswa akan mempelajari teori tentang perilaku manusia yang berkaitan dengan perancangan dan menguasai prinsip-prinsip desain komputer.

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki pengetahuan teoritis tentang aspek-aspek yang berpengaruh pada perancangan sistem komputer yang interaktif yang meliputi aspek manusia dan teknologi. Mahasiswa juga dibekali keterampilan untuk

menggunakan alat bantu perancangan antar muka komputer (seperti *invision, just in mind, marvel,* dsb.).

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan mengevaluasi berbagai rancangan antarmuka ditinjau dari prinsip-prinsip IMK dengan benar.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu memahami bagaimana pentingnya perancangan antarmuka yang baik untuk memudahkan user berinteraksi dengan komputer.									
2. Mampu memahami sistem pemrosesan manusia sebagai media untuk menyaring pengetahuan yang dibutuhkan untuk perancangan antarmuka.									
3. Mengerti aturan-aturan dan standar kegunaan / usability standard.									
4. Mampu mengidentifikasi berbagai piranti input output yang mendukung interaksi manusia dan komputer.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Mampu memaparkan jenis paradigma Interaksi dan atribut dari usability.									
6. Mampu memahami serta menerapkan model-model yang digunakan dalam pengembangan antarmuka berdasarkan interaksi yang dibutuhkan antar pengguna dan komputer									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0012 - Teknologi Komputer

Mata kuliah ini bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa dengan dunia teknologi komputer dan memberikan dasar pemahaman yang setara bagi mahasiswa dengan berbagai latar belakang ilmu untuk menempuh kuliah selanjutnya di Program Studi Informatika. Berbagai macam aspek teknologi komputer akan diperkenalkan mulai dari perangkat keras penyusun sebuah komputer, perangkat lunak, teknologi terkini di dunia komputer, implementasi dan implikasi teknologi informasi dalam masyarakat sampai pengenalan kepada logika pemrograman.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami cara kerja mesin komputer beserta piranti lain dan pendukungnya.									
2. Memiliki pengetahuan mengenai cara kerja setiap komponen atau sumber daya sumber daya komputasi									
3. Memilliki kemampuan mengikuti perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi serta penerapan dan penggunaan dalam penyelesaian permasalahan di masyarakat									
4. Memiliki pengetahuan terhadap relasi antara implementasi dan implikasi teknologi informasi dalam masyarakat									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0022 - Praktikum Teknologi Komputer

Mata kuliah Praktikum Teknologi Komputer merupakan mata kuliah wajib yang bersifat praktikum di laboratorium. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang dipergunakan sebagai pengantar dan pengetahuan dasar terkait perkembangan teknologi komputer dan informasi secara praktis. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan praktis yang sepadan bagi seluruh mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi komputer dan informasi saat ini. Pemahaman dan pemanfaatan secara teknis teknologi komputer mulai dari hardware (perangkat keras) hingga software (perangkat lunak) akan dibahas di mata kuliah praktikum ini.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah, memecahkannya menjadi bagian-bagian kecil, memahami cara kerja sistem, membuat solusi dengan suatu bahasa pemrograman, dan mengenali ancaman privasi serta keamanan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0033 - Matematika Teknik

Mata kuliah ini membahas beberapa topik sehingga mahasiswa dapat mengenal, menggunakan, menganalisis, dan menyelesaikan persoalan dalam matematika terapan terutama aplikasinya dalam dunia komputer. Materi perkuliahan mencakup Sistem Bilangan Komputer, Fungsi dan Transformasi Fungsi, Logaritma dan Eksponensial, Turunan Fungsi dan Aplikasinya, Barisan Bilangan, Deret dan Ekspansi Binomial, Trigonometri, Sistem Koordinat Polar, Bilangan Kompleks, Matriks, Sistem Persamaan Linier, dan Vektor.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa mampu menganalisis dan menyelesaikan persoalan dalam bentuk simbol matematika dan mampu memodelkan masalah kongkrit dalam bentuk penulisan matematika melalui beragam permasalahan yang diberikan sesuai dengan kaidah matematika yang baku.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep teoritis dalam sistem bilangan komputer dan manipulasi aljabar									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep teoritis tentang fungsi									
3. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi trigonometri									
4. Mahasiswa dapat menjelaskan dan menerapkan konsep teoritis dan penerapan vektor dan matriks									
5. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi bilangan kompleks									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep teoritis dan penerapan Kalkulus									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0043 - Logika Matematika

Matakuliah Logika Matematika mengenalkan tentang proposisi tunggal dan majemuk, pembuktian konsistensi proposisi-proposisi, validitas argumen, dan logika predikat serta penggunaan kuantor. Khusus untuk validitas argumen akan digunakan beberapa teknik untuk pembuktiannya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mengetahui logika simbolik dan fungsi logika simbolik dalam ilmu komputer									
2. Mahasiswa memahami cara penerjemahan bahasa natural ke dalam simbol logika proposisi									
3. Mahasiswa memahami ekuivalensi dan implikasi logis									
4. Mahasiswa mampu melakukan pembuktian melalui hukum ekuivalensi dan implikasi logis									
5. Mahasiswa memahami cara penerjemahan bahasa natural ke dalam simbol logika predikat									
6. Mahasiswa mampu melakukan inferensi dengan menggunakan hukum logika pada logika predikat									
7. Mamasiswa mampu membuktikan kelengkapan/completeness argumen pada logika predikat									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
8. Mahasiswa mampu melakukan uji validitas argumen pada logika									
9. Mahasiswa mampu menerapkan logika predikat ke dalam pemrograman prolog									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: MH1083 - Pendidikan Kewarganegaraan

Mata kuliah ini membahas konsep-konsep dasar mengenai relasi antar negara dan warga negara, dengan membahas masalah-masalah aktual yang terjadi dalam hubungan antara warga negara dan negara.

Pada akhir perkuliahan diharapkan mahasiswa menyimpulkan arti pentingnya menjadi warga negara yang mampu mengetahui dan memperjuangkan hak-hak yang dimilikinya sekaligus menjalankan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dalam rangka membangkitkan rasa cinta tanah air.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu melaksanakan kehidupan plural di tengah-tengah kehidupan masyarakat.									
2. Mampu menyimpulkan negara kesatuan sebagai bentuk negara yang tepat bagi Negara Indonesia									
3. Mampu menelaah hak-hak yang dimiliki dan menjalankan kewajiban sebagai warga negara									
4. Mampu menggunakan konsep demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0052 - Jaringan Komputer

Dalam mata kuliah ini dijelaskan konsep komunikasi data dan komunikasi pada jaringan komputer, konsep Ethernet, komunikasi antar jaringan komputer, pengalamatan Inter-net Protocol, menjelaskan berbagai aplikasi untuk Komunikasi pada jaringan komputer dan konsep membangun jaringan komputer SOHO dengan memperhatikan faktor keamanan data.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan mengenai jaringan komputer secara umum, terutama topologi skala LAN.									
2. Mahasiswa mampu bekerjasama dan proaktif dalam sebuah tim kerja untuk menganalisis, merancang dan menuangkan dalam diagram topologi jaringan skala LAN dengan piranti jaringan atau simulator.									
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan dalam diagram topologi jaringan skala LAN sesuai dengan kebutuhan organisasi									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0061 - Praktikum Jaringan Komputer

Dalam mata kuliah ini mahasiswa dilatih keterampilan dalam memahami komunikasi data dan komunikasi pada jaringan komputer, memahami cara kerja Ethernet, memahami komunikasi antar jaringan komputer, dapat melakukan pengalamatan Internet Protocol, mengenal berbagai aplikasi untuk komunikasi pada jaringan komputer dan mampu membangun jaringan komputer SOHO dengan memperhatikan faktor keamanan data.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Makasiswa mampu menjelaskan mengenai jaringan komputer secara umum, terutama topologi skala LAN.									
2. Mahasiswa mampu bekerjasama dan proaktif dalam sebuah tim kerja.									
3. Mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan infrastruktur jaringan komputer suatu organisasi sesuai kebutuhan layanan organisasi yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, serta mengkonfigurasi piranti jaringan atau dengan simulator jaringan komputer.									
4. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan topologi jaringan skala LAN sesuai dengan kebutuhan organisasi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0073 - Algoritma dan Pemrograman

Mata kuliah Algoritma dan Pemrograman membahas mengenai konsep dan logika berpikir komputer, menjelaskan cara perancangan melalui owchart dan pseudocode, menganalisis masalah berbasis komputer, dan menerapkan teknik/algoritma terstruktur dalam bentuk program komputer menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Materi perkuliahan mencakup de_nisi, algoritma, bahasa pemrograman, owchart, pseudocode, dan teknik-teknik dasar controlling: sekuensial, percabangan, dan perulangan. Mahasiswa juga dijelaskan tentang tipe data dasar, list, array, pengolahan string, penggunaan fungsi (baik fungsi biasa dan rekursif), berbagai algoritma dasar, dan analisis algoritma.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan dapat membuat program-program komputer sederhana menggunakan algoritma yang tepat.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat menerapkan prinsip-prinsip dasar pemrograman seperti sintaks, fungsi, struktur kontrol, rekursifitas dan pengolahan string dalam menyelesaikan masalah-masalah komputasi.									
2. Mahasiswa dapat menganalisis dan menerapkan berbagai macam algoritma untuk pengurutan data, pencarian data, pencarian jalur terpendek dan teknik pemrograman dinamis.									
3. Mahasiswa mampu berpikir kritis dan memiliki kecermatan dan ketelitian dalam menyusun algoritma (dalam bentuk Flowchart, Pseudocode maupun Kode Program) sesuai dengan permasalahan komputasi yang diberikan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0082 - Praktikum Algoritma dan Pemrograman

Mata kuliah Praktikum Algoritma dan Pemrograman merupakan mata kuliah wajib yang bersifat praktikum dan membahas tentang materi pendukung teori mata kuliah Algoritma dan Pemrograman. Praktikum ini dilakukan dua kali dalam satu minggu. Mata kuliah ini berorientasi pada keterampilan teknis pada bidang pemrograman dasar menggunakan bahasa pemrograman tertentu generasi ketiga (dalam hal ini bahasa Python) dengan berbagai latihan melalui modul-modul praktikum, pre-test/post-test, dan PR.

Setelah akhir perkuliahan mahasiswa akan mampu terampil menggunakan tool pemrograman dan membuat program-program sederhana untuk menyelesaikan suatu masalah komputasi.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu berpikir logis dan sistematis.									
2. Mahasiswa mampu menyusun algoritma untuk memecahkan sebuah masalah komputasi.									
3. Mahasiswa mampu membuat program menggunakan bahasa pemrograman python berdasarkan algoritma yang telah disusun sebelumnya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0093 - Matematika Diskrit

Mata kuliah Matematika diskrit merupakan mata kuliah wajib yang membahas tentang dasar-dasar matematika diskrit. Mata kuliah ini mengajarkan mahasiswa untuk berpikir secara logis dan matematis. Lima topik penting yang diajarkan adalah struktur diskrit, analisis kombinatorial, pembuktian matematika, dan relasi rekurensi. Penyajian mata kuliah disertai dengan aplikasi-aplikasi pada ilmu komputasi dan informatika.

Pada akhir kuliah, mahasiswa mengerti tentang struktur diskrit dan dapat menggunakan berbagai teknik diskrit yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menyusun algoritma dalam menyelesaikan permasalahan diskrit.									
2. Mampu mengaplikasikan relasi dan fungsi diskrit. .									
3. Mampu mengaplikasikan teori bilangan bulat.									
4. Mahasiswa menguasai materi matriks dan operasi matriks.									
5. Mahasiswa mampu membentuk argumentasi matematik dengan membangun *mathematical reasoning* yang benar.									
6. Mampu melakukan analisis kombinatorial untuk menyelesaikan permasalahan perhitungan objek diskrit.									
7. Mampu menerapkan pemikisan logis, kristis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi relasi rekurensi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0113 – Statistik

Mata kuliah Statistik bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat menggunakan statistik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang relevan dengan ilmu statistik. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan berupa konsep statistik, konsep data, konsep organisasi data kualitatif dan kuantitatif, konsep ukuran pusat, konsep probabilitas dalam statistik, dan penggunaan konsep distribusi probabilitas untuk memodelkan berbagai permasalahan nyata. Dalam mata kuliah ini dibahas dua macam distribusi yang bersifat diskrit dan distribusi yang bersifat kontinu. Distribusi variabel random diskrit yang dibahas dalam mata kuliah ini adalah Distribusi Binomial, Poisson dan Distribusi Hipergeometrik. Sedangkan distribusi variabel random kontinu akan memperkenalkan konsep distribusi normal dan distribusi normal standar beserta penggunaannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami perkembangan teknologi komputer khususnya komputasi									
2. Mahasiswa mampu menganalisis dan membuat solusi terhadap permasalahan yang ada berdasar data statistik									
3. Mahasiswa mampu memberi rekomendasi berdasar data statistikan									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0133 - Struktur Data

Mata kuliah ini mengajarkan sistem pengorganisasian data pada memori komputer pada suatu media penyimpanan dengan menggunakan struktur data array, struct, tree dan *file* menggunakan teknik-teknik seperti stack, queue, dan linked dalam paradigma OOP. Mata kuliah ini juga mengajarkan teknik-teknik manipulasi data seperti tambah, hapus, edit, pencarian dan pengurutan, yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman generasi ketiga (Bahasa Pemrograman Python).

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Dapat melakukan analisis kompleksitas suatu fungsi di dalam struktur data seperti List, Stack, Queue, Hash Table dan Tree.									
2. Dapat menjelaskan operasi-operasi dasar seperti mengakses, menambah, menghapus dan mengubah data yang ada di dalam berbagai macam struktur data seperti List, Stack, Queue, Hash Table, Tree dan Graf.									
3. Dapat menjelaskan beberapa algoritma pengurutan dan pencarian data									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0141 - Praktikum Struktur Data

Mata kuliah Praktikum Struktur Data merupakan mata kuliah wajib yang bersifat praktik di laboratorium yang berisi tentang materi yang mendukung mata kuliah teori Struktur Data yang telah diajarkan di kelas. Praktikum ini dilakukan satu kali dalam seminggu. Mata kuliah ini berorientasi pada keterampilan teknis dalam pengorganisasian data di memori komputer dengan menggunakan struktur data array, struct, tree, dan *file* menggunakan teknik-teknik seperti stack, queue, dan linked list serta sorting dan searching dalam paradigma OOP.

Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Python. Model praktikum yang dilakukan adalah dengan berbagai latihan melalui modul-modul praktikum, post-test dan soal-soal takehome.

Setelah akhir perkuliahan diharapkan mahasiswa dapat melakukan teknik-teknik manipulasi data seperti tambah, hapus, edit, pencarian, dan pengurutan, yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman generasi ketiga (Bahasa Python).

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami sistem pengorganisasian data pada memori komputer pada suatu media penyimpanan dengan menggunakan struktur data array, struct, tree dan file menggunakan teknik-teknik seperti stack, queue, dan linked dalam paradigma OOP.									
2. Memahami teknik-teknik manipulasi data seperti tambah, hapus, edit, pencarian dan pengurutan.									
3. Dapat menggunakan bahasa pemrograman generasi ketiga (Bahasa Pemrograman Python)									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0153 - Infrastruktur LAN

Mata Kuliah Infrastruktur LAN mempelajari mengenai infrastruktur jaringan LAN meliputi: arsitektur, komponen dan operasi dari router dan switch dalam jaringan LAN, dan memperkenalkan jaringan nirkabel (wireless LAN) serta konsep keamanan jaringan.

Pada akhir mata kuliah, mahasiswa akan belajar bagaimana melakukan konfigurasi dan penyelesaian kasus pada router dan switch supaya berfungsi optimal dan aman, serta penanganan kasus kasus umum dalam protokol jaringan IPv4 dan IPv6.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu dan memahami cara kerja piranti router, switch, dan access point serta fungsi kerjanya dalam suatu topologi jaringan skala campus network.									
2. Mahasiswa mampu dan memahami cara kerja piranti jaringan skala campus network.									
3. Mahasiswa mampu melakukan konfigurasi piranti jaringan dan keamanannya dalam skala campus network dengan tepat sesuai kebutuhan organisasi.									
4. Mahasiswa mampu melakukan pemilihan piranti jaringan skala campus network dengan tepat sesuai kebutuhan suatu organisasi.									
5. Mahasiswa mampu melakukan analisis dan evaluasi piranti jaringan skala campus network, mengkonfigurasi piranti sesuai kebutuhan suatu organisasi, serta mengenali permasalahan yang timbul dan memperbaikinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0161 - Praktikum Infrastruktur LAN

Mata Kuliah Praktikum Infrastruktur LAN merupakan mata kuliah yang mengajar mahasiswa untuk melakukan praktik membangun infrastruktur jaringan LAN. Mahasiswa diajak untuk melakukan kon_gurasi pada piranti router dan switch, serta piranti wireless yang dipakai pada infrastruktur LAN.

Setelah menyelesaikan praktikum, mahasiswa akan memiliki ketrampilan konfigurasi khususnya dalam: fundamental switch, fundamental router, VLAN dan Inter-VLAN routing, Routing Statis dan Dinamis, DHCP, Etherchannel, dan STP.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu melakukan konfigurasi dasar piranti router dan switch.									
2. Mahasiswa mampu melakukan konfigurasi jaringan komputer dan keamanannya dalam skala campus network.									
3. Mahasiswa mampu merancang desain sistem jaringan komputer skala campus network.									
4. Mahasiswa mampu mendeteksi permasalahan yang timbul dalam sistem jaringan dan dapat memperbaikinya									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0173 - Sistem Basis Data

Mata kuliah Sistem Basis Data memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai dasar-dasar pengelolaan basis data. Materi perkuliahan mencakup definisi, konsep dan pendekatan untuk membangun sistem basis data yang baik menggunakan model relasional. Pendekatan desain secara top-down maupun bottom-up dengan metode normalisasi. Mahasiswa akan diajak untuk memahami perencanaan dan pembangunan basis data.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam bentuk perancangan dan pembangunan sebuah sistem basis data sederhana.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan istilah dan konsep dasar basis data.									
2. Mahasiswa mampu mengamati dan menganalisis kebutuhan basis data pada suatu organisasi.									
3. Mahasiswa mampu memodelkan sistem basis data dengan menggunakan model relasional.									
4. Mahasiswa memahami dan menerapkan teknik normalisasi dalam memodelkan basis data relasiona.									
5. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar arsitektur sistem pengelolaan basis data.									
6. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip dasar perancangan model fisik basis data									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0181 - Praktikum Sistem Basis Data

Praktikum Sistem Basis Data melengkapi keterampilan mahasiswa dalam mempelajari dasar-dasar pengelolaan basis data. Materi praktikum mencakup Structured Query Language (SQL) untuk Data De_nition (DDL), Data Manipulation (DML), serta berbagai macam variasi query seperti agregasi, grouping, operasi himpunan, fungsi teks, tanggal, numerik, casting, trigger, subquery, dan stored procedure. Dalam praktikum ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk berlatih dan memahami sintaks-sintaks SQL untuk merancang aplikasi basis data sederhana.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam bentuk perancangan dan pembangunan sebuah sistem basis data sederhana.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu membuat skema fisik basis data menggunakan SQL DDL.									
2. Mahasiswa mampu mengisikan konten data ke dalam skema fisik basis data menggunakan SQL DML.									
3. Mahasiswa mampu mengelola dan mengeluarkan data sesuai kebutuhan proses bisnis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0193 - Riset Operasi

Matakuliah Riset Operasi membahas mengenai pemodelan matematis untuk permasalahan sehari-hari baik mengenai bisnis, ekonomi, sosial, maupun bidang lainnya. Mata kuliah ini menyampaikan formulasi masalah, memilih dan menggunakan pendekatan yang paling tepat untuk pengambilan keputusan dengan sumber daya yang terbatas sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Akhir dari pembelajaran mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat memilih dan menggunakan metode penyelesaian yang sesuai dengan beragam permasalahan riset operasi.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep teoritis tentang teknik-teknik optimasi Program Linier.									
2. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep teoritis tentang proses teknik optimasi Integer Programming.									
3. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep teoritis teknik optimasi untuk masalah transportasi dan penugasan.									
4. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep teoritis dan penerapan teknik-teknik optimasi yang tepat untuk suatu masalah tertentu.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0213 - Sistem Operasi

Mata kuliah Sistem Operasi akan menjelaskan kepada mahasiswa mengenai konsep dasar, prinsip kerja sistem operasi modern dan komponen-komponen penyusunnya. Materi yang diberikan mencakup konsep sistem komputer, konsep sistem operasi, konsep *Process*, konsep *Thread*, penjadwalan CPU, sinkronisasi antar proses, konsep *deadlock*, manajemen memori utama, manajemen memori virtual, struktur penyimpanan massal, sistem berkas, sistem input/output, dan virtualisasi. Sistem operasi yang dibahas sebagai studi kasus adalah sistem operasi yang umum digunakan oleh para pengguna komputer baik desktop maupun mobile.

Pada akhir perkuliahan ini, melalui diskusi kelas dan tugas-tugas, mahasiswa akan mampu menjelaskan implementasi konsep dasar sistem operasi terhadap sistem operasi terutama dalam pembahasan studi kasus.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar sistem operasi, khususnya komponen komponen pembentuk suatu sistem operasi.									
2. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep proses, penjadwalan CPU, pengaturan memory, storage, file system, sistem I/O, dan virtual machine.									
3. Mahasiswa dapat mencari penerapan konsep sistem operasi pada sistem operasi populer.									
4. Mahasiswa dapat membuat poject sederhana yang berhubungan dengan sistem operasi (tutorial, program bantu, algoritma, paper atau yang lainnya) dengan kerja sama dan tanggungjawab yang baik.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: MH1073 - Pendidikan Pancasila

Mata kuliah ini membahas Pancasila sebagai ideologi negara yang menjadi dasar negara, pandangan hidup Bangsa Indonesia, dan sumber dari segala sumber hukum.

Pada akhir perkuliahan mahasiswa mampu mengidentifikasi segala permasalahan sehari-hari yang terhubung dengan kesesuaian dan ketidaksesuaian pelaksanaan ideologi Pancasila.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Pancasila dalam kajian historis dan sosiologis bangsa Indonesia.									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan kedudukan Pancasila sebagai falsafahdan sumber sistem hukum NKRI.									
3. Mahasiswa mampu membandingkan Pancasila sebagai ideologi NKRI dengan ideologi lain.									
4. Mahasiswamampu mengenali dan menjelaskan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0243 - Pemrograman Web

Mata kuliah ini akan memberikan pengetahuan mengenai arsitektur Internet dan web, arsitektur informasi pada web dan kemampuan dasar kepada mahasiswa untuk dapat merancang, mendesain, dan membuat aplikasi web menggunakan basis data yang dapat berfungsi dengan benar menggunakan teknologi serta bahasa pemrograman web standar baik dari sisi client maupun server.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa mampu untuk menerapkan perencanaan untuk pengembangan aplikasi web, mampu menghasilkan sebuah website yang memberikan fungsi sesuai dengan de_nisi kebutuhan yang diharapkan, memiliki pengetahuan terkait HTML5 dan CSS, dan memiliki pengalaman dalam proyek kecil pengembangan aplikasi web.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menjelaskan mengenai Arsitektur Internet dan Aplikasi Web.									
2. Mampu merancang dan membuat implementasi sebuah Aplikasi Web statis.									
3. Mampu merancang dan membuat implementasi sebuah Aplikasi Web dinamis.									
4. Mengetahui frameworks, Library, and Content Management System yang digunakan dalam pembuatan aplikasi web									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0251- Praktikum Pemrograman Web

Mata kuliah ini merupakan matakuliah praktikum untuk pemrograman website. Materi diutamakan untuk pemrograman website tingkat dasar. Materi mencakup pembuat an struktur dokumen website menggunakan Hypertext Markup Language atau HTML. Pengaturan tampilan menggunakan Cascading Style Sheets atau CSS. CSS akan men cakup pengaturan tampilan dasar dan pengaturan layout tampilan. Pembuatan back end website menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Untuk meningkatkan interaksi dengan pengguna digunakan Bahasa pemrograman Javascript. Pada Ujian tengah se mester dan ujian akhir semester, akan diberikan tugas untuk membuat aplikasi website secara utuh.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu memberikan beberapa alternatif solusi yang bertanggung jawab (IKCP05). Mampu merancang dan membuat implementasi sebuah Aplikasi Web statis.									
2. Mampu merancang dan membuat implementasi sebuah Aplikasi Web dinamis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0263- Kecerdasan Buatan

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) adalah sebuah bidang ilmu bersifat multi disiplin yang berusaha membangun sebuah sistem yang cerdas seperti manusia. Mata kuliah Kecerdasan Buatan memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai bidang studi Kecerdasan Buatan. Materi perkuliahan mencakup de nisi, pendekatan untuk mem bangun sistem cerdas, hubungannya dengan disiplin ilu lain selain Ilmu Komputer, ter utama Filoso , Psikologi, Linguistik, dan Ilmu Syaraf. Mahasiswa juga diperkenalkan tentang konsep dan komponen dasar sistem cerdas, seperti representasi pengetahuan, metode pencarian, serta beberapa bidang ilmu lain yang mengaplikasikan atau berkait an erat dengan Kecerdasan Buatan, yakni Ilmu Kognitif, Sistem Pakar, Jaringan Syaraf Tiruan, Logika Samar, Ontologi, *Machine Learning, Text/Web Mining, dan Internet of Things*.

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan, meng analisis, dan mengevaluasi aplikasi berbasis cerdas serta artikel-artikel ilmiah yang terkait. Mahasiswa juga diberi kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan dalam bentuk perancangan dan pembangunan sebuah sistem cerdas.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengevaluasi berbagai aplikasi sesuai dengan prinsip dasar kecerdasan buatan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	**Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini***			**Hasil evaluasi Asesor**				**Bukti yang disampaikan***	
	Sangat baik	**Baik**	**Tidak pernah**	**V**	**A**	**T**	**M**	**Nomor Dokumen**	**Jenis Dokumen**
1	**2**			**3**				**4**	**5**
1. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengindentifikasi sistem cerdas.									
2. Mahasiswa memahami prinsip interdisipliner dalam aplikasi berbasis cerdas.									
3. Mahasiswa memahami beberapa metode representasi pengetahuan dalam membangun basis pengetahuan pada sistem cerdas.									
4. Mahasiswa memahami beberapa metode atau algoritma dalam mekanisme inferensi pada sistem cerdas.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan dan menjelaskan komponen dasar sebuah aplikasi berbasis kecerdasan buatan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0273- Keamanan Komputer

Mata kuliah Keamanan Komputer memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai konsep pengamanan data dan informasi. Materi perkuliahan mencakup pembahasan tentang keamanan pada sisi pengguna, aplikasi serta sistem, mekanisme pengendalian hak akses, *malware* serangan-serangan pada aplikasi berbasis desktop maupun web, dan ke amanan pada jaringan dan *wireless*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai jenis serangan dan ancaman keamanan yang berkaitan dengan data dan sistem komputer.									
2. Mahasiswa dapat memahami bagaimana cara mengamankan data di berbagai platform.									
3. Mahasiswa dapat memahami prinsip kriptografi untuk mengamankan data.									
4. Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan prinsip-prinsip keamanan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0302- Etika Profesi Teknologi Informasi

Mata kuliah ini membahas dasar-dasar etika profesi khususnya dalam bidang teknologi informasi. Materi perkuliahan diawali dengan hal-hal yang bersifat teoritis kemudian diarahkan pada hal-hal yang praktis dan dengan contoh kasus riil yang terjadi di masyarakat. Materi-materi yang disajikan mencakup konsep *privacy, computer crime, intelectual property, freedom of speech* dan semuanya dikaitkan dengan UU ITE. Di bagian akhir dijelaskan langkah-langkah dalam pengambilan keputusan secara etis.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami konsep etika dalam profesi.									
2. Mahasiswa mampu bersikap humanis, adil dan menghargai perbedaan.									
3. Mahasiswa mampu bekerjasama dan berkomunikasi secara proaktif dalam tim..									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0373-RekayasaPerangkat Lunak Berorientasi Obyek

Rekayasa Perangkat Lunak membahas tentang penciptaan perangkat lunak yang ter diri dari ribuan baris kode dan melibatkan upaya dari banyak orang selama sekian kurun waktu tertentu. Salah satu daya tarik rekayasa perangkat lunak adalah bahwa tidak ada satu metode terbaik dari berbagai macam pendekatan yang berbeda untuk melakukannya. Akibatnya seorang perekayasa perangkat lunak membutuhkan penge tahuan tentang banyak teknik dan alat yang berbeda. Keragaman ini adalah salah satu kesenangan dari rekayasa perangkat lunak. Salah satu pendekatan yang baik da lam rekayasa perangkat lunak adalah berbasis objek. Pendekatan ini dapat melakukan pemodelan mulai dari analisis kebutuhan awal, rancangan arsitektur perangkat lunak, pengembangan produk perangkat lunak, sampai pada pengujiannya. Alat bantu yang dapat digunakan untuk rekayasa perangkat lunak berbasis objek adalah *Unified Modelling Language* (UML). Mata kuliah ini memberikan dasar-dasar penting yang perlu dipahami dan dip raktikkan oleh mahasiswa dalam pengembangan produk perangkat lunak dengan basis berorientasi objek. Selain itu, cakupan materi juga terkait dengan setiap tahapan da lam pengembangan perangkat lunak, alat bantu yang dapat digunakan, serta studi kasus yang membantu mahasiswa untuk memahami lebih baik dari setiap tahapannya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim.									
2. Mampu menjelaskan beberapa prinsip dan dasar perangkat lunak.									
3. Mampu menjelaskan dan mendefinisikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak sederhana.									
4. Mampu membuat perencanaan pengembangan proyek perangkat lunak sederhana.									
5. Mampu menerapkan prinsip perancangan high level perangkat lunak dasar.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mampu menerapkan prinsip perancangan low level perangkat lunak dasar.									
7. Mampu menjelaskan teknik dasar pengujian perangkat lunak.									
8. Mengetahui beberapa aplikasi pendukung dalam pengembangan perangkat lunak.									
9. Mengembangkan aplikasi tugas akhir yang telah ditentukan dengan memperhatikan metodologi pengembangan perangkat lunak.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0382- Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Ber orientasi Obyek

Mata kuliah ini merupakan pelengkap mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak Ber basis Objek. Pembelajaran dari mata kuliah ini lebih ditekankan pada keterampilan pemrograman yang menerapkan pendekatan berbasis objek. Salah satu bahasa yang mendukung berbasis objek sejak awal adalah bahasa pemrograman Java. Semua prinsip dalam pemrograman berbasis objek disediakan oleh bahasa Java.

Materi dalam praktikum ini akan mencakup semua bentuk penerapan dari dasar dasar Java, bentuk penerapan Java untuk merepresentasikan rancangan rekayasa per angkat lunak berbasis UML ke dalam bahasa pemrograman Java. Salah satu yang juga diberikan adalah pengenalan akan kerangka aplikasi berbasis GUI yaitu JavaFX.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu memecahkan masalah secara logis dan kritis (IKCPMampu menggunakan tool untuk pemrograman OOP dengan Java (Git, Github, Editor, Maven, Github Project).									
2. Mahasiswa mampu membuat project berbasis OOP dengan Java dengan prinsip RPL.									
3. Mahasiswa mampu mmenjelaskan dan membuat program tentang prinsip OOP dan RPL.									
4. Mahasiswa mampu memecahkan masalah komputasi dengan prinsip OOP sesuai studi kasus yang tepat.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0313- Manajemen Proyek Teknologi Informasi

Mata kuliah Manajemen Proyek mencakup sisi manajemen dari pengelolaan sebuah proyek. Materi yang dibahas mulai dari pende nisian, perencanaan, penjadwalan, pe ngendalian, analisis ekonomis, manajemen resiko, sampai dengan implementasinya de ngan bantuan aplikasi perangkat lunak. Mahasiswa dalam prakteknya akan belajar untuk mengelola studi kasus proyek dalam skala kecil atau studi kasus suatu proje ct pengembangan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bentuk penerapan teori dan menyelesaikan segala persoalan yang dihadapi.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami konsep dan prinsip manajemen proyek sesuai kaidah PMBOK.									
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip manajemen proyek dalam kasus nyata									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI0323- Riset Teknologi Informasi

Mata kuliah Riset Teknologi Informasi (RTI) mempersiapkan mahasiswa untuk mampu menyusun proposal penelitian Tugas Akhir (Skripsi). Topik pembahasan RTI ini meli puti proses penelitian beserta tahapannya, metode penelitian, dan penulisan proposal.

Sebagai gabungan mata kuliah Riset Teknologi Informasi (RTI) dan Seminar, maka paruh semester pertama akan diadakan tatap muka perkuliahan dan lokakarya untuk penulisan proposal. Pengumpulan proposal skripsi dilakukan saat Ujian Tengah Se mester (UTS), yang disetarakan sebagai proses Desk Evaluation (DE). Paruh semester bedua, peserta mata kuliah akan bekerja secara mandiri untuk mematangkan proposal penelitiannya di bawah supervisi 2 Dosen Pembimbing. Di akhir perkuliahan, mahasis wa diharapkan mampu memodi kasi proposal penelitian mereka dalam Bab 1 dan Bab 2 laporan Skripsi dan mempresentasikan rancangan penelitian tersebut dalam forum seminar sebagai bentuk Ujian Akhir Semester (UAS).

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu berfikir secara logis, kreatif, kritis, dan sistematis dalam memecahkan permasalahan.									
2. Mahasiswa mampu merumuskan permasalahan penelitian, menemukan solusi permasalahan dan merancang proses penelitian.									
3. Mahasiswa mampu menuliskan rancangan Tugas Akhirnya secara sistematis.									
4. Mahasiswa mampu mempresentasikan rancangan Tugas Akhirnya dengan sistematis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI5013- Pola Desain Antarmuka Pengguna

Mata kuliah ini akan memberikan pengertian tentang penggunaan pola-pola antarmuka pengguna (*UI Patterns*) dalam pengembangan suatu aplikasi atau situs web, baik yang berbasis *desktop* maupun *mobile*. Melalui sejumlah studi kasus, mahasiswa diharapkan akan mengetahui perbedaan antar berbagai pola antarmuka (*what*), kapan pola terse but digunakan (*when*), alasan mengapa memilih pola tersebut (*why*), dan bagaimana implementasi pola tersebut (*how*) dengan benar.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa bersikap kritis, inovatif, terus belajar, dan berjiwa kewirausahaan di bidang keahliannya secara bertanggung jawab berdasarkan prinsip legal dan etika.									
2. Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip komputasi dan mempertimbangkan bidang ilmu relevan lainnya untuk mengidentifkasi permasalahan.									
3. Mahasiswa mampu memahami prinsip analisis dan evaluasi terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai untuk pemecahan solusinya.									
4. Mahasiswa mampu mengerti konsep penggunaan pola-pola antarmuka pengguna.									
5. Mahasiswa mampu mengetahui perbedaan antar berbagai pola antarmuka (what, when, why, how).									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI5023- Desain Eksperimental

Mata kuliah ini memberikan kompetensi mahasiswa untuk memahami desain studi eksperimental dan menerapkannya untuk menjawab masalah-masalah interaksi manu sia dan komputer, khususnya menilai efektivitas perancangan piranti dan antar muka yang diterapkan pada level individu maupun komunitas. Mata kuliah ini memberik an fasilitasi agar mahasiswa mampu merancang studi eksperimental, memilih desain eksperimen yang tepat, memilih pendekatan analisis yang tepat dan melakukan anali sis data hasil studi eksperimental, menafsirkan dan menyimpulkan hasil-hasil dengan tepat.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang penelitian eksperimen dan perkembangan penelitian eksperimen.									
2. Mahasiswa memiliki pemahaman terhadap metode penelitian di bidang IMK.									
3. Mahasiswa dapat mendefinisikan pertanyaan penelitian dan membangun hipotesa.									
4. Mahasiswa dapat merancang penelitian untuk menjawab masalah-masalah di bidang IMK.									
5. Mahasiswa dapat menganalisa hasil penelitian yang diperoleh dan mengambil kesimpulan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI5033- Desain dan Evaluasi Antarmuka

Mata kuliah ini menjelaskan prinsip-prinsip desain antar muka yang baik. Mata ku liah ini berfokus pada materi pengujian terhadap suatu desain antarmuka, meliputi jenis-jenis pengujian, bagaimana mempersiapkan suatu uji kegunaan dan bagaimana mengukur dan menganalisis hasil kegunaan.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan mampu merancang dan mengevaluasi suatu antarmuka komputer.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memiliki pengetahuan merancang dan membangun sistem antarmuka yang menghubungkan manusia dengan mesin komputasi.									
2. Memahami prinsip umum yang digunakan dalam evaluasi heuristik suatu desain antarmuka.									
3. Memahami metrik preferensi dan indikator performa dalam uji kegunaan.									
4. Mampu merancang dan mengembangkan uji kegunaan suatu sistem.									
5. Mengerti aturan-aturan dan standar kegunaan (usability standard).									
6. Mahasiswa mampu memahami prinsip analisis dan evaluasi terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai untuk pemecahan solusinya									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI4023- Pemodelan Proses Bisnis

Mata Kuliah ini membahas mengenai pemahaman tentang level abstraksi bisnis yang tepat dimana dalam manajemen proses bisnis diperlukan proses yang dimulai dari fase pemodelan hingga penerapan dan perbaikan aplikasi.

Mata kuliah ini dimulai dengan pengenalan sebuah framework yang biasa digu nakan untuk memodelkan sebuah proses, yaitu BPMN (Business Process Model and Notation). Untuk membantu dalam manajemen proses bisnis tersebut, diperlukan adanya pemodelan bisnis yang dapat digunakan untuk pengembangan, evaluasi, serta perbaikan proses bisnis dalam rangka mencapai proses bisnis yang efektif dan efisien. Kemudian, mahasiswa diminta untuk memodelkan proses dengan framework tersebut. Pemodelan proses tersebut dapat digunakan sebagai blueprint sebuah aplikasi.

Dalam penerapannya, hasil pemodelan BPMN dapat diterapkan dengan meman faatkan beberapa teknologi, seperti SOAP, WSDL, dan BPEL. Teknologi-teknologi tersebut memberi kepastian untuk dapat diterapkannya model proses bisnis yang diran cang dengan tetap memperhatikan beberapa konsep: work ow management systems, service-oriented architectures, dan data-driven approach.

Metode yang digunakan untuk mempelajari pemodelan proses mencakup tugas ba ca, presentasi, proyek, dan studi kasus. Pada akhir mata kuliah, mahasiswa mampu melakukan abstraksi dan mengevaluasi suatu proses sehingga mahasiswa dapat meng gambarkan sebuah aplikasi dengan lebih baik kepada tim bisnis (non-teknis IT).

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan motivasi terkait pentingnya pengelolaan proses bisnis dalam suatu organisasi.									
2. Mahasiswa menganalisis proses bisnis yang dijalankan pada sebuah organisasi melalui studi kasus.									
3. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Process orchestrations pada sebuah kasus.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
4. Mampu menggunakan notasi pemodelan proses bisnis dalam membuat alur proses.									
5. Mahasiswa mampu mengaplikasikan Process Choreographies.									
6. Mampu menjelaskan arsitektur proses bisnis dan metodologi pemodelan proses bisnis.									
7. Mahasiswa mampu menerjemahkan BPM yang telah dipelajari menjadi sebuah aplikasi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI4033- *Test Engineering*

Mata kuliah ini berisi pembelajaran yang fokus pada salah satu proses pengembangan perangkat lunak, yaitu pengujian. Tahapan pengujian merupakan fase yang tidak da pat diabaikan. Tahapan pengujian berguna untuk menjaga kualitas perangkat lunak yang dibuat. Kualitas perangkat lunak mencakup tiga aspek, aspek fungsional atau kesesuaian perangkat lunak yang dibangun dengan spesi kasi pengguna, aspek struk tural yang melihat desain dan struktur kode program yang dibangun, dan aspek proses yang merupakan proses pengembangan perangkat lunak.

Materi perkuliahan mencakup metodologi *testing, functional testing* dan *non-functional testing*, pembuatan skenario pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode yang ada seperti *coverage criteria* dan lain-lain, pemanfaatan *tools* untuk mendukung pengujian perangkat lunak otomatis seperti JUnit, Cucumber, Selenium, Katalon Stu dio, dan lain-lain.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	**Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini***			**Hasil evaluasi Asesor**				**Bukti yang disampaikan***	
	Sangat baik	**Baik**	**Tidak pernah**	**V**	**A**	**T**	**M**	**Nomor Dokumen**	**Jenis Dokumen**
1	**2**			**3**				**4**	**5**
1. Mampu memaparkan proses pengembangan perangkat lunak, pengertian *Software Quality Assurance* serta komponen, teknik dan metode yang digunakan dalam *Software Quality Assurance.*									
2. Mampu merancang test case untuk menguji kualitas dari suatu software dan Mampu menentukanbagaimana kualitas sebuah software.									
3. Menguasai tipe-tipe test tool dan mampu melakukan pemilihan test tool yang akan digunakan dalam melakukan *software testing*.									
4. Mampu merancang testing untuk suatu software menggunakan tool test yang dipelajari, yaitu: JUnit, Cucumber, Katalon Studio									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6033- Internet of Things

Internet of Things (IoT) merupakan sebuah sistem yang terkait komputasi, sistem cerdas, dan kemampuan untuk mengirimkan data melalui jaringan dengan/tanpa in teraksi manusia. Mata kuliah ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana membangun sebuah sistem *Internet of Things* dengan memanfaatkan perangkat sensor, mikrokontroler, dan mini komputer beserta aplikasinya yang saling terhubung dengan jaringan atau menggunakan internet dalam melakukan pertukaran data.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang komponen-komponen penyusun , cara kerja, dan integrasi teknologi multi-platform pada sebuah sistem berbasi Internet of Things									
2. Mahasiswa mampu merancang sistem Internet of Things dalam menyelesaikan permasalahan nyata melalui tahapan yang logis									
3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan sistem Internet of Things dalam bentuk program dan aplikasi yang tersusun dari komponen utama sebuah sistem Internet of Things									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6043- Machine Learning

Mata kuliah ini membahas tentang metode-metode Pembelajaran Mesin (*Machine Learning*). Peserta mata kuliah ini akan dibekali penerapan metode-metode pembelajaran mesin melalui Pembelajaran Terbimbing (*Supervised Learning*) dan Pembelajaran Tak-Terbimbing (*Unsupervised Learning*) dalam berbagai kasus dan jenis data dalam format teks dan citra. Di akhir perkuliahan peserta diharapkan mampu mengimplementasikan salah satu algoritma Pembelajaran Mesin serta menerapkan metrik pengujian kinerja model yang dibangun.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menjelaskan konsep-konsep dasar pembelajaran mesin.									
2. Memiliki pengetahuan untuk mengembangkan algoritma/metode aplikasi pembelajaran mesin.									
3. Memiliki kemampuan mengimplementasikan algoritma pembelajaran terbimbing dan pembelajaran tanpa pengawasan ke dalam sebuah kode program dengan bahasa pemrograman yang dikuasainya.									
4. Mampu menjelaskan secara lisan dan tulisan berbagai metode pembelajaran mesin beserta aplikasinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6053- Jaringan Syaraf Tiruan

Mata kuliah ini membahas dasar-dasar Jaringan Syaraf Tiruan (JST), meliputi konsep syaraf tiruan, fungsi aktivasi, bobot koneksi dan berbagai arsitektur JST dengan algo ritma pelatihannya. Konsep pelatihan supervised dan unsupervised disajikan melalui arsitektur JST yang sesuai.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami konsep jaringan syaraf tiruan.									
2. Mahasiswa mampu memahami konsep neuron dan aktivasinya.									
3. Mahasiswa mampu memahami jenis-jenis arsitektur JST.									
4. Mahasiswa mampu memahami konsep pelatihan pada JST.									
5. Mahasiswa mampu memahami berbagai arsitektur JST dan pelatihan masing-masing.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6063- Knowledge-Based System

Mata kuliah ini berhubungan sangat erat dengan kecerdasan arti sial. Mata kuli ah meliputi representasi pengetahuan, penyelesaian masalah menggunakan pendekatan berbasis pengetahuan, perencanaan, pengambilan keputusan, dan metode yang berhubungan dengan pembelajaran/learning pada kecerdasan arti sial. Materi perkuliahan akan meliputi pengenalan konsep, metode, dan isu-isu penting pada kecerdasan buatan berbasis pengetahuan. Kemudian pembelajaran akan berkembang kepada penerapan agen berbasis pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan yang spesifik. Pada bagian akhir akan dibahas mengenai korelasi antara kecerdasan artificial berbasis pengetahuan dan studi tentang kognisi pada manusia.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep utama penerapan sistem berbasis pengetahuan di berbagai bidang pengetahuan khusus (pengetahuan bidang tertentu).									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisis dan memilih alternatif penalaran pada implementnasi sistem berbasis pengetahuan di bidang tertentu.									
3. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai penerapan metode penalaran, representasi pengetahuan, komponen dan arsitektur penerapan sistem berbasis pengetahuan di bidang tertentu.									
4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi bidang kepakaran tertentu dan memilih dengan tepat metode penalaran, representasi pengetahuan dan komponen arsitektur implementasi sistem berbasis pengetahuan.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap ketepatan implementasi sistem berbasis pengetahuan dengan metode evaluasi tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pakar.									
6. Mahasiswa mampu melakukan uji tingkat ketepatan penerapan suatu metode atau algoritma dalam implementasi sistem berbasis pengetahuan di bidang tertentu.									
7. Mahasiswa mampu melakukan identifikasi pengetahuan bidang spesifik, konseptualisasi perancangan, implementasi dan evaluasi sistem.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6073- Pengolahan Bahasa Natural

Pengolahan Bahasa Alami (Natural Language Processing NLP) merupakan bidang ilmu interdisipliner yang area risetnya meliputi meliputi bidang Linguistik komputasio nal, Ilmu komputer (Ilkom), Kecerdasan Buatan (KB), dan komputasi. Tujuan umum dari penelitian NLP adalah memberi kecerdasan kepada komputer untuk memproses dan menganalisis data bahasa alami dalam jumlah yang sangat besar sehingga kompu ter mampu berinteraksi dengan manusia sealamiah mungkin.

Mata kuliah ini memperkenalkan berbagai teknik dan metode dasar pemrosesan bahasa alami, memahami keterbatasan tiap metode dan teknik tersebut serta pemba ngunan program aplikasi yang mampu memahami, mengenerasikan, serta mempelajari bahasa alami. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memperkenalkan area riset NLP beserta aplikasinya serta membangun aplikasi sederhana dalam tugas dan proyek akhirnya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mempunyai pengetahuan untuk mengembangkan algoritma/metode dalam aplikasi -aplikasi NLP – PBA.									
2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma PBA ke dalam sebuah kode program dengan bahasa pemrograman yang dikuasainya.									
3. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep dasar dari aplikasi-aplikasi PBA.									
4. Mahasiswa mampu menjelaskan secara lisan dan tulisan berbagai metode PBA beserta aplikasinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6083- Pemrosesan Citra Digital

Mata kuliah Pengolahan Citra Digital mengenalkan teknik untuk meningkatkan kuali tas citra seperti meningkatkan pencahayaan, kontras dan restorasi citra. Proses pengo lahan citra yang lain adalah morfologi, deteksi tepi, dan segmentasi serta ekstraksi tur yang menjadi dasar atau preprocessing terhadap proses pengenalan objek. Dengan di perkenalkannya beberapa teknik, diharapkan mahasiswa mampu memilih teknik yang tepat untuk proses kelanjutannya seperti klasi kasi atau pengenalan objek pada citra.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menerapkan konsep pengolahan citra digital berupa merubah citra menjadi data numerik.									
2. Mampu menerapkan perbaikan citra untuk digunakan dalam masalah-masalah menggunakan analisis citra.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6093- Pemrosesan Sinyal Digital

Mata kuliah ini akan membahas konsep dasar/teori serta metode analisis dan represen tasi sebuah sinyal digital serta pengolahannya. Pengolahan sinyal digital merupakan konsep dan teknik fundamental dalam membentuk sebuah informasi. Mata kuliah ini akan mengajak mahasiswa untuk mempelajari representasi sebuah sinyal dan proses konversi sinyal kontinyu ke bentuk sinyal digital maupun sebaliknya. Selanjutnya ak an dibahas juga berbagai metode analisis sinyal dalam domain frekuensi menggunakan Transformasi Fourier serta perancangan sebuah lter digital. Pengolahan sinyal di gital menjadi pijakan dalam mempelajari bidang ilmu lain seperti pengolahan tutur, pengolahan citra dan audio, kompresi data, serta pengenalan pola.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk meng gunakan konsep-konsep pengolahan sinyal digital dengan benar dalam merancang dan membuat aplikasi yang memanfaatkan pengolahan sinyal digital.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mengembangkan wawasan dalam bidang pengolahan sinyal digital.									
2. Mengembangkan cara berpikir sistematis dalam merancang aplikasi pengolahan sinyal digital.									
3. Mampu menggunakan konsep-konsep pengolahan sinyal digital dalam merancang dan membuat sebuah aplikasi.									
4. Mampu menjelaskan pengaplikasian dan manfaat dari pengolahan sinyal digital.									
5. Mampu menjelaskan proses pengubahan sinyal kontinu ke dalam bentuk sinyal digital.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mampu menggunakan metode analisis frekuensi untuk sebuah sinyal digital.									
7. Mampu menjelaskan berbagai jenis filter digital.									
8. Mampu merancang sebuah filter digital									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6103- Game Engine

Mata kuliah ini akan memberikan pengetahuan dasar mengenai metode-metode kecerdasan buatan (*artificial intelligence* - AI) yang digunakan pada game komputer beserta contoh-contoh kasusnya dan mengimplementasikan kecerdasan buatan tersebut pada proyek tugas akhir mata kuliah berupa sebuah game.

Mata kuliah ini juga memberikan pengetahuan mengenai teknik-teknik pemrograman dan struktur data yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan metode-metode tersebut melalui praktik langsung di laboratorium.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami cara kerja sebuah game engine dan menyebutkan contoh-contoh game engine.									
2. Mahasiswa mampu menganalisis sistem cerdas yang dibutuhkan dalam membangun sebuah game tertentu.									
3. Mahasiswa mampu merancang permodelan alur kerja dan struktur pemrograman game sederhana menggunakan model yang lazim dipakai dalam pembuatan game (behaviour tree, decision tree, state diagram, dsb).									
4. Mahasiswa mampu mengetahui dan menerapkan struktur pemrograman game (struktur data, algoritma) serta aspek-aspek sebuah game (aset,model) yang digunakan dalam sebuah game engine.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6113-PemrogramanPerangkatBergerak Berbasis Android

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi *native* pada perangkat **mobile**, khususnya perangkat dengan sis tem operasi Android. Mahasiswa akan mempelajari arsitektur perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi berbasis sistem operasi Android, komponen-komponen penyu sun aplikasi, hingga bagaimana cara membangun aplikasi itu sendiri. Mata kuliah ini bersifat praktis, yaitu sebagian materi berupa praktik dibandingkan dengan teori. Pa da akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk merancang dan membangun aplikasi *native* untuk sistem operasi Android dengan metode-metode yang tepat.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar pemrograman Android dan Kotlin.									
2. Mahasiswa mampu merancang antarmuka pengguna sesuai prinsip UX/UI.									
3. Mahasiswa mampu mengelola data dalam aplikasi Android.									
4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan komponen-komponen utama dalam aplikasi Android.									
5. Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi Android yang sederhana hingga menengah secara mandiri.									
6. Mahasiswa mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan umum yang muncul dalam pengembangan aplikasi Android.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6123-Pemrograman Perangkat Bergerak Berbasis iOS

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara merancang & membangun aplikasi yang berjalan pada platform iOS. Mahasiswa akan mempelajari arsitektur perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi berbasis sistem operasi iOS, komponen-komponen penyusun aplikasi, hingga bagaimana cara membangun aplikasi itu sendiri. Mata kuliah ini bersifat praktis, yaitu sebagian materi berupa praktik yang disandingkan dengan teori.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan Pemrograman Swift sebagai dasar untuk perancangan aplikasi yang berjalan pada platform iOS.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep pemrograman dasar pada bahasa pemrograman Swift.									
2. Mahasiswa mampu membuat aplikasi sederhana menggunakan bahasa pemrograman Swift.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6133-Pemrograman Perangkat Bergerak Berbasis Hybrid

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara merancang & membangun aplikasi Android dan iOS menggunakan Flutter Frameworks dan Flutter SDK. Mahasiswa akan mempelajari bahasa pemrograman Dart yang digunakan sebagai dasar dari Flutter Frameworks. Mata kuliah ini bersifat praktis, yaitu sebagian materi berupaka praktik.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk merancang & membangun aplikasi Android dan iOS menggunakan Flutter.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami aplikasi hybrid dan pembuatan proyek baru dengan memanfaatkan kerangka Vue.js.									
2. Mampu memanfaatkan fasilitas data binding pada proyek vue.js.									
3. Mampu memanfaatkan arsitektur event handler pada vue.js pada aplikasi hybrid.									
4. Mampu memanfaatkan arsitektur pertukaran data antar komponen pada vue.js.									
5. Mengetahui dan mampu memanfaatkan komponen quasar pada proyek vue.js untuk mendukung aplikasi hybrid.									
6. Mampu menerapkan fasilitas pembangunan responsive layout dengan quasar yang dibu. tuhkan untuk pembangunan aplikasi hybrid									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
7. Mampu menerapkan pustaka axios untuk akses API Restful.									
8. Memahami dan menerapkan pengelolaan state aplikasi yang disediakan oleh Quasar dan Vue.js.									
9. Memahami dan mampu mengembangkan aplikasi dengan vue.js untuk akses Firebase Authentication.									
10. Memahami dan mampu mengembangkan aplikasi dengan vue.js untuk akses Firestore.									
11. Mampu melakukan konfigurasi dan kompilasi ke aplikasi platform Android dari proyek vue.js dan quasar.									
12. Mampu mempublikasikan aplikasi android di Google Play Store.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6143- Pemrograman Desktop

Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan belajar prinsip desain dan pemrograman ber basis user interface menggunakan GUI IDE untuk desktop platform. Pada setiap per temuannya diberikan studi kasus aplikasi-aplikasi yang dibangun seperti aplikasi utility, aplikasi sistem informasi, aplikasi jaringan, aplikasi multimedia, dan aplikasi game sederhana, dan lain-lain sesuai dengan perkembangannya. Di akhir mata kuliah, mahasiswa akan dapat membuat proyek akhir aplikasi berbasis GUI (untuk topik utility, sistem informasi, atau multimedia) yang dipresentasikan secara berkelompok dan dini lai berdasarkan kemampuan fungsional aplikasi serta desain user interface-nya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menggunakan salah satu bahasa pemrograman yang mendukung desain GUI untuk membuat program berbasis GUI pada platform desktop.									
2. Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan program berbasis GUI untuk kasus nyata tertentu pada platform desktop.									
3. Mahasiswa mampu membuat proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir project program berbasis GUI untuk platform desktop.									
4. Mahasiswa mampu membuat berbagai jenis aplikasi berbasis GUI dengan batasan tertentu.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI6153- Pemrograman Web Lanjut

Mata kuliah ini merupakan lanjutan dari pemrograman website. Kemampuan dasar untuk dapat mengikuti perkuliahan adalah harus memahami dasar pemrograman web site. Materi yang dibahas adalah *framework development website*, seperti Laravel untuk PHP, bootstrap untuk CSS, dan Vue JS, NodeJS untuk javascript. Selain mempelajari frameworks, mata kuliah ini juga membahas cara mendapatkan konten dan berkomuni kasi dengan aplikasi website. Pembelajaran dilakukan dengan 2 cara, yaitu pemaparan materi dan mini project. Setiap pemaparan materi akan diberikan tugas mini project untuk dijelaskan pada minggu depannya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami dan Menerapkan Konsep Lanjutan JavaScript dalam Pengembangan Aplikasi Web.									
2. Mengembangkan dan Mengintegrasikan REST API dengan ExpressJS untuk Aplikasi Web.									
3. Membangun Aplikasi Web Fullstack dengan ReactJS dan NodeJS.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI3013- Administrasi Basis Data

Mata kuliah ini memperkenalkan peran penting dari seorang basis data administrator. Materi-materi dasar dan penting untuk diketahui oleh seorang database administrator dapat dipelajari melalui arsitektur sistem basis data client server, replikasi, kinerja data base, manajemen user dan akses.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa mampu untuk melakukan pengelolaan dasar dari sebuah basis data untuk perusahaan. Sistem pengelolaan basis data (DBMS) yang digunakan sebagai bahan dalam pembelajaran adalah fokus pada DBMS Relational, yaitu MariaDB, dan OracleDB. Kedua DBMS ini dapat dikatakan mewakili beberapa produk DBMS Relational yang telah diterapkan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menjelaskan prinsip instalasi database.									
2. Mampu menerapkan pengelolaan koneksi dan keamanan database.									
3. Mampu menerapkan pengelolaan objek-objek database dalam suatu skema.									
4. Mampu mengaplikasikan replikasi database.									
5. Mampu menerapkan prinsip backup dan recovery dasar pada database.									
6. Mampu menyelesaikan permasalahan setup dan pengelolaan database sesuai kebutuhan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI3033- Data Warehouse

Kebutuhan organisasi untuk memiliki kumpulan data transaksi yang telah dihasilkan semakin dirasakan. Perkembangan teknologi untuk pengelolaan data yang berukuran besar juga telah mendukung. Di sisi lain, data transaksi yang dimiliki oleh organisasi dapat berasal dari berbagai macam sistem informasi atau bahkan repositori yang memiliki struktur data dan format data yang berbeda. Sebagai upaya untuk memanfaatkan data-data transaksi tersebut, diperlukan sebuah pusat data yang dapat menyediakan fasilitas dan fungsi untuk mengelola data yang baru maupun tersimpan, melakukan temu kembali, dan sekaligus menyediakan pemodelan data yang menjawab kebutuhan informasi lebih luas. Untuk itulah diperlukan *Data Warehouse*. Mata kuliah ini menyediakan silabus yang dapat diikuti oleh mahasiswa untuk dapat menguasai konsep dan perancangan *Data Warehouse* untuk dapat menjawab kebutuhan informasi yang lebih cerdas dengan menggunakan konsep *Data Mining* atau *Business Intelligence*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Menguasai konsep dan teknik pra pemrosesan data dalam pembangunan data warehouse.									
2. Menguasai konsep arsitektur dan pemodelan data warehouse melalui penjelasan yang menyeluruh dan benar.									
3. Mampu menganalisis masalah bisnis untuk menentukan metode dan teknik pembangunan data warehouse yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut.									
4. Mampu menggunakan beberapa alat bantu dalam pembangunan data warehouse.									
5. Mampu menyiapkan rancangan laporan dan dashboard berdasarkan data warehouse yang telah dibangun.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI3043- Basis Data Terdistribusi

Sistem pengelolaan basis data (DBMS) yang memungkinkan pengguna akhir atau pemrogram aplikasi untuk melihat kumpulan basis data yang terpisah secarasik sebagai satu *image* sistem tunggal yang logis. Konsep yang paling mendasar dari DBMS Terdistribusi (DDBMS) adalah transparansi lokasi, artinya pengguna tidak boleh menyadari lokasi data yang sebenarnya. DDBMS mendukung kebutuhan akan data yang beru kuran besar dan diperlukan untuk pengolahan data besar.

Dukungan terhadap ukuran dan pemrosesan data yang besar, tentu membutuhkan sumber daya komputasi yang mencukupi. Arsitektur komputasi cluster menjadi salah satu solusi untuk dapat memberikan fungsi tersebut. Dalam pemanfaatan arsitektur cluster, sebuah sistem pengelolaan basis data juga harus mendukung pemrosesan paralel di beberapa komputer yang terhubung dengan jaringan berkecepatan tinggi.

Arsitektur sistem *map-reduced*, seperti *Apache Hadoop* mendukung untuk penerapan basis data terdistribusi. Untuk dapat menyediakan layanan basis data terdistribusi di atas Apache Hadoop, tersedia beberapa platform seperti *Apache Cassandra* dan *Apache Spark* yang menyediakan layanan pengelolaan basis data terdistribusi. Mata Kuliah ini memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan kedua platform sistem pengelolaan basis data terdistribusi tersebut.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	**Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini***			**Hasil evaluasi Asesor**				**Bukti yang disampaikan***	
	Sangat baik	**Baik**	**Tidak pernah**	**V**	**A**	**T**	**M**	**Nomor Dokumen**	**Jenis Dokumen**
1	**2**			**3**				**4**	**5**
1. Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan kebutuhan database tersentralisasi dengan terdistribusi.									
2. Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi dan tool untuk merancang, mengelola dan mengoptimalkan basis data terdistribusi.									
3. Mahasiswa mampu menganalisis dan memberikan solusi perancangan sistem basis data terdistribusi terhadap kasus atau kebutuhan tertentu.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI3053- Keamanan Basis Data

Keamanan basis data memiliki dampak yang besar pada desain sistem informasi saat ini. Mata kuliah ini akan memberikan gambaran umum tentang konsep dan teknik keamanan basis data dan membahas arah baru keamanan basis data dalam konteks manajemen informasi Internet. Topik akan mencakup model keamanan aplikasi basis data, basis data dan audit data, manajemen kepercayaan, dan perlindungan privasi.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami konsep dasar keamanan informasi dan aplikasinya dalam keamanan basis data.									
2. Mengidentifikasi ancaman dan kerentanan terhadap basis data.									
3. Merancang dan menerapkan kebijakan keamanan basis data.									
4. Mengimplementasikan teknik kontrol akses dan autentikasi.									
5. Menggunakan metode enkripsi untuk menjaga kerahasiaan data dalam basis data.									
6. Mengamankan koneksi dan komunikasi basis data.									
7. Melakukan audit dan monitoring terhadap aktivitas basis data.									
8. Merancang solusi keamanan untuk basis data di lingkungan cloud.									
9. Mengembangkan strategi backup dan recovery yang aman.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
10. Mengidentifikasi dan mencegah serangan seperti ransomware dan SQL Injection.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI3063- Administrasi Basis Data Non Relasional

Mata kuliah ini memperkenalkan peran penting dari seorang basis data administrator, khususnya dalam pengelolaan database non relational. *Database non relational* atau yang dikenal dengan istilah NoSQL *database* berbeda dengan database relational baik dalam penyimpanan datanya (secara umum dalam bentuk non-tabular) maupun query yang dapat diberikan. Materi-materi dasar dan penting untuk diketahui oleh seorang database administrator dapat dipelajari melalui arsitektur sistem basis data client server, replikasi, kinerja database, manajemen user dan akses.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa mampu untuk melakukan pengelolaan dasar dari sebuah basis data non relational untuk perusahaan. Mahasiswa juga belajar dari beberapa studi kasus terkait pemanfaatan NoSQL dan aplikasinya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu melakukan operasi dasar (CRUD) pada MongoDB.									
2. Mahasiswa mampu melakukan operasi aggregasi pada MongoDB.									
3. Mahasiswa mampu melakukan administrasi dasar pada MongoDB.									
4. Mahasiswa mampu melakukan pengamanan terhadap instance MongoDB.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8023- Enterprise Network

Mata Kuliah *Enterprise Network* mengajarkan tentang arsitektur, komponen dan operasi piranti router dan switch di dalam jaringan yang besar dan kompleks. Mahasiswa akan belajar bagaimana mendesain jaringan yang besar dan mengelola router dan switch untuk mengatur lalu lintas jaringan. Mahasiswa akan bisa melakukan trouble shooting pada router dan switch serta menemukan penyelesaian dalam permasalahan OSPF, ACL, NAT, VPN, dan QoS pada jaringan IPV4/IPv6. Mahasiswa juga akan belajar membangun pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan untuk meningkatkan kinerja jaringan dengan mengoptimalkan kemampuan jaringan melalui manajemen ja ringan, desain jaringan, virtualization jaringan, dan automation jaringan. Perkuliahan dilakukan secara tatap muka atau daring dan didukung dengan praktikum untuk men desain jaringan dan menggunakan piranti jaringan langsung di laboratorium/simulator Packet Tracer.

Pada akhir kuliah mahasiswa mampu mendesain, menjalankan, dan mengelola ja ringan skala besar dengan benar dan optimal.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu bekerja dalam segala keadaan.									
2. Mahasiswa menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian jaringan secara mandiri.									
3. Mampu menganalisis, merancang, dan membangun sistem jaringan komputer skala besar dan sistem keamanannya.									
4. Mahasiswa mampu melakukan konfigurasi piranti jaringan untuk skala besar.									
5. Mahasiswa mampu dan memahami proses pembangunan sistem jaringan skala besar dan sistem keamanannya.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mahasiswa mampu membuat rancangan dan monitoring/pengawasan jaringan di perusahaan/institusi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8033- Cloud Infrastructure

Mata kuliah *Cloud Infrastructure* memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai pengelolaan infrastruktur sistem berbasis pada arsitektur cloud. Mahasiswa akan belajar tentang konsep cloud computing, layanan-layanan dasar dari cloud computing, serta bagaimana melakukan *deployment* aplikasi pada *environment cloud*. Platform yang digunakan pada mata kuliah ini adalah Amazon Web Services.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menganalisa kebutuhan dalam melakukan provisioning resources pada sebuah infrastruktur sistem.									
2. Mahasiswa mampu melakukan deployment sebuah aplikasi diatas infrastruktur yang dibangun pada platform cloud.									
3. Mahasiswa mampu memahami konsep serverless dan container dalam membantu melakukan provisioning resources pada infrastruktur sistem berbasis cloud.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8043- Pengantar Keamanan Jaringan

Dalam mata kuliah Pengantar Keamanan Jaringan, mahasiswa akan belajar cara me lindungi privasi pribadi secara online sambil mendapatkan wawasan tambahan tentang tantangan yang dihadapi perusahaan, serta lembaga pemerintah dan pendidikan sa at ini, dan pemahaman tentang kejahatan dunia maya, prinsip keamanan, teknologi, dan prosedur yang digunakan untuk mempertahankan jaringan. Mata kuliah ini juga melatih keterampilan untuk pengamanan jaringan nirkabel dan jaringan lokal secara sederhana.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami secara umum ruang lingkup keamanan jaringan.									
2. Memahami berbagai ancaman, Serangan dan Celah keamanan Jaringan.									
3. Mengerti cara melakukan perlindungan Kerahasiaan data, integritas data dan perlindungan domain.									
4. Mengerti cara mengamankan jaringan layer 2 dan wireless secara sederhana.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8053- Jaringan Nir Kabel

Dalam mata kuliah ini dijelaskan konsep jaringan nirkabel pada protokol 802.11, pengenalan berbagai macam piranti jaringan nirkabel: *access point, antenna, repeater* serta mempelajari berbagai topologi jaringan komputer serta sistem keamanannya. Mata kuliah ini juga melatih keterampilan mahasiswa di bidang implementasi jaringan tanpa kabel secara riil beserta layanan yang menyertainya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu melakukan konfigurasi dasar piranti router wireless dan access point.									
2. Mampu melakukan konfigurasi jaringan komputer nir kabel dan keamanannya dalam skala *campus network.*									
3. Mampu merancang dan sistem jaringan komputer nir kabel skala *campus network*.									
4. Mampu mendeteksi permasalahan yang timbul dalam sistem jaringan dan dapat memperbaikinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8063- Otomasi Jaringan

Mata Kuliah otomasi jaringan ini akan memperkenalkan tahapan pengembangan per angkat lunak yang dapat digunakan dalam pengaturan dan pengoperasian perangkat jaringan. Dalam praktisnya otomasi jaringan dapat dimanfaatkan pada proses opera sional dalam memenuhi manajemen operasi dan administrasi perangkat jaringan. Pemahaman akan integrasi dengan perangkat lunak lainnya dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesalahan, perubahan kon gurasi, dan pengaturan kinerja perangkat secara otomatis. Mata kuliah ini juga akan mencakup penerapan otomatisasi jaringan pada perangkat jaringan multivendor.

Pada akhir mata kuliah, mahasiswa mampu menggunakan berbagai macam platform perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membangun sistem otomasi jaringan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu membuat program automation untuk proses konfigurasi perangkat jaringan.									
2. Mahasiswa mampu membuat program automation untuk proses monitoring perangkat jaringan.									
3. Mahasiswa mampu melakukan konfiguras terhadap cloud infrastruktur.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8073- Teknologi WAN

Dalam mata kuliah ini dijelaskan konsep komunikasi data dan komunikasi pada ja ringan komputer khususnya pada lingkup Wide Area Network (WAN), Konsep dan implementasi Routing BGP, MPLS, VPN, QoS dan Komunikasi Satelit serta aplikasi Internet Protocol serta SD-WAN dibahas di mata kuliah ini.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu bekerja dalam segala keadaan.									
2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian jaringan secara mandiri.									
3. Mahasiswa mampu memahami cara kerja berbagai teknologi WAN dan penerapannya sesuai dengan kebutuhan suatu organisasi yang berbasis teknologi komunikasi & informasi.									
4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai teknologi WAN dan memilih dengan tepat sesuai dengan kebutuhan suatu organisasi yang berbasis teknologi komunikasi & informasi.									
5. Mampu menganalisis, merancang, dan membangun sistem jaringan komputer skala besar sesuai teknologi WAN yang diterapkan dan sistem keamanannya.									
6. Mahasiswa mampu melakukan konfigurasi piranti jaringan untuk skala besar (WAN).									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
7. Mahasiswa mampu dan memahami proses pembangunan sistem jaringan skala besar (WAN) dan sistem keamanannya.									
8. Mahasiswa mampu membuat rancangan dan monitoring/pengawasan jaringan skala WAN di perusahaan/institusi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI8083- Keamanan Jaringan

Mata kuliah Keamanan Jaringan memberikan pengenalan pengetahuan dan keteram pilan yang dibutuhkan untuk Analis Keamanan yang bekerja dengan tim Pusat Operasi Keamanan. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diajarkan tentang keterampilan keaman an inti yang diperlukan untuk memantau, mendeteksi, menyelidiki, menganalisis, dan menanggapi peristiwa keamanan, sehingga melindungi sistem dan organisasi dari risiko, ancaman, dan kerentanan keamanan siber.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa memahami prinsip-prinsip jaringan operasi keamanan siber, peran dan tanggung jawab, serta teknologi, alat, peraturan, dan kerangka kerja terkait yang tersedia. Mahasiswa juga diajak untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk memantau, mendeteksi, menyelidiki, menganalisis, dan menanggapi insiden keamanan.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu melakukan konfigurasi jaringan komputer dan keamanannya dalam skala campus network.									
2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan sistem atau keamanan jaringan komputer menggunakan beragam metode dengan tepat.									
3. Mahasiswa mampu mengevaluasi sistem atau keamanan jaringan komputer menggunakan beragam metode yang sesuai.									
4. Mahasiswa mampu menginvestigasi sistem atau keamanan jaringan komputer menggunakan beragam metode dengan tepat.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9013- Algoritma Graf

Dalam mata kuliah ini mahasiswa dapat mengenal, menggunakan, menganalisis dan menyelesaikan persoalan dalam dunia nyata dengan menggunakan pendekatan teori graf. Materi perkuliahan mencakup de nisi-de nisi graf yang meliputi graf sebagai model-model, derajat verteks dan yang berkaitan dengannya, lintasan dan untai, subgraf, isomorsme dua buah graf, penyajian matriks untuk graf, operasi fusi pada graf, de nisi konektivitas, tree (pohon), dan algoritma yang berkaitan dengannya, algoritma algoritma untuk lintasan terpendek, model matching dalam graf, masalah pewarnaan graf, de nisi graf planar, dan graf non planar serta Teorema Ramsey.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa menguasai konsep dan definisi-definisi teoritis yang berhubungan dengan graph.									
2. Mahasiswa menguasai konsep tentang pohon (tree) dan algoritma yang berhubungan MST.									
3. Mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan dan implementasi masalah konektor .									
4. Mahasiswa menguasai konsep tour Euler dan untai Hamilonian serta algoritma yang berhubungan dengan hal tersebut serta konsep matching.									
5. Mahasiswa menguasai konsep teoritis yang berhubungan dengan pewarnaan graph dan algoritma-algoritmanya serta graph planar.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mahasiswa menguasai konsep teoritis yang berhubungan dengan graph berarah dan Teorema Ramsey.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9023- Analisis Data Statistik

Mata kuliah Analisis Data Statistik bertujuan memberikan pengetahuan dan pema haman kepada mahasiswa untuk dapat menggunakan statistik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang relevan dengan ilmu statistik. Mata kuliah ini juga mem berikan pengertian konsep distribusi sampling, konsep uji hipotesis dan estimasi. Dalam kuliah ini juga dibahas Uji *Chi-square* yang meliputi distribusi chi-square, uji kebaikan suai (*Goodness of Fit Test*, tabel kontingensi serta analisis variansi yang didasarkan pada distribusi F.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa menguasai konsep teoritis dalam distribusi sampling.									
2. Mahasiswa menguasai konsep teoritis tentang estimasi mean dan estimasi proporsi.									
3. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks uji hipotesis mean dan proporsi.									
4. Mahasiswa menguasai konsep teoritis estimasi dan uji hipotesis dua populasi.									
5. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks uji Chi-square dan tabel kontingensi.									
6. Mahasiswa menguasai konsep teoritis dan penerapan ANAVA dan Regresi Linier Sederhana.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9383- Analisis Proses Bisnis

Mata kuliah Analisis Proses Bisnis membentuk kompetensi mahasiswa melalui proses pembelajaran tatap muka, studi pustaka, studi kasus, pengamatan, analisis dan praktik perancangan untuk merancang secara kreatif dan inovatif proses bisnis beserta aliran informasi dan data pada suatu perusahaan yang memiliki minimal 3 departemen.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami dan secara kreatif memanfaatkan aneka cara untuk mengidentifikasi dan merancang minimal 3 proses bisnis yang terjadi di dalam departemen-departemen inti dalam suatu perusahaan.									
2. Mahasiswa mampu menganalisis dan melakukan re-identifikasi dan modifikasi rancangan minimal 2 proses bisnis yang telah diterapkan dalam perusahaan untuk melakukan efisiensi.									
3. Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang aliran informasi pada proses-proses bisnis yang terjadi minimal 3 departemen pada suatu perusahaan.									
4. Mahasiswa mampu menganalisis dan merancang aliran informasi dan data pada proses-proses bisnis yang terjadi minimal 3 departemen pada suatu perusahaan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9463- Bahasa Inggris Informatika

This course covers theories and skill practices of English for Informatics with the em phasis on reading comprehension, writing a simple academic paper, and presenting ideas. During the course, the students are expected to be able to apply necessary re ading strategies to comprehend English texts better. The students are also expected to be able to write a summary of some English articles on the Informatics eld and present them in English.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik dalam menuliskan resensi sederhana terhadap artikel ilmiah..									
2. Bekerja sama dengan orang yang berbeda latar belakang dengan bekerja dalam kelompok.									
3. Melihat dan memanfaatkan kesempatan (opportunity) dalam mempresentasikan hasil meresensi teks akademis yang berhubungan dengan Teknik Informatika.									
4. Memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9053- Competitive Programming

Mata kuliah ini akan memberikan pengetahuan mengenai competitive programming dasar kepada mahasiswa. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini diharapkan dapat menerapkan pemecahan permasalahan ke kode program. Mahasiswa akan diajarkan beberapa pengetahuan yang digunakan pada *competitive programming*, antara lain *graph, math, string processing,* dan *dynamic programming*. Pada setiap pertemuan mata kuliah, mahasiswa akan diberikan kasus yang digunakan untuk bahan pembelajaran. Pada beberapa pertemuan mata kuliah ini diadakan simulasi kompetisi agar mahasiswa mendapatkan gambaran mengenai *competitive programming*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu menjelaskan pengertian competitive programming.									
2. Mampu merancang dan merancang aplikasi sederhana untuk mensimulasikan solusi sebuah permasalahan.									
3. Mampu menerapkan algoritma ke program sederhana untuk mensimulasikan solusi sebuah permasalahan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9393- Deep Learning

Mata kuliah ini menjelaskan tentang perkembangan konsep perceptron, jaringan syaraf tiruan, *machine learning* sampai dengan berkembang ke arah *deep learning*. Secara teoritis dibahas tentang berbagai arsitektur pembelajaran *deep learning* untuk berbagai studi kasus seperti teks, image, dan sinyal. Secara praktis dibahas mengenai persiapan tool, penjelasan bagian *input layer, embedding/feature layer,* pembangunan arsitektur pembelajaran utama dan diikuti dengan analisis performa serta evaluasi dari model yang dibangun dalam bentuk studi kasus menggunakan datasets yang siap pakai.

Di akhir mata kuliah peserta mata kuliah akan mengerjakan dan mempresentasik an proyek aplikatif menggunakan Python berserta library pendukungnya berdasarkan suatu studi kasus yang dipilih dengan menerapkan arsitektur deep learning tertentu.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep utama neural network, deep learning, dan perbedaan dengan machine learning.									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan utama pembangunan sistem menggunakan deep learning, mulai dari pendefinisian masalah, pengumpulan data, pre-processing, features generation, penggunaan metode deep learning, analisis, dan evaluasi.									
3. Mahasiswa mampu menjelasan konsep dasar berbagai arsitektur deep learning, terutama dalam pengolahan citra dan teks (arsitektur *Recurrent, CNN, dan Transformers*).									
4. Mahasiswa mampu menggunakan suatu jenis arsitektur deep learning, terutama dalam aplikasi pengolahan citra atau pemrosesan teks dan mempresentasikannya dalam bentuk project akhir.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9063- Desain Game

Mata kuliah ini ditujukan kepada mahasiswa yang berminat dalam perancangan (desain) game digital. Materi akan berfokus pada prinsip-prinsip penting dalam desain game, seperti bagaimana menuangkan suatu ide kreatif menjadi sebuah konsep game, pembuatan karakter, *game balancing*, dan berbagai aspek desain game lainnya. Selain membahas prinsip desain game secara umum, mata kuliah ini juga akan membahas secara khusus beberapa genre game yang banyak diminati, seperti *genre action*, petualangan, olah raga, RPG, dan lain-lain.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam desain permainan, termasuk gameplay, narasi, estetika, dan interaksi.									
2. Mahasiswa dapat merancang konsep permainan yang unik, termasuk mekanik permainan, tingkat kesulitan, dan tujuan yang jelas termasuk kebutuhan dan preferensi target pengguna permainan dalam merancang elemen-elemen permainan.									
3. Mahasiswa mampu mengembangkan narasi yang koheren dan menarik yang terintegrasi dengan gameplay permainan.									
4. Mahasiswa dapat mempertimbangkan unsur aesthetics dalam desain permainan, termasuk pemilihan gaya seni (visual) dan suara yang sesuai (audio).									
5. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang platform dan teknologi yang relevan dalam mendukung desain permainan.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
6. Mahasiswa mampu membuat prototipe permainan awal dan melakukan iterasi berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan kualitas permainan.									
7. Mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk berbagi ide, memberikan masukan, dan mengembangkan desain permainan secara kolaboratif.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9073- Digital Humanities

Digital Humanities (DH) merupakan perpaduan bidang ilmu informatika dan humani ora. Dengan demikian DH bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi komputer ke dalam aktivitas penelitian humaniora, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan budaya manusia. Contoh penerapan DH adalah pemanfaatan teknologi komputer un tuk pelestarian budaya, seperti pemetaan seni tradisional dengan GIS, preservasi ben tuk objek-objek budaya kuno secara digital, dan pelestarian gerakan seni tari dengan *motion capture*.

Topik budaya yang diambil sebagai fokus pada mata kuliah ini adalah digitalisasi naskah-naskah yang ditulis dengan aksara non-latin, yang mengandung nilai sejarah yang tinggi. Dengan demikian mata kuliah ini akan banyak mengulas persoalan pene rapan OCR untuk digitalisasi dokumen bersejarah, pasca-koreksi OCR, dan translite rasinya ke dalam huruf latin. Studi kasus yang dipilih adalah aksara Jawa, disesuaikan dengan kearifan lokal di mana UKDW berada.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan proyek dan metode yang digunakan di bidang Digital Humanities.									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses digitalisasi manuskrip bersejarah.									
3. Mahasiswa mampu menjelaskan secara lisan dan tertulis tentang kinerja metode OCR.									
4. Mahasiswa mampu menjelaskan algoritma tentang pembersihan dokumen, segmentasi, ekstraksi fitur, serta klasifikasi karakter.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9403- E-Commerce

Mata kuliah *E-Commerce* membentuk kompetensi mahasiswa melalui proses pembela jaran tatap muka, studi pustaka, studi kasus, pengamatan dan analisis untuk meran cang secara kreatif dan inovatif strategi-strategi dan perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan pada minimal 2 buah model *e-Commerce*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang e-Commerce dan e-Marketplace lintas negara, serta aplikasinya.									
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan aneka platform dan layanan pendukung e-Commerce.									
3. Mahasiswa mampu menganalisis strategi-strategi unggul dan penerapannya untuk pengembangan e-Commerce.									
4. Mahasiswa mampu menganalisis 2 model e-Commerce dan merancang perbaikan yang perlu dilakukan.									
5. Mampu mengevaluasi alternatif solusi dari beberapa produk perangkat lunak yang tersedia dari pihak ketiga (IKCP36)									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9413- E-Government

Mata kuliah *E-Government* membentuk kompetensi mahasiswa melalui proses pembe lajaran tatap muka, studi pustaka, studi kasus, pengamatan dan analisis untuk mene mukan faktor-faktor keberhasilan *e-Government* dan penerapannya, serta merancang secara kreatif dan inovatif multikanal pada minimal 2 buah model *e-Government*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang e-Government dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk peningkatan layanan pemerintah kepada masyarakat yang bebas dari korupsi, kolusi dan nepotisme.									
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan konsep, strategi dan model bisnis 2 aplikasi e-Government.									
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi layanan e-Government, menganalisis dan merancang sarana multikanal dalam pemberian layanan e-Government.									
4. Mahasiswa mampu menganalisis 2 model e-Government untuk mendeskripsikan layanan-layanan yang diberikan dan menemukan faktor-faktor keberhasilannya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9083- Game Audio

Mata kuliah ini mengajak calon-calon *developer game* untuk menggali lebih dalam mengenai aspek audio baik itu *sound effects* maupun musik latar yang digunakan untuk menambah nilai dari suatu produk game. Game audio itu sendiri adalah sebuah sistem tentang elemen sound atau musik yang berinteraksi secara *real time* dengan *event* dari suatu game. Pengetahuan tentang musik dan dasar-dasar audio cukup membantu. Namun bagi yang belum tahu atau tidak memiliki bakat tentang musik dan teorinya bukanlah menjadi halangan untuk mempelajari materi ini. Akan ada beberapa pemrograman ringan yang memadukan audio dengan game untuk membantu memahami konsep dan mengembangkannya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menyiapkan, mengelola, dan mengintegrasikan piranti lunak game audio.									
2. Mahasiswa mampu menentukan efek suara dan musik yang mendukung suasana game.									
3. Mahasiswa mampu mengolah game audio yang adaptif mengikuti dinamika dalam game.									
4. Mahasiswa mampu membuat game sederhana yang menunjukkan penguasaan pengolahan audionya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9103- Grafika Game

Mata kuliah ini adalah introduksi menuju mata kuliah Teknik Animasi dan *Game Engine* dengan memperkenalkan prinsip-prinsip dasar Grafika Komputer yaitu koordinat dan bentuk primitif, serta memperkenalkan pemrograman HTML5-JavaScript untuk menerapkan prinsip-prinsip tersebut. Mata kuliah ini juga memberikan pengan tar untuk perancangan game, mengenal objek dan lapisan-lapisan data pada game, mengenal objek, atribut objek serta pergerakan objek. Tugas akhir mata kuliah ini adalah membuat game sederhana yang menerapkan prinsip-prinsip Gra ka Komputer serta prinsip dasar pengembangan game.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mengetahui elemen-elemen dan teknik-teknik pada grafika komputer seperti koordinat kartesian 2D dan 3D pada komputer, primitif grafika, turunan primitif grafika, matriks transformasi, transformasi affine dan clipping.									
2. Mahasiswa mengetahui prinsip kerja grafika komputer pada bahasa pemrograman yaitu kanvas dan elemen grafika, serta dapat melakukan pemrograman grafika komputer.									
3. Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan kombinasi elemen dan teknik grafka komputer yang sesuai untuk membuat game sederhana beserta teknik pemrogramannya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9143- Kompresi Data

Mata kuliah Kompresi Data memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai dasar-dasar bagaimana data bisa disajikan dalam representasi yang lebih ringkas dari bentuk awalnya. Materi perkuliahan mencakup definisi, konsep dan pengenalan berbagai algoritma kompresi data baik yang bersifat intuitif, berdasarkan perhitungan statistik, dibantu kamus, sampai dengan kompresi lossy yang menerapkan prediksi dan kuantisasi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan, menganalisis, dan mengevaluasi algoritma kompresi data untuk menentukan mana yang lebih e sien jika digunakan untuk mengkompresi data tertentu.

Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam bentuk perancangan dan pembangunan sebuah aplikasi kompresi sederhana.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan istilah dan konsep kompresi data.									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai metode kompresi data.									
3. Mahasiswa mampu mengamati dan menganalisis metode kompresi yang cocok terhadap suatu data.									
4. Mahasiswa mampu merancang aplikasi kompresi data dengan bahasa pemrograman tertentu.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9153- Komunikasi Bisnis

Mata Kuliah ini membahas tentang *softskil*l yang diperlukan di semua bidang pekerjaan, yaitu komunikasi. Mahasiswa akan mempelajari seluk beluk proses komunikasi yang efektif di lingkungan bisnis, meliputi etika bisnis, tantangan dalam berkomunikasi, menuliskan pesan bisnis, baik positif, negatif, dan persuasif, memanfaatkan media digital, sosial, dan visual, serta mempersiapkan diri dalam mengkomunikasikan dengan pihak lain seperti pembuatan slide presentasi, resume, dan wawancara kerja.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Menunjukkan sikap profesional dan humanis dalam melaksanakan pekerjaan di bidang keahliannya serta mampu menahan diri dari tindakan korup.									
2. Memiliki kemampuan komunikasi dan bekerja, baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam meny elesaikan permasalahan yang dihadapi.									
3. Memahami prinsip analisis dan evaluasi terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai untuk pemecahan solusinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9163- Kriptografi

Mata kuliah Kriptografi memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai bidang studi Kriptografi. Materi perkuliahan mencakup sejarah kriptografi, pembahasan kriptografi primitif seperti PRG (*pseudorandom generator*), PRF (*pseudorandom functions*), PRP (*pseudorandom functions*), *stream cipher, block cipher, MAC (message authentication codes), collision resistance hash function, key exchange, trapdoor functions, secret/private key encryption, public key encryption, digital signature dan digital certicate*. Mahasiswa juga akan diperkenalkan tentang konsep pendukung bidang ilmu kriptografi seperti teori probabilitas (*probability theory*) dan teori angka (*number theory*).

Di bagian akhir perkuliahan, akan dibahas beberapa topik tingkat lanjut seperti *zero knowledge proof, multi party computation, digital cash, e-voting, dan anonymous connection*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat memahami konsep primitif kriptografi.									
2. Mahasiswa dapat memahami penerapan protokol kriptografi dalam pengamanan data pada jaringan komputer.									
3. Mahasiswa mampu menerapkan konsep kriptografi dalam berbagai bidang yang praktis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9423- Manajemen Konten Web

Mata kuliah Manajemen Konten Web membentuk kompetensi mahasiswa melalui pro ses pembelajaran tatap muka, studi pustaka, studi kasus, pengamatan dan analisis untuk dapat mengelola konten Web dan menuliskan 4 macam fakta, 2 buah features, 2 buah opini dan/ atau artikel, serta merancang 1 buah e-Book atau buku.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Bersikap kritis, inovatif, terus belajar, dan berjiwa kewirausahaan di bidang keahliannya secara bertanggung jawab berdasarkan prinsip legal dan etika.									
2. Memahami prinsip-prinsip komputasi dan mempertimbangkan bidang ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi permasalahan.									
3. Memahami prinsip analisis dan evaluasi terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai untuk pemecahan solusinya..									
4. Mampu mengidenti kasi teknologi multi-platform yang dapat digunakan sebagai alternatif penyediaan solusi kebutuhan (IKCP14)									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9433- Pemrograman Berorientasi Layanan

Arsitektur layanan mikro telah muncul sebagai pola umum pengembangan perang kat lunak dari praktik sejumlah organisasi terkemuka. Praktik-praktik ini mencakup prinsip, teknologi, metodologi, kecenderungan organisasi, dan karakteristik budaya. Perusahaan yang mengambil langkah untuk mengimplementasikan layanan mikro dan menuai keuntungannya perlu mempertimbangkan cakupan luas ini. Landasan dalam pengembangan layanan micro adalah arsitektur berbasis layanan (*Service Oriented Architecture*- SOA). Arsitektur berbasis layanan menekankan ketersediaan suatu layan an berbasis infrastruktur web yang terbuka dan terkontrol dalam pemanfaatannya. Interaksi antar layanan juga menjadi penting untuk diperhatikan, baik dari de nisi antarmuka maupun struktur data yang dipertukarkan antar proses layanan. Untuk da pat menjadi lebih gesit, maka pengembangan berbasis layanan mengalami perubahan menjadi layanan-layanan yang lebih kecil (mikro). Arsitektur berbasis layanan mikro, memiliki pendekatan dan teknologi yang sedikit berbeda dengan standar SOA, dan menyediakan mekanisme inter proses yang lebih dinamis. Pendekatan dengan *event driven*, dekomposisi adalah contoh pola-pola solusi yang terus berkembang dalam arsi tektur layanan mikro. Mata kuliah ini memberikan landasan teori, pengetahuan dalam perancangan, dan pengembangan layanan mikro.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Memahami konsep dan desain aplikasi berorientasi layanan.									
2. Memahami konsep dan desai. n arsitektur *microservice*.									
3. Mampu mengimplementasi konsep dan desain aplikasi berorientasi layanan									
4. Mampu mengimplementasikan dan mengembangkan sebuah aplikasi dengan arsitektur *microservice*.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9233- Praktikum Keahlian Khusus- SAP

Mata kuliah Praktikum Keahlian Khusus merupakan mata kuliah yang berisi tentang materi-materi khusus berkaitan dengan topik tertentu dalam bentuk praktikum dan proyek tertentu. Pada akhirnya mahasiswa akan mengikuti ujian sertifikasi untuk mendapatkan sertifikat keahlian dari suatu vendor tertentu. Contoh vendor pada Praktikum Keahlian Khusus (SAP01) adalah PT. SAP Indonesia.

Pada akhir mata kuliah mahasiswa diwajibkan menyelesaikan ujian serti kasi SAP01 untuk mendapatkan sertifikat *key user* dari SAP Indonesia yang berguna untuk porto folionya setelah lulus kuliah.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar Enterprise Resources Planning (ERP) dan implementasinya pada SAP dan MonsoonSIM.									
2. Mahasiswa dapat menjelaskan sistem SAP, MonsoonSIM dan teknologinya secara umum.									
3. Mahasiswa dapat menjelaskan proses bisnis pembelian, produksi, dan penjualan dalam SAP, Business Simulation, dan MonsoonSIM.									
4. Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi SAP, Business Simulation, dan MonsoonSIM secara umum.									
5. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep akuntansi dan manajemen dalam SAP, Business Simulation, dan MonsoonSIM.									
6. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep sumber daya manusia dalam SAP, Business Simulation, dan MonsoonSIM.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9253- Semantic Web

Semantic Web adalah tambahan pada teknologi web tradisional yang akan melengkapi informasi teks dalam bentuk bahasa natural dengan deklarasi semantik secara ekspli sit berdasar representasi pengetahuan formal. Sehingga dengan adanya penambahan semantik tersebut mesin dapat dibantu untuk mengakses arti dari informasi yang di nyatakan dalam bahasa natural. Teknologi *Semantic Web* memungkinkan representasi pengetahuan eksplisit dan pemrosesan terhadapnya untuk menyimpulkan pengetahuan baru dari pengetahuan tersembunyi secara implisit. Artinya, akses informasi dan pen carian informasi dapat lebih tepat dan lebih lengkap dibanding teknologi information retrieval saat ini.

Mata kuliah ini akan membahas dasar-dasar teknologi *Semantic Web*, bagaimana menyatakan pengetahuan dan juga bagaimana mengakses dan mengambil keuntung an dari semantic data pada Web. Untuk dapat memahami dasar-dasar *Semantic Web*, maka terlebih dahulu akan mempelajari tentang teknologi Web dan juga kelemahannya terkait dengan alasan pentingnya teknologi *Semantic Web*. Selanjutnya mata kuliah ini akan membahastentang arsitektur dasar Semantic Web dan juga tentang mempresenta sikan pengetahuan formal (ontologi) dalam Semantic Web. Pada akhirnya pembahasan akan berujung pada aplikasi berbasis *Semantic Web*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Meningkatkan sikap kritis terhadap kebutuhan informasi yang tidak hanya disebarluaskan, namun juga harus dapat diproses dan dimengerti secara otomatis oleh aplikasi khusus.									
2. Meningkatkan sikap yang mementingkan berbagi informasi dalam komunitas dunia maya untuk dapat membangun pengetahuan secara bersama-sama.									
3. Mereview representasi pengetahuan sederhana dalam format RDF ataupun OWL									
4. Mengorganisasikan informasi dengan dukungan semantik.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Menyusun representasi pengetahuan sederhana dari suatu model relasi data.									
6. Mendeskripsikan arsitektur semantic web dan bentuk-bentuk umum penerapannya.									
7. Menggunakan alat bantu semantic web untuk menginvestigasi model data RDF.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9263- Sistem Informasi Geografis

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah lanjut bagi mahasiswa yang mengkaji tentang perkembangan, komponen, unsur-unsur esensial, struktur data, penginderaan jauh dan SIG, pembuatan peta digital (teori dan praktek), pemasukan data non grafis/atribut, pengolahan basis data (teori dan praktek) dan beberapa aplikasi SIG dalam kajian geografis. Mata kuliah Geografi Teknik terdiri atas teori dan praktikum. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, penugasan, dan praktikum. Tugas terdiri atas penelusuran literatur dan penyusunan makalah.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menerapkan menggunakan berbagai perangkat lunak Sistem Informasi Geografis.									
2. Mahasiswa mampu menganalisis dan membuat solusi terhadap permasalahan yang ada.									
3. Mahasiswa mampu merancang sistem informasi geografis untuk berbagai kebutuhan.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9273- Sistem Pakar

Matakuliah Sistem Pakar merupakan suatu mata kuliah pilihan mahasiswa yang men dalami konsentrasi di bidang sistem komputer dengan mengaplikasikan teknologi kom puter untuk menyelesaikan masalah di bidang pengetahuan pakar tertentu (kepakaran bidang yang spesi k). Mata kuliah ini membahas dasar-dasar dan perkembangan Sis tem Pakar, ciri-ciri dan tipe Sistem Pakar, arsitektur pembuatan Sistem Pakar, meto de penalaran Sistem Pakar, penyesuaian/akuisisi pengetahuan Sistem Pakar, metode penanganan ketidakpastian, beberapa metode pengembangan aplikasi Sistem Pakar, tahapan pembuatan Sistem Pakar, komponen pembuatan Sistem Pakar dan pengem bangan aplikasi Sistem Pakar.

Proses perkuliahan memberikan mahasiswa pengetahuan teoritis, memiliki kemam puan analisis dalam bidang pengetahuan tertentu (kepakaran) dan penerapannya pada aplikasi Sistem Pakar.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa akan memiliki kemampuan menganalisis, merancang dan mengembangkan sebuah sistem pakar menggunakan tools yang telah tersedia.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep utama penerapan sistem pakar di berbagai bidang pengetahuan khusus (kepakaran bidang tertentu).									
2. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisis dan memilih alternatif penalaran pada implementnasi sistem pakar di bidang kepakaran tertentu.									
3. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai penerapan metode penalaran, representasi pengetahuan, komponen dan arsitektur penerapan sistem pakar di bidang kepakaran tertentu.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi bidang kepakaran tertentu dan memilih dengan tepat metode penalaran, representasi pengetahuan dan komponen arsitektur implementasi sistem pakar.									
5. Mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap ketepatan implementasi sistem pakar dengan metode evaluasi tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pakar.									
6. Mahasiswa mampu melakukan uji tingkat ketepatan penerapan suatu metode atau algoritma dalam implementasi sistem pakar di bidang tertentu.									
7. Mahasiswa mampu melakukan identifikasi pengetahuan bidang kepakaran, konseptualisasi, perancangan, implementasi dan evaluasi sistem pakar.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9283- Technopreneurship dan Manajemen Inovasi

Mata kuliah ini merupakan kombinasi pengetahuan dari beberapa disiplin seperti *entrepreneurship*, inovasi, manajemen, dan teknologi yang diaplikasikan dalam model model bisnis yang disruptif saat ini. Mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan secara umum tentang kreasi bisnis yang mengadopsi inovasi teknologi baru. Bagi mahasiswa yang bukan dari fakultas bisnis, mata kuliah ini juga akan membekali pengetahuan manajemen dasar yang sering terkait dengan *entrepreneurship*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menuangkan ide kreatif dan inovasi berbasis teknologi informasi dalam kerangka pembangunan usaha.									
2. Mahasiswa mendapatkan gambaran terkait dengan perencanaan usaha.									
3. Mahasiswa dapat menggunakan alat bantu Business Model Canvas yang membantu menemukan peluang usaha.									
4. Mahasiswa mengetahui secara umum lingkungan suatu usaha rintisan.									
5. Mahasiswa mengetahui dan mempraktikkan prinsip penemuan dan validasi Pelanggan.									
6. Mahasiswa memahami siklus pengembangan inovasi produk perangkat lunak.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9293- Teknik Animasi

Mata kuliah Teknik Animasi merupakan mata kuliah yang membahas tentang ber bagai macam teknik animasi yang dilandasi dengan konsep-konsep trigonometri dan sika gerak. Mata kuliah ini menjelaskan teknik-teknik animasi beserta dengan contoh implementasinya dalam pemrograman animasi.

Pada akhir mata kuliah ini mahasiswa dapat membuat karya animasi dengan menggabungkan berbagai teknik animasi.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu mengerjakan tugas secara mandiri. dan bertanggung jawab									
2. Mampu menggunakan HTML5 dan javascript untuk membuat karya animasi.									
3. Mampu menggunakan teori fisika dan matematika trigonometri untuk membuat animasi gerak.									
4. Mampu membuat karya animasi yang berinteraksi dengan user secara bertanggung jawab.									
5. Mampu menerapkan teori fisika gerak dan kecepatan untuk membuat karya animasi.									
6. Mampu menerapkan teori fisika tumbukan untuk membuat karya animasi.									
7. Mampu menerapkan teori gerak partikel untuk membuat karya animasi.									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
8. Mampu menerapkan teori kinematika untuk membuat karya animasi.									
9. Mampu membuat karya animasi dengan mebggabungkan berbagai teknik animasi.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9443- Forensic Text

Mata kuliah ini memperkenalkan bidang *Forensic Text* yang merupakan bagian dari cabang ilmu forensik digital yang lebih menekankan pada analisis teks yang bersing gungan dengan permasalahan hukum, etika, serta norma-norma. Cakupan *Forensic Text* sangat luas dari deteksi daur ulang teks, plagiasi, veri kasi dan otorisasi penulis, sampai ke deteksi berita bohong, teks berisi hasutan dan pelecehan. Bidang *Forensic Text* ini berkaitan erat dengan cabang ilmu Pengolahan Bahasa Alami (NLP) dan Linguistik Forensik.

Mata kuliah ini memperkenalkan berbagai algoritma mutakhir (*state-of-the-art al gorithms*) bidang *Forensic Text*, pembentukan data latih dan uji, serta berbagai ukuran evaluasinya.

Di akhir perkuliahan, diharapkan peserta memiliki gambaran yang jelas dan mam pu membangun sebuah aplikasi sederhana untuk tujuan forensik. Selain itu, ketram pilan pemrograman mahasiswa akan dipertajam dengan memperkenalkan bahasa pem rograman Python.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	**Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini***			**Hasil evaluasi Asesor**				**Bukti yang disampaikan***	
	Sangat baik	**Baik**	**Tidak pernah**	**V**	**A**	**T**	**M**	**Nomor Dokumen**	**Jenis Dokumen**
1	**2**			**3**				**4**	**5**
1. Bersikap **kritis, inovatif, terus belajar**, dan berjiwa **kewirausahaan** di bidang keahliannya secara **bertanggung jawab** berdasarkan prinsip **legal** dan **etika.**									
2. Mahasiswa memiliki **kemampuan komunikasi dan bekerja**, baik secara **mandiri** maupun **kolaboratif** dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.									
3. Mahasiswa memahami **prinsip-prinsip komputasi** dan mempertimbangkan **bidang ilmu relevan lainnya** untuk **mengidentifikasi permasalahan.**									
4. Mahasiswa memahami **prinsip analisis** dan **evaluasi** terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai **untuk pemecahan solusinya.**									

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
5. Mampu **menerapkan prinsip teori informatika** dalam rekayasa perangkat lunak yang *user friendly* untuk **menyediakan solusi** berbasis komputasi									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9453- UX Writing dan Storytelling

Mata kuliah ini terdiri dari 2 bagian topik besar, yaitu *UX Writing* dan *UX Storytelling*. Mata kuliah ini mempelajari bagaimana penggunaan kata secara strategis akan membuat sebuah perangkat lunak menjadi lebih *human-centered*. Di bagian yang lain, mahasiswa juga akan mempelajari bagaimana meningkatkan keefektifan desain *User Experience* dengan penggunaan *storytelling*.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Bersikap kritis, inovatif, terus belajar, dan berjiwa kewirausahaan di bidang keahliannya secara bertanggung jawab berdasarkan prinsip legal dan etika.									
2. Memiliki kemampuan komunikasi dan bekerja, baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.									
3. Memahami prinsip-prinsip komputasi dan mempertimbangkan bidang ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi permasalahan.									
4. Memahami prinsip analisis dan evaluasi terhadap suatu masalah komputasi yang sesuai untuk pemecahan solusinya.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9333- Visualisasi Data

Mata kuliah Visualisasi Data mengajarkan mahasiswa untuk memahami data (apa yang direpresentasikan oleh data, variabilitasnya, ketidakpastian, dan konteksnya) dan cara mempresentasikannya secara visual. Mahasiswa diajarkan merepresentasikan data menggunakan berbagai jenis media. Mahasiswa diajak menerapkan prinsip-prinsip persepsi visual dan pemrosesan kognitif untuk merancang tampilan visualisasi agar data menjadi informasi yang bermakna dan mudah dipahami. Mahasiswa juga diajarkan untuk mengeksplorasi berbagai macam data seperti data kategorik, time series, dan spasial.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu memahami berbagai jenis data dan media representasi visual.									
2. Mahasiswa mengerti prinsip-prinsip visualisasi data.									
3. Mahasiswa dapat menerapkan hirarki visual dalam desain untuk menampilkan informasi secara jelas.									
4. Mahasiswa mampu mendesain dashboard yang sederhana namun efektif.									
5. Mahasiswa mampu menggunakan salah satu tool untuk membuat infografis.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9493- Augmented Reality

Matakuliah ini menjelaskan tentang aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan dan pengembangan aplikasi Augmented Reality (AR). Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar, teknik-teknik penggambaran obyek 3D, dan istilah-istilah yang digunakan pada AR. Sebagian besar matakuliah ini bersifat praktikal dimana mahasiswa tidak hanya memahami teori- teori/konsepkonsep yang ada pada Augmented Reality, tetapi juga mampu mengimplementasikannya untuk membuat aplikasi AR. Pada akhir mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk merancang dan membangun aplikasi AR pada perangkat Android dengan metode-metode perancangan dan evaluasi yang sesuai.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mahasiswa mampu menggunakan bahasa pemrograman Java/Kotlin atau Unity untuk membuat aplikasi AR dan VR pada perangkat Android secara mandiri yang dapat dipergunakan dengan baik berbasiskan konsep-konsep dan metode-metode dasar yang ada.									

Formulir Evaluasi Diri Mata Kuliah: TI9563- AI For Trading

Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan teori dan praktek tentang penggunaan artificial intelligence (AI) dan machine learning (ML) dalam industri keuangan khususnya trading. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan mengenai konsep trading di aset investasi seperti saham, forex, dan crypto. Mahasiswa akan memperoleh pengetahuan mengenai konsep-konsep dasar AI dan ML bidang trading, khususnya dalam pembuatan trading strategy dan model prediksi pergerakan harga. Mahasiswa akan belajar bagaimana AI dan ML digunakan untuk menganalisis data pasar, memprediksi pergerakan harga dan mengembangkan trading strategy dan model ML dan mampu mengevaluasi kinerjanya.

Kemampuan Akhir Yang Diharapkan/ Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Profisiensi pengetahuan dan keterampilan saat ini*			Hasil evaluasi Asesor				Bukti yang disampaikan*	
	Sangat baik	Baik	Tidak pernah	V	A	T	M	Nomor Dokumen	Jenis Dokumen
1	2			3				4	5
1. Mampu memahami konsep trading di Saham, Forex dan Crypto.									
2. Mampu memahami konsep-konsep dasar AI dan Machine Learning pada masalah Trading.									
3. Mampu menerapkan AI dan Machine Learning untuk membuat Trading Strategy dan Model Prediksi Pergerakan Harga.									
4. Mampu melakukan evaluasi terhadap kinerja Model dan Trading Strategy.									

Keterangan:

Kolom 1: Diisi oleh Program Studi, berupa Pernyataan Kemampuan Akhir yang Diharapkan/Capaian Pembelajaran Mata Kuliah.

Kolom 2: Diisi oleh Calon mahasiswa/pelamar RPL sesuai dengan tingkat profesiensi yang dikuasainya atas pernyataan yang diuraikan di kolom 1.

Kolom 3: Diisi oleh Asesor setelah calon mengisi kolom 2 dan melampirkan BUKTI (Portofolio) yang disebutkan pada kolom 5 dan disusun nomor urutnya sesuai yang dinyatakan pada kolom 4.

Kolom 4: Nomor urut BUKTI Portofolio sebagaimana jenis BUKTI yang diuraikan pada kolom 4

Kolom 5: Jenis BUKTI portofolio. Bukti ini dapat digunakan secara berulang untuk mendukung klaim beberapa pernyataan yang diuraikan pada kolom 1.

Saya telah membaca dan mengisi Formulir Evaluasi Diri ini untuk mengikuti asesmen RPL dan dengan ini saya menyatakan:

1. Semua informasi yang saya tuliskan adalah sepenuhnya benar dan saya bertanggung-jawab atas seluruh data dalam formulir ini dan apabila dikemudian hari ternyata informasi yang saya sampaikan tersebut adalah tidak benar, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. Saya memberikan ijin kepada pihak pengelola program RPL, untuk melakukan pemeriksaan kebenaran informasi yang saya berikan dalam formulir evaluasi diri ini kepada seluruh pihak yang terkait dengan data akademik sebelumnya dan kepada perusahaan tempat saya bekerja sebelumnya dan atau saat ini saya bekerja; dan
3. Saya bersedia untuk mengikuti asesmen lanjutan untuk membuktikan kompetensi saya, sesuai waktu dan tempat/*platform* daring yang ditentukan oleh unit RPL.

Tempat/Tanggal:

Tanda tangan calon mahasiswa:

(.....)

FORMULIR APLIKASI RPL

Program Studi : _____

Jenjang : Sarjana (S1)/Magister (S2) *)

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Kristen Duta Wacana

Bagian 1: Rincian Data Calon Mahasiswa

Pada bagian ini, cantumkan data pribadi, data pendidikan formal serta data pekerjaan saudara pada saat ini.

a. Data Pribadi

Nama lengkap : _____

Tempat / tgl. lahir : _____ /_____

Jenis kelamin : Pria / Wanita *)

Status : Menikah/Lajang/Pernah menikah *)

Kebangsaan : _____

Alamat rumah : _____

_____

Kode pos :_____

No. Telepon/E-mail : Rumah : _____

Kantor : _____

HP : _____

e-mail : _____

*) Coret yang tidak perlu

b. Data Pendidikan [1]

Pendidikan terakhir : _____

Nama Perguruan Tinggi/Sekolah : _____

Program Studi[1] : _____

Tahun lulus : _____

[1] Untuk lulusan SMA atau sederajat, kolom program studi dapat dikosongkan

Bagian 2 : Daftar Mata Kuliah

Pada bagian 2 ini, cantumkan Daftar Mata Kuliah pada Program Studi yang saudara ajukan untuk memperoleh pengakuan berdasarkan kompetensi yang sudah saudara peroleh dari **pendidikan formal** sebelumnya (melalui **Transfer kredit/sks**), dan dari pendidikan nonformal, informal atau pengalaman kerja (melalui asesmen untuk **Perolehan kredit/sks**), dengan cara memberi tanda pada pilihan **Ya** atau **Tidak.**

Daftar Mata Kuliah Program Studi **Informatika** (agar dapat dilengkapi dengan Daftar Mata Kuliah Program Studi yang dapat diajukan untuk direkognisi melalui RPL)

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Mengajukan RPL	Keterangan (Isikan: Transfer SKS/ Perolehan SKS)
1	MH1013	Pendidikan Agama Kristen	3	☐ Ya ☐ Tidak	
2	MH1033	Bahasa Indonesia	3	☐ Ya ☐ Tidak	
3	TI0203	Interaksi Manusia dan Komputer	3	☐ Ya ☐ Tidak	
4	TI0012	Teknologi Komputer	2	☐ Ya ☐ Tidak	
5	TI0021	Praktikum Teknologi Komputer	1	☐ Ya ☐ Tidak	
6	TI0033	Matematika Teknik	3	☐ Ya ☐ Tidak	
7	TI0043	Logika Matematika	3	☐ Ya ☐ Tidak	
8	MH1083	Pendidikan Kewarganegaraan	3	☐ Ya ☐ Tidak	
9	TI0052	Jaringan Komputer	2	☐ Ya ☐ Tidak	
10	TI0061	Praktikum Jaringan Komputer	1	☐ Ya ☐ Tidak	
11	TI0073	Algoritma dan Pemrograman	3	☐ Ya ☐ Tidak	
12	TI0082	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	2	☐ Ya ☐ Tidak	
13	TI0093	Matematika Diskrit	3	☐ Ya ☐ Tidak	
14	TI0103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	☐ Ya ☐ Tidak	
15	TI0113	Statistik	3	☐ Ya ☐ Tidak	
16	TI0133	Struktur Data	3	☐ Ya ☐ Tidak	
17	TI0141	Praktikum Struktur Data	1	☐ Ya ☐ Tidak	

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Mengajukan RPL	Keterangan (Isikan: Transfer SKS/ Perolehan SKS)
18	TI0153	Infrastruktur LAN	3	☐ Ya ☐ Tidak	
19	TI0161	Praktikum Infrastruktur LAN	1	☐ Ya ☐ Tidak	
20	TI0173	Sistem Basis Data	3	☐ Ya ☐ Tidak	
21	TI0181	Praktikum Sistem Basis Data	1	☐ Ya ☐ Tidak	
22	TI0193	Riset Operasi	3	☐ Ya ☐ Tidak	
23	TI0213	Sistem Operasi	3	☐ Ya ☐ Tidak	
24	MH1073	Pendidikan Pancasila	3	☐ Ya ☐ Tidak	
25	TI0243	Pemrograman Web	3	☐ Ya ☐ Tidak	
26	TI0251	Praktikum Pemrograman Web	1	☐ Ya ☐ Tidak	
27	TI0263	Kecerdasan Buatan	3	☐ Ya ☐ Tidak	
28	TI0273	Keamanan Komputer	3	☐ Ya ☐ Tidak	
29	TI0302	Etika Profesi Teknologi Informasi	2	☐ Ya ☐ Tidak	
30	TI0373	Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Obyek	3	☐ Ya ☐ Tidak	
31	TI0382	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Obyek	2	☐ Ya ☐ Tidak	
32	TI0313	Manajemen Proyek Teknologi Informasi	3	☐ Ya ☐ Tidak	
33	TI0323	Riset Teknologi Informasi	3	☐ Ya ☐ Tidak	
34	TI5013	Pola Desain Antarmuka Pengguna	3	☐ Ya ☐ Tidak	
35	TI5023	Desain Eksperimental	3	☐ Ya ☐ Tidak	
36	TI5033	Desain dan Evaluasi Antarmuka	3	☐ Ya ☐ Tidak	
37	TI4023	Pemodelan Proses Bisnis (Lab. ½ Semester)	3	☐ Ya ☐ Tidak	

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Mengajukan RPL	Keterangan (Isikan: Transfer SKS/ Perolehan SKS)
38	TI4033	*Test Engineering* (Lab. ½ Semester)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
39	TI6113	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis Android (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
40	TI6123	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis iOS (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
41	TI6133	Pemrograman Perangakat Bergerak Berbasis Hybrid (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
42	TI6143	Pemrograman Desktop (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
43	TI6153	Pemrograman Web Lanjut (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
44	TI6033	*Internet of Things* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
45	TI6043	*Machine Learning* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
46	TI6053	Jaringan Syaraf Tiruan	3	☐ Ya ☐ Tidak	
47	TI6063	*Knowledge-Based System*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
48	TI6073	Pemrosesan Bahasa Natural	3	☐ Ya ☐ Tidak	
49	TI6083	Pemrosesan Citra Digital	3	☐ Ya ☐ Tidak	
50	TI6093	Pemrosesan Sinyal Digital	3	☐ Ya ☐ Tidak	
51	TI6103	*Game Engine* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
52	TI3013	Administrasi Basis Data (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
53	TI3033	*Data Warehouse* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
54	TI3043	Basis Data Terdistribusi (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
55	TI3053	Keamanan Basis Data	3	☐ Ya ☐ Tidak	
56	TI3063	Administrasi Basis Data Non Relasional (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Mengajukan RPL	Keterangan (Isikan: Transfer SKS/ Perolehan SKS)
57	TI8023	*Enterprise Network* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
58	TI8033	*Cloud Computing* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
59	TI8043	Pengantar Jaringan Komputer	3	☐ Ya ☐ Tidak	
60	TI8053	Jaringan Nir Kabel (Semi Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
61	TI8063	Otomasi Jaringan (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
62	TI8073	Teknologi WAN (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
63	TI8083	Keamanan Jaringan (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
64	TI0913	Algoritma Graf	3	☐ Ya ☐ Tidak	
65	TI9023	Analisis Data Statistik	3	☐ Ya ☐ Tidak	
66	TI9383	Analisis Proses Bisnis	3	☐ Ya ☐ Tidak	
67	TI9463	Bahasa Inggris Informatika	3	☐ Ya ☐ Tidak	
68	TI9053	*Competitive Programming* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
69	TI9393	*Deep Learning*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
70	TI9063	Desain Game	3	☐ Ya ☐ Tidak	
71	TI9073	*Digital Humanities*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
72	TI9403	*E-Commerce*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
73	TI9013	*E-Goverment*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
74	TI9083	*Game Audio*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
75	TI9103	Grafika Game (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
76	TI9143	Kompresi Data	3	☐ Ya ☐ Tidak	
77	TI9153	Komunikasi Bisnis	3	☐ Ya ☐ Tidak	
78	TI9163	Kriptografi	3	☐ Ya ☐ Tidak	
79	TI9423	Manajemen Konten Web	3	☐ Ya ☐ Tidak	

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS	Mengajukan RPL	Keterangan (Isikan: Transfer SKS/ Perolehan SKS)
80	TI9433	Pemrograman Berorientasi Layanan	3	☐ Ya ☐ Tidak	
81	TI9233	Praktikum Keahlian Khusus – SAP (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
82	TI9253	*Semantic Web*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
83	TI9263	Sistem Informasi Geografis	3	☐ Ya ☐ Tidak	
84	TI9273	Sistem Pakar	3	☐ Ya ☐ Tidak	
85	TI9293	Teknik Animasi (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	
86	TI9443	*Forensic Text*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
87	TI9453	*UX Writing dan Storytelling*	3	☐ Ya ☐ Tidak	
88	TI9333	Visualisasi Data	3	☐ Ya ☐ Tidak	
89	TI9563	*AI For Trading* (Lab.)	3	☐ Ya ☐ Tidak	

Bersama ini saya mengajukan permohonan untuk dapat mengikuti Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) dan dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. semua informasi yang saya tuliskan adalah sepenuhnya benar dan saya bertanggung-jawab atas seluruh data dalam formulir ini, dan apabila dikemudian hari ternyata informasi yang saya sampaikan tersebut adalah tidak benar, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. saya memberikan ijin kepada pihak pengelola program RPL, untuk melakukan pemeriksaan kebenaran informasi yang saya berikan dalam formulir aplikasi ini kepada seluruh pihak yang terkait dengan jenjang akademik sebelumnya dan kepada perusahaan tempat saya bekerja sebelumnyadan atau saat ini saya bekerja; dan
3. saya akan mengikuti proses asesmen sesuai dengan jadwal/waktu yang ditetapkan oleh Perguruan Tinggi.

Tempat/Tanggal : Tanda tangan Pelamar

(.....)

Lampiran yang disertakan:

☐ 1. Formulir Evaluasi Diri sesuai dengan Daftar Mata Kuliah yang diajukan untuk RPL disertai dengan bukti pendukung pemenuhan Capaian Pembelajarannya.
☐ 2. Daftar Riwayat Hidup
☐ 3. Ijazah dan Transkrip Nilai
☐ 4. lainnya/sebutkan……..

FORMULIR DAFTAR RIWAYAT HIDUP (*CURRICULUM VITAE*)

IDENTITAS DIRI

Nama :

Tempat dan Tanggal Lahir :

Jenis Kelamin :

Status Perkawinan :

Agama :

Institusi Tempat Bekerja :

Jabatan :

Status Pekerjaan : ☐ pegawai tetap ☐ pegawai honorer
☐ pegawai negeri sipil ☐ lainnya…….

Alamat Tempat Bekerja :

Telp./Faks. :

Alamat Rumah :

Telp./HP :

Alamat e-mail :

RIWAYAT PENDIDIKAN

NO	Nama Sekolah[1]	Tahun Lulus	Jurusan/ Program Studi

[1] Hanya diisi pendidikan menengah dan pendidikan tinggi

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Nama Pelatihan (dalam/luar negeri) dan disebutkan uraian materinya	Penyelenggara	Jangka waktu

KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Seminar/lokakarya/simposium	Penyelenggara	Status keikutsertaan: Panitia/ peserta/pembicara

PENGHARGAAN/PIAGAM

Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi Penghargaan

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH

Tahun	Jenis/ Nama Organisasi	Jabatan/jenjang keanggotaan

DAFTAR RIWAYAT PEKERJAAN/PENGALAMAN KERJA

Pada bagian ini, diisi dengan pengalaman kerja yang anda miliki yang relevan dengan mata kuliah yang akan dinilai. Tulislah data pengalaman kerja saudara dimulai dari urutan paling akhir (terkini).

No	Nama dan Alamat Institusi/Perusahaan	Periode Bekerja (Tgl/bln/th)	Posisi/ jabatan [2]	Uraian Tugas utama pada posisi pekerjaan tersebut

[2]Apabila berpindah posisi/jabatan dalam pengalaman pekerjaan tersebut maka posisi/jabatan tersebut harus dituliskan dalam tabel meskipun perubahan posisi/jabatan tersebut masih dalam perusahaan yang sama

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Daftar Riwayat Hidup *(Curriculum Vitae)* ini adalah sepenuhnya benar dan saya bertanggung-jawab atasseluruh data dalam formulir inidan apabila dikemudian hari ternyata informasi yang saya sampaikan tersebut adalah tidak benar, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

----------, ----------20.....

Mengetahui
Atasan langsung[3]

Yang Menyatakan,

_____ _____

[3] Untuk Calon Mahasiswa yang pada saat melamar masih menjadi Pegawai Tetap pada Perusahaan

Gedung Chara Lantai 2

Jl. dr. Wahidin Sudirohusodo 5-25
Kotabaru, Gondokusuman, Yogyakarta
Daerah Istimewa Yogyakarta - 55224

☎ +62 274 - 563 929 ext. 217

www.lpaip.ukdw.ac.id

lpaip@staff.ukdw.ac.id