

**KURIKULUM
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
JENJANG SARJANA (S-1)**



**FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2018**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

A. IDENTITAS

1	Nama Program Studi, Jenjang	PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER (S1)
2	Alamat	Jalan Dr. Setiabudhi 229 Bandung
3	Kabupaten/Kota	Bandung
4	Kode Pos	40154
5	Nomor Telepon	022-2007031
6	Nomor Faksimile	022-2007031
7	Alamat E-mail	cs@upi.edu
8	Alamat Website	http://cs.upi.edu
9	Gelar yang diberikan	S.Pd
10	Tahun dan SK Pendirian	2005 dan 1341/J33/PP.03.02/2005
11	Tahun dan SK Akreditasi	2018 dan 2501/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2018

B. PIMPINAN PRODI

1	Nama	Jajang Kusnendar
2	Jabatan	Ketua Program Studi
3	No. SK Penugasan	4925/UN40/KP/2015
4	Tanggal Mulai Penugasan	24 Juli 2015
5	Tanggal Selesai Penugasan	23 Juli 2019

A. RASIONAL (dasar pemikiran)

Program studi pendidikan ilmu komputer merupakan salah satu program studi di bawah departemen pendidikan ilmu komputer FPMIPA UPI, yang dari waktu ke waktu terus menerus senantiasa meningkatkan mutu layanan akademik, hal ini terlihat dengan telah diraihnya predikat akreditasi A pada tahun 2018. Seiring diraihnya akreditasi A tentu saja program studi perlu senantiasa menjaga mutu layanan akademik sesuai standar yang diminta BAN-PT, bahkan perubahan instrumen BAN-PT yang akan diberlakukan

pertengahan tahun 2019 dengan mengacu pada sembilan standar, maka diperlukan inovasi dan adaptasi dari layanan akademik yang salah satunya adalah penyesuaian kurikulum.

Kurikulum yang dikembangkan dikondisikan sedemikian sehingga memiliki tingkat fleksibilitas baik secara vertikal yang memungkinkan program studi yang linier menawarkan “program *fast track*” yakni mahasiswa dapat mengambil mata kuliah yang ditawarkan pada semester atau jenjang yang lebih tinggi maupun fleksibilitas horizontal yang tercermin dalam penataan mata kuliah pilihan untuk menampung keragaman minat, kemampuan dan mobilitas mahasiswa, dalam penyesuaian isi kurikulum dengan peningkatan standar mutu, kebutuhan dan tuntutan masyarakat dalam kerangka penguatan kompetensi utama. Oleh karena itu kurikulum ini dikembangkan atas dasar rasionalisasi dari berbagai macam pertimbangan, masukan dan evaluasi dari berbagai pihak yang terkait.

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi terhadap kurikulum yang ada maka berikut adalah beberapa dasar pertimbangan diperlukannya kurikulum baru: 1) dari desain dan implementasi kurikulum sebelumnya diperlukan penguatan konsistensi antara capaian program studi dengan capaian mata kuliah yang dituangkan di dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS), sehingga mampu lebih menguatkan kesesuaian antara desain dan pelaksanaan perkuliahan 2) berdasarkan evaluasi terhadap hasil yaitu lulusan dan pengguna lulusan, perlu ditingkatkan penguatan kompetensi calon guru SMK khususnya untuk jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Multimedia, mengingat program studi pendidikan ilmu komputer diberi kepercayaan untuk menyelenggarakan program Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PPG) yang menangani guru-guru di SMK untuk jurusan yang ada dibawah rumpun ilmu Teknologi Komputer dan Informatika (TKI), oleh karena itu kurikulum baru perlu menyesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Muncul kembalinya mata pelajaran TIK dari jenjang SD sampai dengan SMA juga menjadi bagian dari pertimbangan menguatkan kembali kurikulum baru ini untuk mengakomodasi perubahan tersebut. Perkembangan IPTEKS dalam hal ini revolusi industri 4.0, merupakan sebuah keniscayaan diakomodasi dalam kurikulum baru.

B. DESKRIPSI PROFIL PROGRAM STUDI

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer didirikan pada tanggal 16 Maret 2015 dengan SK pendirian 1341/J33/PP.03.02/2005. Program Studi ini dibentuk dibawah koordinasi Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FPMIPA). Pada tahun 2018.

Program studi ini lahir untuk menjawab kebutuhan di lapangan, sehingga beberapa pendiri berkumpul dan bersepakat untuk mendirikan program studi pendidikan ilmu komputer. Adapun para pendirinya antara lain Prof. Dr. Wawan Setiawan, M.Kom, Prof. Dr. Munir, M.IT, Dr. Enjang Ali Nurdin, M.Kom, Drs Heri Sutarno, M.T, Drs Eka Fitrajaya, M.T dan pihak lain yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung.

Nomenklatur atau nama program studi yang dipilih adalah Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, nama ini dipilih dengan berbagai pertimbangan termasuk rujukan nama program studi di tingkat internasional yaitu *computer science education* yang adadi beberapa perguruan tinggi di dunia. Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer berhasil meraih akreditasi A dari BAN-PT dengan SK 2501/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2018. Lulusan yang dihasilkannya adalah sarjana kependidikan (S.Pd).

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer memiliki kajian bidang ilmu pendidikan untuk mencetak calon guru pada rumpun ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TKI), yang didalmnya ada konsentrasi guru Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), guru Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), guru Multimedia serta guru Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK). Dalam implementasinya program studi melakukan *cross fertilitation* antara pendidikan disiplin ilmu dengan disiplin ilmu pendidikan sehingga program studi juga melakukan kajian ilmu komputer yang akan menguatkan kemampuan profesional calon guru, sehingga lulusan juga bisa bekerja di dunia industri selain sebagai calon guru. Berdasarkan bidang kajian dan kepakaran tersebut sehingga profil lulusannya pun bisa bekerja pada dunia pendidikan maupun di dunia industri lainnya yang sesuai dengan bidang ilmu komputer.

Untuk menguatkan jejaring, program studi pendidikan ilmu komputer bergabung dan berperan aktif dengan Asosiasi Perguruan Tinggi Komputer (APTIKOM) dan dengan instansi lain di luar negeri seperti IEEE serta instansi lainnya yang sesuai dengan program studi pendidikan ilmu komputer.

C. VISI DAN MISI

1. VISI

Visi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer adalah “Menjadi Program Studi pelopor dan unggul (*Leading and Outstanding*) dalam bidang Pendidikan Ilmu Komputer di tingkat nasional serta terekognisi di tingkat Asean”

2. MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan dengan membina dan mengembangkan disiplin pendidikan ilmu komputer.
2. Menyelenggarakan penelitian untuk menciptakan dan mengembangkan teori dan produk di bidang pendidikan ilmu komputer.
3. Menyebarluaskan pengalaman dan temuan-temuan inovatif dalam pendidikan Ilmu komputer demi kemajuan masyarakat melalui program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM).

4. Mengupayakan pengakuan Tridharma Perguruan Tinggi pada bidang pendidikan ilmu komputer melalui pengembangan dan pengokohan jejaring dan kemitraan pada tingkat Nasional dan Asean.

D. TUJUAN

1. Menghasilkan lulusan dibidang pendidikan ilmu komputer yang beriman, bertaqwa, profesional, berkompentensi tinggi dan berwawasan kebangsaan yang memiliki sikap dan etika hidup yang sesuai dengan norma agama dan hukum kenegaraan.
2. Menghasilkan produk pendidikan untuk mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan ilmu komputer dalam penelitian-penelitian yang dilaksanakan.
3. Melakukan pengembangan inovatif di bidang pendidikan ilmu komputer serta memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan ilmu komputer di masyarakat untuk menunjang pembangunan nasional.
4. Mewujudkan kerjasama dan kemitraan dengan pihak luar pada tingkat Nasional dan Asean.

E. PROFIL LULUSAN

Lulusan sarjana pendidikan ilmu komputer memiliki kompetensi umum lulusan yang meliputi aspek sikap dan tata nilai. Selain itu lulusan pendidikan ilmu komputer juga memiliki kompetensi khusus yang harus dikuasai lulusan yang meliputi pengetahuan, keterampilan umum serta keterampilan khusus. Dengan demikian maka profil lulusan program studi pendidikan ilmu komputer dapat dilihat sebagai berikut:

Profil Lulusan	Deskripsi
Pendidik	Lulusan yang memiliki kompetensi untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi, dan mengembangkan pendidikan dan pembelajaran.
Profesional	Lulusan yang bekerja di dunia industri yang memerlukan keahlian khusus dalam bidang ilmu komputer (IT Engineer)
Technopreneur	Lulusan yang bekerja secara mandiri dengan memanfaatkan keilmuan di bidang ilmu komputer
Studi Lanjut	Lulusan yang setelah menyelesaikan studi di jenjang sarjana pendidikan ilmu komputer melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Magister)

F. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

1. SIKAP	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
2. PENGETAHUAN	
P1	Menguasai konsep teoritis tentang pedagogik yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi, metode dan atau model dalam pembelajaran
P2	Menguasai konsep teoritis ilmu komputer dalam kaitannya pada pemecahan masalah melalui perancangan dan pengembangan algoritma untuk diimplementasikan dalam berbagai bahasa pemrograman
P3	Menguasai konsep teoritis secara umum dari matematika, pemodelan matematika (program linear dan metode numerik), probabilitas dan statistik dan struktur diskrit untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan logika, analisis sistem komputasi dan membangun model untuk menganalisis sistem komputasi.
P4	Menguasai konsep teoritis secara umum yang berkaitan dengan rekayasa perangkat lunak, sistem jaringan komputer, pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi serta pengembangan multimedia.
3. KETERAMPILAN UMUM	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,

	menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU6	Mampu memelihara dan mengembangk-an jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KU10	Mampu mengintegrasikan kecakapan (1) belajar dan berinovasi (learning and innovation skills), (2) penguasaan informasi, media, dan teknologi (information, media and technology skills), dan (3) pengembangan karir dan kecakapan hidup (life and career skills)
KU11	Mampu menunjukkan kepemimpinan yang kreatif, inovatif dan demokratis;
4. KETERAMPILAN KHUSUS	
KK1	Mampu menerapkan ilmu pedagogik pada penyelesaian masalah seputar pembelajaran
KK2	Mampu menerapkan algoritma, ilmu komputer, serta matematika komputasi dalam melakukan pemecahan masalah;
KK3	Mampu merekayasa perangkat lunak menggunakan metode tertentu untuk menyelesaikan suatu permasalahan;
KK4	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pada sistem dan jaringan komputer sesuai dengan kebutuhan.
KK5	Mampu memanfaatkan dan mengembangkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta Teknologi Multimedia untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

G. PROSES PEMBELAJARAN

Proses pembelajaran dirancang sedemikian sehingga memiliki *karakteristik, perencanaan dan pelaksanaan* proses pembelajaran yang baik serta memiliki beban belajar yang terdistribusi dengan baik. **Karakteristik** proses pembelajran bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Karakteristik proses ini dituangkan dalam capaian pembelajaran yang mencerminkan proses pembelajaran yang mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional. Adanya

keterkaitan antar capaian pembelajaran satu sama lain menuntut proses pembelajaran dikembangkan secara tematik, integratif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan permasalahan dalam ranah keilmuan pendidikan ilmu komputer, dengan pendekatan saintifik sehingga tercipta atmosfer akademik yang membentuk tata nilai sesuai dengan kaidah norma, agama dan etika berbangsa.

Proses pembelajaran bisa dilaksanakan dalam berbagai bentuk seperti kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktek lapangan, dan atau melalui program pengenalan lapangan persekolahan.

Metode pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan melalui interaksi antara dosen, mahasiswa serta sumber belajar dalam lingkungan sekolah, industri dan lingkungan lainnya yang dipandang efektif untuk mencapai capaian pembelajaran.

H. PENILAIAN

Penilaian menggunakan standar yang bias dijadikan pedoman dalam menilai proses dan hasil belajar guna mencapai capaian pembelajaran. Prinsip penilaian mengacu pada standar penilaian pembelajaran yang meliputi prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.

Teknik penilaian yang digunakan meliputi tes tulis, tes praktikum serta unjuk kerja dan atau produk sebagai karya mahasiswa dalam bentuk tugas yang komprehensif. Penilaian sikap dilakukan sepanjang pembelajaran melalui pesan moral dan arahan-arahan yang berkaitan dengan kegiatan belajar baik secara langsung maupun tidak langsung dan dituangkan dalam bentuk rubrik yang sesuai, sedangkan untuk penilaian pengetahuan dan keterampilan menggunakan salah satu atau kombinasi dari teknik penilaian yang telah disebutkan.

Hasil akhir pembelajaran adalah integrasi dari teknik dan instrumen penilaian yang sudah ditetapkan dengan menjunjung tinggi prinsip transparansi. Mekanisme pelaksanaan penilaian dilakukan dari mulai penyusunan, pelaksanaan, pemberian umpan balik, serta publikasi dan dokumentasi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh universitas. Selanjutnya penilaian capaian pembelajaran setiap semester dituangkan dengan indeks prestasi semester.

I. STRUKTUR KURIKULUM

Kurikulum Pendidikan Ilmu Komputer disusun dengan mengacu kepada Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI) dan pedoman kurikulum Universitas Pendidikan Indonesia serta Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FPMIPA). Kurikulum ini memiliki karakteristik umum seperti karakter, kepribadian, sikap dalam berkarya, etika, moral dari setiap lulusan pada jenjang sarjana pendidikan ilmu komputer. Serta karakteristik khusus yaitu: cakupan keilmuan (*science*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*know-how*), keterampilan (*skill*) yang dikuasai lulusan pada jenjang sarjana.

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
STRUKTUR KURIKULUM DAN SEBARAN MATA KULIAH**

FAKULTAS : PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN : PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
PROGRAM : PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
STUDI : S1
JENJANG : S1

1 - Mata Kuliah Umum (MKU)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1	KU100	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	2	2							
2	KU101	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PROTESTAN	2								
3	KU102	PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN KATOLIK	2								
4	KU103	PENDIDIKAN AGAMA HINDU	2								
5	KU104	PENDIDIKAN AGAMA BUDHA	2								
6	KU109	PENDIDIKAN AGAMA KHONGHUCU	2								
7	KU110	PANCASILA	2		2						
8	KU105	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	2	2							
9	KU106	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA	2	2							
10	KU108	PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA	2		2						
11	KU119	PENDIDIKAN KESENIAN									
12	KU300	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	2					2			
13	KU301	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN PROTESTAN	2								
14	KU302	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK	2								
15	KU303	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU	2								
16	KU304	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA BUDHA	2								
17	KU309	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA KHONGHUCU	2								
18	KU400	KULIAH KERJA NYATA (KKN)	2						2		
JUMLAH SKS			16	6	4	0	0	2	2	0	0

2 - Mata Kuliah Program Pengalaman Lapangan (MKPPL)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	IK590	PENGALAMAN LAPANGAN SATUAN PENDIDIKAN (PLSP)	4								4
JUMLAH SKS			4	0	0	0	0	0	0	0	0

3 - Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	DK300	LANDASAN PENDIDIKAN	2		2						
2.	DK301	PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN	2	2							
3.	DK303	KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN	2				2				
4.	DK304	PENGELOLAAN PENDIDIKAN	2				2				
JUMLAH SKS			8	2	2	0	4	0	0	0	0

5 - Mata Kuliah Keahlian Fakultas (MKKF)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	MA100	MA100 - MATEMATIKA, SAINS, TEKNOLOGI DAN REKAYASA (MSTR)	3	3							
2.	MA101	APLIKASI, MATEMATIKA, SAINS, TEKNOLOGI DAN REKAYASA (APLIKASI MSTR)	3		3						
JUMLAH SKS			6	3	3	0	0	0	0	0	0

6 - Mata Kuliah Keahlian Pembelajaran Ilmu Komputer (MKKPBS)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	IK400	STRATEGI PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER	3				3				
2.	IK401	EVALUASI PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER	3					3			
3.	IK402	PERENCANAAN PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER	3							3	
4.	IK403	LITERASI TIK DAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER	3							3	
JUMLAH SKS			12	0	0	0	3	3	0	6	0

7 - Mata Kuliah Keahlian Inti Program Studi (MKKIPS)

NO	MATA KULIAH		SKS	1	2	3	4	5	6	7	8
1	IK111	PENGANTAR KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI	3	3							
2	IK121	ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER	3	3							
3	IK131	ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN	3		3						
4	IK141	STRUKTUR DATA	3		3						
5	IK211	SISTEM BASIS DATA	3			3					
6	IK151	BAHASA INGGRIS	2	2							
7	IK161	KALKULUS	3		3						
8	IK221	MATEMATIKA DISKRIT	3			3					
9	IK311	ALJABAR LINIER DAN MATRIKS	3						3		
10	IK171	STATISTIKA	2		2						
11	IK231	PARADIGMA BERPIKIR KOMPUTASI	2			2					
12	IK241	METODE NUMERIK	3				3				
13	IK251	KAPITA SELEKTA	2				2				
14	IK321	SEMINAR	3						3		
15	IK261	KEWIRUSAHAAN	2							2	
16	IK271	ETIKA PROFESI	2				2				
17	IK331	METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER	3					3			
18	IK598	SKRIPSI	6								6
19	IK599	UJIAN SIDANG	0								0
20	IK281	SISTEM OPERASI	3			3					
JUMLAH SKS			54								
KEAHLIAN RPL											
20	IK312	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3						3		
21	IK212	PEMROGRAMAN INTERNET	3				3				
22	IK222	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3				3				
23	IK322	MOBILE PROGRAMMING	3					3			
JUMLAH SKS			12								
KEAHLIAN TKJ											
24	IK113	RANGKAIAN ELEKTRONIKA	3			3					
25	IK213	JARINGAN KOMPUTER	3			3					
26	IK313	ADMINISTRASI SISTEM DAN INFRA STRUKTUR JARINGAN	3					3			
JUMLAH SKS			12								
KEAHLIAN MULTIMEDIA											
28	IK314	TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO	3					3			
29	IK324	ANIMASI	3					3			
30	IK214	DESAIN GRAFIS	3			3					
JUMLAH SKS			9								
TOTAL JUMLAH SKS			84	8	11	20	13	15	9	2	6

8 - MKPP Paket Pilihan Pendidik

MATA KULIAH			SKS	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	IK317	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN	3							3		
2	IK327	KECERDASAN BUATAN	3							3		
3	IK337	KOMPUTER DAN MASYARAKAT	2							3		
4	IK347	ANALISIS DAN DESAIN ALGORITMA	3									
5	IK357	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	3						3			
6	IK367	BUSINESS INTELEGENGE	2							3		
7	IK377	TATAKELOLA INFORMASI	2						3			
8	IK387	IOT (INTERNET OF THING)	2							3		
9	IK397	KEAMANAN SISTEM INFORMASI	3							3		
10	IK318	TEKNOLOGI ANTAR JARINGAN	3						3			
11	IK328	DIGITAL PEDAGOGIK	3						3			
12	IK338	TEKNOLOGI VIDEO GRAPHI	3						3			
13	IK348	TEKNOLOGI DESAIN MOTIONGRAFIS	3							3		
14	IK358	PERENCANAAN STRATEGIS TEKNOLOGI INFORMASI	3							3		
15	IK368	SISTEM INFORMASI	3						3			
16	IK378	M-LEARNING	3							3		
17	IK388	KEAMANAN MULTIMEDIA	3							3		
JUMLAH SKS			51							3		
			18	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			146	19	20	20	20	20	20	20	14	10

TOTAL SELURUH JUMLAH SKS 146



J. PEMETAAN CPPS DENGAN CPMK (sebagai lampiran)

Matakuliah	S1	P1	KU	KK
XXX	*	**	*	***

T : kontribusi MK terhadap CPPS tinggi

S : kontribusi MK terhadap CPPS sedang

R : kontribusi MK terhadap CPPS rendah