

PEDOMAN ADMINISTRASI AKADEMIK DAN KURIKULUM

TAHUN AKADEMIK 2019

PROGRAM STUDI

S1- DESAIN PRODUK



KATA PENGANTAR

Buku Pedoman Administrasi Akademik dan Kurikulum Tahun Akademik 2019/2020 ini diterbitkan berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor: 010/KPT-03C/MI/2019 tanggal 19 Agustus 2019 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.

Buku Pedoman Akademik ini dimaksudkan sebagai pedoman bagi Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait dalam melaksanakan kegiatan akademik sehingga terjalin interaksi yang baik antara Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait, serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan lancar. Oleh karena itu, buku pedoman ini wajib dimiliki dan ketentuan-ketentuannya wajib ditaati oleh sivitas akademika, agar terwujud apa yang kita cita-citakan bersama.

Kami menyadari, bahwa Buku Pedoman ini ditinjau dari sisi konten, konstruk, dan tampilan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun kami nantikan kehadirannya.

Saya atas nama pimpinan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkenan membantu dalam penyusunan dan terbitnya Buku Pedoman ini.

Semoga Buku Pedoman ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 08 Agustus 2019

Rektor,

Ttd

Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	iii
Informasi Umum	
Sejarah Singkat.....	I-1
Visi, Misi dan Tujuan.....	I-3
Susunan Personalia.....	I-4
Surat Keputusan Rektor tentang Peraturan Akademik.....	II-1
Peraturan Akademik.....	II-3
Surat Keputusan Rektor tentang Program CUTTING.....	III-1
Program CUTTING.....	III-3
Sistem Pendidikan.....	IV-1
Tata Tertib.....	V-1
Sarana Internet dan STIKOM <i>Wireless Connection</i>	VI-1
Kurikulum dan Silabus Matakuliah.....	VII-1
1. Prodi S1 Sistem Informasi	
2. Prodi S1 Teknik Komputer	
3. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual	
4. Prodi S1 Disain Produk	
5. Prodi D4 Produksi Film dan Televisi	
6. Prodi D3 Sistem Informasi	
7. Prodi S1 Manajemen	
8. Prodi S1 Akuntansi	
9. Prodi D3 Administrasi Perkantoran	

INFORMASI UMUM

1. Sejarah Singkat

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi, dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi kebutuhan tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka untuk **pertama kalinya** di wilayah Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal **30 April 1983** oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Tokoh pendirinya pada saat itu adalah :

1. Laksda. TNI (Purn) Mardiono
2. Ir. Andrian A. T
3. Ir. Handoko Anindyo
4. Dra. Suzana Surojo
5. Dra. Rosy Merianti, Ak

Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya yang bertempat di jalan Ketintang Baru XIV/2. Tanggal 10 Maret 1984 memperoleh Ijin Operasional

penyelenggaraan program Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kopertis Wilayah VII. Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasar surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Berdasar SK Dirjen DIKTI nomor: 45/DIKTI/KEP/1992, status DIII Manajemen Informatika dapat ditingkatkan menjadi DIAKUI.

Waktu berlalu terus, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata 1 dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Dan pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM SURABAYA singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86 yang selanjutnya memperoleh status terdaftar pada tanggal 25 Nopember 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan D III Manajemen Informatika. Di samping itu STIKOM SURABAYA juga melakukan pembangunan gedung Kampus baru di jalan Kutasari 66 yang saat ini menjadi Kampus II STIKOM SURABAYA. Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 11 Desember 1987 oleh Bapak Wahono Gubernur Jawa Timur pada saat itu.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 378/E/O/2014 tanggal 4 September 2014 maka **STIKOM Surabaya** resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan nama **Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**.

Setelah sukses mengibarkan nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, kami tidak berhenti untuk melakukan perubahan menjadi lebih baik, akhirnya pada tanggal **29 Juli 2019** berdasarkan Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 655/KPT/I/2019 nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya berubah bentuk menjadi **Universitas Dinamika**.

Fakultas dan Program studi yang diselenggarakan oleh Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis :

- Program Studi S1 Manajemen
- Program Studi S1 Akuntansi
- Program Studi D3 Administrasi Perkantoran

Fakultas Teknologi dan Informatika :

- Program Studi S1 Sistem Informasi
- Program Studi S1 Teknik Komputer
- Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- Program Studi S1 Desain Produk
- Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi
- Program Studi D3 Sistem Informasi

2. Visi, Misi dan Tujuan

VISI

Menjadi Perguruan Tinggi yang **Produktif dalam berinovasi**

MISI

1. Menyelenggarakan **Pendidikan** yang **berkualitas** dan **futuristik**.
2. Mengembangkan **produktivitas berkreasi dan berinovasi**
3. Mengembangkan **layanan** untuk meningkatkan **kesejahteraan masyarakat**

TUJUAN

1. Menghasilkan SDM berbudipekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan
2. Mengembangkan Pendidikan yang berkualitas dan inovatif
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif yang tepat guna
4. Memperluas kolaborasi yang produktif
5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat

3. SUSUNAN PERSONALIA :

Rektor : Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
Wakil Rektor Bidang Akademik : Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom. M.Eng
Wakil Rektor Bidang Sumber Daya : Lilis Binawati, S.E., M.Ak.
Wakil Rektor Bidang Kmhs & Alumni : Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

Staf Ahli : Dr. I Gusti Made Sanjaya, M.Si.

Pusat Pengawasan dan Penjaminan Mutu

Kepala : Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M.

Pusat Kerja Sama

Kepala : Tan Amelia, S.Kom., M.MT.

BIDANG AKADEMIK

Pusat Pengembangan Pendidikan dan Aktivitas Instruksional (P3AI)

Kepala : Dr. M.J. Dewiyani Sunarto

Fakultas Teknologi dan Informatika

Dekan : Dr. Jusak
Wakil Dekan : Karsam, M.A., Ph.D.
Admin Fakultas : Titik Susilowati, A.Md

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Ketua : Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
Sekretaris : I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.

S1 Teknik Komputer

Ketua : Pauladie Sutanto, S.Kom., M.T.
Sekretaris : Weny Indah Kusumawati, S.Kom., M.MT

S1 Desain Komunikasi Visual

Ketua : Siswo Martono, S.Kom. MM.
Sekretaris : Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

S1 Desain Produk

Ketua : Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

DIV Produksi Film & Televisi

Ketua : Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

DIII Sistem Informasi

Ketua : Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Dekan

: Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT.

Admin Fakultas

: Betty Widya Pramono

Program Studi***S1 Manajemen***

Ketua

: Dr. Januar Wibowo, S.T., M.M.

S1 Akuntansi

Ketua

: Arifin Puji Widodo, S.E., MSA

DIII Administrasi Perkantoran

Ketua

: Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si., MOS

Bagian Laboratorium Komputer

Ketua

: Ayuningtyas, S.Kom., M.MT.

Bagian Administrasi Akademik & Kemahasiswaan

Kepala

: M.M. Sekar Dewanti, SE

Bagian Perpustakaan

Kepala

: Deasy Kumalawati, S.Pd., M.A..

Bagian Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kepala

: Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

Bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi

Kepala

: Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.

BIDANG SUMBER DAYA***Bagian Marketing***

Kepala

: Agustina Dwi Indrayanti, S.E.

Bagian Public Relation

Kepala

: Ryan Adi Djauhari, S.Ds., S.Ikom

Bagian Keuangan

Kepala

: Yuvita, SE.

Bagian Kepegawaian

Kepala

: Oktaviani, SE. M.M

Bagian Administrasi Umum (AU)

Kepala

: Indra Gunawan, S.T.

BIDANG KEMAHASISWAAN & ALUMNI

Bagian Pusat Layanan Karir & Alumni
Kepala

: Nurhesti Esa Dwirini, AP

Bagian Kemahasiswaan
Kepala

: Mohammad Al Hafidz, M.Kom.

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 010/KPT-03C/VII/2019
tentang
PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS DINAMIKA

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : 1. Bahwa bentuk perguruan tinggi mengalami perubahan dari Universitas Dinamika menjadi Universitas Dinamika.
2. Bahwa dalam rangka tertib administrasi, maka perlu dilakukan penyempurnaan terhadap Peraturan Akademik Tahun 2018 Universitas Dinamika.
3. Bahwa untuk menjamin pelaksanaan peraturan akademik Universitas Dinamika Tahun 2019 perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 50 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
4. Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi No. 655/KPT/I/2019 tanggal 29 Juli 2019 tentang Izin Perubahan Bentuk Universitas Dinamika menjadi Universitas Dinamika.
5. Kepmendikbud RI no. 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.
6. Kepmendikbud RI No. 232/U/2000 Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.
7. Surat Keputusan Rektor No. 065/KPT- 03C/VII/2019 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Memperhatikan : 1. Hasil Rapat Pimpinan dan Staf Akademik Universitas Dinamika, tanggal 12 Juli 2019;
2. Hasil Rapat Senat Universitas Dinamika, tanggal 15 Juli 2019.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mencabut Surat Keputusan Rektor No. 061/KPT-03C/VIII/2018 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Kedua : Memberlakukan Surat Keputusan Rektor No. 000/KPT-03C/VIII/2019 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Ketiga : Menyatakan bahwa segala peraturan yang bertentangan dengan Surat Keputusan ini dinyatakan tidak berlaku lagi.
- Keempat : Lampiran Surat Keputusan Rektor No. 000/KPT-03C/VIII/2019 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Kelima : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Keenam : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 19 Agustus 2019
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

Tembusan: Yth.

1. Ketua Dewan Pengurus Yayasan Putra Bhakti Sentosa.
2. Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan Fakultas di lingkungan Universitas Dinamika
4. Kepala Unit Kerja di lingkungan Universitas Dinamika
5. Arsip

PERATURAN AKADEMIK Universitas Dinamika

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1 Pengertian Umum

1. Rektor adalah Rektor Universitas Dinamika.
2. Pimpinan adalah Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan adalah Dekan Fakultas yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
4. Kaprodi adalah Ketua Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
5. Prodi adalah Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
6. AAK adalah bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan Universitas Dinamika.
7. Mahasiswa Universitas Dinamika adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di Universitas Dinamika.
8. Perwalian adalah proses penetapan rencana studi mahasiswa dengan dosen wali sebagai penasihat akademik.
9. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun karakter mahasiswa Universitas Dinamika.

BAB II PROGRAM PENDIDIKAN

Pasal 2

1. Universitas Dinamika menyelenggarakan program pendidikan akademik, dan program pendidikan vokasi dalam sejumlah bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Universitas Dinamika juga menyelenggarakan berbagai bentuk program pendidikan berkelanjutan (*Continuing Education*) yang tata caranya diatur dalam peraturan tersendiri.

Pasal 3

1. Program pendidikan akademik adalah program pendidikan yang diarahkan terutama pada penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Program pendidikan akademik terdiri atas Program Sarjana (S1).
3. Program pendidikan vokasi adalah program pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam keahlian terapan tertentu.
4. Program vokasi terdiri atas Program Diploma III (DIII) dan Program Diploma IV (DIV).

Pasal 4

1. Penyelenggaraan pendidikan menggunakan Sistem Kredit Semester yang diartikan sebagai suatu sistem penyelenggaraan pendidikan dengan menggunakan satuan kredit semester (sks) untuk menyatakan beban mahasiswa, beban kerja dosen, dan beban penyelenggaraan program.

2. Semester adalah satuan waktu proses pembelajaran efektif yang terdiri atas 14 (empat belas) minggu perkuliahan, 1 - 4 minggu ujian, dan maksimal 1 (satu) minggu persiapan ujian.
3. Satu sks pada proses pembelajaran berupa kuliah atau tutorial diartikan sebagai beban studi mahasiswa untuk mengikuti keseluruhan tiga kegiatan per minggu terdiri atas:
 - a. 50 (lima puluh) menit kegiatan tatap muka per minggu per semester yang terjadwal dengan tenaga pengajar;
 - b. 60 (enam puluh) menit kegiatan penugasan terstruktur per minggu per semester; dan
 - c. 60 (enam puluh) menit kegiatan mandiri per minggu per semester
4. Satu sks pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau proses pembelajaran lain yang sejenis, setara 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.

Pasal 5

Masa dan Beban Studi

1. Masa dan beban studi penyelenggaraan program pendidikan diploma tiga:
 - a. Beban studi paling sedikit 110 (seratus sepuluh) sks, yang dijadwalkan dalam 6 (enam) semester dibagi dalam Tahap Persiapan, Tahap Ahli Muda, dan Tahap Ahli Madya;
 - b. Masa studi terpakai paling lama 10 (sepuluh) semester bagi mahasiswa yang diterima sebelum tahun akademik 2015/2016;
 - c. Masa studi terpakai paling lama 8 (delapan) semester bagi mahasiswa yang diterima mulai tahun akademik 2015/2016.
2. Masa dan beban studi penyelenggaraan program pendidikan diploma empat dan sarjana:
 - a. Beban studi paling sedikit 144 (seratus empat puluh empat) sks, yang dijadwalkan dalam 8 (delapan) semester dibagi dalam Tahap Persiapan, Tahap Sarjana Muda, dan Tahap Sarjana;
 - b. Masa studi terpakai paling lama 14 (empat belas) semester bagi mahasiswa yang diterima sebelum tahun akademik 2015/2016;
 - c. Masa studi terpakai paling lama 10 (sepuluh) semester bagi mahasiswa yang diterima mulai tahun akademik 2015/2016.
3. Mahasiswa yang tidak dapat menyelesaikan studi sesuai ayat (1) dan (2) diberikan sanksi berupa Berhenti Studi Tetap (BST).

BAB III

MAHASISWA BARU

Pasal 6

Sistem Penerimaan

1. Universitas Dinamika menerima mahasiswa baru melalui beberapa jalur:
 - a. Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB);
 - b. Penelusuran Minat dan Kemampuan (PMDK);
 - c. Jalur Kerjasama.
 - d. Jalur Beasiswa
2. Penjelasan lebih lanjut tentang sistem penerimaan dituangkan pada buku Pedoman Penerimaan Mahasiswa Baru.

Pasal 7

Admisi

1. Calon mahasiswa yang telah diterima oleh Universitas Dinamika Surabaya, wajib mendaftarkan diri/admisi ke bagian AAK dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Membayar Biaya Operasional Pendidikan (BOP) dan Biaya Pengembangan (BP) di Bank yang ditentukan oleh Universitas Dinamika;
 - b. Mengisi formulir admisi secara online dan melengkapi syarat-syarat lain yang ditentukan;
 - c. Wajib mencetak dan menandatangani surat pernyataan di atas materai yang berisi kesediaan untuk tunduk dan menjalankan sepenuhnya segala ketentuan peraturan yang ditetapkan Universitas Dinamika.
2. Calon mahasiswa yang tidak memenuhi kelengkapan pada Ayat 1 dianggap mengundurkan diri.
3. Mahasiswa baru yang sudah terdaftar di salah satu Prodi di Universitas Dinamika dan akan pindah ke Prodi lain harus mengundurkan diri terlebih dahulu dari Prodi yang lama dengan mengisi formulir Berhenti Studi Tetap (BST) di bagian AAK.
4. Mahasiswa baru yang sudah terdaftar akan mendapat Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) sebagai bukti identitas selama menjadi mahasiswa.

BAB IV

KEWAJIBAN KEUANGAN

Pasal 8

Biaya Pengembangan

1. Biaya Pengembangan dibebankan hanya sekali selama menjadi mahasiswa pada satu Prodi dan besarnya ditentukan berdasarkan surat penetapan penerimaan yang diterima masing-masing mahasiswa.
2. Biaya Pengembangan sebagaimana yang tercantum pada ayat (1) pasal ini akan dikembalikan kepada mahasiswa dalam bentuk fasilitas penyelenggaraan pendidikan serta pengembangannya

Pasal 9

Biaya Operasional Pendidikan

1. Biaya Operasional Pendidikan (BOP) adalah biaya pendidikan yang merupakan satu kesatuan dari biaya kuliah, registrasi, praktikum, dan ujian.
2. Nilai nominal BOP tidak berubah selama masa studi normal. Masa studi normal program S1 dan DIV adalah 4 (empat) tahun, dan program DIII adalah 3 (tiga) tahun.
3. Masa studi yang diperhitungkan dalam ketentuan BOP adalah masa studi normal sebagaimana tercantum dalam ayat (2), tidak termasuk masa saat mengambil Berhenti Studi Sementara (BSS).
4. Setelah melewati masa studi yang diperhitungkan dalam ketentuan, maka nilai nominal BOP yang harus dibayarkan mahasiswa akan berubah mengikuti ketentuan BOP mahasiswa tahun akademik 1 (satu) tahun di bawahnya.
5. Bagi mahasiswa dengan sisa matakuliah sebanyak-banyaknya 6 (enam) sks, dibebani BOP sebesar 40% dari BOP satu semester mahasiswa yang bersangkutan dan dibayarkan sekaligus pada angsuran pertama.

Pasal 10

Biaya Kegiatan Kemahasiswaan

1. Biaya kegiatan kemahasiswaan adalah biaya yang dipergunakan untuk kegiatan organisasi mahasiswa di dalam struktur Senat Mahasiswa (Sema) dan Dewan Mahasiswa (Dema).
2. Biaya kegiatan kemahasiswaan terdiri atas iuran Sema dan biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru.
3. Iuran Sema dipergunakan untuk membiayai segala aktivitas organisasi yang ada di bawah Sema dan aktivitas yang ada di bawah Dema.
4. Nilai nominal iuran Sema ditetapkan oleh Dema dan dibayarkan per tahun pada setiap Semester Gasal.
5. Biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru terdiri atas biaya Orientasi Kehidupan dan Kampus (OKK), iuran anggota Koperasi Mahasiswa (Kopma), jas almamater, dan asuransi yang dibayar pada saat mahasiswa melakukan admisi.

Pasal 11

Cara Pembayaran dan Sanksi Keterlambatan

1. Semua pembayaran BP, BOP, dan/atau iuran Sema dilakukan melalui fasilitas pendebatan otomatis atau *virtual account* pada rekening mahasiswa di Bank yang ditunjuk oleh Universitas Dinamika dengan jadwal yang diatur dalam ketetapan tersendiri.
2. Keterlambatan pembayaran BP dan/atau BOP dikenakan sanksi yang berlaku yaitu:
 - a. Tidak dapat menempuh Ujian Tengah Semester (UTS) / Ujian Akhir Semester (UAS);
 - b. Dikenakan denda sebagai berikut :

Jumlah Hari Keterlambatan	% Denda
1 s.d 30	5 %
31 s.d 90	10 %
> 90	15 %

BAB V

KEGIATAN KURIKULER

Pasal 12

1. Semua kegiatan kurikuler didasarkan pada kalender akademik yang dikeluarkan oleh bagian AAK dan disetujui oleh Pimpinan, setiap awal tahun ajaran.
2. Setiap mahasiswa wajib mengikuti kegiatan kurikuler yang terdiri atas *hardskill & softskill*.
3. Pelaksanaan kegiatan *softskill* diatur dalam Surat Keputusan Rektor tentang *Cutting*.

Pasal 13

1. Untuk mengikuti kegiatan kurikuler, setiap mahasiswa wajib mendaftar ulang dan melakukan perwalian pada setiap awal semester sesuai dengan kalender akademik yang berlaku.
2. Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran ulang setelah menyelesaikan persyaratan administratif.
3. Mahasiswa yang tidak melakukan pendaftaran ulang sampai pada batas waktu yang telah ditetapkan, tidak diperkenankan mengikuti segala kegiatan kurikuler pada semester yang bersangkutan dan tetap dikenakan biaya sesuai ketentuan yang berlaku.
4. Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang dua semester berturut-turut, secara otomatis dinyatakan mengundurkan diri.

Pasal 14 **Dosen Wali**

1. Selama menjalani studi, setiap mahasiswa didampingi seorang tenaga pengajar tetap sebagai dosen wali untuk membantu mengembangkan kemampuan dan menyelesaikan pendidikannya dengan baik serta tepat waktu.
2. Mahasiswa dapat meminta bantuan dosen wali dalam mendapatkan informasi tentang program pendidikan di Universitas Dinamika, pengarahan dalam menyusun rencana studi untuk semester yang akan berlangsung, dan bantuan dalam memecahkan berbagai masalah khususnya yang berkaitan dengan masalah akademik.
3. Setiap dosen wali wajib mengikuti perkembangan studi mahasiswa.

Pasal 15 **Kartu Rencana Studi**

1. Setiap awal semester mahasiswa harus menyusun rencana studinya bersama dosen wali, yang dicatatkan dalam Kartu Rencana Studi (KRS) dan dilakukan saat perwalian.
2. Beban studi mahasiswa per semester adalah sebagai berikut:
 - a. Pada 2 (dua) semester di tahun akademik yang pertama, mahasiswa wajib mengambil beban studi semester 1 dan 2 sesuai kurikulum masing-masing prodi.
 - b. Setelah 2 (dua) semester pada tahun akademik yang pertama, beban studi per semester ditentukan oleh Indeks Prestasi Semester (IPS) yang dicapai pada semester aktif sebelumnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

IPS	sks Maksimal
>= 3,50	24
3,00- 3,49	22
2,00- 2,99	20
< 2,00	18

3. Pengambilan setiap matakuliah harus memperhatikan matakuliah prasyaratnya (*prerequisite*); matakuliah dapat diambil apabila matakuliah prasyarat memenuhi ketentuan yang tercantum pada kurikulum masing-masing Prodi.
4. Pengambilan matakuliah Kerja Praktek, Tugas Akhir bagi mahasiswa S1 dan DIV atau Proyek Akhir bagi mahasiswa program DIII wajib memenuhi syarat tertentu yang diatur dalam peraturan tersendiri.
5. Mahasiswa dapat melakukan perubahan KRS pada minggu ke-1 perkuliahan dengan persetujuan dosen wali.
6. Pembatalan KRS dapat dilakukan mahasiswa pada minggu ke-4 dengan mendapat persetujuan dosen wali.

Pasal 16

1. Perkuliahan, seminar, tugas, praktikum/studio, kuis, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS) dan kegiatan kurikuler yang lain merupakan satu kesatuan dalam proses belajar mengajar yang semuanya wajib diikuti oleh setiap mahasiswa.
2. Mahasiswa yang tidak dapat mengikuti perkuliahan dan/atau praktikum sesuai jadwal, harus mengajukan permohonan kepada Kaprodi dan/atau kepada Kepala Laboratorium

dengan dilampiri bukti yang menguatkan. Permohonan dan bukti yang telah mendapat persetujuan Kaprodi dan/atau Kepala Laboratorium diserahkan ke bagian AAK.

3. Ijin tidak mengikuti kuliah dan/atau praktikum sebagaimana ayat (2) paling lambat diajukan 7 hari dari jadwal perkuliahan dan/atau praktikum yang ditinggalkan.
4. Mahasiswa yang tidak mengikuti kuliah dan/atau praktikum (absen) melebihi 25% dari jumlah kuliah dan/atau praktikum yang dijadwalkan, tidak diperkenankan menempuh ujian akhir semester (kuliah/praktikum).
5. Mahasiswa yang bekerja dan telah menyerahkan surat keterangan kerja paling akhir pada minggu ke-6 perkuliahan akan memperoleh dispensasi tidak mengikuti kuliah dan/atau praktikum (absen) maksimal 40% dari jumlah kuliah dan/atau praktikum yang dijadwalkan.
6. Perkuliahan yang terselenggara kurang dari 80% dari yang dijadwalkan, maka mata kuliah tidak dapat diujikan.
7. Perhitungan nilai akhir untuk mata kuliah yang tidak dapat diujikan seperti tercantum pada ayat (6) dihitung berdasarkan nilai UTS, nilai kuis dan/atau nilai tugas.

Pasal 17

1. Proses belajar mengajar diamati dan dinilai diantaranya melalui kuis, ujian tengah semester, tugas, seminar dan ujian akhir semester. Hasil penilaian dinyatakan dengan nilai angka dan nilai huruf.
2. Pelaksanaan Ujian dikoordinasikan terpusat oleh bagian AAK dan diatur dalam peraturan tersendiri.
3. Skala penilaian akhir sebagai pengukur hasil belajar mahasiswa dinyatakan sebagai berikut:

Nilai Akhir	Nilai Huruf	Nilai Bobot	Keterangan
80 - 100	A	4,0	Istimewa
75 - 79	B+	3,5	Memuaskan
65 - 74	B	3,0	Baik
60 - 64	C+	2,5	Sedang
55 - 59	C	2,0	Cukup
40 - 54	D	1,0	Kurang
0 - 39	E	0	Gagal

Pasal 18

1. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP) yang dihitung sebagai berikut :

$$IP = \frac{\sum_{i=1}^n (K_i \times N_i)}{\sum_{i=1}^n K_i}$$

dengan:

- N** : Nilai bobot hasil evaluasi masing - masing mata kuliah;
K : Besar sks masing-masing mata kuliah;
n : Jumlah kumulatif mata kuliah yang telah ditempuh.
2. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dalam 1 (satu) semester dinyatakan dengan IPS; IPS adalah IP yang dihitung dari semua mata kuliah yang ditempuh pada semester yang bersangkutan.
 3. Mahasiswa wajib mengulang mata kuliah semester I dan/atau II yang tidak lulus pada saat mata kuliah yang bersangkutan ditawarkan.
 4. Mahasiswa dapat mengulang mata kuliah yang mendapatkan nilai C+/C dan nilai keberhasilan mahasiswa yang diakui adalah nilai terbaik yang didapat.

BAB VI

EVALUASI KEBERHASILAN BELAJAR

Pasal 19

Evaluasi Tahap Persiapan

1. Mahasiswa dinyatakan berhasil melewati tahap persiapan apabila telah menempuh semua mata kuliah semester I dan II dengan IP tahap Persiapan (IPP) $\geq 1,87$.
2. Evaluasi tahap persiapan dilakukan dalam 3 tahap, dan bagi yang tidak memenuhi syarat pada ayat (1) akan diberikan surat peringatan yaitu :
 - a. Surat Peringatan ke-1 (SP 1) yang diberikan pada akhir semester II.
 - b. Surat Peringatan ke-2 (SP 2) yang diberikan pada akhir semester III.
 - c. Surat *Drop Out* (DO) yang diberikan pada akhir semester IV.
3. IPP dihitung berdasar rumus pada pasal 18 ayat (1) dari nilai matakuliah semester I dan II.

Pasal 20

Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan lulus dan berhak Yudisium, bila telah berhasil:

Mahasiswa dinyatakan lulus dan berhak Yudisium, bila telah berhasil:

- a. Menyelesaikan seluruh beban studi;
- b. Memiliki Indeks Prestasi (IP) $\geq 2,0$ tanpa nilai E;
- c. Nilai TOEFL minimal 450, kecuali bagi mahasiswa Prodi DIII Administrasi Perkantoran menggunakan ketentuan nilai TOEIC minimal 500; Nilai TOEFL dan TOEIC diterbitkan lembaga yang diakui oleh Universitas Dinamika;
- d. Dinyatakan lulus program *Cutting*;
- e. Tidak mempunyai tunggakan keuangan
- f. Telah menyelesaikan dan menyerahkan buku Tugas Akhir (program S1 dan DIV) atau buku Proyek akhir (program Diploma III) ke perpustakaan .
- g. Wajib upload jurnal bagi program S1.

Pasal 21

Predikat lulusan

1. Kepada setiap lulusan diberikan Predikat kelulusan yang terdiri atas 3 (tiga) tingkat yaitu:
 - a. Dengan Pujian;
 - b. Sangat Memuaskan;
 - c. Memuaskan.

2. Indeks Prestasi (IP) sebagai dasar penentuan predikat kelulusan adalah:
IP 3,51 - 4,00: Dengan Pujian (*Cumlaude*);
IP 3,01 - 3,50: Sangat Memuaskan;
IP 2,76 - 3,00: Memuaskan.
3. Predikat kelulusan Dengan Pujian ditetapkan berdasarkan IP dan waktu penyelesaian studi.
4. Waktu penyelesaian studi yang dimaksud pada ayat (3) pasal ini adalah masa studi normal sesuai Pasal 9 ayat (2).

BAB VII ALIH PROGRAM STUDI

Pasal 22

1. Mahasiswa pada dasarnya dimungkinkan untuk alih program studi pada jenjang yang sama. Mahasiswa yang berkeinginan untuk alih program studi harus mengajukan surat permohonan kepada Rektor dengan disertai alasan yang kuat dan disetujui oleh Kaprodi dan Dekan dari Program Studi dan Fakultas yang ditinggalkan, dan oleh Kaprodi dan Dekan dari Program Studi dan Fakultas yang dituju.
2. Kesempatan untuk alih program studi diperkenankan satu kali saja pada akhir tahun pertama dan batas waktu pendidikan tidak berubah oleh proses pindah tersebut. Lama studi di Program Studi yang ditinggalkan diperhitungkan pada Program Studi yang dituju serta dilakukan penyesuaian kurikulum.
3. Mahasiswa alih Program Studi dibebani biaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

BAB VIII BERHENTI STUDI SEMENTARA

Pasal 23

1. Berhenti Studi Sementara (BSS) atau Cuti Studi merupakan pengunduran diri sementara mahasiswa dari kegiatan akademik.
2. Mahasiswa yang mengambil BSS sama sekali tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah atau melakukan kegiatan akademik lain.
3. BSS dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kuliah minimal 2 (dua) semester berturut-turut.
4. BSS dapat diberikan maksimal 2 (dua) semester.
5. Permohonan BSS harus diajukan ke bagian AAK pada saat daftar ulang dan paling lambat minggu ke-4 perkuliahan.
6. Permohonan BSS harus mendapat persetujuan dosen wali.
7. Permohonan BSS diluar aturan yang berlaku wajib mengajukan permohonan yang disetujui dekan, diketahui oleh dosen wali dan kaprodi serta dilengkapi dengan dokumen-dokumen penunjang.
8. Masa BSS tidak diperhitungkan sebagai masa studi
9. BOP untuk mahasiswa yang mengambil BSS diatur pada ketentuan tersendiri.

BAB IX
PINDAHAN DARI PERGURUAN TINGGI LAIN

Pasal 24

1. Universitas Dinamika pada dasarnya dapat menerima mahasiswa pindahan dari Perguruan Tinggi lain untuk Prodi yang sama dengan mengikuti prosedur seperti penerimaan mahasiswa baru.
2. Peringkat akreditasi Prodi di perguruan tinggi asal harus lebih tinggi atau sama dengan peringkat akreditasi Prodi yang dituju di Universitas Dinamika.
3. Mahasiswa pindahan wajib memenuhi Pasal 7 dalam peraturan ini dan menerima penetapan beban studi yang harus ditempuh di Universitas Dinamika melalui proses ekivalensi.
4. Mahasiswa pindahan diberlakukan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Dikenakan masa percobaan selama 2 (dua) semester berturut-turut dengan beban studi yang sudah ditetapkan. Nilai setiap mata kuliah selama masa percobaan minimal C. Bila ketentuan ini tidak dipenuhi, maka mahasiswa yang bersangkutan tidak diperkenankan melanjutkan studinya;
 - b. Masa studi pada Perguruan Tinggi yang ditinggalkan diperhitungkan dalam perhitungan batas waktu studi di Universitas Dinamika.

Pasal 25

Pindahan dari Perguruan Tinggi Luar Negeri

1. Universitas Dinamika dapat menerima mahasiswa pindahan dari Perguruan Tinggi luar negeri yang telah diakui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
2. Tata cara dan syarat-syarat penerimaan mengikuti peraturan pemerintah yang berlaku dan mengikuti Pasal 24 pada peraturan ini.

BAB X
PROGRAM ALIH JENJANG

Pasal 26

Program Alih Jenjang pada Program Sarjana

1. Universitas Dinamika dapat menerima lulusan program DIII dari Universitas Dinamika sendiri atau dari Perguruan Tinggi lain dengan Program Studi yang sama pada Program Sarjana dengan mengikuti prosedur seperti penerimaan mahasiswa baru dan mengikuti Pasal 24 pada peraturan ini.
2. Yang dapat mengikuti program alih jenjang adalah mahasiswa lulusan program DIII dengan $IP \geq 2,00$.
3. Mahasiswa alih jenjang wajib memenuhi Pasal 7.
4. Mahasiswa alih jenjang diberlakukan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Dikenakan masa percobaan selama 2 (dua) semester berturut-turut dengan beban studi yang sudah ditetapkan oleh masing-masing Program Studi. Nilai setiap mata kuliah selama masa percobaan minimal C. Bila ketentuan ini tidak dipenuhi, maka mahasiswa yang bersangkutan tidak diperkenankan melanjutkan studinya;

- b. Masa studi pada jenjang pendidikan sebelumnya diperhitungkan dalam menentukan batas waktu studi di Universitas Dinamika.

BAB XI TRANSFER NILAI

Pasal 27

1. Mahasiswa yang sudah pernah menempuh suatu mata kuliah di perguruan tinggi lain dan mata kuliah tersebut setara dengan yang ada di kurikulum Universitas Dinamika, maka mahasiswa tersebut dapat mengajukan permohonan agar mata kuliah tersebut diakui kredit dan nilainya.
2. Permohonan transfer nilai diberlakukan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Peringkat akreditasi Prodi di perguruan tinggi asal harus lebih tinggi atau sama dengan peringkat akreditasi Prodi yang dituju di Universitas Dinamika.
 - b. Mengajukan surat permohonan transfer nilai kepada Kaprodi dengan dilampiri legalisir transkrip nilai dan silabus mata kuliah.

BAB XII HAL-HAL LAIN

Pasal 28

1. Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Akademik ini, akan diatur dalam ketentuan tersendiri.
2. Apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan Peraturan Akademik ini, akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 17 Juli 2019

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
NIK. 110731

KEPUTUSAN REKTOR
NOMOR: 046/KPT-02B/V/2019

tentang

PROGRAM *CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)*
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

REKTOR INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, perlu ditetapkan surat keputusan rektor.
2. Bahwa Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya No. 283/KPT-02B/VII/2013 tanggal 26 Juli 2013 tentang Program STIKOM *Culture and Character Building (Cutting)* perlu direvisi, disesuaikan dengan tuntutan attitude dalam program *Cutting*.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Statuta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya 2014;
5. Keputusan Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya No : 061/KPT-03C/VIII/2018 tentang peraturan Akademik.
- Memperhatikan : Rapat Pimpinan bersama Kabag. Kemahasiswaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tanggal 16 Mei 2019.

M E M U T U S K A N

- Menetapkan :
Pertama : Memberlakukan ketentuan umum program *Cutting* bagi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Kedua : Mencabut Surat Keputusan Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya No. 265/KPT-02B/VII/2015.
- Ketiga : Lampiran surat keputusan program *Cutting* bagi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.

- Keempat : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang program *Cutting* bagi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Kelima : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 20 Mei 2019

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Ketua Dewan Pengurus Yayasan Putra Bhakti Sentosa.
2. Wakil Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dekan Fakultas di lingkungan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Kepala Unit Kerja di lingkungan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Ketua Senat Mahasiswa (Sema) di lingkungan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
6. Ketua Dewan Mahasiswa (Dema) di lingkungan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
7. Arsip.

**PROGRAM *CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)*
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**BAB I
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1
Pengertian Umum**

1. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, selanjutnya disebut Institut, adalah satuan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Rektor adalah pemimpin tertinggi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Pimpinan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, selanjutnya disebut Pimpinan, terdiri atas Rektor dan Wakil Rektor.
4. Dekan adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat fakultas di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
5. Kaprodi adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat program studi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
6. Kemahasiswaan adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan Non Akademik mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
7. AAK adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan akademik mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di Institut.
9. Sivitas akademika adalah masyarakat akademis yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Institut.
10. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun budaya dan karakter mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. *Softskill* adalah kepribadian dan perilaku interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia.
12. *Hardskill* adalah kemampuan akademik yang ditempuh melalui program kurikuler dan kokurikuler.
13. Organisasi Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Ormawa, adalah wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian melalui kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.

**BAB II
VISI MISI PROGRAM *CUTTING***

Pasal 2

Visi

Visi Cutting :

Menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berprestasi dan berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Pasal 3

Misi

Misi Cutting :

1. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat dan berjejaring dalam kegiatan maupun kompetisi di dalam kampus maupun di luar kampus.
2. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat pada kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
3. Memberikan pendidikan karakter kepada mahasiswa sebagai insan berkepribadian, dengan mengembangkan nilai-nilai budaya Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Menciptakan komunitas/habitat yang kondusif yang mengembangkan karakter/kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

BAB III

KONSEP PELAKSANAAN

Pasal 4

Konsep

1. Program *Cutting* terdiri atas:
 - a. Program kegiatan Lomba Belmawa Ristekdikti adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan secara terstruktur oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
 - b. Program kegiatan Lomba Non Belmawa Ristekdikti adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan selain Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
 - c. Program Non Lomba adalah program kegiatan bukan lomba yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Program ini dapat berupa pengabdian kepada masyarakat dan program kewirausahaan
 - d. Program seminar dan pelatihan, adalah program kegiatan peningkatan wawasan dan keahlian yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Dalam program ini dapat dipergunakan untuk mendukung mahasiswa dalam mengikuti kegiatan lomba Belmawa maupun Kegiatan Lomba Non Belmawa
 - e. Program Penghargaan Mahasiswa, adalah program penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa atas prestasi dan kemampuan tertentu
 - f. Program Kegiatan Terstruktur, adalah program kegiatan secara formal (terjadwal) oleh bagian Kemahasiswaan yang diikuti oleh setiap mahasiswa.
 - g. Program kegiatan Organisasi Kemahasiswaan, adalah program kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi kemahasiswaan dan melibatkan mahasiswa.

- h. Program kepanitiaan kegiatan, adalah program pembentukan kepanitiaan yang bertujuan untuk kelancaran suatu kegiatan yang dikelola oleh mahasiswa
2. Sifat Program
 - a. Program kegiatan wajib
Program kegiatan wajib merupakan program kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai syarat kelulusan program *Cutting*.
 - b. Program kegiatan penunjang
Program kegiatan penunjang merupakan program kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa untuk menunjang kelulusan program *Cutting*.

Pasal 5 Pengorganisasian

Pengorganisasian *Cutting* dilakukan dalam 4 (*empat*) tingkat sebagai berikut :

1. Mahasiswa baru yang disebut sebagai Kolega Yuniior (KY) dibagi menjadi beberapa kelompok. Kolega Yuniior dapat disebut juga sebagai anak wali.
2. Setiap kelompok KY didampingi oleh satu Kolega Senior (KS).
3. Satu atau lebih KS didampingi oleh seorang Kolega Dosen (KD). KD dapat disebut juga dengan Dosen Wali.
4. Beberapa KD dikoordinir oleh seorang Kolega Dosen yang disebut dengan Koordinator *Batch* (Ko Batch)

Pasal 6 Tahapan

Program kegiatan *Cutting* dimulai dari mahasiswa baru masuk dan diakhiri pada saat mahasiswa akan lulus dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Waktu Pelaksanaan *Cutting* diatur dengan empat tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai, dilaksanakan pada awal semester I sampai semester II.
2. Tahap Pengembangan nilai, dilaksanakan antara semester II sampai semester III.
3. Tahap Penguatan nilai, dilaksanakan antara semester III sampai dengan semester V.
4. Tahap Pematangan nilai, dilaksanakan antara semester V sampai dengan semester VI.

BAB IV METODE PELAKSANAAN

Pasal 7 Metode Pelaksanaan

1. Program *Cutting* dilaksanakan dengan metode Pendampingan Mahasiswa Berhasil (PMB).
2. Metode PMB dilakukan dengan membagi mahasiswa baru (KY) menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 10-15 orang dengan satu orang KS dan satu orang KD.
3. *Cutting* dilakukan dengan empat tahap, yaitu :

- a. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai adalah tahap dimana mahasiswa dikenalkan dengan tata kelola perguruan tinggi, sistem pembelajaran dan kemahasiswaan (kurikuler, ko dan ekstrakurikuler). Selain itu, pada tahapan ini mahasiswa dikenalkan dengan budaya, karakter, dan nilai nilai yang dimiliki oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Contoh kegiatan: OKK (Institut dan Prodi), Perisan, Anggota UKM, dll
- b. Tahap Pengembangan nilai adalah tahap pengembangan diri mahasiswa terhadap potensi, bakat dan minat yang dimilikinya. Pada tahap ini mahasiswa mulai aktif mengikuti dan memantapkan diri terhadap suatu bidang yang ingin ditekuni/ditingkatkan, sehingga pada tahap ini mahasiswa diharapkan sudah tahu potensi yang ada pada diri. Contoh kegiatan: Seminar dan pelatihan, pengabdian kepada masyarakat, Reinforcement, dll
- c. Tahap Penguatan nilai adalah tahap dimana mahasiswa mulai berani mengasah potensinya melalui keikutsertaan kegiatan lomba. Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berprestasi dalam bidang tertentu guna meningkatkan prestasinya melalui kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kampus maupun di luar kampus. Contoh kegiatan: Program lomba belmawa maupun non belmawa, program kewirausahaan, dll.
- d. Tahap Pematangan nilai adalah proses pembinaan dan pendampingan secara berkelanjutan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan prestasi dan penghargaan sesuai dengan kemampuannya. Prestasi-prestasi yang diperoleh oleh mahasiswa akan dicatat sebagai nilai tambah dan kelengkapan resmi prestasi akademik mahasiswa saat lulus dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

BAB V PERAN KS, KD, DAN COBATCH

Pasal 8 Peran KS, KD, dan Ko Batch

1. KS memiliki peran pendampingan kepada KY selama tahap pengenalan (orientasi). KS tidak memiliki kewajiban mendampingi KY pada saat tahap pengembangan, penguatan, dan pematangan nilai, namun KS tetap diharapkan berkomunikasi dan saling mendukung kelulusan program *Cutting*.
2. KD memiliki peran pembinaan dan pendampingan kepada KY dari tahap orientasi sampai dengan lulus dari program *Cutting*. Selama proses pembinaan dan pendampingan, KD dapat berkoordinasi dengan Bagian Kemahasiswaan.
3. Ko Batch memiliki peran dalam mengkoordinir KD selama tahap orientasi, dan ikut serta sekaligus memastikan seluruh rangkaian tahapan orientasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya

BAB VI EVALUASI

Pasal 9 Penilaian

1. Penilaian program Cutting dilakukan dalam bentuk standar pengukuran yang disebut Standart Softskill Kegiatan Mahasiswa (SSKM).
2. Pemberian nilai poin SSKM mengacu pada lampiran SK Cutting yang berlaku.
3. Poin SSKM diberikan kepada mahasiswa dengan syarat menyerahkan bukti keikutsertaan kegiatan kepada bagian kemahasiswaan.

Pasal 10 **Ketentuan Input Poin**

Ketentuan *Input* poin SSKM dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan melalui Bagian Kemahasiswaan.
 - a. Mahasiswa mengajukan berkas permohonan SSKM dengan menyerahkan laporan kegiatan dan/atau presensi kegiatan yang telah dilaksanakan dan di tanda tangani oleh Kepala Bagian/Kaprodi terkait
 - b. Bagian Kemahasiswaan mengecek dan mengesahkan berkas permohonan yang disertakan di poin (a)
 - c. Setelah berkas permohonan mendapatkan pengesahan dari Bagian Kemahasiswaan, selanjutnya bagian Kemahasiswaan membuat kode bidang kegiatan dan memberikannya kepada mahasiswa.
 - d. Mahasiswa memasukkan data mahasiswa untuk kegiatan tersebut sesuai dengan bidang kegiatan yang telah ditetapkan
 - e. Jika seluruh data berhasil dimasukkan, maka selanjutnya bagian kemahasiswaan mengecek kesesuaian data dan memasukkan poin SSKM sesuai dengan ketentuan poin yang berlaku.
 - f. Setelah semua tahapan di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya mahasiswa dapat mengecek perubahan poin SSKM yang didapatkan.
2. Pengajuan melalui Aplikasi *online* SSKM berbasis *web site*.
 - a. Mahasiswa mengakses aplikasi *online* SSKM berbasis *web site*
 - b. Mahasiswa mengajukan permohonan poin SSKM dengan memasukkan data kegiatan, data mahasiswa, sekaligus bukti yang mendukung
 - c. Bagian kemahasiswaan mendapatkan notifikasi permohonan, selanjutnya melakukan verifikasi data kegiatan, data mahasiswa, dan berkas pendukung.
 - d. Bagian kemahasiswaan memberikan kode bidang kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diajukan dan memberikan nilai poin pada kegiatan yang telah diajukan dan simpan.
 - e. Apabila proses penyimpanan selesai, maka selanjutnya mahasiswa menerima pemberitahuan bahwa poin SSKM berhasil ditambahkan untuk kegiatan yang diajukan.

BAB VII **KELULUSAN**

Pasal 11 **Syarat Kelulusan**

1. Mahasiswa dinyatakan Lulus Program *Cutting* jika :
 - a. Telah mengumpulkan SSKM minimal 150 untuk program Diploma Tiga dan minimal 200 untuk program Sarjana atau Sarjana Terapan.
 - b. Lulus kegiatan OKK yang dibuktikan dengan sertifikat OKK.

- c. Perhitungan poin SSKM dilakukan sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2.

Pasal 12
Predikat Kelulusan

Predikat kelulusan program *Cutting* diatur sebagai berikut:

- a. Lulus dengan predikat BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 200-225 dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 150-175.
- b. Lulus dengan predikat SANGAT BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 225-250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 175-200.
- c. Lulus dengan predikat ISTIMEWA untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM lebih besar dari 250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM lebih besar dari 200.

BAB VIII
KETENTUAN

PASAL 13
PENUTUP

1. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sepenuhnya bagi mahasiswa baru angkatan 2019 dan akan dilakukan penyesuaian bagi mahasiswa angkatan sebelum tahun 2019
2. Semua ketentuan dalam surat keputusan terkait dengan program *Cutting* Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah diterbitkan sebelumnya dinyatakan masih berlaku untuk angkatan sebelum 2019.
3. Surat keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur kemudian.

Ditetapkan di : Surabaya
Pada tanggal : 20 Mei 2019
Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Tabel Poin SSKM
Tabel 1. Rekap Prediksi Perolehan Poin SSKM

No.	Jenis Kegiatan	Poin SSKM
1.	Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)	0 – 50
2.	Lomba Mandiri Non Belmawa Ristek Dikti	0 – 40
3.	Aktivitas Non lomba	0 – 20
4.	Seminar dan Pelatihan	0 – 20
5.	Penghargaan Mahasiswa	0 – 20
6.	Kegiatan Terstruktur Mahasiswa	0 – 20
7.	Kegiatan Organisasi Mahasiswa (Ormawa)	0 – 20
8.	Kepanitiaan Kegiatan	0 – 10
Total Poin SSKM →		0 – 200

Tabel 2. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
	Juara I	20
2.	Tingkat Wilayah/Provinsi (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
3.	Tingkat Nasional (*)	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan (PKM, PHBD, NUDC, dll)	15
	Juara Harapan	17
	Juara III	20
	Juara II	30
	Juara I	40
	Lolos Proposal/Pendanaan (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Pelaksanaan Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Monitoring dan Evaluasi Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
4.	Tingkat Internasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	20
	Juara Harapan	25
	Juara 3	30
	Juara 2	40
	Juara 1	50
Total poin SSKM		0 – 50

Catatan:

1. Untuk program yang bersifat kompetisi (misalnya: NUDC, GEMASTIK, dll): bagi mahasiswa yang sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.
2. Untuk program yang bersifat pendanaan (misalnya: PKM, PHBD, KBMI, dll): bagi mahasiswa yang dinyatakan lolos pendanaan sampai dengan monev, maka poin SSKM untuk kepesertaan tetap diakui.

Tabel 3. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Mandiri (Non Belmawa)

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	2
	Juara Harapan	3
	Juara III	5

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara II	7
	Juara I	10
2.	Tingkat Wilayah/Provinsi	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
	Juara I	20
3.	Tingkat Nasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
4.	Tingkat Internasional	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	15
	Juara Harapan	17
	Juara 3	20
	Juara 2	30
	Juara 1	40
Total poin SSKM		0 – 40

Catatan: Apabila mahasiswa sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.

**Tabel 4. Perhitungan poin SSKM Aktifitas Non Lomba
(Pengabdian masyarakat & Kewirausahaan)**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Pengabdian Masyarakat	
	Aktivitas 1 - 8 Jam (1 Hari)	5
	Aktivitas 9 - 16 Jam (2 Hari)	6
	Aktivitas 17 - 32 Jam (4 Hari)	8
	Aktivitas 33 - 64 Jam (8 Hari)	12
	Aktivitas 65 - 128 Jam (16 Hari)	17
	Aktivitas > 128 Jam (lebih dari 16 hari)	20
2.	Kegiatan kewirausahaan (dibuktikan dengan profil bisnis)	
	Berwirausaha 1 - 6 Bulan	5
	Berwirausaha 7 - 12 Bulan	8
	Berwirausaha 13 - 18 Bulan	11
	Berwirausaha 19 - 24 Bulan	14
	Berwirausaha 25 - 36 Bulan	17
	Berwirausaha >36 Bulan	20
Total poin SSKM		0 – 20

Tabel 5. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Tingkat Perguruan Tinggi	
	Peserta	1
	Penyaji/Pemakalah	5
2.	Tingkat Regional/Provinsi	
	Peserta	3
	Penyaji/Pemakalah	10
3.	Tingkat Nasional	
	Peserta	5
	Penyaji/Pemakalah	15
4.	Tingkat Internasional	
	Peserta	7
	Penyaji/Pemakalah	20
Total poin SSKM		0 – 20

Tabel 6. Perhitungan poin SSKM Penghargaan Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
----	-----------	-----------

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Rekognisi	
	Paten	20
	HKI	15 - 20
	Pameran (Penyelenggara Eksternal)	15
	Pentas Seni (Penyelenggara Eksternal)	15
	Duta pada bidang Tertentu	15
	Pelatih	15
	Wasit	15
	Rekognisi Lainnya	15
2.	Penerima Beasiswa (dihitung tiap periode)	
	Beasiswa APBN	2
	Beasiswa Non APBN	5
	Bidikmisi	0,25
3.	Mahasiswa Bekerja (dinilai tiap semester)	
	Sesuai Program Studi	5
	Tidak Sesuai Program Studi	2
Total poin SSKM		1 – 20

Tabel 7. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Terstruktur Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Kegiatan Orientasi Kehidupan Kampus (*)	
	Peserta Kegiatan OKK Indoor (@hari = 2 poin)	10
	Peserta Kegiatan OKK Outdoor (@hari = 4 poin)	8
	Peserta Inagurasi OKK	2
2.	PERISAN (*)	
	Peserta Perisan tentang bela negara/kewiraan/wawasan nusantara	1
	Peserta Perisan tentang pengetahuan kewirausahaan	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti korupsi	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti penyalahgunaan NAPZA.	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti radikalisme	1
	Peserta Perisan tentang budaya menulis Artikel	1

No	Indikator	Poin SSKM
	Ilmiah	
	Peserta Perisan tentang Dunia Kerja dan Dunia Industri (Alumni Stikom Surabaya)	1
	Peserta Perisan tentang program pengabdian kepada masyarakat	1
	Peserta Perisan tentang topik lainnya	1
3.	Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa (LKMM)	
	LKMM-TD	4
	LKMM-TM	6
	LKMM-TL	10
4.	Reinforcement (*)	
	Partisipasi/peserta	2
5.	Upacara Hari Besar Nasional (*)	
	Partisipasi/peserta	2
Total poin SSKM		0 – 10

Tabel 8. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Organisasi Mahasiswa

No	Indikator	Poin SSKM
1.	Pengurus Organisasi mahasiswa (dihitung pertahun)	
	Ketua Dema / Sema	20
	Staff Dema / Sema	15
	Ketua UKM/Hima/Komunitas	10
	Staff UKM/Hima/Komunitas	8
2.	Aktivitas Rutin Organisasi Mahasiswa (*)	
	Latihan Rutin UKM/Komunitas (selama satu semester)	1 – 5
3.	Peserta Kegiatan Ormawa tingkat :	
	a. Perguruan Tinggi	
	Peserta	1
	b. Regional/Provinsi/Lebih dari 3 Hari dan Kurang dari 1 Minggu	
	Peserta	2
	c. Nasional/ Lebih dari 1 Minggu	
	Peserta	3
	d. Internasional / Lebih dari 1 Bulan	
	Peserta	5
Total poin SSKM		0 – 20

***) Program Kegiatan Wajib**

Ditetapkan di : Surabaya
 Pada tanggal : 20 Mei 2019

Rektor,

Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.

Lampiran 3 Surat Keputusan Rektor Nomor 046/KPT-02B/V/2019 tanggal 20 Mei 2019

Gambar 1. Pemetaan Program Cutting di Stikom Surabaya

INPUT	PROSES (PROGRAM CUTTING)				OUTCOME
MAHASISWA BARU	TAHAP I	TAHAP II	TAHAP III	TAHAP IV	(1) GENERASI UNGGUL (2) DUNIA USAHA DAN DUNIA INDUSTRI (3) SIMKATMAWA (12%) (4) ANUGRAH KAMPUS UNGGULAN
	MASA PENGENALAN NILAI (SEM1-SEM2)	MASA PENGEMBANGAN NILAI (SEM2-SEM3)	MASA PENGUATAN NILAI (SEM3-SEM5)	MASA PEMATANGAN NILAI (SEM5-SEM6)	
	ASSESSMENT, LKMM PRA TD	LKMM TD	LKMM TM	ASSESSMENT LKMM TL	
	PERISAN UPACARA HIBIN	REINFORCEMENT	PENGUATAN PROGRAM PRODI/KMHS	PEMBEKALAN KARIR	
	OKK INSTITUT & OKK PRODI	SEMINAR DAN PELATIHAN		LOMBA MANDIRI, LOMBA BELMAWA DIKTI, DAN REKOGNISI	
	AKTIVITAS NON LOMBA (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT & KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN)				
	KEGIATAN ORGANISASI KEMAHASISWAAN (SEMA, DEMA, UKM, KOMUNITAS) KEGIATAN HIMA DAN KOMUNITAS DEPARTEMEN				
	STANDART SOFT SKILL KEGIATAN MAHASISWA (SSKM)				
	REGULASI PEMBINAAN MAHASISWA				

Bab mengenai
Penegakan Norma
akan dijelaskan dalam bab tersendiri.

SISTEM PENDIDIKAN

1. PROGRAM PENDIDIKAN

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya menyelenggarakan 2 fakultas dengan beberapa program studi, antara lain :

Akreditasi Intsitusi SK No. 3156/SK/BAN-PT/Akred/PT/IX/2017			
Fakultas Teknologi Informasi			
PROGRAM STUDI	JENJANG	MASA STUDI	AKREDITASI
Sistem Informasi	S1	8 semester	SK No. 0102/SK/BAN-PT/Akred/S/III/2016
Teknik Komputer	S1	8 semester	SK No. 0604/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2016
Desain Komunikasi Visual	S1	8 semester	SK No. 98/SK/BAN-PT/Akred/S/II/2018
Produksi Film dan Televisi	D4	8 semester	SK No. 5048/SK/BAN-PT/Akred/Dipl-IV/XII/2017
Sistem Informasi	D3	6 semester	SK No. 3592/SK/BAN-PT/Akred/Dipl-III/XII/2018
Desain Produk	S1	8 semester	SK No. 3811/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2017
Fakultas Ekonomi dan Bisnis			
Manajemen	S1	8 Semester	SK No. 5058/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2017
Akuntansi	S1	8 Semester	SK No. 3403/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/ /2017
Administrasi Perkantoran	D3	6 semester	SK No. 3451/SK/BAN-PT/Akred/Dipl-III/IX/2017

2. CARA PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN

Penyelenggaraan pendidikan menggunakan Sistem Kredit Semester (SKS), matakuliah diselenggarakan dengan bobot sks tertentu. Tujuan diterapkannya SKS adalah agar penyajian program pendidikan bisa lebih bervariasi dan fleksibel, serta memberikan

kesempatan yang luas kepada para mahasiswa dalam memilih program peminatan untuk merancang rencana jenjang profesi tertentu.

Penyelenggaraan pendidikan di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dilaksanakan dengan cara pemberian kuliah teori, ceramah, diskusi, presentasi, dan praktikum. Beberapa matakuliah yang dipilih dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran inovatif atau memanfaatkan teknologi informasi dalam bentuk e-learning.

3. EVALUASI STUDI

Untuk mengukur keberhasilan studi, apakah mahasiswa telah mencapai kompetensi yang disyaratkan dalam suatu matakuliah atau mata praktikum maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk ujian tertulis, demo dan atau tugas.

Bentuk evaluasi keberhasilan studi yang diselenggarakan dapat meliputi :

3.1 Ujian Semester

Ujian semester diselenggarakan 2 kali, yaitu Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS), dengan jadwal sebagai berikut:

UTS diselenggarakan pada minggu ke-8.

UAS diselenggarakan pada minggu ke-16.

Jadwal ujian diselenggarakan dalam rentang waktu pukul 08.00-16.00 WIB untuk semua program studi. Adapun syarat dapat mengikuti ujian semester adalah:

- a. Telah memenuhi kewajiban keuangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- b. Membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Untuk UAS terdapat persyaratan jumlah kehadiran kuliah minimal 75% dari jumlah perkuliahan terjadwal.

Khusus untuk matakuliah proyek, peraturan pelaksanaan ujian mengikuti ketentuan yang berlaku di program studi masing-masing.

Mengenai ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian serta sanksi yang diberikan jika terjadi pelanggaran ujian dibahas dalam BAB Tata Tertib.

3.2 Ujian Praktikum

Ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian praktikum dapat dilihat pada BAB Tata Tertib.

3.3 Ujian Susulan

Diperuntukan bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UAS karena hal-hal tertentu. Bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UTS, tidak diselenggarakan ujian susulan, tetapi nilai UTS tidak diperhitungkan pada nilai akhir (prosentase UTS dianggap 0%) dan dialihkan ke UAS. Ketentuan yang berlaku untuk kondisi diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan surat permohonan ke Kaprodi.
2. Melampirkan bukti-bukti pendukung.
3. Mendapat persetujuan Kaprodi

Waktu pengajuan maksimal 3 hari setelah UTS/UAS matakuliah tersebut berakhir.

Pemohonan hanya dapat diproses jika mahasiswa:

- a. Sakit dan dibuktikan dengan surat dokter serta copy resep (hanya berlaku untuk UTS).
- b. Rawat inap yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan rawat inap dari RS.
- c. Mendapatkan tugas kampus yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan dari Pembantu Ketua III.
- d. Mendapatkan tugas negara yang dibuktikan dengan fotocopy surat tugas resmi (menunjukkan asli).
- e. Mendapat musibah, bencana (kecelakaan, bencana alam, dll).

Pelaksanaan ujian susulan akan dijadwalkan oleh bagian AAK, dan jika mahasiswa tidak hadir sesuai jadwal, maka dinyatakan gugur.

3.4 Kuis

Kuis merupakan evaluasi yang diberikan oleh seorang dosen pengajar dan dilakukan setiap tuntas kompetensi tertentu dengan jadwal yang telah ditentukan masing-masing dosen. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui daya serap yang telah dicapai oleh peserta didik dalam matakuliah tersebut. Kuis dapat berupa tugas menyelesaikan soal atau ketrampilan tertentu. Pelaksanaan kuis didalam pertemuan atau tidak mengambil waktu tersendiri.

3.5 Tugas

Untuk mengetahui daya serap ataupun skill yang sudah dicapai oleh mahasiswa maka seorang dosen dapat memberikan tugas yang dapat berupa paper, tugas melakukan aktifitas tertentu, karya desain, klipng dan lain-lain yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu.

3.6 Demo

Penilaian kemampuan mahasiswa dapat juga dilakukan dengan metode Demo, yaitu evaluasi dengan cara menunjukkan/mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan. Evaluasi dengan demo dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

4. SERTIFIKASI

A. SERTIFIKASI INTERNASIONAL

Sertifikasi Internasional merupakan pengakuan *skill* yang spesifik yang diakui secara global sehingga bisa kompetitif dalam dunia kerja. Sertifikat internasional diberikan oleh masing-masing vendor software kepada mahasiswa yang telah lulus ujian sertifikasi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi bekerjasama dengan Pusat Kerjasama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

a. Track Sertifikasi Internasional

Track sertifikasi internasional adalah jenjang resmi dari pihak vendor penerbit sertifikasi untuk mencapai suatu tingkat sertifikasi tertentu sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimiliki oleh setiap orang. Track sertifikasi yang diselenggarakan masing-masing program studi adalah:

1. S1 Sistem Informasi:
Oracle Database Foundations (OCJA)
2. S1 Sistem Komputer:
Cisco Certified Network Associate (CCNA)
MikroTik Certified Network Associate (MTCNA)
3. S1 Disain Komunikasi Visual :
Adobe Certified Association (ACA)
4. S1 Desain Produk
Adobe Certified Association (ACA)
5. D4 Produksi Film dan televisi
Adobe Certified Association (ACA)
6. D3 Sistem Informasi
Microsoft Technology Associate (MTA)
7. D3 Administrasi Perkantoran
Microsoft Office Specialist (MOS)

b. Persyaratan Ujian Sertifikasi

Adapun persyaratan dan aturan mengikuti ujian sertifikasi adalah:

1. Dinyatakan lulus pada matakuliah yang termasuk dalam track sertifikasi tersebut.
2. Program Studi mengumumkan daftar mahasiswa yang memenuhi syarat pada poin(1)
3. Mahasiswa yang telah memenuhi syarat (2) dapat mendaftar sebagai calon peserta ujian sertifikasi.
4. Program Studi menyelenggarakan pelatihan sebagai persiapan untuk calon peserta ujian sertifikasi yang diakhiri dengan pelaksanaan ujian hasil pelatihan.
5. Bagi calon peserta ujian yang lulus ujian pelatihan dapat melanjutkan untuk mengikuti ujian sertifikasi yang dilaksanakan di Bagian Pusat Kerjasama
6. Setiap mahasiswa yang program studinya menyelenggarakan matakuliah sertifikasi, memiliki kesempatan 1 (satu) kali ujian tanpa membayar biaya ujian dan jika gagal, maka dapat mengikuti ujian ulang dengan membayar biaya ujian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7. Hak mengikuti ujian sertifikasi berlaku sampai dengan 1 (satu) tahun setelah yang bersangkutan dinyatakan Lulus dari Matakuliah yang bersangkutan.

B. SERTIFIKASI KEAHLIAN

Sertifikasi keahlian adalah suatu pengakuan *skill* yang diberikan oleh vendor atau asosiasi sesuai dengan keahlian yang disyaratkan oleh program studi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi. Adapun sertifikasi keahlian yang diberikan oleh program studi :

S1 Sistem Komputer

Sertifikasi yang diberikan oleh vendor perangkat elektronik digital FESTO, sertifikat keahlian perangkat *Programmable Logic Controller* (PLC).

5. KERJA PRAKTIK

Kerja Praktik adalah matakuliah yang berupa kegiatan mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa pada suatu perusahaan atau instansi. Dalam kerja praktik mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tentang dunia kerja dan permasalahannya, dan dari permasalahan tersebut mahasiswa diharapkan mampu memberikan solusi terbaik sesuai dengan bidang ilmunya. Selama kerja praktik mahasiswa terikat kepada hukum negara dan peraturan-peraturan perusahaan atau instansi terkait.

5.1 Syarat Menempuh Kerja Praktik:

- a. IPk \geq 2,00
- b. Jumlah sks yang telah ditempuh minimal 95 sks untuk program D4 dan S1, dan 72 sks untuk program D3.
- c. Telah menempuh matakuliah prasyarat kerja praktik sesuai ketentuan program studi.

5.2 Ketentuan Kerja Praktik:

- a. Dilakukan secara perorangan dengan jangka waktu sesuai ketentuan.
- b. Dilakukan pada instansi atau perusahaan yang sesuai dengan kompetensi program studi.
- c. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Kerja Praktik masing-masing program studi.

6. TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

Tugas Akhir/Proyek Akhir adalah matakuliah bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh selama studi, melalui perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian hasil akhir, kemudian dituangkan dalam bentuk karya ilmiah.

Syarat menempuh Tugas Akhir/Proyek Akhir :

- a. Mencantumkan matakuliah Tugas Akhir /Proyek Akhir di KRS.
- b. IPk > 2.00
- c. Telah/sedang menempuh Kerja Praktek
- d. Telah menempuh minimal 114 sks untuk program D4 dan S1 dan untuk program D3 telah menempuh minimal 95 SKS yang telah disyaratkan oleh masing-masing Prodi.

- e. Tugas Akhir/Proyek Akhir dapat berbentuk Proyek atau Karya Desain yang dipresentasikan dalam forum seminar dan ujian tertutup.
- f. Proyek merupakan kegiatan rancang bangun suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- g. Karya Desain merupakan kegiatan perancangan suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- h. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Penyusunan Proposal dan Tugas Akhir/Proyek Akhir masing-masing program studi.

TATA TERTIB

1. PERKULIAHAN

1.1 Dalam satu semester, perkuliahan terdiri atas :

- a. 14 minggu pertemuan kuliah
- b. 1 - 2 minggu UTS
- c. 1 - 2 minggu UAS (diawali dengan 1 – 5 hari persiapan ujian/Hari Tenang)

1.2 Tata Tertib Perkuliahan :

- a. Mahasiswa wajib mengikuti kuliah sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- b. Mahasiswa wajib hadir 10 menit sebelum kuliah dimulai, berlaku aturan **keterlambatan 0 (nol) menit**, dan **bagi yang terlambat tidak diijinkan masuk ruang / mengikuti perkuliahan.**
- c. Mahasiswa wajib menunggu kehadiran dosen di Ruang Kuliah.
- d. Setiap mengikuti perkuliahan mahasiswa wajib mengisi daftar hadir di berita acara perkuliahan dan/ atau **tapping pada mesin pembaca RFID.**
- e. Mahasiswa wajib hadir minimal 75% dari perkuliahan yang terjadwal sebagai syarat mengikuti ujian akhir. **Dan apabila kehadiran tidak memenuhi syarat tsb, selain tidak boleh mengikuti UAS,** maka nilai akhir/huruf akan diproses sesuai ketentuan pada Bab II.
- f. Persentase kehadiran kuliah akan dihitung sampai akhir minggu ke-14 perkuliahan, dan diumumkan pada awal hari tenang.

2. UJIAN

2.1 Syarat mengikuti ujian :

- a. Sudah melunasi pembayaran SPP sesuai ketentuan
- b. Kehadiran kuliah minimal 75 % dari perkuliahan yang terjadwal (khusus UAS).

2.2 Tata Tertib Ujian :

- a. Peserta ujian adalah mahasiswa yang telah mencantumkan mata kuliah di KRS.
- b. Hadir dan berada dalam ruang ujian 10 menit sebelum ujian berlangsung.
- c. Keterlambatan 0 menit, peserta ujian yang **terlambat tidak diperkenankan masuk mengikuti ujian.**
- d. Membawa KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) .Bagi yang tidak membawa KTM berlaku:
 1. Jika dapat menunjukkan kartu identitas (KTP / SIM), maka harus mengisi fom pelanggaran di Sekretariat AAK.

2. Jika tidak dapat menunjukkan kartu identitas, maka harus mendapat ijin berupa formulir ijin boleh ujian dari AAK dan mengisi form pelanggaran serta tangan peserta akan diberi tanda stempel.
- e. Peserta harus menempati kursi di dalam ruang sesuai dengan denah yang telah ditetapkan.
 - f. Pada saat ujian dimulai, pintu ruangan akan dikunci sementara dan soal ujian dibagikan. Mahasiswa yang terlambat harap menunggu di luar sampai pembagian soal selesai, mahasiswa yang terlambat dapat memasuki ruang ujian selama waktu ujian belum dimulai.
 - g. Peserta harus membawa peralatan tulis sendiri. Buku dan catatan harus diletakkan di bagian depan ruang ujian. Kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka.
 - h. Demi ketertiban pelaksanaan ujian, pengawas berhak mengatur/ memindahkan tempat duduk peserta baik sebelum atau pada saat ujian berlangsung.
 - i. Peserta ujian yang telah menyelesaikan ujiannya, tidak diijinkan meninggalkan ruangan sebelum ujian berlangsung 30 menit.
 - j. Selama ujian berlangsung **peserta tidak diijinkan meninggalkan ruang ujian** sampai ujian berakhir, apabila peserta meninggalkan ruang ujian sebelum ujian berakhir, maka peserta tersebut dianggap telah menyelesaikan ujiannya.
 - k. Selama ujian **berlangsung Handphone / alat komunikasi yang lain harus dimatikan**.
 - l. Setelah ujian berakhir, peserta **wajib menyerahkan lembar jawaban**, dan **kertas buram** (jika ada) kepada pengawas yang bersangkutan.
 - m. Peserta ujian harus memakai pakaian yang sopan (berkrah), rapi dan bersepatu sesuai ketentuan.
 - n. Selama Ujian berlangsung **peserta ujian dilarang** :
 1. Merokok, makan dan minum.
 2. Berbicara dengan sesama peserta ujian.
 3. Melihat / mengambil / memberikan kertas pekerjaan/buram dari/kepada sesama peserta ujian.
 4. Mengeluarkan / melihat buku-buku, catatan-catatan dalam bentuk apapun kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka (open book).
 5. Pinjam-meminjam alat tulis. buku/catatan walaupun ujian dinyatakan buku terbuka.
 6. Melakukan perbuatan-perbuatan lain yang dapat mengganggu ketenangan / ketertiban pelaksanaan ujian.
 - o. **Sanksi** / pelanggaran terhadap ketentuan di atas, dapat dikenakan tindakan berupa :
 1. Peringatan lisan dari pengawas.
 2. Pengawas menghentikan ujian, dan mengambil berkas.

3. Pengawas menghentikan ujian, mengambil berkas dan ujian tersebut dinyatakan gugur / batal
4. Sanksi akademis sesuai ketentuan Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Jumlah pelanggaran dan sanksi, apabila mahasiswa tidak membawa KTM selama ujian berlangsung adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jumlah pelanggaran ujian dan sanksinya.

Pelanggaran ke	Sanksi
1	- Menandatangani surat pernyataan tidak mengulang pelanggaran. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
2	- Membayar denda pelanggaran sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
3	- Membayar denda pelanggaran berlipat sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
4, dst.	Bentuk sanksi ditentukan oleh pimpinan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya, dapat berupa skors sampai dikeluarkan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Selama ujian semester berlangsung apabila seorang mahasiswa diketahui melakukan tindakan curang maka pada nilai ujian tersebut yang bersangkutan akan diberi nilai T (setara dengan nilai 0) yang artinya berkas ujian tidak akan diproses lebih lanjut. Dan kepada yang bersangkutan berlaku ketentuan sebagaimana diatur dalam Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah pelanggaran dan sanksi untuk tindakan curang saat ujian.

Pelanggaran ke	Sanksi
1	Ujian matakuliah yang bersangkutan dinyatakan gugur. Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Menandatangani surat pernyataan untuk tidak mengulang perbuatannya.
2, dst	Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Seluruh ujian yang sudah maupun yang masih harus ditempuh dalam periode (semester) tersebut dinyatakan gugur.

3. LABORATORIUM

3.1. LABORATORIUM KOMPUTER (Labkom)

Sie Laboratorium Komputer (Labkom) merupakan bagian atau fasilitas penunjang kegiatan akademik yang berada di bawah bagian Laboratorium. Kegiatan yang ditunjang adalah praktik untuk mata kuliah, khususnya mata kuliah praktikum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), praktikum merupakan bagian dari pengajaran yang bertujuan agar siswa mendapat kesempatan untuk menguji dan melaksanakan dalam keadaan nyata apa yang diperoleh dalam teori. Sebagai fasilitas penunjang, layanan yang diberikan oleh Labkom tidak terbatas hanya pada praktikum saja, tetapi juga penelitian, pelatihan komputer, pengabdian masyarakat, kompetisi, dan tempat untuk melakukan belajar mandiri.

1. Jenis Layanan Labkom

Layanan yang disediakan oleh Labkom antara lain:

1. Praktikum

Praktikum merupakan layanan utama Labkom, yaitu kegiatan praktik yang wajib diikuti oleh mahasiswa karena mahasiswa mengambil mata kuliah yang berupa praktikum pada Kartu Rencana Studi (KRS), di bawah bimbingan dosen, laboran, atau asisten laboran (Asslab).

2. Perkuliahan di Laboratorium Komputer

Perkuliahan ini memakai laboratorium komputer (beserta seluruh perlengkapan dan peralatannya) sebagai alat bantu untuk mendukung bentuk pembelajaran (termasuk ujian). Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan waktu perkuliahan dengan dosen sebagai instruktur.

3. Pelatihan dan Pengabdian Masyarakat

Labkom menyediakan laboratorium komputer untuk melakukan pelatihan dan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen, karyawan, mahasiswa, atau pihak-pihak lain di luar lembaga. Pemakaian laboratorium komputer untuk pelatihan dan pengabdian masyarakat harus mendapat persetujuan dari Kepala Seksi (Kasi) Labkom dan Kepala Bagian (Kabag) Laboratorium. Waktu pelaksanaan dapat diatur sesuai perjanjian sehingga dapat tetap dilaksanakan pada hari dan jam kerja.

4. Penelitian (Riset)

Labkom menyediakan laboratorium sebagai ruang riset bagi dosen, karyawan, dan mahasiswa. Pemakaian laboratorium komputer untuk riset harus mendapat persetujuan dari Kasi Labkom dan Kabag Laboratorium. Waktu pelaksanaan dapat diatur sesuai perjanjian sehingga dapat tetap dilaksanakan pada hari dan jam kerja.

5. Belajar Mandiri

Labkom menyediakan laboratorium komputer untuk melakukan praktik dengan atau tanpa instruktur (belajar mandiri). Untuk melakukan praktikum bebas, mahasiswa

harus melakukan proses peminjaman ruang laboratorium pada bagian administrasi Labkom.

2. Fasilitas dan Waktu Layanan Laboratorium Komputer

Setiap dosen, karyawan dan mahasiswa berhak menggunakan fasilitas Labkom dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Urutan jenis layanan Labkom yang sudah dijelaskan di atas juga berlaku sebagai urutan prioritas dalam pemakaian dan penjadwalan kegiatan di Labkom, sehingga prioritas utama adalah praktikum.
- b) Seluruh dosen, karyawan dan mahasiswa yang menggunakan fasilitas Labkom wajib mematuhi tata tertib yang berlaku.
- c) Ruang laboratorium:

Lab	Inisial	Ruang	Memory RAM	HDD	Kapasitas
Aristoteles	LABA	Intel Core i7 6700 4GHz	16GB	1TB	20 orang
Bernoulli	LABB	Intel Core i7 6700 4GHz	16GB	1TB	40 orang
		Intel Core i7 7700 4.2GHz	16GB	1TB	
Copernicus	LABC	Intel Core i7 7700 4.2GHz	16GB	1TB	20 orang
		Intel Core i7 6700 4GHz	16GB	1TB	
De Morgan	LABD	Intel Core i5 3470 3.2GHz	8GB	8GB	40 orang
		Intel Core i7 7700 4.2GHz	16GB	16GB	
Einstein	LABE	Intel Core2 Duo E7500 2.9GHz	4GB	4GB	18 orang
Fibonacci	LABF	Intel Core i7 8700 3.2GHz	16GB	16GB	18 orang
Galileo	LABG	Intel Core2 Duo E7500 2.9GHz	4GB	4GB	18 orang
Studio Digital 1	SDIG1	Intel Core i5 2.5GHz	4GB	4GB	36 orang
Studio Digital 2	SDIG2	Intel Core i5 2.5GHz	4GB	4GB	18 orang
Studio Digital 3	SDIG3	Intel Core i5 2.5GHz	4GB	4GB	18 orang

- d) Labkom membuka layanan pengajuan peminjaman sarana dan prasarana selama 8 jam sehari, 5 hari seminggu, mulai dari hari Senin s/d Jumat . Pada hari Sabtu tidak ada kegiatan perkuliahan atau praktikum, tetapi jika diperlukan, perkuliahan atau praktikum dapat diadakan pada hari sabtu dengan penyesuaian jadwal. Jika sebuah kegiatan dengan terpaksa harus dilakukan di luar peraturan yang telah ditentukan, maka peminjam harus menghubungi Kasi Labkom untuk melakukan konsultasi lebih dulu.

- e) Pihak Labkom berhak membatalkan layanan belajar mandiri atau kegiatan lain sewaktu-waktu, apabila ternyata Labkom memerlukan ruang untuk kegiatan dengan prioritas lebih besar.
- f) Secara default, akses internet didalam ruang laboratorium (memakai jalur local area network) adalah non-aktif. Internet dapat diaktifkan dengan melakukan permohonan dan disetujui oleh Kasi Labkom.
- g) Labkom menyediakan server untuk menampung seluruh file materi dan hasil pembelajaran yang telah disediakan oleh instruktur dan peserta
- h) Terdapat akses Wireless Fidelity (Wi-Fi) di lingkup area Labkom.
- i) Terkait ruang laboratorium Studio Digital (SDIG1, SDIG2, dan SDIG3), sebelum dapat menggunakan komputer, pengguna harus melakukan peminjaman mouse dan keyboard studio digital pada bagian Administrasi Labkom.

3. Sistem & Prosedur Praktikum

Setiap mahasiswa yang mengambil mata kuliah yang berupa praktikum atau mata kuliah yang ditetapkan memiliki praktikum pada KRS, mempunyai kewajiban melakukan praktikum di Labkom.

√ Prosedur Praktikum:

1. Mahasiswa dapat melihat jadwal reguler praktikum (hari, jam, dan ruang) pada saat melakukan perwalian.
2. Mahasiswa memilih praktikum berdasarkan jadwal reguler praktikum yang terdapat pada sistem perwalian.
3. Mahasiswa melakukan praktikum sesuai jadwal yang telah ditentukan.

√ Ketentuan Praktikum

1. Praktikum dilaksanakan selama 16 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan berdurasi 170 menit, dengan pembagian:
 - a. 12x pertemuan materi (pemberian materi dan tugas harian)
 - b. 4x pertemuan evaluasi
2. Evaluasi dibagi menjadi:
 - a. 2x Quiz
 - b. 1x Ujian Tengah Semester (UTS)
 - c. 1x Ujian Akhir Semester (UAS)
3. Selain tugas harian dan evaluasi, mahasiswa juga dapat mengumpulkan salinan modul praktikum per pertemuan praktikum. Salinan modul harus dikumpulkan pada saat pertemuan dilakukan, bukan sebelum atau setelah pertemuan selesai.
4. Penilaian dihitung berdasarkan evaluasi dengan komposisi 20% nilai Tugas, 20% nilai salinan modul, 30% nilai UTS, dan 30% nilai UAS. Rumus perhitungan Nilai Akhir:

$$\text{Nilai Akhir} = (20\% \times \text{nilai tugas}) + (20\% \times \text{nilai salinan modul}) + (30\% \times \text{nilai UTS}) + (30\% \times \text{nilai UAS})$$

Keterangan:

Nilai Tugas : Hasil penghitungan rata-rata nilai dari 2x quiz dan tugas harian dengan persentase bobot sebagai berikut:

$$\text{Nilai Tugas} = (30\% \times \text{nilai Quiz1}) + (30\% \times \text{nilai Quiz 2}) + (40\% \times \text{rata-rata nilai tugas})$$

Salin Modul : Hasil penghitungan rata-rata salin modul yang dikumpulkan pada tiap pertemuan praktikum.

5. Skala penilaian akhir disesuaikan dengan ketentuan yang dinyatakan dalam Peraturan Akademik (pasal 17).

4. Tata Tertib Praktikum

Untuk menjamin terlaksananya praktikum, maka disusunlah tata tertib praktikum sebagai berikut:

1. Pelaksanaan praktikum:
 - a. Peserta praktikum wajib hadir 10 menit sebelum praktikum dimulai, dan bagi yang terlambat diperbolehkan mengikuti praktikum tetapi tidak diperkenankan mengisi daftar hadir peserta praktikum.
 - b. Peserta praktikum mengakses perangkat komputer menggunakan *user* dan *password* yang telah ditentukan.
 - c. Setelah waktu berakhir, peserta praktikum WAJIB mematikan perangkat komputer yang telah digunakan, lalu keluar dengan tertib.
2. Selama praktikum berlangsung, peserta praktikum dilarang:
 - a. Merubah pengaturan dari perangkat komputer yang digunakan.
 - b. Meninggalkan praktikum/ruang laboratorium tanpa seijin pengajar (laboran atau asisten laboratorium).
 - c. Melakukan tindakan yang tidak terpuji seperti perusakan, pelecehan (lisan maupun non-lisan), membuat kegaduhan, dan tindakan lain yang bersifat merugikan peserta praktikum yang lain, pengajar dan/atau lembaga.
 - d. Menggunakan *flaskdisk* atau perangkat keras lain pada perangkat komputer di dalam laboratorium tanpa seijin pengajar
 - e. Menggunakan alat komunikasi atau gadget lain di dalam ruang laboratorium. Jika peserta praktikum harus menelepon, maka peserta tersebut harus meminta ijin ke pengajar.
3. Dilarang mengenakan kaos tanpa krah dan/atau topi di dalam ruang laboratorium..
4. Peserta praktikum wajib menitipkan tas di loker yang sudah disediakan oleh laboratorium komputer dan dilarang membawa tas ke dalam ruang laboratorium tanpa seijin pengajar.
5. Tata tertib mengenai kehadiran pada praktikum disesuaikan dengan ketentuan yang dinyatakan dalam pasal 16 Peraturan Akademik Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
6. Seorang peserta praktikum dapat mengajukan dispensasi presensi praktikum dengan alasan SAKIT, dengan melakukan proses pengajuan dispensasi presensi pada bagian administrasi Labkom. Dispensasi presensi HANYA BOLEH DILAKUKAN 1 (satu) kali per semester per mata kuliah praktikum dan HANYA JIKA

dilengkapi dengan surat keterangan sakit resmi dari institusi kesehatan (rumah sakit, puskesmas, klinik resmi, dll.)

7. Seorang peserta praktikum dapat mengajukan dispensasi presensi praktikum dengan alasan **PENUGASAN DARI INSTITUSI**, dengan melakukan proses perijinan pada bagian administrasi laboratorium komputer. Dispensasi presensi **HANYA DAPAT DILAKUKAN** jika peserta praktikum memiliki surat pengantar dari institusi yang memberi tugas.
8. Pelanggaran terhadap ketentuan di atas akan dikenai sanksi akademis yang keputusannya merupakan wewenang penuh Kepala Bagian Laboratorium.
9. Ketentuan lain yang dianggap perlu dan tidak tercantum di sini akan ditentukan kemudian di bawah wewenang Kepala Laboratorium Komputer.

5. Tata Tertib Laboratorium Komputer

Untuk menjamin terlaksananya berbagai kegiatan yang ada di laboratorium komputer, maka disusunlah tata tertib laboratorium komputer sebagai berikut:

1. Setiap kegiatan selain praktikum reguler dan perkuliahan, yang menggunakan ruang laboratorium komputer harus melalui proses administrasi peminjaman ruang lewat bagian administrasi Labkom.
2. Selama berada di lingkungan laboratorium komputer, **DILARANG**:
 - a. Mengganggu kelancaran praktikum dan/atau kegiatan lain yang sedang berjalan di lingkungan laboratorium komputer.
 - b. Membuat kegaduhan dan/atau keonaran di lingkungan laboratorium komputer.
 - c. Membuat kotor lingkungan laboratorium komputer
 - d. Merusak peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer
 - e. Merokok di lingkungan laboratorium komputer
 - f. Makan dan/atau minum di dalam ruang laboratorium komputer.
 - g. Mengadakan dan/atau menggunakan perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat keras (*hardware*) selain yang sudah tersedia pada lingkungan laboratorium komputer, tanpa seijin Kasi Labkom.
 - h. Memindahkan posisi sebagian atau semua peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer, tanpa seijin kepala laboratorium komputer.
 - i. Membawa keluar lingkungan laboratorium komputer, sebagian atau semua peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer tanpa melewati proses peminjaman perangkat laboratorium.
 - j. Masuk ke dalam ruang laboratorium yang sedang tidak digunakan tanpa melalui proses peminjaman ruang laboratorium.
3. Segala kerusakan/kehilangan terhadap peralatan/perangkat yang digunakan saat kegiatan pada lingkungan laboratorium komputer menjadi tanggung jawab peserta/penanggung jawab kegiatan sepenuhnya.
4. Sebelum meninggalkan ruang laboratorium, peserta diwajibkan mematikan seluruh peralatan/perangkat yang digunakan, merapikan tempat duduk, dan tidak meninggalkan kertas/benda lain di dalam ruang laboratorium.
5. Pelanggaran terhadap ketentuan di atas akan dikenai sanksi akademis/hon akademis yang keputusannya merupakan wewenang penuh Kepala Bagian Laboratorium.

6. Ketentuan lain yang dianggap perlu dan tidak tercantum di sini akan ditentukan kemudian dibawah wewenang Kepala Bagian Laboratorium.

6. Pelanggaran-pelanggaran di dalam Laboratorium Komputer:

Berikut adalah daftar pelanggaran-pelanggaran sekaligus jenis sanksi terkait pelanggaran tersebut.

1. Membawa makanan, minuman, tas dan/atau jaket di dalam lab akan dikenakan sanksi 1.
2. Mengenakan kaos oblong atau sandal saat kegiatan dilaksanakan di laboratorium akan dikenakan sanksi 2.
3. Mengaktifkan atau menggunakan alat komunikasi atau *gadget* lain pada saat praktikum berlangsung akan dikenakan sanksi 2.
4. Melakukan tindakan tidak terpuji akan dikenakan sanksi 3.
5. Mengganggu kelancaran, membuat kegaduhan dan/atau keonaran, dan merokok akan dikenakan sanksi 3.
6. Mencorat-coret atau melakukan perusakan peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer dengan sengaja, akan dikenakan sanksi 4.
7. Memindahkan sebagian atau semua peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer tanpa seijin Kasi Labkom akan dikenakan sanksi 4.
8. Membawa keluar lingkungan laboratorium komputer, sebagian atau semua peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer tanpa melewati proses peminjaman perangkat laboratorium akan dikenakan sanksi
9. Menghilangkan peralatan/perangkat yang ada di lingkungan laboratorium komputer termasuk perangkat lunak (*software*) akan dikenakan sanksi 4.

7. Sanksi-sanksi atas Pelanggaran

Jenis Sanksi	Keterangan
Sanksi 1	Dikenai teguran oleh pengajar. Peserta diwajibkan membawa keluar barang-barang tersebut. Teguran yang ketiga kali akan dikenakan sanksi 2.
Sanksi 2	Tidak diperkenankan mengikuti praktikum pada saat itu.
Sanksi 3	KTM ditahan oleh pihak Labkom. Peserta mengisi fom pelanggaran di bagian Kemahasiswaan. Peserta menyerahkan form pelanggaran ke Labkom dan KTM dikembalikan kepada peserta. Pelanggaran yang ketiga kalinya akan dikenakan sanksi 4.
Sanksi 4	Hak pemakaian atas Laboratorium Komputer dicabut selama satu semester.

3.2. LABORATORIUM TEKNIK KOMPUTER (TK)

Tujuan Laboratorium TK

Laboratorium TK bertujuan menunjang/ membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dengan memberikan/ menambah pengetahuan/ pemahaman atau tingkat yang lebih tinggi kepada mahasiswa dalam membuktikan/ menerapkan /mendapatkan konsep/teori dalam bidang TK. Selama praktikum mahasiswa dibimbing oleh Co-Asisten Laboratorium.

Fasilitas Laboratorium :

Laboratorium di TK terdiri dari:

- a. Laboratorium Digital
- b. Laboratorium Programmable Logic Controller (PLC)
- c. Laboratorium Wireless (Jaringan Nirkabel)
- d. Laboratorium Jaringan Komputer
- e. Laboratorium Elektronika
- f. Laboratorium Mikrokontroler

Modul/peralatan praktikum yang dimiliki oleh Laboratorium ini adalah :

- a. Laboratorium Elektronika

Fungsi utama Laboratorium Elektronika adalah sebagai sarana pembelajaran terhadap materi-materi yang berkenaan dengan Rangkaian Elektronika, baik dalam membuat sebuah rangkaian elektronika maupun mempelajari karakteristik dari setiap komponen elektronika. Laboratorium Elektronika dilengkapi dengan Komputer yang berfungsi sebagai perangkat untuk menyimulasikan rangkaian sebelum diaplikasikan kedalam komponen asli dan juga modul pembelajaran elektronika yang bersifat modular yang berfungsi sebagai perangkat perangkai rangkaian elektronika yang telah disimulasikan. Laboratorium elektronika ini, memiliki daya tampung sebanyak 8 (delapan) praktikan. Terdapat berbagai fasilitas:

- Digital Storage Oscilloscope
- Power Supply
- Analog & Digital Multimeter
- Function Generator
- Modul Elektronika
- Modul Op-Amp
- Komponen Elektronika: Kapasitor, Resistor, IC dan sebagainya
- Solder dan project board
- Multimeter

- b. Laboratorium Mikrokontroler

Kegiatan yang dilakukan di Laboratorium Microcontroller adalah praktikum, perkuliahan, dan eksplorasi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di bidang sistem pemantauan terhadap berbagai peralatan input, baik digital maupun analog, dan sistem pengendalian terhadap berbagai peralatan output, baik digital maupun analog, serta pengintegrasian antara sistem pemantauan dan sistem pengendalian. Terdapat berbagai fasilitas:

- Modul Mikrokontroler
- Solder dan project board
- Digital Storage Oscilloscope
- Multimeter
- Mikrokontroler: Arduino
- Mini PC: Raspberry pi

- c. Laboratorium *Programmable Logic Controller* (PLC)

Kegiatan yang dilakukan di Laboratorium *Programmable Logic Controller* adalah praktikum, perkuliahan, dan eksplorasi yang dilakukan oleh dosen dan

mahasiswa di bidang sistem pemantauan terhadap berbagai peralatan input, baik digital maupun analog, dan sistem pengendalian terhadap berbagai peralatan output, baik digital maupun analog, serta pengintegrasian antara sistem pemantauan dan sistem pengendalian. Sistem pemantauan dan sistem pengendalian yang dipelajari di Laboratorium *Programmable Logic Controller* lebih difokuskan pada dunia industri, sehingga Peralatan Input, Peralatan Output, PLC, dan Panel disesuaikan dengan keadaan yang terdapat di dunia industri. Laboratorium mikrokontroler ini, memiliki daya tampung sebanyak 7 (tujuh) praktikan. Laboratorium PLC ini, memiliki daya tampung sebanyak 8 (delapan) praktikan. Terdapat berbagai fasilitas:

- Modul Basic Trainer
- Modul MPS Plus
- Modul Motor AC
- PLC Festo
- PLC Omron
- Panel Kontrol Omron

d. Laboratorium Digital

Fungsi utama Laboratorium Sistem Digital adalah sebagai sarana pembelajaran terhadap materi-materi yang berkaitan dengan Rangkaian Logika, baik yang bersifat kombinasional maupun sekuensial. Laboratorium Sistem Digital dilengkapi dengan komputer sebagai perangkat utama untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan ketersediaan perangkat utama tersebut, Laboratorium Sistem Digital juga digunakan untuk menunjang pembelajaran terhadap materi-materi yang memerlukan komputer sebagai sarana belajar, seperti Pemrograman dan Simulasi. Laboratorium Digital ini, memiliki daya tampung sebanyak 16 praktikan. Terdapat berbagai fasilitas :

- Komputer
- Modul Sistem Pengaturan

e. Laboratorium Jaringan Komputer

Fungsi utama Laboratorium Jaringan Komputer adalah sebagai sarana pembelajaran terhadap materi-materi yang berkaitan dengan jaringan komputer dan Router Cisco. Laboratorium Jaringan Komputer dilengkapi dengan komputer dan Router Cisco sebagai perangkat utama untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan ketersediaan perangkat utama tersebut, Laboratorium Jaringan Komputer juga digunakan untuk menunjang pembelajaran terhadap materi-materi yang memerlukan komputer sebagai sarana belajar seperti simulasi penggunaan jaringan dan Router. Laboratorium Jaringan Komputer ini, memiliki daya tampung sebanyak 12 praktikan. Terdapat berbagai fasilitas:

- Switch
- Router
- Komputer

f. Laboratorium Wireless / Jaringan Nirkabel

Fungsi utama Laboratorium Jaringan Nirkabel adalah sebagai sarana pembelajaran terhadap materi-materi yang berhubungan dengan Jaringan Komputer khususnya dalam bidang Jaringan Komputer Nirkabel. Laboratorium

Jaringan Nirkabel ini, memiliki daya tampung sebanyak 8 (delapan) praktikan. Laboratorium Jaringan Nirkabel dilengkapi dengan fasilitas :

- Laptop
- perangkat Mikrotik RouterBOARD

perangkat Mikrotik RouterBOARD sebagai perangkat utama untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan ketersediaan perangkat utama tersebut, Laboratorium Jaringan Nirkabel juga digunakan untuk menunjang pembelajaran terhadap materi-materi yang memerlukan perangkat Mikrotik RouterBOARD sebagai sarana belajar, seperti uji coba pengaturan dan konfigurasi perangkat, dan simulasi perangkat dalam suatu topologi jaringan komputer.

Ketentuan kegiatan praktikum di Laboratorium :

1. Mahasiswa dapat menggunakan fasilitas Laboratorium ini , apabila :
 - sebagai praktikan yang melakukan praktikum terjadwal dan dibimbing oleh dosen / laboran / co-asisten.
 - Mahasiswa yang telah mendapatkan ijin dari Kepala Laboratorium TK
2. Materi praktikum diberikan oleh Laboratorium / dosen pembina matakuliah.
3. Dalam setiap semester, praktikum diselenggarakan sebanyak 16 kali, terdiri dari 14 pertemuan praktikum, UTP (Ujian Tengah Praktikum) dan UAP (Ujian Akhir Praktikum).
4. Mahasiswa yang menggunakan fasilitas ini wajib mematuhi tata tertib yang berlaku.
5. Praktikum yang diselenggarakan untuk Prodi S1 TK adalah :
 - Praktikum Pemrograman
 - Praktikum Sistem Digital
 - Praktikum Elektronika
 - Praktikum Sistem Pengaturan
 - Praktikum Sistem Tertanam
 - Praktikum Jaringan Komputer
 - Praktikum Programmable Logic Controller
 - Praktikum Jaringan Nirkabel
6. Sistem/Prosedur Pendaftaran Praktikum
Pendaftaran praktikum dilakukan saat perwalian. Grup praktikum akan dibagi / ditentukan kemudian oleh AAK setelah perwalian berakhir. Mahasiswa wajib melihat grup dan jadwal praktikum secara detail mulai kuliah minggu pertama, melalui fasilitas SIIIS atau sicyca (web).
7. Dosen/ Karyawan/ Peserta Tugas Akhir/ Kerja Praktik/ Mahasiswa, yang **menggunakan fasilitas Laboratorium** ini wajib mematuhi prosedur-prosedur dan tata tertib sesuai ketentuan laboratorium, termasuk melakukan **pengisian form peminjaman dan pengajuan surat permohonan**.

Tata Tertib Praktikum di Laboratorium TK

1. Tidak ada toleransi keterlambatan praktikum. Jika terlambat dianggap alpha.
2. Sebelum praktikum dimulai praktikan dianggap:

- Sudah membaca dan mempelajari materi praktikum, sehingga siap mengikuti test awal dan sudah mempersiapkan kebutuhan selama praktikum, seperti: alat tulis, alat hitung dan lain-lain.
3. **Laporan praktikum harus diselesaikan pada saat setelah praktikum** selesai dan akan diadakan Test Akhir mengenai kegiatan Praktikum yang telah dilakukan.
 4. Penilaian Penilaian Akhir Praktikum :
Nilai Praktikum : 60%
UTP : 20%
UAP : 20%
 5. Selama praktikum berlangsung, praktikan tidak diperkenankan:
 - Menceoret, merusak/membuat cacat dengan sengaja peralatan yang ada.
 - Menambah/mengurangi peralatan yang ada dengan peralatan lain yang dibawa sendiri.
 - Menyalakan/menghubungkan peralatan tanpa persetujuan laboran/co-asisten.
 - Membuat gaduh dan mengganggu praktikan yang lain.
 - Melakukan tindakan yang tidak terpuji seperti: sabotase, perusakan, pencurian, dan lain-lain yang bersifat merugikan praktikan yang lain atau lembaga.
 6. Kerusakan alat yang terjadi saat praktikum harus segera dilaporkan kepada asisten / coasisten yang bertugas.
 7. Kerusakan yang terjadi karena kecerobohan praktikan, sepenuhnya menjadi tanggung jawab kelompok praktikan.
 8. Praktikan yang melanggar ketentuan, dikenai sanksi yang keputusannya merupakan wewenang penuh dari pimpinan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
 9. Ketentuan lain yang dianggap perlu dan tidak tercantum disini akan ditentukan kemudian di bawah wewenang Kepala Laboratorium TK .

Penilaian Dan Ujian Praktikum

1. Laboratorium TK mengadakan evaluasi dan penilaian yang akan menentukan kelulusan.
2. Penilaian praktikum terpisah dengan penilaian matakuliah yang terkait. Sehingga apabila tidak lulus praktikum, mahasiswa **harus** mengulang.
3. Komponen penilaian pada praktikum dapat berupa test awal, jumlah kehadiran, keaktifan dalam praktikum, hasil praktikum, dan test akhir.
4. Salah satu syarat kelulusan praktikum adalah kehadiran praktikan minimal 75% dari praktikum yang diselenggarakan.
5. Apabila tidak dapat mengikuti praktikum karena sakit /lomba/ alasan lain, mahasiswa wajib mengajukan permohonan yang diketahui oleh Kaprodi dan Kepala Laboratorium TK disertai bukti kepada Kepala Bagian Laboratorium Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, untuk ikut praktikum susulan, dengan konsekuensi nilai praktikum **hanya** nilai praktikum harian saja (tidak ada nilai tes awal dan tes akhir, sehingga maksimal nilai 60%)

6. Nilai praktikum akan ditampilkan dalam transkrip nilai seperti matakuliah lain yang telah ditempuh.

3.3. LABORATORIUM LABORATORIUM AUDIO VIDEO (LAB. AVI)

Laboratorium Audio Video ini diperuntukan bagi mahasiswa yang belajar bidang teknologi multimedia, seni dan desain. Mahasiswa yang menggunakan Laboratorium ini umumnya adalah mahasiswa dari Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, S1 Desain Produk dan DIV Produksi Film Dan Televisi.

3.3.1. TUJUAN LABORATORIUM AUDIO VIDEO

Menunjang/membantu pelaksanaan proses belajar-mengajar dalam lingkungan laboratorium agar mahasiswa memahami konsep/teori dengan mempraktikan pada implementasi tingkat akhir dengan menghasilkan karya kreatifitas di bidang teknologi multimedia, seni dan desain.

3.3.2. FASILITAS LABORATORIUM AUDIO VIDEO

No	Nama Laboratorium	Inisial	Ruang	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Studio Videografi	SVG	M-602	Steadycam	1 set	a). Grup praktikum 10 orang b). Kelas kuliah 20 orang
				Kamera Video	2 pcs	
				Lampu Video	2 pcs	
				Green Screen	1 pcs	
2	Studio Fotografi	SFG	M-603	Kamera DLSR	3 pcs	a). Grup praktikum 10 orang b). Kelas kuliah 20 orang
				Lampu Fotografi	2 pcs	
				Reflektor	1 pcs	
				Tripod	3 pcs	
				Dolly Track	1 pcs	
				Screen Background	3 pcs	
3	Studio Gambar 1	SG1	M-604	Meja Gambar	40 pcs	40 orang
				LCD Projector	1 pcs	
4	Studio Gambar 2	SG2	M-605	Meja Gambar	40 pcs	40 orang
				LCD Projector	1 pcs	
5	Studio Gambar 3	SG3	M-606	Meja Gambar	40 pcs	40 orang
				LCD Projector	1 pcs	

No	Nama Laboratorium	Inisial	Ruang	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6	Studio Gambar 4	SG4	M-607	Meja Gambar	40 pcs	40 orang
				LCD Projector	1 pcs	
7	Studio News TV	SNT	M-608	Meja untuk siaran	1 pcs	a). Grup praktikum 10 orang b). Kelas kuliah 20 orang
				Kursi untuk siaran	3 pcs	
				Lampu LED + tripod	2 set	
				Kamera Video	3 pcs	
				Tripod Kamera	3 pcs	
				Green Screen	1 pcs	
				Jas untuk siaran	2 pcs	
8	Studio Animasi	SAN	B-701 (Ruang Montase)	Komputer Desktop	1 set	20 orang
				Meja Montase	3 pcs	
				Mocap Kinect	1 pcs	
9	Studio Editing	SED	B-705	Komputer Editing	3 pcs	5 orang
				Audio Speaker	1 pcs	
				Panel Editing	1 pcs	
10	Studio Rekam Dubbing	SRD	B-708a (Ruang Akustik)	Boomer	1 set	3 orang
				Mixer 4 input	1 pcs	
				Komputer Record	1 set	
11	Studio Rekam Musik	SRM	B-708b (Ruang Elektrum)	Gitar Elektrik Melodi	1 pcs	10 orang
				Gitar Elektrik Bas	1 pcs	
				Keyboard Elektronik	1 pcs	
				Mixer 8 input	1 pcs	
				Microphone	2 pcs	
				Speaker Active	1 set	
12	Laboratorium Teknologi Desain	LTD	B-709	Printer 3D Filament PLA	1 pcs	10 orang
				CNC Engrave Laser	1 pcs	
				Meja Workshop	1 pcs	
13		LKY	B-710	Meja Kriya	4 pcs	20 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	Ruang	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Laboratorium Kriya			Meja Workshop	1 pcs	
				Perkakas Bengkel	1 set	

3.3.3. KETENTUAN DAN PERATURAN PEMINJAMAN PERALATAN

A. Ketentuan Umum Bagi Peminjaman Sarana-Prasarana Laboratorium Audio Video:

- 1) Penjelasan Istilah yang digunakan dalam peminjaman:
 - a) Stikom Surabaya kepanjangan dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
 - b) Lab AVI adalah Laboratorium Audio Video Stikom Surabaya sebagai penyedia fasilitas dan layanan peminjaman sarana-prasarana untuk digunakan oleh pihak peminjam.
 - c) Sarana Laboratorium adalah peralatan laboratoriuik yang digunakan untuk praktik oleh praktikan
 - d) Prasarana Laboratorium adalah fasilitas ruangan laboratorium yang digunakan untuk praktik oleh praktikan.
 - e) Kegiatan internal adalah aktifitas kegiatan yang diselenggarakan di dakam area kampus Stikom Surabaya.
 - f) Kegiatan eksternal adalah aktifitas kegiatan yang diselenggarakan di luar area kampus Stikom Surabaya.
 - g) Peminjam adalah pihak pemohon yang melakukan peminjaman, dan sekaligus sebagai penanggung-jawab terhadap peminjaman sarana dan prasaranan yag difasilitasi oleh pihak laboratorium.
 - h) Status peminjam adalah sivitas akademika (dosen, mahasiswa) dan/atau tenaga kependidikan (karyawan) di Stikom Surabaya
 - i) PIC (*Person In Charge*) peminjaman adalah petugas laboratorium yang bertanggung-jawab terhadap ketersediaan, pemeriksaan kondisi, dan serah-terima fasilitas laboratorium untuk pihak peminjam.
 - j) Hari kerja adalah hari Senin s/d Jumat, dan bukan hari libur nasional (tanggal merah) atau juga bukan libur yang telah disepakati bersama oleh pihak Stikom Surabaya
- 2) Jangka waktu pengajuan peminjaman, sebagai berikut:
 - a) Formulir internal digunakan untuk peminjaman alat yang khusus kegiatan di dalam area kampus. Pengajuan paling lambat 3 (tiga) hari sebelum pelaksanaan pukul 08:00–16:00 WIB pada hari kerja. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag lab

- b) Formulir eksternal digunakan untuk peminjaman yang khusus kegiatan di luar area kampus. Pengajuan paling lambat 3 (tiga) hari sebelum pelaksanaan pukul 08:00–16:00 WIB pada hari kerja. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag lab serta tembusan formulir untuk kabag AU (sebagai pemantau keluar-masuk barang inventaris) dan satpam (sebagai pemeriksa lalu-lintas peralatan inventaris yang keluar-masuk kampus). Pemohon juga melampirkan dokumen tambahan sebagai bukti keabsahan kegiatan meliputi:
- Surat pernyataan berita acara kegiatan (data diri, tujuan peminjaman, jadwal kegiatan, dan daftar pemakaian alat) yang ditandatangani oleh pemohon, pembina/pembimbing dan kabag/kaprodi. Pemohon adalah pihak peminjam yang bertanggung-jawab atas segala peminjaman dalam surat pernyataan tersebut. Pembina/pembimbing adalah pihak yang mengetahui segala kegiatan di dalam/luar kampus yang dinyatakan oleh pemohon dalam peminjaman tersebut. Kabag/kaprodi adalah pihak yang menyetujui pemohon sebagai bahan rekomendasi dan pertimbangan dari pihak laboratorium untuk menentukan validasi peminjaman yang digunakan di dalam/luar kampus.
 - Brosur, poster, proposal, konsep desain dan/atau surat rujukan yang berwenang di kepanitiaan.
- c) Formulir peminjaman ruangan laboratorium digunakan sebagai prasarana kegiatan praktikum dan pengerjaan tugas mandiri. Pengajuan paling lambat 1 (satu) hari sebelum pelaksanaan dan waktu pengajuan pukul 08:00–16:00 WIB pada hari kerja. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag lab.
- 3) Keperluan peminjaman yang disetujui, meliputi:
- a) Kegiatan praktikum/perkuliahan sesuai jadwal.
 - b) Kegiatan internal belajar/tugas mandiri untuk praktikum/perkuliahan/Tugas Akhir di dalam area kampus Stikom Surabaya.
 - c) Kegiatan internal mandiri di dalam area Stikom Surabaya untuk acara wisuda, seminar, ormawa (HIMA, SEMA, DEMA), dan lain-lain.
 - d) Kegiatan eksternal untuk kejuaraan lomba, pameran karya, dan event besar untuk kepentingan institusi/prodi dari Stikom Surabaya.
- 4) Peminjaman untuk kepentingan pribadi ataupun dikomersialkan demi keuntungan diri sendiri tidak dilayani.
- 5) Prioritas tertinggi peminjaman diutamakan untuk kegiatan praktikum/perkuliahan sesuai jadwal yang ditetapkan oleh pihak Lab AVI dan/atau bagian AAK, sedangkan peminjaman yang bersifat mandiri menjadi prioritas kedua apabila terjadi waktu peminjaman yang bersamaan.

- 6) Prioritas antrian peminjaman diutamakan yang lebih dahulu mengajukan peminjaman selama sarana dan prasarana laboratorium masih tersedia untuk dipinjamkan oleh pihak Lab AVI
- 7) Jangka waktu pengajuan peminjaman, sebagai berikut:
 - a) Untuk peminjaman sarana alat laboratorium diajukan oleh pemohon paling lambat 3 (tiga) hari sebelum kegiatan dilaksanakan pada hari kerja, pukul 08:00 – 16:00 WIB.
 - b) Untuk peminjaman prasarana ruang laboratorium diajukan oleh pemohon paling lambat 1 (satu) hari sebelum kegiatan dilaksanakan pada hari kerja, pukul 08:00 – 16:00 WIB.
- 8) Maksimal pelaksanaan kegiatan peminjaman peralatan laboratorium dan ruangan laboratorium hanya diperbolehkan dalam kurun waktu 1 (satu) hari dan tidak menginap kecuali ada kesepakatan khusus yang disetujui pihak laboratorium dan peminjam. Sedangkan waktu penggunaan peminjaman adalah sebagai berikut:
 - a) Untuk peminjaman peralatan laboratorium mulai pukul 08:00-16:00 WIB.
 - b) Untuk peminjaman ruangan laboratorium mulai pukul 08:00-20:00 WIB.
- 9) Waktu perpanjangan peminjaman diperbolehkan sekali lagi oleh pihak Lab AVI selama tidak ada penggunaan untuk kegiatan perkuliahan/praktikum atau antrian peminjaman lainnya yang menggunakan waktu tersebut lebih dahulu.
- 10) Proses peminjam sesuai **“Prosedur Peminjaman Sarana dan Prasarana Lab AVI”** dan proses pengembalian sesuai **“Prosedur Pengembalian Sarana dan Prasarana Lab AVI”**.
- 11) Pemeriksaan dilakukan bersama-sama oleh PIC peminjaman dan peminjam untuk menentukan kesiapan, ketersediaan, kelengkapan, dan kondisi layak pakai dari fasilitas laboratorium yang dipinjamkan oleh pihak Lab AVI. Proses pemeriksaan peminjaman sesuai **“Prosedur Pemeriksaan Peminjaman Sarana dan Prasarana Lab AVI”** dan proses pemeriksaan pengembalian sesuai **“Prosedur Pemeriksaan Pengembalian Sarana dan Prasarana Lab AVI”**. Apabila tidak ada permasalahan maka pihak peminjam diperbolehkan menggunakan/mengembalikan pinjaman. Sebaliknya apabila ada masalah maka pihak PIC peminjaman akan menanggguhkan hingga masalah dapat terselesaikan.
- 12) Tanggung-jawab dan sanksi-sanksi yang diberlakukan, sebagai berikut:
 - a) Untuk peminjaman sarana alat laboratorium, seluruh perangkat yang dipinjam menjadi tanggung-jawab peminjam.
 - b) Untuk peminjaman prasarana ruang laboratorium, seluruh isi dan fasilitas yang tersedia di dalam ruangan menjadi tanggung-jawab peminjam. Apabila terjadi indikasi pelanggaran maka peminjam akan diberikan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di laboratorium (lihat poin tentang **Pelanggaran dan Sanksi Yang Berlaku di Lab AVI**).

- 13) Syarat-syarat pengajuan dan prosedur peminjaman berdasarkan keperluan yang disetujui (lihat poin ke-3), yaitu:
- a) Kegiatan internal praktikum/perkuliahan sesuai jadwal:
 - Jadwal diatur oleh pihak Lab AVI dan AAK.
 - Apabila ada usulan penggantian hari dan ruang untuk kegiatan maka pihak pengusul dapat berkonsultasi serta mengajukan ke pihak laboratorium dan AAK agar dapat diproses lebih lanjut.
 - Mengikuti ketentuan pada poin ke-6 hingga poin ke-12.
 - b) Kegiatan internal belajar/tugas mandiri untuk praktikum/-perkuliahan/Tugas Akhir di dalam area kampus Stikom Surabaya:
 - Mengikuti ketentuan pada poin ke-4 hingga poin ke-12.
 - Batas normal penggunaan adalah 1 hari dan tidak menginap.
 - Pengajuan peminjaman dengan mengisi formulir peminjaman sarana dan prasarana (formulir internal peminjaman alat dan/atau formulir peminjaman ruangan) yang telah disediakan oleh pihak admin laboratorium. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag lab.
 - Melampirkan konsep dan desain karya yang lengkap beserta detail ukurannya sebagai penunjang keabsahan kegiatan.
 - c) Kegiatan internal mandiri di dalam area Stikom Surabaya untuk acara wisuda, seminar, ormawa (HIMA, SEMA, DEMA), dan lain-lain:
 - Mengikuti ketentuan pada poin ke-4 hingga poin ke-12.
 - Batas normal penggunaan adalah 1 - 3 hari.
 - Pengajuan peminjaman dengan mengisi formulir peminjaman sarana-prasarana (formulir internal peminjaman alat dan/atau formulir peminjaman ruangan) yang telah disediakan oleh pihak admin laboratorium. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag lab.
 - Melampirkan surat pernyataan berita acara kegiatan di dalam area kampus Stikom Surabaya yang ditanda-tangani oleh pemohon, pembina/pembimbing dan kabag/kaprodi.
 - Melampirkan salinan proposal penunjang keabsahan kegiatan.
 - d) Kegiatan eksternal untuk kejuaraan lomba, pameran karya, dan event besar untuk kepentingan institusi/prodi dari Stikom Surabaya:
 - Mengikuti ketentuan pada poin ke-4 hingga poin ke-12.
 - Batas normal penggunaan adalah 1 - 3 hari.
 - Pengajuan peminjaman dengan mengisi formulir peminjaman sarana dan prasarana (formulir eksternal peminjaman alat) yang telah disediakan oleh pihak admin laboratorium. Formulir tersebut wajib ditanda-tangani oleh pemohon, PIC peminjaman, kasie lab dan kabag

lab. Berkas tersebut dibuat rangkap 3 untuk keperluan Admin Laboratorium, kabag AU dan pos penjagaan/sekuriti.

- Melampirkan surat pernyataan berita acara kegiatan di luar area kampus yang ditanda-tangani oleh pemohon, pembina/pembimbing dan kabag/kaprodi.
- Melampirkan poster/brosur/proposal penunjang keabsahan kegiatan.

B. Tata Tertib dan Kewajiban Peminjam:

- 1) Peralatan laboratorium tidak boleh dibawa keluar kampus, kecuali dalam rangka penyelesaian tugas penting dan/atau kedinasan dengan menyertakan bukti-bukti surat pernyataan berita acara kegiatan dan surat jalan ke luar kampus.
- 2) Peminjam harus merawat peralatan laboratorium selama berada di bawah tanggung-jawabnya.
- 3) Peminjam harus menjaga kebersihan ruangan laboratorium dan kelengkapan fasilitasnya serta tidak ada kerusakan atau kehilangan peralatan.
- 4) Peminjam harus mengembalikan peralatan laboratorium sesuai dengan batas akhir peminjaman yang tertera pada formulir peminjaman.
- 5) Data hasil video scanning dan capturing ketika dipakai oleh peminjam yang dalam kegiatannya menggunakan kamera dari pihak Lab AVI akan diperbolehkan penyimpanan datanya hanya dalam tempo 1 x 24 jam untuk dititipkan di laboratorium. Apabila sudah melewati sehari maka data tersebut akan dihapus secara permanen.
- 6) Pihak lain yang tidak berkepentingan terhadap peralatan laboratorium dan ruangan laboratorium dilarang untuk menggunakannya.
- 7) Selama kegiatan berlangsung di laboratorium, peserta dilarang:
 - a) Membawa makanan/minuman, membuang sampah sembarangan, berkata kotor atau tidur dalam ruangan.
 - b) Mengenakan sandal, kaos oblong, berpakaian tidak sopan atau mengaktifkan alat komunikasi/*gadget* pada saat aktivitas praktikum/kuliah.
 - c) Membuat kegaduhan/keonaran, merokok dan/atau tindakan lain yang tidak terpuji.
 - d) Melakukan sabotase, pengrusakan dan/atau mengacak-acak fasilitas laboratorium.
- 8) Pelanggaran terhadap tata tertib di atas akan dikenai sanksi indisipliner (lihat poin tentang **Pelanggaran dan Sanksi Yang Berlaku di Laboratorium Audio Video**).
- 9) Ketentuan lain yang dianggap perlu dan tidak tercantum di sini akan ditentukan kemudian oleh Kasie Laboratorium Audio Video dan disahkan oleh Kepala Bagian Laboratorium.

C. Prosedur Peminjaman Sarana dan Prasarana Lab AVI:

1. Peminjam mengajukan permohonan peminjaman kepada Admin Lab.

2. Admin Lab mencatat antrian peminjaman dan memberikan formulir peminjaman kepada peminjam.
3. Peminjam mengisi formulir peminjaman serta dilengkapi berkas-berkas pendukung, meliputi: surat pernyataan kegiatan yang ditanda-tangani oleh kaprodi apabila kegiatan dilakukan di area eksternal kampus dan dokumen pendukung kegiatan (proposal, brosur, katalog, dan/atau rancangan karya) untuk pembuktian adanya kegiatan.
4. Peminjam menyerahkan formulir peminjaman kepada PIC Peminjaman untuk diperiksa ketersediaan sarana dan prasarana. Apabila tersedia maka PIC Peminjaman akan menandatangani formulir tersebut guna diteruskan kepada Kasie Lab.
5. Peminjam mengajukan perijinan peminjaman ke tingkat Kasie Lab. Apabila Kasie Lab menandatangani formulir tersebut maka boleh diteruskan ke Kabag Lab.
6. Peminjam mengajukan persetujuan ke tingkat Kabag Lab. Apabila Kabag Lab menandatangani formulir tersebut maka peminjaman sudah disetujui.
7. Peminjam menyiapkan formulir yang sudah disetujui tadi dibuat salinan untuk keperluan sebagai berikut:
 - a. Rangkap I diserahkan ke admin lab untuk arsip laboratorium meliputi: formulir peminjaman asli (bukan fotocopy), jaminan (KTM/KTP/SIM), surat pernyataan berita acara kegiatan, dan dokumen pendukung kegiatan.
 - b. Rangkap II berupa fotocopy formulir peminjaman yang sudah tervalidasi dan diserahkan ke kabag AU untuk kegiatan eksternal di luar kampus.
 - c. Rangkap III berupa fotocopy formulir peminjaman yang sudah tervalidasi dan diserahkan ke pos sekuriti untuk pemeriksaan peminjaman alat kegiatan eksternal di luar kampus.
8. PIC peminjaman dan peminjam (pemohon yang mengajukan peminjaman) bersama-sama melakukan prosedur pemeriksaan sarana-prasarana yang dipinjamkan (lihat poin tentang **Prosedur Pemeriksaan Peminjaman Sarana dan Prasarana Lab AVI**).
9. Setelah peminjam memperoleh kepastian kelayakan pakai maka dilakukan serah-terima antara PIC peminjaman dengan pihak peminjam. Selanjutnya peminjam dapat menggunakan sesuai keperluan dan batas waktu yang telah ditentukan dengan menjaga suasana kondusif dan menaati tata tertib yang berlaku (lihat poin tentang **Tata Tertib dan Kewajiban Peminjam**).

D. Prosedur Pengembalian Sarana dan Prasarana Lab AVI:

1. Peminjaman mempersiapkan pelaporan sebelum pengembalian meliputi: kelengkapan jumlah peminjaman dan kondisi seperti keadaan sebelum dipinjam baik itu sarana maupun prasarana.

2. PIC peminjaman dan peminjam bersama-sama melakukan prosedur pemeriksaan sarana-prasarana yang telah selesai/dikembalikan (lihat poin tentang **Prosedur Pemeriksaan Pengembalian Sarana dan Prasarana Lab AVI**).
3. Apabila terjadi kelalaian, kerusakan atau pelanggaran maka akan ditindak-lanjuti oleh kasie lab dalam penentuan pelanggaran dan sanksi (lihat poin tentang **Pelanggaran dan Sanksi Yang Berlaku di Laboratorium Audio Video**).
4. Apabila terbukti terjadi pelanggaran maka kasie lab akan meneruskan ke pimpinan di atasnya, bagian kepegawaian dan/atau bagian kemahasiswaan untuk penjatuhan sanksi bagi pihak pelanggar.
5. Peminjam melakukan serah-terima ke PIC Peminjaman.
6. Apabila Peminjam tidak melakukan pelanggaran atau terkena sanksi maka PIC peminjaman memberi validasi peminjaman selama tidak terdapat indikasi pelanggaran dan peminjam boleh mengambil kembali kartu identitas (KTM/KTP/SIM) yang dijaminakan tersebut ke pihak admin lab.

E. Prosedur Pemeriksaan Peminjaman Sarana dan Prasarana Lab AVI:

1. Peminjam melakukan persiapan pemeriksaan peminjaman.
2. Peminjam menyiapkan salinan validasi berkas sebagai berikut:
 - a) Rangkap I (berkas ke-1) diserahkan ke admin lab meliputi form ulir peminjaman yang sudah disetujui oleh kabag lab (arsip asli), jaminan (KTM/KTP/SIM), surat pernyataan berita acara kegiatan, dan/atau dokumen pendukung kegiatan.
 - b) Rangkap II (berkas ke-2) diserahkan ke kabag AU berupa form ulir peminjaman yang sudah disetujui oleh kabag lab (arsip fotocopy) untuk kegiatan eksternal di luar kampus.
 - c) Rangkap III (berkas ke-3) diserahkan ke pos sekuriti berupa form ulir peminjaman yang sudah disetujui oleh kabag lab (arsip fotocopy) untuk pemeriksaan peralatan kegiatan eksternal di luar kampus.
3. Peminjam menyerahkan berkas ke-1 dan jaminan (KTM/KTP/SIM) kepada admin lab sebagai gantinya adalah peminjam menerima tanda terima sebagai bukti peminjaman. Admin lab meneruskan laporan ke buku report utilitas (database report utilitas) untuk mengetahui statistik utilitas dan rekap laporan
4. Peminjam menyerahkan tanda terima ke PIC Peminjaman guna melihat sarana dan prasarana yang akan dipinjam.
5. Pemeriksaan bersama-sama antara Peminjam dan PIC Peminjaman guna untuk melihat kondisi sarana dan prasarana yang layak pakai. PIC peminjaman mencatat aktivitas peminjaman tersebut di kartu checklist rutinitas (database checklist rutinitas) untuk mengetahui inden/tidaknya sarana-prasarana, kondisi layak pakai dan intensitas penggunaannya.
6. Apabila kondisinya tidak layak pakai maka dilaporkan ke kasie lab untuk ditindak-lanjuti penjadwalan perbaikan dan perawatan oleh teknisi. PIC peminjaman berhak menanggukuhkan sampai mendapat solusinya, yaitu:

- a) Pemohon diberi pilihan untuk menunggu kabar dari PIC peminjaman apabila waktu memungkinkan.
 - b) Pemohon diberi pilihan alternatif pengganti dengan fungsi yang sama oleh PIC peminjaman.
 - c) Pengajuan peminjaman yang baru dengan pembatalan pengajuan yang lama.
 - d) Pembatalan peminjaman.
7. Teknisi melakukan pemeriksaan, perawatan dan perbaikan. Apabila bisa diperbaiki akan diserahkan kembali ke PIC Peminjaman.
 8. Apabila tidak bisa diperbaiki maka dilaporkan ke kabag lab untuk evaluasi proker tahun depan.
 9. Peminjaman menyerahkan berkas ke-2 di bagian administrasi umum apabila peminjaman eksternal.
 10. Apabila kondisi layak pakai maka serah terima dapat dilakukan dari PIC Peminjaman ke Peminjam.
 11. Pemeriksaan lanjutan akan dilaksanakan apabila peminjaman eksternal, sedang peminjaman internal tidak ada pemeriksaan lanjutan.
 12. Apabila ada peminjaman eksternal maka pemeriksaan peralatan yang dibawa keluar wajib diperiksa pada saat melewati pos penjagaan dengan menyerahkan berkas ke-3.
 13. Penggunaan sarana dan/atau prasarana oleh Peminjam.

F. Prosedur Pemeriksaan Pengembalian Sarana dan Prasarana Lab AVI:

1. Peminjaman mempersiapkan pelaporan sebelum pengembalian meliputi: kelengkapan jumlah peminjaman dan kondisi seperti keadaan sebelum dipinjam baik itu sarana maupun prasarana.
2. Peminjam harus memastikan termasuk peminjaman internal atukah eksternal. Apabila termasuk peminjaman internal maka tidak dilakukan pemeriksaan oleh pos sekuriti.
3. Apabila termasuk peminjaman untuk kegiatan eksternal maka segala peralatan peminjaman yang melewati pos penjagaan sekuriti wajib diperiksa berapa jumlahnya guna pemantauan inventaris yang keluar-masuk oleh bagian administrasi umum.
4. Peminjam menghadap admin lab untuk diperiksa riwayat peminjamannya dan lama tenggat waktu pengembalian. Admin lab meneruskan laporan ke buku *report utilitas (database report utilitas)* untuk mengetahui statistik utilitas dan rekap laporan.
5. Admin lab memastikan apakah terjadi keterlambatan pengembalian. Apabila terjadi keterlambatan pengembalian maka dilaporkan ke kasie lab untuk ditindaklanjuti.
6. Peminjam menghadap PIC Peminjaman untuk dilakukan pemeriksaan bersama-sama untuk mengetahui kelengkapan dan kondisi sarana dan/atau prasarana seperti kondisi sebelum dipinjam.

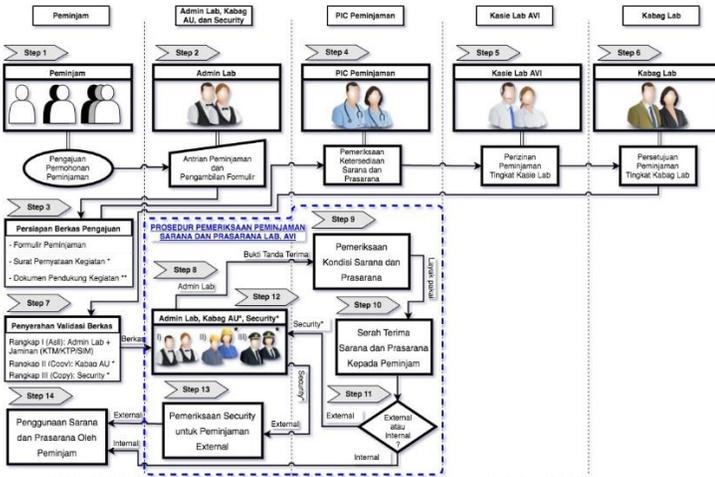
7. PIC Peminjaman memastikan pemeriksaan dengan cermat mengenai sarana dan prasarana yang dikembalikan. PIC peminjaman berhak melakukan investigasi untuk mendapatkan penyebabnya serta menyimpulkan indikasi pelanggaran.
8. Apabila ditemukan indikasi pelanggaran maka PIC Peminjaman melaporkan kepada kasie lab untuk ditindaklanjuti dalam penentuan pelanggaran dan sanksi.
9. Apabila terjadi pelanggaran maka kasie lab meneruskan ke pimpinan di atasnya langsung dan/atau bagian kepegawaian untuk tindak lanjut pelanggaran dan penjatuhan sanksi bagi pelanggar (lihat poin tentang **Pelanggaran dan Sanksi Yang Berlaku di Laboratorium Audio Video**).
10. Peminjam melakukan serah terima pengembalian ke PIC Peminjaman. PIC peminjaman mencatat aktivitas pengembalian tersebut di kartu checklist rutinitas (database checklist rutinitas) untuk mengetahui inden/tidaknya sarana-prasarana, kondisi layak pakai dan intensitas penggunaannya.
11. PIC Peminjaman memastikan apakah peminjam bersih dari pelanggaran atau tidak.
12. Apabila tidak bersih dari pelanggaran maka peminjam harus menyelesaikan tanggungan administrasi peminjaman di admin lab sampai lunas dan bebas dari sanksi
13. Peminjam diperkenankan mengambil jaminan (KTM/KTP/SIM) di admin lab.

G. Pelanggaran dan Sanksi Yang Berlaku di Laboratorium Audio Video:

1. Jenis pelanggaran tata tertib di dalam ruangan laboratorium, sebagai berikut:
 - a) Membawa makanan/minuman, membuang sampah sembarangan, berkata-kata kotor, dan/atau tidur di ruangan laboratorium, maka dikenakan sanksi 1 (lihat poin 2.a).
 - b) Mengenakan sandal, kaos oblong, berpakaian tidak sopan, dan/atau mengaktifkan alat komunikasi/gadget di saat aktivitas praktikum/kuliah maka dikenakan sanksi 2 (lihat poin 2.b).
 - c) Membuat kegaduhan/keonaran, merokok dan/atau tindakan tidak terpuji maka dikenakan sanksi 3 (lihat poin 2.c).
 - d) Melakukan sabotase, pengrusakan, dan/atau mengacak-acak fasilitas laboratorium maka dikenakan sanksi 4 (lihat poin 2.d).
2. Sanksi akibat melanggar tata tertib di dalam ruangan laboratorium berlaku dalam kurun waktu satu semester adalah sebagai berikut:
 - a) Sanksi 1: Dikenai teguran oleh pengajar/pengawas/koordinator secara lisan. Apabila teguran ketiga kali tidak dihiraukan maka pelanggar akan dikenakan sanksi ke-2.
 - b) Sanksi 2: Tidak diperkenankan mengikuti kegiatan di dalam ruangan pada saat itu juga.
 - c) Sanksi 3: KTM ditahan oleh pihak Laboratorium. Peserta mengisi formulir pelanggaran di bagian Kemahasiswaan. Peserta menyerahkan formulir pelanggaran ke laboratorium dan KTM dikembalikan kepada peserta. Apabila

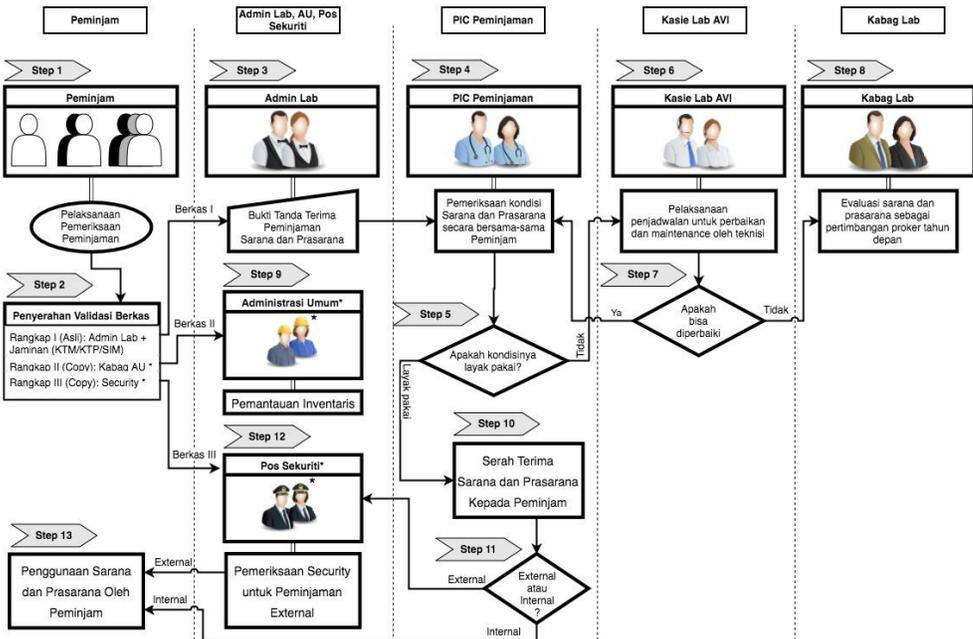
- masih terjadi pelanggaran yang ketiga kalinya maka pelanggar akan dikenakan sanksi ke-4.
- d) Sanksi 4: Hak pemaknaan atas laboratorium dicabut selama satu semester.
3. Keterlambatan pengembalian peralatan, peminjam akan dikenakan sanksi seperti berikut ini:
- a) Setiap keterlambatan melewati batas waktu yang telah ditentukan (tercatat di formulir pengajuan peminjaman) maka peminjam akan dikenakan denda sebesar Rp. 50.000,- per hari per alat.
 - b) Keterlambatan lebih dari 7 hari maka peminjam akan diberi teguran dan sanksi blacklist (tidak diijinkan meminjam kembali sampai batas waktu yang tidak ditentukan) hingga peminjam mempunyai itikad baik memenuhi kewajiban dalam menyelesaikan administrasi dan menjalani sanksi tersebut
4. Kerusakan atau kehilangan barang inventaris yang dipinjam, peminjam akan mendapatkan teguran dan diberikan sanksi sebagai berikut:
- a. Kondisi tidak normal:
 - Atas kesalahan peminjam sehingga fungsi tidak sesuai yang diharapkan dan mengalami gangguan maka peminjam wajib melakukan perbaikan sampai kondisi baik seperti semula.
 - b. Kondisi kerusakan ditolerir:
 - Atas kesalahan peminjam sehingga fungsi kerja alat mengalami gangguan ditolerir dengan tingkat kerusakan 1% - 75% tetapi alat tersebut masih bisa diperbaiki 100% (acuannya merujuk pada pemeriksaan kondisi alat sebelum dipinjam oleh peminjam bersangkutan), maka peminjam wajib melakukan perbaikan sampai kondisi baik seperti semula.
 - c. Kondisi kerusakan parah:
 - Atas kesalahan peminjam sehingga fungsi kerja alat mengalami gangguan parah dengan tingkat kerusakan di atas 75% atau kondisi alat tidak bisa diperbaiki 100% (acuannya merujuk pada pemeriksaan kondisi alat sebelum dipinjam oleh peminjam bersangkutan), maka akan dianggap menghilangkannya dengan sanksi berlaku seperti pada sanksi barang hilang.
 - d. Kondisi barang hilang:
 - Peminjam wajib mengganti barang tersebut dengan barang yang sama, baik type, merk dan kondisinya.
 - Apabila terjadi diskontinyu pada barang yang hilang, maka wajib mengganti dengan barang yang setara tipe dan harganya.

PROSEDUR PEMINJAMAN SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM AUDIO VIDEO



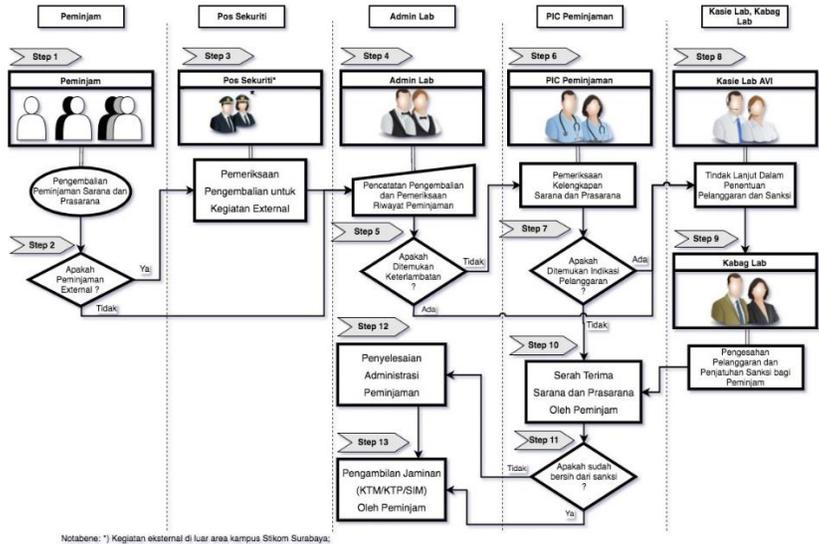
Notabene: *) Kegiatan eksternal di luar area kampus Sikom Surabaya; **) Validasi tambahan untuk memastikan kebenaran kegiatan yang dilaksanakan oleh peminjam.

PROSEDUR PEMERIKSAAN PEMINJAMAN SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM AUDIO VIDEO

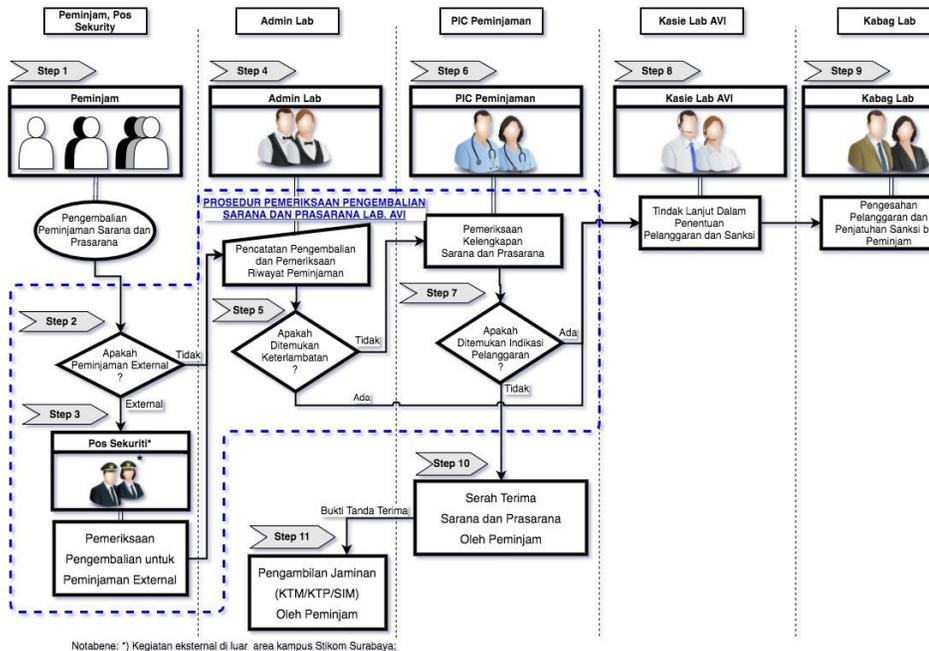


Notabene: *) Kegiatan eksternal di luar area kampus Sikom Surabaya; **) Validasi tambahan untuk memastikan kebenaran kegiatan yang dilaksanakan oleh peminjam.

PROSEDUR PEMERIKSAAN PENGEMBALIAN SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM AUDIO VIDEO



PROSEDUR PENGEMBALIAN SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM AUDIO VIDEO





FORMULIR PEMINJAMAN RUANGAN LABORATORIUM AUDIO VIDEO

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama (Penanggung-jawab) :
 NIM/NIK :
 Prodi / Bagian :
 Alamat :
 Nomer Telepon :

KODE PEMINJAM :

WAKTU PENGEMBALIAN :		
TEPAT	TELAT	

Dengan ini mengajukan peminjaman ruangan laboratorium untuk dipergunakan sebagaimana mestinya,

Keperluan Pemakaian :
 Tempat / Lokasi :
 Tanggal Mulai Pelaksanaan :, Pukul : :
 Tanggal Selesai Pelaksanaan :, Pukul : :
 Jaminan Peminjaman KTM KTP SIM

Note :

- Peminjam telah membaca, memahami, dan menyetujui ketentuan yang berlaku di laboratorium
- Waktu pengajuan dimulai jam 08:00-16:00 WIB pada hari kerja dan senin s/d jumat & bukan libur nasional
- Waktu pelaksanaan untuk peminjaman ruangan dimulai pukul 08:00 hingga 20:00 WIB pada hari kerja.
- Peminjam bertanggung jawab atas kondisi ruangan dan seluruh alat-alat yang berada di ruang tersebut
- Apabila terjadi pelanggaran maka peminjam akan dikenai sanksi aturan yang berlaku di laboratorium sesuai buku Pedoman Akademik Stikom Surabaya
- Harap menjaga kebersihan, ketertiban dan suasana kondusif di dalam ruangan laboratorium.
- Apabila sudah selesai kegiatan maka peminjam wajib lapor ke petugas ruangan.

Surabaya

Menyetujui

Mengetahui

Memeriksa

Pemohon

(.....)
Kabag Laboratorium

(.....)
Kasie Laboratorium

(.....)
P.I.C Peminjaman

(.....)
Penanggung-jawab ruangan

TANDA TERIMA PEMINJAMAN SEBAGAI BUKTI PEMAKAIAN RUANGAN LABORATORIUM AUDIO VIDEO

KODE PEMINJAM :

--	--	--

NAMA LABORATORIUM :

TGL HARI INI :

MULAI PUKUL :

SELESAI PUKUL :

JAMINAN
 KTM KTP SIM

Petugas

Pemohon

(.....)
P. I. C. Peminjaman

(.....)
Penanggung-jawab Peminjam

3.4. LABORATORIUM S1 AKUNTANSI

1. Laboratorium Akuntansi

3.5. LABORATORIUM D3 KOMPUTERISASI PERKANTORAN & KESEKRETARIATAN

1. Laboratorium Perkantoran
2. Laboratorium Keyboarding
3. Laboratorium Bahasa
4. Laboratorium Table Manner
5. Laboratorium Kepribadian

4. PERPUSTAKAAN

A. Jam Buka Perpustakaan :

- Perpustakaan buka pada hari kerja :
Senin s/d Jum'at : 07.00 - 19.00 WIB
Sabtu : 07.00 - 12.00 WIB

Anggota dapat memanfaatkan pelayanan perpustakaan pada jam tersebut.

- Selama liburan perkuliahan, perpustakaan tetap buka seperti biasa. Perpustakaan hanya Tutup pada:
 - Hari Minggu dan Hari Libur Nasional
 - Kegiatan Stock Opname (**Tutup 6 Hari**)
 - Kegiatan tertentu yang akan diinformasikan sebelumnya

B. Keanggotaan Perpustakaan

Jenis keanggotaan Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya adalah sebagai berikut:

1. **Anggota Langsung**

Anggota Langsung adalah adalah sivitas akademika dan tenaga kependidikan yang terdaftar dan berstatus aktif pada Institut sehingga secara otomatis terdaftar menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Langsung Perpustakaan Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya terdiri dari:

- a. Mahasiswa Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang berstatus aktif pada semester berjalan
- b. Dosen Tetap, Dosen *Home Based*, Dosen Luar Biasa dan Asisten Laboratorium yang aktif pada semester berjalan
- c. Pimpinan dan Karyawan Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- d. Anggota Yayasan Putra Bhakti.

2. **Anggota Tidak Langsung**

Anggota Tidak Langsung adalah masyarakat umum selain sivitas akademika dan tenaga kependidikan di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memenuhi persyaratan tertentu untuk menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Tidak Langsung Perpustakaan Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya terdiri dari:

- a. Tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan

- b. Anggota Baca, yaitu pengunjung luar yang berasal dari Institusi/Lembaga Pendidikan lain ataupun masyarakat umum yang mendaftarkan diri menjadi anggota Perpustakaan Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dengan prosedur dan persyaratan yang berlaku
- c. Alumni Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang memiliki Kartu KASTI.

C. Koleksi Perpustakaan

Koleksi perpustakaan adalah koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang terdiri atas fiksi dan nonfiksi. Perpustakaan menyediakan koleksi yang menunjang kurikulum dan pengembangan *soft skills*. Koleksi meliputi koleksi cetak dan non cetak. Koleksi cetak terdiri dari buku, terbitan berkala (majalah, tabloid, journal, koran, dll), Tugas Akhir/LKP dll, sedangkan koleksi non cetak terdiri dari CD, DVD, Kaset, Video, e-book dan jurnal online.

1. Total koleksi aktif perpustakaan berjumlah 47.655 eksemplar, yang terdiri dari:
 - a. Koleksi Cetak:
 - Buku berjumlah 25.544 eksemplar
 - Terbitan berkala 6.142 eksemplar
 - Karya Ilmiah / Tugas Akhir berjumlah 7.802 eksemplar
 - b. Koleksi Non Cetak:
 - CD/DVD/Kaset/Video 8.167 pcs
 - E-Resorces 2.696 judul, (*e-journal, e-book, MP3, Video Tutorial*)
(*data jumlah koleksi aktif berdasarkan data Juni 2018*)

2. Jenis Koleksi Perpustakaan

Koleksi Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya terdiri dari:

- a. **Koleksi Buku**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
 - Buku Umum, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Koleksi Khusus, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan, memiliki identitas khusus dan pada umumnya adalah handbook penunjang mata kuliah (Koleksi ini memiliki JDDC: BM)
 - Buku Referensi, merupakan koleksi buku tercetak yang hanya dapat dimanfaatkan di dalam area perpustakaan (JDDC: R)
 - Koleksi Buku Kecil, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan namun karena ukuran bukunya lebih kecil standar buku umum sehingga ditempatkan pada rak khusus (JDDC: KK)

- b. **Koleksi Terbitan Berkala**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
- Majalah Lepas, merupakan koleksi majalah tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Majalah Bendel, merupakan kumpulan majalah lepas yang dalam periode tertentu dikumpulkan menjadi satu kesatuan sehingga dapat dimanfaatkan oleh pemustaka baik di dalam dan di luar area perpustakaan
 - Jurnal, merupakan koleksi tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: JRN)
- c. **Koleksi CD**, merupakan koleksi elektronik yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
- CD Installer, merupakan CD aplikasi yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDR)
 - CD Buku, merupakan CD Tutorial yang diperoleh dari pembelian buku, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRT)
 - CD Education, merupakan CD pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRE)
 - CD Majalah, merupakan CD yang diperoleh dari pembelian majalah, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRM)
 - CD Installer Reference, merupakan CD aplikasi berlisensi sehingga hanya dapat dimanfaatkan oleh bagian tertentu dan untuk kebutuhan khusus (JDDC: CDRR)
- d. **Koleksi Karya Ilmiah**, merupakan koleksi karya ilmiah dari sivitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (*Tugas Akhir, Laporan Kerja Praktek, dan Penelitian Dosen*)
- e. **Koleksi Digital**, merupakan koleksi dalam bentuk elektronik berupa karya ilmiah sivitas, e-book, e-journal, e-magazines, audio dan video yang disimpan dalam <http://e-resources.stikom.edu>, <http://digilib.stikom.edu> dan <http://sir.stikom.edu>
- f. **Koran dan Tabloid**, merupakan koleksi yang dapat dibaca hanya di area perpustakaan

D. Layanan Perpustakaan

Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya memberikan layanan kepada anggotanya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. **Layanan Sirkulasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bagi anggota langsung untuk melayani transaksi peminjaman, pengembalian, perpanjangan dan pemesanan koleksi bahan pustaka

2. **Layanan *Reminder* Peminjaman** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bagi anggota langsung berupa informasi melalui *email* dan SMS tentang koleksi yang sedang dipinjam dan mendekati batas akhir pengembalian (2 hari sebelum tanggal pengembalian) melalui *e-mail* dan SMS
3. **Layanan Referensi dan Informasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya berupa penelusuran informasi tentang subyek tertentu baik berupa materi cetak maupun materi digital dan informasi lainnya terkait dengan pemanfaatan perpustakaan
4. **Layanan Bimbingan Pemustaka** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya berupa bimbingan bagi anggota yang belum pernah memanfaatkan perpustakaan dan membutuhkan informasi ataupun bimbingan tentang tata cara pemanfaatan perpustakaan.

E. Fasilitas Perpustakaan

Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya memberikan fasilitas kepada anggotanya berupa:

1. **Peminjaman Komputer ILT (Integrated Learning Terminal)**

Fasilitas peminjaman komputer untuk sistem belajar mandiri yang dinamakan Komputer ILT. Komputer ini telah terinstall beberapa software aplikasi yang digunakan saat perkuliahan sehingga di waktu senggangnya pengguna dapat mempelajari sekaligus mempraktekkan ilmunya di satu terminal. Aplikasi yang dapat dijalankan pada komputer ILT antara lain Visual Studio, Microsoft Office, Java dll. ILT juga menyediakan layanan internet gratis (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

2. **Peminjaman Ruang**

Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya menempati Gedung Pusat Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang berada di Lantai 8, Lantai 9 dan Lantai 10 Gedung Merah dengan luas masing-masing adalah 906 m². Ruang yang ada di perpustakaan dapat dipinjam untuk kegiatan pembelajaran dan pameran hasil karya mahasiswa (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

3. **Peminjaman Lemari Locker**

Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya menyediakan peminjaman lemari locker khusus untuk pengunjung perpustakaan. Pengunjung perpustakaan dapat meminjam lemari untuk menyimpan barang pribadi yang tidak diperkenankan untuk dibawa masuk ke perpustakaan seperti tas, jaket, topi, dll. (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

F. Tata Tertib Penggunaan Perpustakaan

1. Aturan dan tata tertib pengunjung

Aturan dan tata tertib pengunjung Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib membawa dan atau kartu identitas diri yang masih berlaku, meliputi:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) untuk mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
 - Kartu Identitas Karyawan/ Dosen untuk karyawan dan dosen Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
 - Kartu Keluarga Alumni Stikom (KASTI) untuk alumni Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
 - Kartu Anggota Baca untuk anggota baca Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- b. Setiap tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan wajib menghubungi petugas terlebih dahulu sebelum masuk ke perpustakaan
- c. Setiap anggota perpustakaan yang akan masuk perpustakaan wajib melalui pintu yang telah ditentukan dan melakukan *tapping* kartu identitasnya pada *RFID Reader* untuk membuka pintu masuk dan sekaligus mengisi daftar kunjungan
- d. Setiap anggota perpustakaan tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga di dalam lemari penitipan (Perpustakaan menyediakan peminjaman tas transparan untuk memudahkan membawa barang masuk ke perpustakaan)
- e. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa makanan dan minuman masuk ke dalam perpustakaan
- f. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa teman di luar sivitas akademika Insitut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tanpa ijin dari petugas perpustakaan
- g. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa tas pribadinya (tas punggung, tas laptop, dll)
- h. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan memakai jaket, kaos oblong, sandal, dan topi
- i. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib mengenakan pakaian rapi (hem/ kaos berkerah dan sepatu)
- j. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga ketertiban, ketenangan dan kebersihan perpustakaan

- k. Setiap anggota perpustakaan yang akan melakukan transaksi peminjaman koleksi ataupun pemanfaatan fasilitas lainnya wajib menunjukkan kartu identitas/ kartu mahasiswa miliknya.
- l. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga sendiri barang bawaan dengan baik. Segala bentuk kehilangan di dalam area perpustakaan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan.
- m. Seluruh pengunjung perpustakaan wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku dalam hal pemanfaatan koleksi, fasilitas dan layanan dan bersedia dikenakan sanksi apabila melakukan pelanggaran terhadap aturan dan ketentuan yang berlaku.

2. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman ILT

- a. Wajib melakukan pendaftaran kepada petugas perpustakaan untuk mendapatkan *user* dan *password*
- b. Wajib melakukan *login* dengan menggunakan *user* dan *password* setiap kali akan menggunakan komputer ILT
- c. Wajib berlaku sopan dan menjaga ketenangan di ruangan ILT sehingga tidak mengganggu ketenangan pengguna lain
- d. Batas waktu peminjaman adalah 1 jam dan bisa diperpanjang jika tidak ada pengguna lain yang memesan
- e. Menggunakan komputer ILT untuk keperluan pembelajaran
- f. Tidak diperkenankan membuka situs-situs pornografi ataupun pornoaksi, melakukan transaksi/ aktivitas ilegal, termasuk di dalamnya percobaan untuk mengakses jaringan internal institusi dan tindakan-tindakan lain yang bisa mengakibatkan terjadinya akses jaringan ilegal
- g. Pengguna hanya diperbolehkan menggunakan *software* yang sudah tersedia di komputer ILT dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi baik *hardware*, *software* atau *network*.
- h. Kerusakan terhadap sistem operasi/aplikasi yang dikarenakan tindakan tidak bertanggungjawab akan dikenakan sanksi.
- i. Pengguna memiliki hak akses internet gratis dan belajar secara mandiri dengan software yang telah terinstall di komputer ILT seperti Visual Studio 2005, Professional Edition, Microsoft Office 2007, Java, dll
- j. Pengguna memiliki hak untuk melakukan *download* artikel penunjang pembelajaran, materi dan tugas kuliah
- k. Petugas Perpustakaan berhak memutus jaringan dan mengambil tindakan jika terbukti pengguna melakukan pelanggaran terhadap aturan yang telah ditentukan

3. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Ruang Perpustakaan

- a. Peminjaman ruang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, kegiatan seminar, kegiatan perkuliahan berskala kecil, kegiatan rapat,

- pameran hasil karya mahasiswa dan kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan institusi
- b. Setiap peminjam wajib mengisi formulir peminjaman minimal 2 hari sebelum pelaksanaan kegiatan
 - c. Setiap peminjam wajib meninggalkan identitas diri yang masih berlaku kepada petugas perpustakaan pada saat pelaksanaan kegiatan
 - d. Setiap peminjam wajib turut serta menjaga kebersihan ruangan
 - e. Setiap peminjam ruang wajib memberikan sedikit gambaran/ deksripsi tentang kegiatan yang akan dilakukan

4. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Lemari Locker

- a. *Locker* hanya boleh dipinjam oleh pengunjung perpustakaan
- b. Pengunjung yang akan menggunakan *locker* wajib meminjam kunci *locker* pada petugas perpustakaan dengan cara menitipkan kartu identitas diri (KTP/ SIM/ STNK) selain Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Tidak diperkenankan meletakkan barang di atas *locker* ataupun di dalam *locker* tanpa meminjam kunci *locker* (Segala bentuk kehilangan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan)
- d. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib mengembalikan kunci *locker* jika akan meninggalkan ruang perpustakaan
- e. Peminjaman *locker* berlaku 1 hari selama jam buka perpustakaan
- f. Keterlambatan pengembalian kunci *locker* akan dikenakan denda sebesar Rp. 10.000/ hari dan berlaku kelipatan
- g. Setiap kehilangan/ kerusakan dikenakan biaya penggantian sebesar Rp. 25.000
- h. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib menjaga kebersihan *locker*
- i. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib lapor jika terjadi kerusakan pada lemari penitipan
- j. Pengunjung yang meminjam *locker* tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga seperti HP, Laptop, Dompet, Perhiasan, Jam Tangan, dan barang lainnya

5. Ketentuan Peminjaman Koleksi

Setiap anggota langsung memiliki hak untuk meminjam koleksi perpustakaan yang diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Peminjaman Pengembangan**, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi Anggota Langsung perpustakaan dengan ketentuan:
- 8 judul buku, dengan masa pinjam 12 hari kerja
 - 8 judul buku, dengan masa pinjam 30 hari kerja khusus untuk Mahasiswa Tugas Akhir
 - 4 judul majalah lepas dan/atau majalah bendel dengan masa pinjam 6 hari kerja
 - 4 judul CD, dengan masa pinjam 4 hari kerja

b. Peminjaman Wajib, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi dosen yang mengajar pada semester berjalan dengan ketentuan 8 judul buku untuk 1 Mata Kuliah yang diampu dan masa pinjam 1 semester.

6. Ketentuan Perpanjangan Peminjaman

Anggota langsung dapat melakukan perpanjangan peminjaman koleksi dengan ketentuan:

- a. Koleksi yang dipinjam tidak sedang dipesan oleh pengguna lain
- b. Tanggal pengembalian minimal 1 hari sebelum masa peminjaman berakhir
- c. Koleksi yang akan diperpanjang wajib dibawa dan diserahkan kepada petugas sirkulasi untuk dilakukan proses perpanjangan peminjaman dan pembaharuan stempel tanggal kembali
- d. Batas maksimal perpanjangan adalah:
 - Mahasiswa : 2 kali perpanjangan
 - Mahasiswa TA : 1 kali perpanjangan
 - Karyawan atau Dosen : 1 kali perpanjangan
 - Asisten Dosen : 2 kali perpanjangan
 - Peminjaman Wajib : Tidak ada perpanjangan
- e. Anggota yang sudah mencapai batas maksimal perpanjangan koleksi tidak dapat melakukan perpanjangan lagi kecuali dengan kondisi melakukan peminjaman ulang minimal 2 hari setelah koleksi dikembalikan

7. Ketentuan Pemesanan Koleksi

Anggota Langsung perpustakaan dapat melakukan pemesanan koleksi yang sedang terpinjam jika dibutuhkan, dengan ketentuan:

- a. Pemesanan hanya dapat dilakukan jika semua eksemplar dari judul yang akan dipesan telah terpinjam
- b. Pemesanan dilakukan melalui komputer katalog dengan memasukkan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan Nomor Induk Karyawan (NIK) pada kolom yang tersedia
- c. Batas waktu penyimpanan koleksi yang dipesan adalah 3 hari, selebihnya koleksi yang dipesan akan diberikan kepada pemesan berikutnya jika ada atau akan dikembalikan ke rak

8. Ketentuan Sanksi dan Denda

a. Keterlambatan Pengembalian Koleksi

Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi diberlakukan sanksi dan denda dengan ketentuan yang diatur sebagai berikut:

- (1) Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi berlaku denda sebagai berikut:
 - Koleksi Umum (Buku dan Majalah Lepas) berlaku denda Rp. 300 tiap hari untuk setiap eksemplar

- Koleksi Khusus (Buku dengan tanda Bulat Merah) berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi Majalah Bendel berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi CD berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
 - Koleksi Umum yang tercatat dalam Peminjaman Wajib dan Peminjaman Kontrak berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari setiap eksemplar
- (2) Skorsing merupakan sanksi berupa pencabutan sementara hak pinjam yang diberlakukan pada anggota yang terlambat mengembalikan koleksi dengan ketentuan:
- Terlambat 5 – 10 Hari dikenakan skorsing 5 hari
 - Terlambat 11 – 15 hari dikenakan skorsing 10 hari
 - Terlambat lebih dari 15 hari dikenakan skorsing 30 hari

b. Koleksi Rusak atau Hilang

Anggota yang merusakkan atau menghilangkan koleksi yang sedang dipinjam wajib melapor kepada petugas perpustakaan dan mengganti dengan ketentuan:

- Judul koleksi harus sama dengan koleksi yang hilang/ rusak
- Jika koleksi yang hilang/ rusak sudah tidak terbit atau tidak terdapat di toko buku dapat diganti dengan terbitan baru dengan judul dan subyek yang sama
- Jika koleksi yang hilang/ rusak adalah Buku Ajar/ Modul atau koleksi yang sudah tidak terbit namun masih dibutuhkan oleh pengguna lain, dapat melakukan penggandaan sesuai dengan aslinya
- Jangka waktu penggantian adalah 6 hari terhitung pada saat melakukan pelaporan koleksi hilang
- Peminjam yang merusakkan kotak CD wajib mengganti dengan kotak CD yang baru.

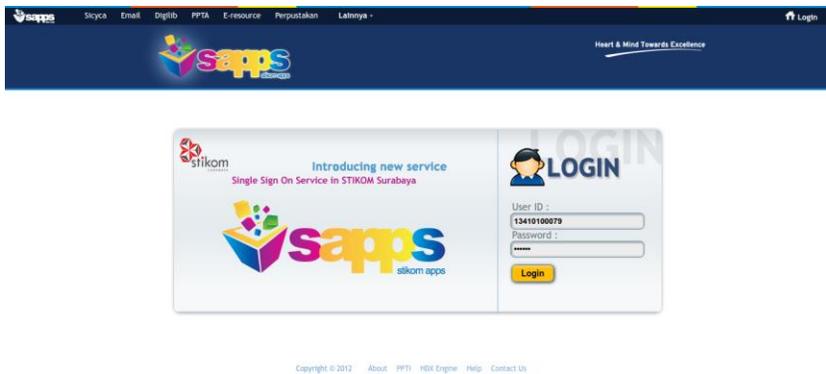
PEDOMAN PENGGUNAAN

STIKOM SINGLE SIGN ON dan INTERNET

BAGIAN I : PENGENALAN INFRASTRUKTUR

1.1 STIKOM Single Sign On (SSO)

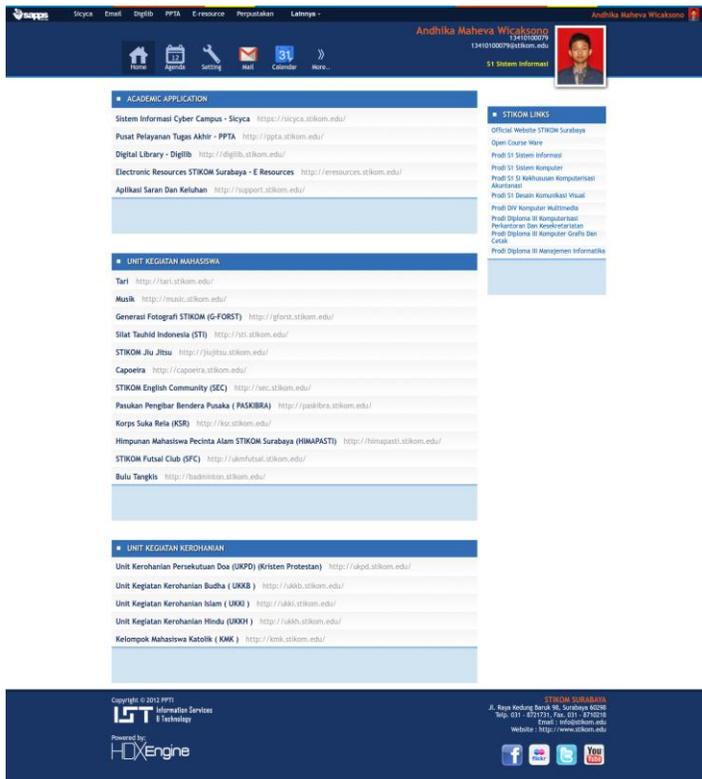
SSO adalah sarana *login* dengan satu *user* untuk masuk ke seluruh aplikasi sistem informasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Melalui SSO, civitas akademika dapat mengakses seluruh layanan yang disediakan untuk menunjang kegiatan pendidikan dan pengajaran. SSO ini dapat diakses dengan membuka laman <https://stikomapps.stikom.edu>.



Gambar 1 Tampilan Halaman Login Stikomapps

Untuk dapat mengakses Stikomapps, lakukan *login* ke stikomapps dengan menggunakan **nim panjang Anda** sebagai **user ID** dan **pin** sebagai **Password**. Setelah *login*, maka Anda dapat menggunakan seluruh layanan yang telah disediakan pada *dashboard* (gambar 2) yang meliputi:

1. Sicyca
2. Pengumuman
3. Setting
4. Mail
5. Calendar
6. Drive
7. Site
8. Google+



Gambar 2 Tampilan Halaman *Dashboard*

1.1.1 Sistem Informasi CyberCampus (Sicyca)

Sicyca merupakan sistem informasi berbasis web. Selain login melalui stikomapps, Anda juga dapat login ke Sicyca melalui laman utama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Aktifitas anda di Sicyca akan dicatat otomatis oleh sistem. Halaman depan SiCyCa akan menampilkan login user yang harus diisi dengan NIM mahasiswa untuk Username dan PIN untuk password.

SiCyCa Site-Map

1. **Dashboard**
 - a. Detail SSKM
 - b. Detail Pengumuman
 - c. Angket Dosen
2. **Akademik**
 - a. Kartu Rencana Studi
 - b. Sisa Mata Kuliah

- c. Jadwal Ujian
 - d. Histori
 - e. Materi Kuliah
 - f. Kalender Akademik
 - g. Administrasi Mahasiswa
 - h. Download Form
- 3. Keuangan**
- a. SPP
 - b. SP
 - c. Sema
 - d. Denda Pelanggaran
- 4. Perpustakaan**
- a. Peminjaman Buku
 - b. Rata-rata kunjungan
 - c. Rata-rata peminjaman
- 5. E-Resource**
- a. Dokumen
 - b. Jurnal
 - c. Video
 - d. Audio
- 6. PPTA**
- a. Status Proposal/Buku
 - b. Jadwal Bimbingan Dosen
 - c. Dokumen Pendukung
 - d. Usulan Judul TA
 - e. Judul TA Perangkatan
- 7. Komunitas**
- a. Staff
 - b. Mahasiswa
- 8. Email**
- a. Inbox
 - b. Compose
 - c. Sent
 - d. Draft

Fungsi Menu

1. Dashboard

Menampilkan informasi umum (*at-glance-view*) mengenai akademik dan non-akademik dalam bentuk visual. Halaman ini akan menjadi portal ke sub menu lain di Sicyca. Pada dashboard terdapat notifikasi dari masing-masing bagian (AAK, Keuangan, Perpustakaan, Kemahasiswaan, dan PPTA) yang memberitahu informasi kepada mahasiswa bersangkutan

- a. Detail SSKM
Menampilkan detail SSKM (*Standard Softskill Kegiatan Mahasiswa*) dalam bentuk tabel.
- b. Detail Pengumuman
Menampilkan detail pengumuman yang terkait dengan akademik
- c. Angket Dosen
Menu yang akan muncul pada saat waktu pengisian angket dosen, yang akan diberitahu oleh bagian AAK. Angket Dosen adalah beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kinerja dosen.

2. Akademik

Menampilkan informasi mengenai akademik secara sekilas. Informasi yang ditampilkan Jadwal Minggu ini, Nilai dan presensi

- a. Kartu Rencana Studi
Menampilkan informasi KRS (Kartu Rencana Studi) yang diambil oleh mahasiswa, baik pada semester reguler, maupun semester pendek.
- b. Sisa Matakuliah
Menampilkan informasi matakuliah yang belum diambil oleh mahasiswa.
- c. Jadwal Ujian
Menampilkan jadwal ujian. Jadwal ujian dapat berupa: Jadwal UTS (Ujian Tengah Semester), UAS (Ujian Akhir Semester) dan USP (Ujian Semester Pendek)
- d. Histori
Menampilkan histori akademik yang telah ditempuh oleh mahasiswa. Informasi yang ditampilkan yaitu: histori IPK, histori IPS, histori presensi, dan histori nilai tiap semester.
- e. Materi Kuliah
Menyediakan file materi kuliah untuk di unduh yang di ajar oleh dosen-dosen di STIKOM Surabaya.
- f. Kalender Akademik
Menampilkan kalender akademik interaktif, menunjukkan tanggal-tanggal penting yang berkaitan dengan kegiatan akademik
- g. Administrasi Mahasiswa
Menyediakan menu administrasi bagi mahasiswa. Menu administrasi terdiri dari: usulan semester pendek, pendaftaran remidi, pembatalan KRS, simulasi perwalian, surat dan transkrip.
- h. Download Form
Menyediakan form-form yang bisa di download seperti form BSS (Berhenti Studi Sementara/cuti), BST(Berhenti Studi Tetap) dan Yudisium.

3. Keuangan

Menampilkan informasi mengenai keuangan mahasiswa, pada halaman utama keuangan ditampilkan jumlah tagihan yang harus dibayar mahasiswa pada bulan ini.

a. BOP

Menampilkan histori pembayaran BOP (Biaya Operasional Pendidikan) atau SPP (Sumbangan Pembangunan Pendidikan)

b. BP

Menampilkan histori pembayaran BP (Biaya Pengembangan) atau SP (Sumbangan Pembangunan)

c. Sema

Menampilkan histori pembayaran iuran Sema

d. Denda Pelanggaran

Menampilkan histori pembayaran denda pelanggaran yang dilakukan oleh mahasiswa

4. Perpustakaan

Menampilkan informasi peminjaman buku dan histori kunjungan ke perpustakaan STIKOM Surabaya

a. Peminjaman Buku

Menampilkan daftar pinjaman koleksi yang dipinjam oleh mahasiswa

b. Rata-rata kunjungan

Menampilkan grafik rata-rata kunjungan

c. Rata-rata pinjaman

Menampilkan grafik rata-rata pinjaman

5. E-Resource

Menyediakan resource berupa file dokumen, audio, video dan jurnal

a. Dokumen: Menyediakan resource berupa dokumen

b. Jurnal: Menyediakan resource berupa jurnal

c. Video: Menyediakan resource berupa video

d. Audio: Menyediakan resource berupa audio

6. PPTA

PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) menyediakan informasi terkait dengan tugas akhir yang diambil oleh mahasiswa. Pada halaman utama PPTA terdapat progress bar yang menunjukkan sampai batas mana kemajuan TA yang dikerjakan mahasiswa

a. Status Buku/Proposal

Menampilkan status buku dan proposal Tugas Akhir dari mahasiswa

b. Jadwal Dosen Pembimbing

Menampilkan jadwal bimbingan dosen bimbingan TA

c. Dokumen Pendukung

Menampilkan dokumen panduan pengerjaan TA

- d. Usulan Judul TA
Menampilkan usulan judul TA yang diusulkan oleh dosen
- e. Judul TA Perangkatan
Menampilkan daftar tugas akhir tiap angkatan

7. Komunitas

Fasilitas untuk mencari mahasiswa dan staff

- a. Mahasiswa
Mencari mahasiswa berdasarkan NIM atau nama
- b. Staff
Mencari staff berdasarkan NIK atau nama

8. Email

Fasilitas email untuk mengakses email address mahasiswa dan karyawan

1.1.2 Pengumuman

Isi dari **Pengumuman** akan menampilkan seluruh pengumuman yang ditujukan untuk civitas akademika.

1.1.3 Setting

Setting adalah fasilitas yang diberikan untuk memudahkan Anda dalam melakukan perubahan *password*.

1.1.4 Mail

Mail adalah fasilitas email dengan alamat nimpanjang@stikom.edu. Fasilitas ini disediakan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bekerja sama dengan Google. Anda dapat mengakses layanan ini seperti mengakses Gmail biasa dalam bentuk surat web HTTPS, protokol POP3 atau IMAP4. Email ini memiliki interface berorientasi pencarian dan "tampilan percakapan" yang mirip dengan forum Internet. Kemampuan lain adalah untuk melabeli email dimana sebuah email dapat mempunyai lebih dari satu label. Fitur ini berguna untuk menyeleksi *e-mail* sesuai dengan label yang diberikannya. Mail Server juga dapat memberikan label secara otomatis dengan sebuah *filter*. Selain itu, Anda dapat memanfaatkan teknologi *Push e-mail* pada *Mail Server* ini untuk diterapkan pada perangkat *iPhone*, *Windows Mobile*, dan perangkat *smartphone* lainnya.

1.1.5 Calendar

Calendar adalah Sebuah aplikasi kalender dari Google Apps for Education yang mengijinkan Anda mengatur jadwal dengan mudah. Kalender yang dibuat dapat dilihat dan digunakan secara bersama-sama.

1.1.6 Drive

Drive adalah layanan *cloud storage* dari Google Apps for Education, yaitu layanan untuk menyimpan *file* di internet pada *storage* yang disediakan oleh Google. Dengan menyimpan *file* di Google Drive maka Anda dapat mengakses *file* tersebut kapanpun, dimanapun dengan menggunakan komputer desktop, laptop, komputer tablet ataupun *smartphone*. Dan *file* tersebut dapat berbagi pakai dengan orang lain dan juga melakukan perubahan secara bersama-sama.

1.1.7 Site

Google Sites adalah salah satu produk dari google sebagai *tools* untuk membuat situs. Anda dapat memanfaatkan Google Sites karena ia mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam. Seringkali pengguna berhenti di tengah jalan dalam membuat atau memelihara sebuah situs karena tantangan kompleksitas pembuatan serta pemeliharannya. Google mencoba menjawab kebutuhan tersebut dengan meluncurkan Google Sites. Ia tidak memerlukan bahasa program tingkat tinggi yang rumit. Google Sites menjadi *tools* yang menarik untuk dipelajari. Dengan Google Sites, situs dengan mudah dibuat dan memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya.

1.1.8 Google+

Google+ adalah sebuah jejaring sosial baru yang dikeluarkan oleh Google. Sama seperti jejaring sosial sebelumnya, Anda juga dapat melakukan share foto kepada teman – teman Anda di dalam *circle* ataupun untuk umum. *Circle* adalah pemisahan atau pengelompokan masing masing teman yang sudah Anda punya di dalam Google+. Dengan *circle*, Anda bisa membagikan foto kepada sekelompok orang yang diinginkan saja. Begitu juga dengan status yang akan Anda buat. Anda bisa membuat status dan Anda dapat memilih *circle* siapa saja yang bisa melihat status dan bahkan Anda dapat memilih tiap tiap individu. Jika Anda ingin membagikan status kepada *circle*, Anda tinggal mengklik pada tempat yang ada. Bila ingin membagikan kepada individu, Anda tinggal mengetik nama dan otomatis akan keluar daftar nama yang diinginkan.

BAGIAN II : LAYANAN INTERNET STIKOM ACCESS POINT

Stikom Access Point (Stikom-AP) merupakan layanan internet nirkabel dengan teknologi Wireless Fidelity (Wi-Fi). Layanan ini disediakan untuk seluruh civitas akademika melalui perangkat mobile seperti laptop, komputer tablet, *smartphone*, PDA ataupun perangkat yang dilengkapi dengan teknologi Wi-Fi di area kampus Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

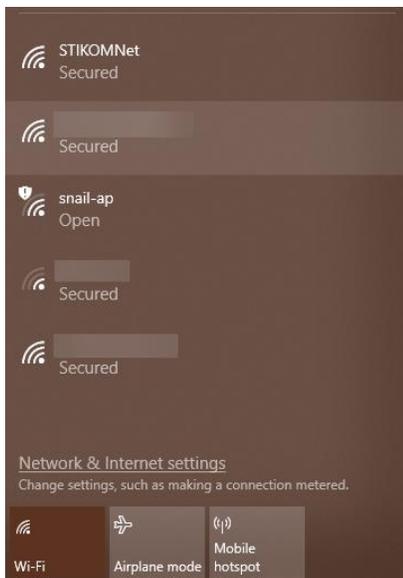
Penggunaan internet nirkabel dibedakan atas dua jalur yaitu jalur terbatas dan jalur tidak terbatas. **Jalur terbatas** adalah jalur yang bersifat tertutup dan penggunaannya memerlukan kata sandi. **Jalur ini hanya boleh digunakan oleh civitas Stikom.**

Sedangkan **Jalur tidak terbatas** adalah jalur yang bersifat umum. Pengguna yang bukan merupakan civitas Stikom dapat menggunakan jalur ini.

2.1 Prosedur Penggunaan

2.1.1 Jalur Terbatas

Untuk dapat mengakses internet jalur terbatas, pengguna dapat menggunakan kata sandi **St1k0MSoerabaja**. Hubungkan perangkat ke akses poin **STIKOMNet**.



Gambar 3. Tampilan koneksi akses poin

2.1.2 Jalur Tidak Terbatas

Untuk dapat mengakses internet jalur tidak terbatas, pengguna dapat langsung melakukan koneksi ke akses poin **snail-ap** tanpa menggunakan kata sandi.

2.2 Tata Tertib Penggunaan

2.2.1 Hak Pengguna

1. Pengguna berhak mendapatkan layanan internet dengan memperhatikan ketentuan dan prosedur yang berlaku.
2. Pengguna berhak mendapatkan layanan jalur nirkabel terbatas.
3. Pengguna berhak mendapatkan layanan jalur nirkabel tidak terbatas.
4. Pengguna berhak mendapatkan dukungan teknis dari pengelola.

BAGIAN III : BANTUAN, SARAN DAN KELUHAN

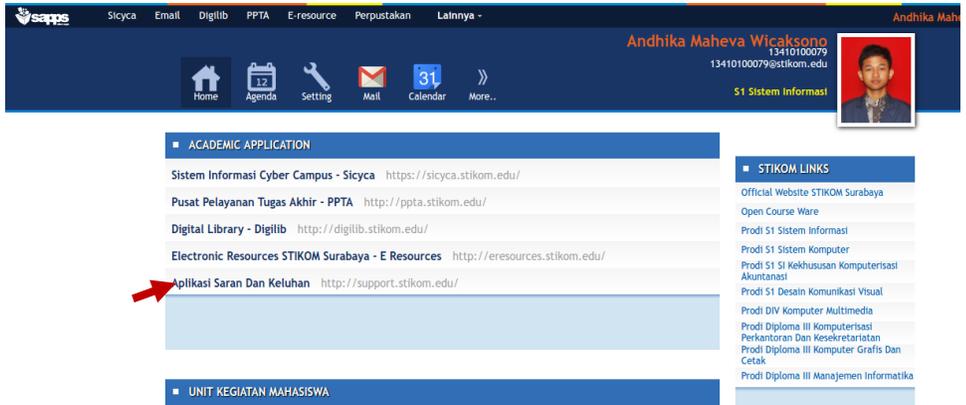
Permohonan bantuan, saran dan keluhan terhadap pemanfaatan layanan terkait dengan aplikasi dan jaringan dapat disampaikan melalui:

1. Aplikasi Saran dan Keluhan yang telah disediakan di Stikomapps, atau
2. Email ke support@stikom.edu, atau
3. Telp ke Bagian PPTI Stikom (031-8721731 pswt. 207)

Untuk permohonan bantuan dan keluhan, mohon dapat disampaikan dengan detil apa yang menjadi kendala Anda, baik waktu kejadian (hari, tanggal, dan jam) maupun lokasi. Hal ini sangat membantu proses penanganan.

3.1 Tata cara informasi melalui aplikasi

1. Login ke Stikomapps.
2. Klik pada menu aplikasi saran dan keluhan yang ada pada halaman dashboard stikomapps seperti tampak pada gambar 10.



Gambar 10 Menu aplikasi saran dan keluhan pada dashboard stikomapps

3. Klik tanda + yang ada di bawah support@stikom.edu seperti tampak pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan halaman aplikasi saran dan keluhan

4. Setelah tampil halaman seperti tampak pada Gambar 12, pilih kategori (aplikasi atau jaringan), lalu tulis saran atau keluhan Anda pada kolom yang sudah disediakan dan unggah file pendukung, kemudian klik “send”.

Gambar 12. Tampilan halaman aplikasi saran dan keluhan

5. Respon/tanggapan dari PPTI akan dikirimkan **pada email Anda**

3.2 Etika Mengirim E-mail

- a. **Jangan mengirimkan spam:** Apapun alasannya, mengirimkan *spam* akan mengganggu orang lain. Untuk itu, apabila memang harus mengirimkan *e-mail*

- yang berisi promosi barang atau usaha Anda, pastikan Anda mengirim ke orang-orang yang memang benar-benar membutuhkan.
- b. **Jangan mengirim hinaan:** Apapun alasannya, jangan pernah mengirimkan *e-mail* hanya untuk menghina seseorang.
 - c. **Jangan mengosongkan 'subject':** Agar penerima email mengetahui apa yang akan disampaikan di isi *e-mail*, maka *e-mail subject* harus diisi dengan jelas. Jika Anda mengirim *e-mail* tanpa *subject*, penerima mungkin tidak akan mengindahkan *e-mail* dari Anda karena dianggap tidak penting. Selain itu, pengisian *subject* akan memudahkan Anda mencari arsip *e-mail*.
 - d. **Jangan sembarang menggunakan bahasa:** Perhatikan kepada siapa *e-mail* Anda hendak ditujukan. Penggunaan tata bahasa, idiom-idiom, humor dan lain-lain belum tentu cocok antara satu individu dengan individu yang lain, antara satu budaya dengan budaya yang lain. Gunakan bahasa *standard* seperti bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
 - e. **Jangan berpikiran pendek:** Bacalah benar-benar *e-mail* yang Anda terima. Jangan cepat menyimpulkan isi sebuah *e-mail* hanya dari *subject* atau dari hanya membaca satu kali.

**BUKU PEDOMAN AKADEMIK
PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK**

1. Visi:

Menjadi program studi S1 DESAIN PRODUK berkualitas, menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan dibidang kemasan, komunikasi desain, penguasaan teknologi komputer serta memiliki jiwa sebagai kepemimpinan dan entrepreneur yang akademis dan profesional.

2. Misi:

1. Mengembangkan kurikulum dibidang DESAIN PRODUK yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan industri saat ini dengan mengacu pada standart perguruan tinggi dan KKNI.
2. Mengembangkan aspek penggunaan terapan komunikasi desain dan desain kemasan pada kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pasar.
3. Mengembangkan aspek penerapan teknologi desain terutama teknologi komputer pada kurikulum untuk membantu mahasiswa menciptakan dan mempresentasikan karyanya dengan baik.
4. Mengembangkan IPTEK dan penelitian serta lingkungan akademis DESAIN PRODUK yang berkualitas di Indonesia.

3. Tujuan:

1. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki pengetahuan terkait desain produk dan cakap dalam menggunakan teknologi dalam implementasinya untuk memenuhi kebutuhan industri.
2. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki karakter akademis, kreatif, inovatif dan komunikatif serta berjiwa pemimpin dalam menghasilkan suatu karya atau menyelenggarakan kegiatan yang berguna bagi nusa dan bangsa.
3. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kecakapan manajerial terkait pada kemampuan berkomunikasi dan berjejaring dengan dunia desain, bisnis, industri, asosiasi maupun berorganisasi dengan menggunakan berbagai media penunjang.
4. Menghasilkan mahasiswa yang memiliki kecakapan terkait pada industri desain produk kemasan baik secara kria ataupun untuk skala industri.

4. Kualifikasi Kompetensi Keluaran yang Diharapkan

Tabel1. BahanKajiandan Learning Outcomes

Learning Outcomes	BahanKajian
<p>a. Mampu menguasai dasar pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh profesi desain produk dengan produksi secara massal (<i>mass production -based product designer</i>) dan secara kriya (<i>craft-based product designer</i>), yakni mampu menghasilkan ide pemecahan masalah yang kreatif, dan mampu melaksanakan proses desain produk secara multidisiplin yang berorientasi pada optimasi fungsi, pertimbangan estetik, kemudahan produksi maupun komersialisasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar desain - DESAIN PRODUK - Teknologi desain
<p>b. Mampu memiliki pengetahuan dasar kewirausahaan sebagaimana yang dimiliki seorang wirausahawan desain produk (<i>entrepreneur product design</i>) dalam mengoordinasi seluruh sumber daya yang terkait di seluruh rangkaian tahap manajemen produk, mulai dari tahap: perencanaan komersialisasi, perancangan, proses produksi, hingga tahap pemasaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain Produk - Manajemen - Entrepreneur - Bahasa - Etika dan moral - Promosi - Teknologi desain
<p>- Mampu memahami dirinya sebagaimana sosok ilmuwan maupun cendekiawan desain produk (<i>product design scholar</i>) untuk mengembangkan keilmuan dan keahlian desain produk industri, baik di tingkat pendidikan yang lebih tinggi maupun di tingkat kemanfaatan yang lebih kongkrit bagi peningkatan taraf hidup masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain - Teknik desain produk - Teknologi desain - Riset Desain
<p>c. (Komunikator Desain) Mampu menguasai dan cakap dalam berkomunikasi, berjejaring dan menjalin relasi (<i>Communicator design product</i>) dengan menerapkan teknik berpresentasi dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar desain - Desain Produk - Komputer desain - Desain Kemasan

Learning Outcomes	BahanKajian
berkomunikasi baik dengan kemampuan personal maupun dengan menerapkan media yang dapat digunakan secara individu sampai sosial dengan harapan mampu menjelaskan konsep desain produk hingga sampai tahap marketing.	<ul style="list-style-type: none"> - Desain Produk - Manajemen - Entrepreneur - Bahasa - Etika dan moral - Promosi desain - Teknologi desain - Teknik desain produk - Riset Desain -
d. (Desainer Kemasan) Mampu menguasai dasar pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh profesi desainer kemasan dengan produksi secara massal (<i>mass-based product designer packaging</i>) dan secara kriya (<i>craft-based product designer packaging</i>), yakni mampu menghasilkan ide pemecahan masalah yang kreatif, dan mampu melaksanakan proses desain produk secara multidisiplin yang berorientasi pada optimasi fungsi, pertimbangan estetik, kemudahan produksi maupun komersialisasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar desain - Desain Produk - Komputer desain - Desain Kemasan - Desain Produk - Manajemen - Entrepreneur - Bahasa - Etika dan moral - Promosi desain - Teknologi desain - Teknik desain produk - Riset Desain

Matakuliah yang mengait pada bahan kajian

Tabel 2. Kaitan Bahan Kajian dan matakuliah

Bahan Kajian	Matakuliah	SKS
Dasar Desain	- Sejarah Desain	2
	- Pengantar Kreativitas	3
	- Pengantar Filsafat	2
	- Pengantar Desain	4
	- Pengetahuan Material	2
	- Nirmana 1	2
	- Nirmana 2	2
	- Gambar Bentuk1	2
	- Gambar Bentuk 2	2
	- Fotografi	2

Bahan Kajian	Matakuliah	SKS
<i>Desain Produk</i>	- Desain Produk Kreatif	4
	- Desain Produk Pemanfaatan Material	4
	- Desain Produk Stylist	4
	- Desain Produk Konseptual	3
	- Desain Fasilitas Publik	2
	- Furniture	3
	- Desain Produk Kriya	3
	- Rekayasa dan Inovasi Desain	2
	- Seminar	2
	- Apresiasi Desain Produk	2
	- Kerja Praktik	6
	- Tugas Akhir	3
	- Desain Produk Nusantara	3
	- Sosiologi Desain	3
- Desain Produk Kemasan	3	
- Modeling Desain Produk		
<i>Promosi Desain</i>	- Portofolio Desain Produk	2
	- Promosi Desain Produk	2
<i>Riset Desain</i>	- Metodologi desain	2
	- Metodologi Penelitian	2
<i>Komunikasi desain produk</i>	- Media, Budaya dan Masy Urban	3
	- Komunikasi Desain	3
	- Semiotika Desain	3
	- Desain Gaya Hidup	
<i>Desain Produk Kemasan</i>	- Metode Produksi Kemasan	3
	- Produksi Kemasan	3
	- Desain Produk kemasan Lanjutan	3
	- Bisnis Desain Kemasan	
<i>Teknologi Desain</i>	- Pengantar Komputer desain	2
	- Digital Modeling Produk 1	1
	- Prakt. Digital Modeling 1	2
	- Digital Modeling Produk 2 (2D)	1
	- Prakt. Digital Modeling 2	2
	- Digital Modeling produk 3 (3D)	1
	- Prakt. Digital Modeling	

Bahan Kajian	Matakuliah	SKS
<i>Teknik Desain</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Matematika Desain - Gambar Teknik - Ergonomi 	2 2 2
<i>Manajemen</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen Umum - Manajemen Pemasaran - Manajemen SDM - Manajemen Proses Produksi - Kewirausahaan 	2 2 2 2 2
<i>Bahasa</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa Inggris - Bahasa Indonesia - Bahasa Desain 	3 3 2
Etika dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> - Pendidikan Pancasila - Pendidikan Kewarganegaraan - Pendidikan Agama - Etika Profesi - Psikologi Industri 	2 2 3 2 2

Susunan Matakuliah Persemester Berikut Bobotnya

a. Matrik Kurikulum

Penyusunan Kurikulum program studi S1 DESAIN PRODUK dispesifikasikan kepada penerapan bidang DESAIN PRODUK dengan kompetensi pada desain produk, kemasan dan komunikasi desain. Secara umum matakuliah diklasifikasikan dalam kelompok besar konsentrasi S1 DESAIN PRODUK yaitu matrik kurikulum.

Tabel 3. Matrik Kurikulum

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN (MPK)											
1	11001-5	Pendidikan Agama (1-5)	3					3			
2	32003	Bahasa Inggris	3			3					
4	12001	Bahasa Indonesia	3		3						

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER								
				1	2	3	4	5	6	7	8	
5	16002	Pendidikan Pancasila	2						2			
6	16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2								
			13	2	3	3		3	2	0	0	
MATAKULIAH KOMPETENSI KELOMPOK (MKK)												
7	36332	Pengantar Kreativitas	3	3								
8	36331	Desain Produk Nusantara	3				3					
9	36335	Nirmana 1	2	2								
10	36336	Nirmana 2	2		2							
11	363517	Gambar Bentuk 1	2		2							
12	36158	Gambar Bentuk 2	2			2						
13	32033	Sejarah Desain	2	2								
14	36138	Desain Produk Kemasan	3		3							
15	32011	Semiotika Desain	3				3					
	36124	Bisnis Desain kemasan	-				-					
16	32002	Bahasa Desain	2			2						
17	36326	Gambar Teknik	3			3						
18	34002	Pengantar Filsafat	2	2								
19	36204	Psikologi Industri	2									2
20	36183	Matematika Desain	2			2						
21	4202036112	Pengantar Desain	3	3								
22	4202036201	Promosi Desain	2					2				
23	4202036189	Pengetahuan Material Produk	2		2							
24	4202036151	Fotografi	2				2					
25	4202036333	Media, Budaya dan Masyarakat Urban	3				3					
	4202036139	Desain Produk Kemasan Lanjutan	-				-					
26	4202036192	Pengantar Komputer Desain	3	3								
27	4202036202	Proses Cetak Produk	2			2						
28	4202036327	Metodologi Desain	2				2					
29	4202026004	Metodologi Penelitian	2					2				

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
30	4202036328	Apresiasi Desain Produk	2			2							
			56	15	9	13	13	4	0	0	2		
MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)													
31	4202036314	Desain Produk Kreatif	4				4						
32	4202036315	Desain Produk Pemanfaatan Material	4					4					
33	4202036316	Desain Produk Stylist	4						4				
34	4202036317	Desain Produk Konseptual	4								4		
35	4202032005	Desain Produk Kriya	3							3			
36	4202036129	Produksi Kemasan	3					3					
	4202032015	Komunikasi Desain	-						-				
37	4202036181	Manajemen Umum	3				3						
38	4202036180	Manajemen SDM	2							2			
39	4202036206	Rekayasa dan Inovasi	2			2							
40	4202036176	Manajemen Pemasaran	2					2					
41	4202026001	Kewirausahaan	2										2
42	4202036114	Digital Modeling 1	3		3								
43	4202036428	Digital Modeling 2 (2D)	3			3							
44	4202036146	Digital Modeling 3 (3D)	3						3				
			42	0	3	5	7	12	9	4	2		
MATAKULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)													
45	4202036179	Manajemen Proses Produksi	2					2					
46	4202036196	Portofolio Desain Produk	3							3			
47	4202036155	Furniture	2								2		
48	4202036149	Ergonomi	2					2					
49	4202036330	Desain Gaya Hidup	3							3			
	4202036130	Metode Produksi Kemasan	-							-			
50	4202036334	Modeling Desain Produk	3		3								
51	4202036210	Seminar	2									2	
52	4202036329	Desain Fasilitas Publik	3									3	
53	4202016004	Tugas Akhir	6										6

No	KODE MK	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER							
				1	2	3	4	5	6	7	8
			26	0	0	0	3	4	7	9	6
MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MBB)											
54	4202016001	Kerja Praktek	2							2	
55	4202012002	Etika Profesi	2						2		
56	4202032031	Sosiologi Desain	3						3		
			7	0	0	0	0	0	5	2	0
Jumlah Total			146	20	20	20	21	21	21	12	10

Tabel 4. Distribusi Matakuliah Per Semester

Semester 1

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036112	Pengantar Desain Produk	4		4	
4202034002	Pengantar Filsafat	2		2	
4202036192	Pengantar komputer desain	3		3	
4202012001	Bahasa Indonesia	3		3	
4202036332	Pengantar Kreativitas	3		3	
4202036335	Nirmana1		2	2	
4202032033	Sejarah Desain		2	2	
	Total SKS	15	4	19	

Semester 2

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036138	Desain Produk Kemasan	3		3	
4202036334	Modeling Desain Produk	3		3	Kreativitas
4202036157	Gambar Bentuk 1		2	2	
4202016003	Pendidikan Kew arganegaraan	2		2	

4202036144	Digital modeling 1	2		2	
4202036427	Prak. Digital modeling 1		1	1	Nirmana 1
4202036336	Nirmana 2		2	2	
4202036189	P. Material produk	2		2	
4202036183	Matematika Desain	2		2	
	Total SKS	14	5	19	

Semester 3

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036206	Rekayasa dan Inovasi	2		2	Kreativitas
4202032003	Bahasa Inggris	3		3	
4202036326	Gambar Teknik		2	2	
4202032002	Bahasa Desain	2		2	
4202036328	Apresiasi Desain Produk	2		2	
4202036158	Gambar bentuk 2		2	2	Gambar Bentuk 1
4202036145	Digital Modeling 2	2		2	Digital Modeling 1
4202036428	Prak. Digital Modeling 2		1	1	
4202036202	Proses Cetak produk	3		3	Desain Produk Kemasan
	Total SKS	14	5	19	

Semester 4

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202026004	Metodologi Penelitian	2		2	
4202036149	Ergonomi	2		2	
4202036333	Media, Budaya dan Masy Urban	3		3	
4202036139	Desain Produk Kemasan lanjutan	3		3	
4202036331	Desain Produk Nusantara	3		3	Sejarah Desain
4202032011	Semiotika Desain	3		3	
4202036124	Bisnis Desain kemasan	3		3	
4202036134	Desain Produk Kreatif		4	4	Pengantar Desain

					Produk, Nirmana dan Gambar Bentuk
4202036181	Manajemen Umum	2		2	
4202036151	Fotografi	2		2	
	Total SKS	17	4	21	

Semester 5

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202011001-5	Pendidikan Agama	3		3	
4202036179	Manajemen Proses Produksi	2		2	
4202036201	Promosi Desain Produk	2		2	Fotografi
4202036327	Metodologi Desain	2		2	
4202036146	Digital Modeling 3	2		2	
4202036429	Prak.Digital Modeling 3		1	1	Digital Modeling 1 dan 2
4202032015	Produksi Kemasan	3		3	
4202036129	Komunikasi Desain	3		3	
4202036135	Desain Produk Pemanfaatan Material		4	4	Desain Produk Kreatif
	Total SKS	14	5	19	

Semester 6

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036330	Desain Gaya Hidup	3		3	
4202036130	Metode Produksi Kemasan	3		3	
4202036196	Portofolio Desain Produk	2		2	Fotografi dan promosi desain
4202016001	Kerja Praktik		2	2	
4202032005	Desain Produk Kriya	3		3	Desain Produk Nusantara
4202036176	Manajemen Pemasaran	2		2	Manajemen umum
4202036136	Desain Produk Stylist		4	4	Desain Produk Kreatif dan Pemanfaatan Material
4202032031	Sosiologi Desain	3		3	
	Total SKS	13	6	19	

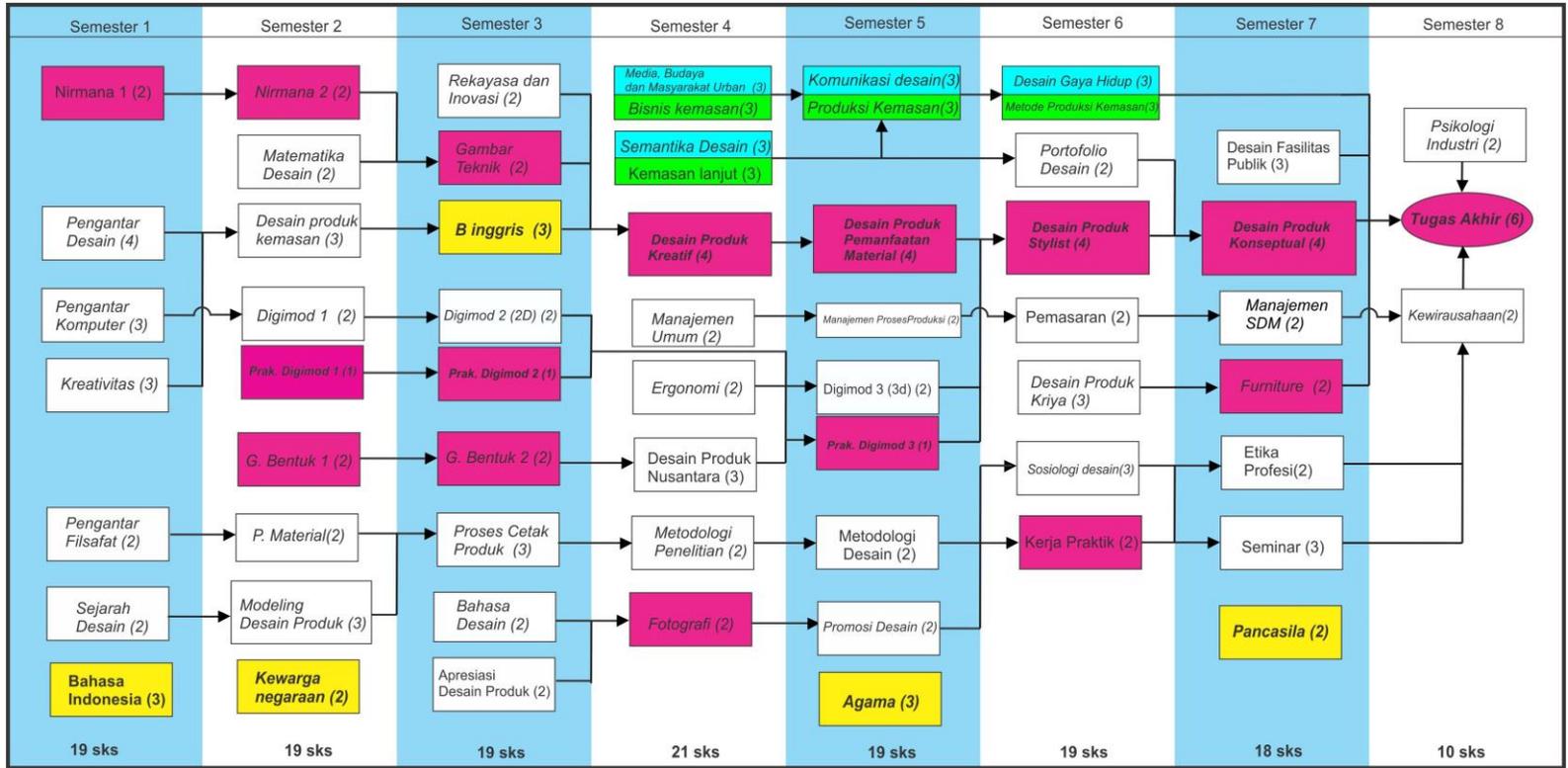
Semester 7

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202036137	Desain Produk Konseptual	3		4	Desain Produk Kreatif, Pemanfaatan Material dan Stylist
4202036329	Desain Fasilitas Publik	3		3	
4202036210	Seminar	2		3	
4202036180	Manajemen SDM		2	2	Manajemen Umum
4202036155	Furniture	2		2	Gambar Teknik, Gambar Bentuk, Nirmana
4202012002	Etika Profesi		4	2	
4202016002	Pendidikan Pancasila	2		2	
	Total SKS	12	6	18	

Semester 8

Kode MK	Nama MK	SKS		Total SKS	Prasyarat
		Teori	Prak		
4202016004	Psikologi Industri	2		2	
4202026001	Kewirausahaan	2		2	
4202016004	Tugas Akhir		6	6	Metodologi penelitian, Metodologi desain, Kerja Praktik, mata kuliah pilihan, mata kuliah wajib tempuh, desain produk 1, 2, 3, 4,
	Total SKS	4	6	10	

Jejaring Mata Kuliah Program Studi S1 DESAIN PRODUK



SILABI MATAKULIAH S1 DESAIN PRODUK

4202011001	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	3 SKS
------------	------------------------	-------

Tujuan : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

Prasyarat : -

Materi :

1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
2. Hakekat Manusia Menurut Agama
3. Kesadaran Hukum Tuhan
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. Masyarakat yang Beradab
8. Etos Kerja dan Budaya
9. Kehidupan Politik dan Agama

Kepustakaan :

Wajib :

1. Departemen Agama RI. 2000. Buku Teks Pendidikan Agama Islam pada Perguruan. Tinggi. Jakarta: Tanpa Penerbit.
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

Anjuran :

1. Imarah, Muhammad. 1999. Islam dan Pluralitas Cetakan Kesatu Jakarta: Gema Insani.
2. Musli, Nurdin dkk. 1995. Moral dan Kognisi Islam Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta.

420201002	PENDIDIKAN AGAMA KATHOLIK	3 SKS
-----------	---------------------------	-------

Tujuan : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

Prasyarat : -

Materi :

1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
2. Hakekat Manusia Menurut Agama
3. Kesadaran Hukum Tuhan
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. Masyarakat yang Beradab
8. Etos Kerja dan Budaya

9. Kehidupan Politik dan Agama

Kepustakaan :

Wajib

- : 1. Ismartono, I. 1993. Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum. Jakarta: Obor.
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

Anjuran

- : 1. Simon, Jansen H. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar di Atas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
2.. Louis, Leahy. 1997. Sains dan Agama dalam Konteks Jaman Ini. Jogjakarta: Kanisius.

420201003

PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

3 SKS

Tujuan

: Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

Prasyarat

: -

Materi

- : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
2. Hakekat Manusia Menurut Agama
3. Kesadaran Hukum Tuhan
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab
8. Etos Kerja dan Budaya
9. Kehidupan Politik dan Agama

Kepustakaan :

Wajib

- : 1. Verkuyl, J. 1989. Etika Kristen Umum. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.

Anjuran

- : 1. Simon, Jansen H. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar di Atas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
2. Soegiarto. 1990. Etika Kristen Jilid I. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

420201004

PENDIDIKAN AGAMA HINDU

3 SKS

Tujuan

: Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

Prasyarat

: -

Materi

- : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
2. Hakekat Manusia Menurut Agama

3. Kesadaran Hukum Tuhan
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab
8. Etos Kerja dan Budaya
9. Kehidupan Politik dan Agama

Kepustakaan :

- Wajib** : 1. Ngurah, I Gusti Made.1999. Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi. Surabaya: Paramita.
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.
- Anjuran** : 1. Pendit, Nyoman S. 1996. Hindu Dharma Abad XXI Kesejahteraan Global Bagi Umat Manusia. Denpasar: Dharma Naradha.

420201005

PENDIDIKAN AGAMA BUDHA

3 SKS

Tujuan : Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan baik, bersikap mandiri, dan toleran dalam mengembangkan kehidupan yang harmonis antar umat beragama.

Prasyarat : -

- Materi** : 1. Ajaran Dasar tentang Ketuhanan
2. Hakekat Manusia Menurut Agama
3. Kesadaran Hukum Tuhan
4. Moral, Etika, dan Penerapannya dalam Masyarakat
5. Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. Masyarakat Masyarakat yang Beradab
8. Etos Kerja dan Budaya
9. Kehidupan Politik dan Agama

Kepustakaan:

- Wajib** : 1. Wowor, Cornelis.1999. Pandangan Sosial Agama Budha. Jakar-ta: Arya Surya Candra.
2. Martono, dkk. 2003. Hidup Berbangsa dan Etika Multikultural Surabaya: Yayasan Bhakti Persatuan.
- Anjuran** : 1. Wowor, Cornelis. 2000. Strategi Adaptif Abad Ke-21, Berselancar diAtas Gelombang Krisis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Tujuan : Mahasiswa dapat memahami landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, Nilai dasar dan dasar negara, Pancasila dalam konteks Sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai sistem etika, Pancasila sebagai ideology, Pancasila dalam konteks Ketatanegaraan RI, Pelaksanaan Pancasila, Pelaksanaan Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan Dalam masyarakat berbangsa dan bernegara

Prasyarat : -

Materi : 1. Pancasila dalam konteks Sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
2. Pancasila sebagai sistem filsafat
3. Pancasila sebagai sistem etika
4. Pancasila sebagai ideologi
5. Pancasila dalam konteks Ketatanegaraan RI
6. Pelaksanaan Pancasila
7. Pelaksanaan UUD 1945
8. Pancasila sebagai Paradigma Kehidupan Dalam masyarakat berBangsa dan bernegara

Kepustakaan:

Wajib

1. Emran, AH., Encep, SN. "Penuntun Kuliah Pancasila untuk Perguruan Tinggi", Bandung : Alfabeta, 1994.
2. Fauzi, ADH, "Pancasila Ditinjau dari Segi Historis", Yuridis Konstitusional, dan Filosofis. Malang: Lembaga Penerbitan Unibra, 1983.
3. Notonegoro, "Pancasila Secara Ilmiah Populer", Jakarta: Bumi Aksara, 1994

Anjuran

1. Undang-Undang Dasar R. I Tahun 1945 (Setelah Amandemen I-IV).
2. Heru Santosa, dkk. 2002. Sari Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
3. Kaelan. 2003. Pendidikan Pancasila, Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
4. Syafrudin Bahar, dkk. (ed.). 1995. Risalah Sidang-sidang BPUPKI – PPKI 28 Mei – 22 Agustus 1945, Jakarta: Sekretariat Negara R.I.

Tujuan : Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan

pendahuluan bela negara agar menjadi waga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya. Mata kuliah ini mengkaji : Filsafat Pancasila, Identitas Nasional, Hak dan Kewajiban Warganegara, Negara dan Konstitusi, Demokrasi Indonesia, HAM dan Rule of Law, Geopolitik Indonesia, dan Geostrategi Indonesia. Kajian ini berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Dikti No 43/Dikti/Kep/2006 tentang Rambu-Rambu Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi

Prasyarat : -

Materi : 1. Filsafat Pancasila
2. Identitas Nasional
3. Politik dan Strategi
4. Demokrasi Indonesia
5. Hak Azasi Manusia dan Rule of Law
6. Hak dan Kewajiban Warga Negara
7. Geopolitik Indonesia
8. Geostrategi Indonesia

**Kepustakaan
Wajib** :

1. Harmanto, 2004, Kewarganegaraan Edisi Pertama, Surabaya: STIKOM
2. Winarno. 2007. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Panduan Kuliah di PT. Jakarta Bumi Aksara
3. Sunardi. 1997. Teori Ketahanan Nasional. Hastanas: Jakarta
4. Ma'arif Jamuin. 1997. Resolusi Konflik antar etnik dan Agama. Solo Ciscore
5. Franz Magnis Suseno. 1997. Mencari Sosok Demokrasi. Jakarta Gramedia
6. Tim Lemhannas. 2000. Pendidikan Kewarganegaraan . Dikti: Jakarta
7. Yahya Muhaimin & Collin Mc Andrews. 1982. Masalah masalah pembangunan politik. Yogyakarta Gajah Mada University Press
8. Magnis Suseno. 1997. Etika Politik, Jakarta: Gramedia.
9. Mirriam Budiardjo. 1997. Dasar Dasar Ilmu Politik. Edisi Revisi. Jakarta: Gramedia
10. Ricard Muir. 1975. Modern Political Geography. John Wisley & Sons Inc: New York
11. Zamroni. 2001. Pendidikan untuk demokrasi. Yogyakarta: Bigraf Publising Zulyani Hidayah. 1996.
12. Eman Hermawan & Umarudin Masdar. 2000. Demokrasi untuk Pemula. Yogyakarta: LIK

Anjuran

1. Lab. FISIP UI.1997. Evaluasi Pemilu Orde Baru. Jakarta. Mizan
2. Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia. Jakarta LP3S
3. Margaret S Branson, dkk. 1999. Belajar Civics Education dari Amerika. Terj. Syafoedin, dkk. Yogyakarta: KLIK
4. Tim ICCE UIN Jakarta. 2003. Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education). Jakarta: Prenada Media
5. Ichlasul Amal & Armaidly Armawi.(ed). 1998. Sumbangan Ilmu Sosial Terhadap Konsepsi Ketahanan Nasional. Yogyakarta UGM Press
6. Mark Juergensmeyer. 1998. Menentang Negara Sekuler. Pent: Noorhaidi. Jakarta Mizan
7. Nazarudin Samsudin. 1989. Integrasi Politik di Indonesia. : Jakarta Gramedia
8. Risalah Sudang BPUPKI dan PPKI. Sekretariat Negara RI : Jakarta
9. Ramlan Surbakti. 1999. Memahami Ilmu Politik. Jakarta: Grasindo

Hukum dan Peraturan perundang-undangan :

- a. GBHN 1998 Solo: PT Pabelan
- b. GBHN 1999. Solo: PT Pabelan
- c. Ketetapan–ketetapan MPR RI. Http; www.mpr.go.id
- d. Peraturan Presiden No 7 tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2004-2009 . Http ;www.bappenas.go.id
- e. Undang-undang No 10 tahun 2004 tentang Penyusunan Perundang-undangan RI. Http www.ri.go.id
- f. Undang-undang No 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia. Http www.ri.go.id
- g. Undang-undang No 20 tahun 1982 tentang Pokok-Pokok Pertahanan dan Keamanan Negara Http www.ri.go.id
- h. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional . Http www.ri.go.id
- i. Undang-undang No 3 tahun 2002 tentang Pertahanan Negara. Http www.ri.go.id
- j. Undang-undang No 12 tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Republik Indonesia Http www.ri.go.id
- k. Undang-undang No 6 tahun 1996 tentang Perairan Indonesia Http www.ri.go.id
- l. Undang-undang No 32 tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah Http www.ri.go.id
- m. Undang-undang No 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional Http ; www.bappenas.go.id

- n. UNDANG-UNDANG DASAR 1945 dan Amandemen 2002. Surakarta:
Nur Amin

420201008

BAHASA INDONESIA

3 SKS

Tujuan : - Mahasiswa dapat membuat laporan dan penulisan ilmiah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- Mahasiswa dapat membuat proposal Proyek Sistem Informasi

Materi : 1. Pengantar Bahasa Indonesia
2. Sejarah Bahasa Indonesia, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia
3. Lafal dan Ejaan Bahasa Indonesia
4. Bentuk Kata Bahasa Indonesia
5. Tata Kalimat
6. Paragraf
7. Penulisan Ilmiah
8. Bahasa Laporan Penelitian
9. Menyusun Proposal Penelitian
10. Tata Tulis Proposal Penelitian (Proyek Sistem Informasi)
11. Pembuatan Latar Belakang Masalah
12. Pembuatan Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat
13. Pembuatan Landasan Teori, Uraian Permasalahan dan Daftar Pustaka
14. Pembuatan Metode Penelitian dan Jadwal Kerja
15. Pembuatan Proposal Lengkap

Kepustakaan :

- a. Tim STIKOM.1996.Panduan Bahasa Indonesia. Tanpa Kota : Tanpa Penerbit.
b. Sugihastuti. 2000. Bahasa Laporan Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Zaenal, Arifin. 2003. Dasar- Dasar Penulisan Karangan Ilmiah Lengkap dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Benar untuk Perguruan Tinggi. Jakarta:Grasindo
c. Finoza, L. 2001. Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Non Jurusan Bahasa. Jakarta:Insan Mulia

4202032003

Bahasa Inggris

3 SKS

Tujuan : Mahasiswa dapat dipersiapkan untuk pembekalan materi bahasa Inggris kearah TOEFL sehingga mahasiswa diharapkan mampu memahami struktur linguistik (grammar) dan teks bacaan bahasa Inggris dengan benar

Materi : Noun, pronoun, adjective, adverb, preposition, conjunction, the parts of the sentences, punctuation, article, making subject agree, phrase.

Kepustakaan :

1. English I Reading Text Book, 2004, STIKOM
2. Schramper, Betty, 1992, Understanding and Using English Grammar, Prentice Hall
3. Endang, Dra, Membaca Text Book, 1987, Kanisius
4. Internet:
<http://www.uottawa.ca/academic/arts/writcent/hypergrammar/grammar.html>
<http://owl.english.purdue.edu/handouts/grammar/index.html>

4202036181

MANAJEMEN UMUM

2 SKS

Tujuan : Memberikan pengetahuan dan pengertian tentang fungsi-fungsi dan prinsip-prinsip manajemen serta perubahan dan perkembangan organisasi di era globalisasi.

Materi : Manajemen, lingkungan eksternal dan manajer.
Misi dan tujuan organisasi, pengambilan keputusan.
Planning, organizing, directing.
Manajemen sumber daya manusia
Manajemen pemasaran, manajemen produksi, manajemen keuangan.
Controlling.
Teknik dan metode pengawasan.

Kepustakaan :

Wajib

1. Koontz, Harold, Heinz Weirich. 1993. Management: A global Perspective Tenth Edition. New York: Mc Graw-Hill.
2. Donnelly et al. 1987. Fundamentals of Management, Business Publications 10th Edition. Texas: Prentice-Hall, Inc.

Anjuran

1. Stoner, James H. et al. 1987. Management Sixth Edition. Texas: Publication. Inc.
2. Handoko, T., H. 1996. Manajemen Edisi Kedua. Yogyakarta: BPFE.

4202036176**MANAJEMEN PEMASARAN****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa sehingga mampu mendeskripsikan dan menganalisis tentang konsep dasar pemasaran produk, analisa pasar dan konsumen dalam rangka memasarkan suatu produk.

Materi : Analisa kebutuhan dan keinginan konsumen, konsep pemasaran, lingkungan dan sistem pemasaran, konsumen dan perilakunya, Pasar, Marketing Mix dengan variabel-variabelnya, sistem informasi pemasaran dan menerapkannya dalam kegiatan pemasaran produk serta kehidupan sehari-hari, komunikasi pemasaran melalui desain barang cetakan.

Kepustakaan :

1. Basu Swastha, DH, MBA. 2002. Azas-azas Marketing. Yogyakarta BPF.
2. Kotler, Philip Garu Armstrong. 2004. Dasar-dasar Pemasaran. Penerjemah : Alexander. Jakarta : PT Indeks.
3. Paul Peter dan Jerry C. Olson. 1999. Consumer Behavior. Jakarta : Erlangga
4. Stauton, W.J. 2000. Prinsip Pemasaran. Penerjemah : Lamarto Y. Jakarta : Erlangga.

420206001**KEWIRAUSAHAAN****2 SKS**

Tujuan : Memberikan gambaran dunia kerja dengan kemampuan pribadi mahasiswa dengan segala aspeknya

Materi : Pengertian kewirausahaan sebagai aspek individu dalam masyarakat, Situasi yang beresiko dan melakukan tindakan manajemen, Mengembangkan sikap perhitungan keuangan terhadap sumber daya

Kepustakaan :

1. Buchari Alma. 2000. Kewirausahaan: Paduan perkuliahan. Jakarta: Adigna Media Utama.
2. Geoffery G. Meredith et al. 2002. Kewirausahaan (Teori dan Praktek), Seri Manajemen Strategis no 1. Jakarta: Penerbit PPM.

4202036204**PSIKOLOGI INDUSTRI****2 SKS**

Tujuan : Memperdalam pengetahuan tentang psikologi industri dan organisasi sehingga mahasiswa betul-betul memahami arti, peran dan aplikasi psikologi industri dan organisasi khususnya dalam pengembangan

sumber daya manusia, isu-isu yang berkembang di dunia akademik maupun praktek. sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan yang luas dalam menganalisa setiap problema yang muncul khususnya persoalan manusia dalam hubungannya dengan organisasi, manajemen, maupun produktifitas kerja.

Materi : Perkembangan mutakhir dalam Teori Motivasi, Kepemimpinan, Kepuasan Kerja, Stress Kerja dan lain-lain Perkembangan mutakhir dalam Praktek Pelatihan, Seleksi, Penilaian Kerja, Pengembangan Organisasi dan Manajemen Karir.

Kepustakaan :

1. French, W. L., & Bell, C. H., Jr. (1990). Organizational development: Behavioral science intervention for organization improvement. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
2. Kossen, S. (1991). The human side of organizations (edisi ke-5). New York: Harper Collins Publ.
3. Robbins, S. P. (1998). Organizational behavior (edisi ke-8). Engelwood Cliffs, NJ: Prentice Hall

4202036183

MATEMATIKA DESAIN

2 SKS

Tujuan : Mahasiswa mampu mendefinisikan hipotesis, melakukan uji hipotesis dan mengambil kesimpulan, baik secara manual maupun dengan software statistik, melakukan perhitungan dan analisa terhadap perkembangan pasar, serta menghitung dan memprediksi bahan baku dan hasil jadi.

Materi : Linear Programming, Integer Programming, Penugasan, Pemrograman Dinamik, PERT/CPM, Inventory, skala pengukuran & ruang lingkup statistik, statistik deskriptif, pendugaan parameter, uji hipotesis, analisis variansi, analisis regresi, serta menggunakan software QM dan SPSS untuk pemecahan masalah.

Kepustakaan :

1. Hillier, F. and Liberman, G. 2000. Introduction to Operation Research. New York: Mc. Graw Hill.
2. Taylor, B.W. 2002. Management Science. New Jersey: Prentice Hall Inc.
3. Taha, H.A. 2003. Operation Research: An Introduction. New Jersey: Prentice Hall Inc.
4. Walpole, R.E. & Myers, R.H. 2003. Ilmu Peluang dan Statistik untuk Insinyur & Ilmuwan. Edisi 6. Bandung: Penerbit ITB.
5. Atmaja, Lukas Setia. 1997. Memahami Statistika Bisnis, Jilid I dan II. Yogyakarta: Penerbit Andi.

4202012002**ETIKA PROFESI****2 SKS**

Tujuan : Mahasiswa dapat menganalisis nilai-nilai, etika, dan hukum di dalam dunia kerja.

Materi : Pengantar tentang nilai, Norma Hukum dan Etika, Paten, Copyright, Rahasia Perdagangan, Kontrak Kerja, Lisensi, Studi Kasus.

Kepustakaan :

1. Baumer, D., Poindexter, J. C. 2002. Cyberlaw and E-Commerce. Carolina: McGraw-Hill.
2. Laudon, K. C. dan Laudon, J. P. 2002. Management Information System: Managing The Digital Firm, Seven Edition. New Jersey: Prentice Hall.
3. Rainer, R. K., Potter, R. E. 2001. Introduction to Information Technology Efrain Turban. New York: John Wiley & Sons, Inc.

4202036192**PENGANTAR KOMPUTER DESAIN****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa mengenal dan memahami konsep dasar teknologi DESAIN PRODUK dan percetakan, langkah-langkah proses desain, jenis dan karakteristik proses-proses cetak.

Materi : Dasar-dasar proses cetak, metode cetak, jenis-jenis teknik cetak, konsep dasar desain, langkah-langkah pembuatan desain, perkembangan teknologi grafis dan percetakan saat ini.

Kepustakaan :

1. Boehringer J, Buehler P,. 2000. Kompedium der Medien gestaltung fuer Digital und Printmedien. Berlin : Springer-Verlag Berlin Heidelberg
2. Kipphan H. 2001. Handbook of Print Media. Berlin : Springer-Verlag Berlin Heidelberg
3. Brody A. L., Marsh K. S., 1997, The Wiley Encyclopedia of Packaging Technology, New York : John Wiley & Sons Inc.

4202036179**MANAJEMEN PROSES PRODUKSI****3 SKS**

Tujuan : Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami dasar-dasar Manajemen Operasi, Perencanaan Produksi dan Pengendalian Persediaan.

Materi : Dasar Desain Proses Produksi, Perencanaan Kapasitas Produksi, Dasar Manajemen Material, Teknik Tata Cara dan Pengukuran Kerja

Kepustakaan :

1. Kortas N. Dervitsiotis, McGraw-Hill, 1981. Operations Managements
2. Roberta S. Russel, Prentice Hall, 2003. Operations Managements fourth edition
3. James B. Willworth, McGraw-Hill, 1996. Operations Managements second edition

4202036134**DESAIN PRODUK KREATIF****4 SKS****Ringkasan Silabus :**

Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada segi eksperimen bentuk dan eksplorasi estetik bahasa rupa: semantik, semiotik, ekspresif, simbolik, dan fisiognomi. Obyek kajiannya meliputi benda produk, seperti: pegangan, alat genggam tangan, fasilitas duduk, kemasan, atau produk sejenis lainnya.

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses teknik mendesain bentuk dan struktur dari sebuah desain produk secara sederhana
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses komunikasi secara dasar dalam mengaplikasikan pada sebuah desain (baik berupa presentasi, portofolio maupun kolaboratif)
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi : fungsi dan komunikasi sederhana berhubungan dengan anggota tubuh dan informasi yang terkandung pada sebuah produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk secara sederhana dengan pendekatan pada segi bentuk dan setetika bahasa rupa

Prasyarat : -**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 1
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 1

2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio
 - a. Struktur dan material
 - b. estetika dan bentuk
 - c. Penjelasan proses membuat presentasi dan portofolio
3. Kreativitas
 - a. proses penggalian ide, brainstorming, mind mapping dan pohon tujuan untuk mendesain
 - b. proses pemanfaatan dan fungsi kreativitas
4. Proses Mendesain
 - a. Sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. Membuat Portfolio
 - d. mendesain dengan pemanfaatan teknologi
 - e. Semantika
 - f. Gambar teknik
5. Presentasi
 - a. Dasar Komunikasi
 - b. Teknik berkomunikasi
 - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
6. Eksperimen
 - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

**Kepustakaan
Wajib :**

1. Lawson, Bryan. 1990. *How Designers Think*. Butterworth Architecture
2. Palgunandi, Bram. 2004. *Desain Produk 1*: Gramedia.
3. Vihma, Susan (ed.).1990. *Semantic Vision in Design*. UIAH-Helsinki

Anjuran :

1. Wallschlaeger, Charles. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles*. Brown Pub.
2. Bevin, Marjorie Elliot.1994. *Design Through Discovery, An Introduction to Art and Design*. Wadsworth. USA
3. Nugraha, Adhi, 2012. *Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context*. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design, 6th edition*. Wadsworth, USA.

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada mekanisme dan rekayasa sederhana. Obyek kajiannya meliputi inovasi, kombinasi, modifikasi, inspirasi, improvisasi terhadap satu atau beberapa produk kreatif, seperti: kemasan, mainan, peralatan rumah tangga, alat bantu pendidikan, perkakas keseharian, atau produk sejenis lainnya.

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses teknik mendesain serta mengenali rekayasa dari sebuah desain produk secara sederhana.
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses komunikasi secara dasar dalam mengaplikasikan pada sebuah desain (baik berupa presentasi, portfolio maupun kolaboratif).
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi : fungsi dan komunikasi sederhana berhubungan dengan anggota tubuh dan informasi yang terkandung pada sebuah produk.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk secara sederhana dengan pendekatan pada segi bentuk dan setetika bahasa rupa.
5. Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan proses analisa desain secara sederhana dalam menghasilkan sudatuy karya desainnya meliputi pencarian ide (brainstorming), latar belakang masalah, pencarian sumber pustaka dan analisa terkait produk eksisting dan proses desain.

Prasyarat : -**Materi :**

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.

- c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 2.
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
 - a. rekayasa dan mekanisme.
 - b. kombinasi, modifikasi, inovasi dan improvisasi.
 - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
3. Rekayasa
4. Proses pengenalan produk eksisting dan fungsi-fungsinya.
 - a. Proses pengenalan macam-macam inovasi yang dapat digunakan untuk merekayasa produk eksisting.
 - b. proses pemanfaatan dan fungsi kreativitas.
5. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portfolio
 - d. mendesain dengan pemanfaatan teknologi
 - e. Rekayasa
 - f. Gambar teknik
6. Presentasi
 - a. Dasar Komunikasi
 - b. Teknik berkomunikasi
 - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
7. Eksperimen
 - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

**Kepustakaan
Wajib :**

1. Greenwood, Douglas (1986) *Product Engineering Design Manual*. Mc Graw Hill
2. Palgunandi, Bram. 2004. *Desain Produk 1*: Gramedia.
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.

Anjuran :

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.

3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. Design Through Discovery, An introduction to art and design, 6th edition. Wadsworth, USA.

4202036136

DESAIN PRODUK STYLIST

4 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pemanfaatan bahan atau material didalamnya dimana material yang digunakan dapat mempunyai maksud dan tujuan tertentu sesuai dengan desain yang diharapkan (kekuatan, daur ulang, kemudahan proses, harga dan lain-lain). Obyek kajiannya aplikasi fungsional material, proses aplikasi kriya dan industry terhadap pembuatan dan kebutuhan desain produk, proses cetak dan hasil penggunaan material dan kombinasi material material terhadap satu atau beberapa produk kreatif, seperti: furniture, kemasan, produk inovatif, dan desain produk daur ulang.

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami pemanfaatan dan manajemen material dari sebuah desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses manufaktur dari aplikasi material didalam desain produk
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, material produk dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk dengan memanfaatkan pengolahan material.

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)

- b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 2.
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
 - a. penerapan material
 - b. penerapan terhadap proses manufaktur material
 - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
3. Rekayasa material
4. Proses penerapan material didalam mendesain produk
 - a. Proses pengenalan macam-macam material yang dapat digunakan untuk merekayasa desain produk.
 - b. proses pemanfaatan material dan fungsi kretivitasnya.
5. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
 - d. mendesain dengan pemanfaatan material
 - e. Rekayasa material
 - f. Gambar teknik
 - g. Studi dan analisa desain
6. Presentasi
 - a. Dasar Komunikasi
 - b. Teknik berkomunikasi
 - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
7. Eksperimen
 - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

**Kepustakaan
Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan
2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

Anjuran :

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. Design Through Discovery, An introduction to art and design, 6th edition. Wadsworth, USA

4202036137

DESAIN PRODUK KONSEPTUAL

4 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan produk Industri dengan penekanan pemanfaatan desain yang berkontribusi terhadap kebutuhan masyarakat sekitar atau mempunyai dampak bukan hanya bersifat individu, melainkan juga untuk kebutuhan sosial maupun lingkungan. Obyek kajiannya aplikasi: sosiologi desain, komunikasi desain, pengolahan limbah dan lingkungan, kultur dan budaya, psikologi industry, dan lain-lain, cakupan desain produk seperti: transportasi, public facility, industrial desain, sosial desain, dan lain-lain

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami sosiologi didalam desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan masyarakat terhadap suatu desain dan dampaknya pada lingkungan secara luas
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, keluasaan fungsi dengan hubungan dengan manusia secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kretivitas pada desain produk dengan memanfaatkan kebutuhan pasar dan masyarakat

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah desain produk 2.
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar desain produk 4.
2. Penjelasan tentang teknik mendesain, berkomunikasi dan membuat portfolio.
 - a. penerapan sosiologi dan komunikasi didalam desain
 - b. penerapan marketing dan studi kelayakan
 - c. Penjelasan pembuatan portofolio dan penulisan proses desain dengan menggunakan program komputer.
3. Sosiologi
 - a. proses penerapan sosiologi dan kultur budaya didalam mendesain produk
 - b. Proses pengenalan macam-macam pasar dan tipe konsumen digunakan untuk desain produk.
 - c. proses pemanfaatan kebutuhan masyarakat dan lingkungan
4. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
- d. Mendesain Dengan Pemanfaatan Sosiologi
 - a. Rekayasa material
 - b. Gambar teknik
 - c. Studi dan analisa desain
5. Presentasi
 - a. Dasar Komunikasi
 - b. Teknik berkomunikasi
 - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
6. Eksperimen
 - a. Proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan portfolio serta presentasi

**Kepustakaan
Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan

2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

Anjuran :

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6th edition. Wadsworth, USA.

4202036112

PENGANTAR DESAIN

4 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah pengenalan terhadap pemahaman akan bidang keilmuan desain produk, dimana didalamnya mahasiswa akan dikenalkan gambaran umum tentang desain, desain produk, produk-produk yang dapat dihasilkan, ruang lingkup desainer dan pengenalan proses-proses dalam mendesain sebuah produk serta peluang-peluang kerja desainer kedepannya. Didalam mata kuliah ini juga mahasiswa diajarkan juga melakukan praktikum proses mendesain secara sederhana.

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat mengenali dan memahami gambaran besar secara dasar keilmuan desain produk
2. Menyiapkan mahasiswa didalam perkuliahan didalam prodi desain produk selanjutnya
3. Mahasiswa diharapkan mampu mengenal dan memahami proses dasar dalam mendesain sebuah produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreatifitas pada desain produk secara sederhana
5. Diharapkan menumbuhkan wawasan dan minat kepada mahasiswa terhadap dunia dan keilmuan desain produk serta tantangan yang akan ditemui didalam perkuliahan nantinya.

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaitannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah pengantar desain
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
2. Penjelasan tentang tinjauan lapangan dan dunia desain produk
 - a. pengenalan tentang produk dan desain produk
 - b. Pengenalan tentang eksisting
 - c. pengenalan tentang kelebihan, kelemahan dan fungsi desain produk yang dimasyarakat
 - d. Pengenalan Desainer Produk
 - e. pengenalan profesi desainer produk
 - f. pengenalan proses-proses yang akan dilalui oleh desainer produk
 - g. peran serta desainer produk didalam industri persaingan pasar
 - h. Manfaat dan tujuan seorang desainer produk
3. Pengenalan Proses Mendesain
 - a. pengenalan sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Pengenalan Modeling (Pembuatan Model)
 - c. Pengenalan membuat portofolio
 - d. Pengenalan material
 - e. Pengenalan Gambar teknik
 - f. Pengenalan Studi dan analisa desain
4. Pengenalan teknik Presentasi dan komunikasi
 - a. Pengenalan Dasar Komunikasi desain
 - b. Pengenalan pemanfaatan komunikasi pada portofolio

Kepustakaan

Wajib :

1. Alain Pipes, Drawing for Designer, Laurence King Publishing Ltd, 2007 (Pustaka Utama) Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
2. Julianti Sri. 2014. The Art Of Packaging. Gramedia.

3. Charles Wallschlaeger & Cynthia Basic-Synder, Basic Visual Concepts and Principles, Mc Graw Hill, 1992 (Pustaka Utama)
4. Pustaka utama : Barnwell, Maurice, (2011) *Design, Creativity and Culture*, Black Dog Publishing
5. Palgunandi Bram, Desain Produk 1, 2, 3, 4 , 2004. Penerbit ITB

Anjuran :

1. Dormer, Peter, *"The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design"*, Thames and Hudson, 1994.
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. Design Through Discovery, An introduction to art and design, 6th edition. Wadsworth, USA.

4202036149

ERGONOMI

3 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah Pengenalan ilmu, riset, dan standardisasi ergonomi terkait permasalahan desain. Pemahaman mengenai penerapan standar antropometri (ukuran tubuh manusia, persentil, jangkauan, posisi) dan pertimbangan ergonomi pada proses perancangan (faktor keamanan, kenyamanan, kesehatan, komunikasi, kemudahan, optimasi kerja). Dilanjutkan dengan penjelasan aspek usability dalam pengembangan desain produk. Pada bagian akhir perkuliahan mahasiswa dikenalkan beberapa metode uji kelayakan produk

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami tentang standart ukuran tubuh,persentil dan jangkauan manusia yang dapat diaplikasikan dalam desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami desain produk dilihat dari kebutuhan akan ergonomi
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat ergonomi dengan keterkaitannya dengan keilmuan desain produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keilmuan ergonomi dalam proses perancangan nantinya

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah ergonomi
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas ergonomi
2. Penjelasan tentang teknik pengukuran standart antropometri (ukuran tubuh manusia, persentil, jangkauan, posisi)
 - a. penjelasan tentang antropometri
 - b. penjelasan dan penerapan dimensi dan ukuran serta jangkauan tubuh pada desain produk
 - c. Penjelasan pembuatan tugas ergonomi terkait terapan dengan desain produk.
3. Penjelasan tentang aplikasi ergonomi didalam penerapan desain produk dimasyarakat
4. Penjelasan dan penerapan tentang efisiensi kerja terkait penggunaan anatomi tubuh manusia dan berdasar standart dimensi tubuh manusia

Kepustakaan

Wajib :

1. Vicki Ahlstrom and Kelly Longo, editor, The Human Factors Design Standard, FAA Human Factors Group, USA, 2003. (Pustaka utama)
2. Waldemar Karwowski, editor, International Encyclopaedia of Ergonomics and Human Factors, Volume I, Taylor & Francis, London, 2001. (Pustaka utama)
3. Jefferey Rubin, Dana Chisnell, Handbook of Usability Testing, How to Plan, Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, Design, and Conduct Effective Tests, Second Edition, Wiley Publishing, Inc., 2008. (Pustaka utama)
Students in the Master of Technical and Scientific Communication Program, Usability Testing: Developing Useful and Usable Products, White Paper, Miami University of Ohio, 2004. (Pustaka pendukung)

Anjuran :

1. Kees Overbeeke, et.al., Beauty In Usability: Forget About Ease Of Use!, Department of Industrial Design, White Paper, Delft University of Technology The Netherlands, 2000 . (Pustaka alternatif)

Ringkasan Silabus :

Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan pengenalan teknik menggambar desain objek dan produk 2D secara berwarna dan menterjemahkan ide kreativitas dalam bentuk visual melalui perangkat lunak. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (Adobe, Coreldraw).

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan mampu memahami dasar teknik menggambar desain objek dan produk 2D secara berwarna.
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 2D.
3. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak.
4. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk.
5. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak.

Prasyarat :

Materi : Unsur-unsur Desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur), Prinsip-prinsip Desain (Keserasian/Harmoni, Keseimbangan, Ritme/Irama), Memberikan penjelasan pengertian dasar rupa, Melatih menggambar perspektif, tebal tipis garis, mengarsir, mewarnai, kerapian dan dimensi.

Kepustakaan :

1. EP. Danger. 1992. Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
2. Wucius Wong, B. 1986. Beberapa Azas Merancang Dwi Matra. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. Desain Terapan. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
4. Wilde, Richard. 1986. Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication). New York: Van Nostrand Reinhold Company.
5. Gollwitzer, Gerhard. 1995. Mari Berkarya Rupa. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

6. Yohannes Suparyono. 1981. Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
7. Hary Lubis. 1995. Gambar Teknik. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

4202036145

DIGITAL MODELING 2

3 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan menggunakan perangkat lunak atau program desain dikomputer, perangkat lunak ini digunakan untuk mendesain output luaran desain produk secara tampilan 2 Dimensi yang dapat terukur dan dapat diaplikasikan untuk skala industri. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (Autocad, Adobe, coreldraw, catia, dll)

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 2D
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaitannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah digital modeling 2
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
2. Penjelasan pengenalan program dan tool program
 - a. membuka dan menutup program
 - b. pengenalan tools
 - c. Penjelasan mendesain menggunakan program
3. Praktikum dengan menggunakan program
4. Proses penerapan desain 2d melalui program

- a. Proses penerapan aplikasi hasil program
- b. proses pengenalanm fitur-fitur pada program
5. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
 - d. -mendesain dengan pemanfaatan program
 - e. Rekayasa material
 - f. Gambar teknik
 - g. membuat pola desain
6. Alternatif dan presentasi
 - a. menerapkan program untuk kategori desain yang lain
 - b. Aplikasi untuk gambar presentasi
 - c. Pemanfaatan untuk portfolio
7. Eksperimen
 - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dengan menggunakan program komputer

**Kepustakaan
Wajib :**

1. Paul Richard and Jim Fiitzgerald (2013) *Introduction to AutoCAD 2013*. Peachpit Press.
2. Kelly L. Murdock (2009) *Poser 8: Revealed*. Smith Micro (*pustaka pendukung 1*)
3. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

Anjuran :

1. Jennifer O'Connor (2010) *Mastering Mental Ray: Rendering Technique for 3D dan CAD*

4202036146

DIGITAL MODELING 3

3 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan dan pemodelan dengan menggunakan perangkat lunak atau program desain dikomputer, perangkat lunak ini digunakan untuk mendesain output luaran desain produk secara tampilan 3 Dimensi yang dapt terukur dan dapat diaplikasikan untuk skala industri. Program yang dapt digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (3ds Max, Catia, Blender, Rhinoceros, Autocad 3D, dll)

- Tujuan** :
1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami penggunaan perangkat lunak untuk mendesain bentuk produk secara 3D
 2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami proses mendesain dengan menggunakan perangkat lunak
 3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi perangkat lunak untuk pengaplikasian pada desain produk
 4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas melalui perangkat lunak

Prasyarat : -

- Materi** :
1. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - a. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah digital modeling 2
 - b. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum
 2. Penjelasan pengenalan program dan tool program
 - a. membuka dan menutup program
 - b. pengenalan tools
 - c. Penjelasan mendesain menggunakan program
 3. Praktikum dengan menggunakan program
 4. Proses penerapan desain 2d melalui program
 - a. Proses penerapan aplikasi hasil program
 - b. proses pengenalan fitur-fitur pada program
 5. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
 - d. -mendesain dengan pemanfaatan program
 - e. Rekayasa material
 - f. Gambar teknik
 - g. membuat pola desain
 6. Alternatif dan presentasi
 - a. menerapkan program untuk kategori desain yang lain
 - b. Aplikasi untuk gambar presentasi
 - c. Pemanfaatan untuk portofolio
 7. Eksperimen

- a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dengan menggunakan program komputer

Kepustakaan

Wajib :

1. Pustaka utama : Voughan, William, 2012, Digital Modeling, pearson Education, Inc Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
2. Julianti Sri. 2014. The Art Of Packaging. Gramedia.

Anjuran :

- 1 Moorey, Thomas, 2012, 3Ds Max Speed Modeling for 3D Artists, Packt Publishing., Ltd
- 2 Hendratman Hendi, 3D Studio Max. 2006. Penerbit Informatika.

4202036155

FURNITURE

2 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah perancangan produk industri dengan penekanan pada objek furniture, dimana furniture yang dimaksud adalah melalui tahapan desain dan standart dasar industry (Gambar teknik, analisa produk eksisting, analisa material, analisa proses), sehingga diharapkan desain furniture yang dihasilkan dapat memenuhi standart pada skala industry dan dapat diaplikasikan secara real bahkan dapat diaplikasikan secara massal namun tetap memiliki nilai estetika dan desain didalamnya.

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami desain furniture.
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami teknik dasar didalam keilmuan desain furniture untuk skala industri
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami proses mendesain furniture dengan tahapan yang benar.
4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kretivitas pada desain furniture.

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan

- a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
- b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi pada mata kuliah furniture
- c. Penjelasan tentang gambaran Tugas Besar
2. Penjelasan tentang teknik didalam desain produk furniture
 - a. pengenalan material kayu
 - b. pengenalan dan penerapan teknik sambungan kayu
 - c. Penjelasan tentang teknik membentuk furniture
3. Mendesain furniture
4. Proses pengenalan macam-macam desain furniture dan fungsinya
 - a. Proses menganalisa desain furniture
 - b. Proses membuat gambar konsep desain furniture
 - c. Proses membuat gambar teknik / kerja
 - d. Proses modeling furniture
 - e. proses pemanfaatan limbah kayu
5. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
 - d. mendesain dengan pemanfaatan sosiologi
 - e. pemanfaatan dan rekayasa material
 - f. Gambar teknik
 - g. Studi dan analisa desain
6. Presentasi
 - a. Modeling / Mockup Furniture
 - b. Finishing Furniture
 - c. Presentasi furniture
7. Eksperimen
 - a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan desain furniture

**Kepustakaan
Wajib :**

1. De Gramo. 1980. *Material and Process in Manufacturing*. Collier Mc Milan
2. Cornish, E.H. 1987. *Materials and the Designer*. Cambridge University Press
3. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.

4. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

Anjuran :

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6th edition. Wadsworth, USA.

4202036206

REKAYASA DAN INOVASI

3 SKS

Ringkasan Silabus:

Adalah mata kuliah Kuliah ini membahas bagaimana berpikir kreatif secara design, metode penerapannya dalam perancangan produk dan sistem, beserta contoh-contohnya. Peserta kuliah adalah para mahasiswa antar-disiplin yang dibimbing untuk bekerja dalam kelompok kerja (team-work) dengan tugas mengusulkan sebuah inovasi berupa pemecahan masalah secara kreatif persoalan-persoalan realistik yang terjadi di masyarakat. Tema permasalahan yang diangkat dapat berbeda untuk tiap semester, dengan mendatangkan pembicara/dosen tamu sebagai ahli di bidang/persoalan tersebut. Secara umum, kuliah ini berisi rangkaian materi teori konsep desain, pemecahan masalah, dan berpikir kreatif, yang didukung dengan survey lapangan serta diskusi dan brainstorming di kelas. Bentuk hasil inovasi dapat berupa produk atau sistem

Tujuan :

1. Mahasiswa diharapkan dapat memahami sosiologi didalam desain produk
2. Mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan masyarakat terhadap suatu desain dan dampaknya pada lingkungan secara luas
3. Mahasiswa diharapkan mampu memahami manfaat desain produk, keluasaan fungsi dengan hubungan dengan manusia

secara fisiognomi maupun kesesuaian dengan kebutuhan manufaktur dan lingkungan.

4. Mahasiswa diharapkan mampu merancang dan menterjemahkan ide kreativitas pada desain produk dengan memanfaatkan kebutuhan pasar dan masyarakat

Prasyarat : -

Materi :

1. Pengenalan dan penjelasan wawasan perkuliahan
 - a. Penjelasan gambaran besar dan kontrak perkuliahan (RPP dan RPS)
 - b. Penjelasan tentang desain produk secara global dan keterkaiannya dengan cakupan kompetensi rekayasa dan inovasi
 - c. Penjelasan tentang gambaran Tugas dan praktikum rekayasa dan inovasi
2. Penjelasan tentang rekayasa dan inovasi
 - a. penjelasan contoh produk inovasi
 - b. Penjelasan tentang macam-macam implementasi rekayasa dan inovasi
 - c. kekurangan dan kelebihan rekayasa dan inovasi
 - d. peran desainer dalam merekayasa dan inovasi didalam suatu produk
3. Penerapan
 - a. Proses penerapan studi dan analisa untuk rekayasa dan inovasi
 - b. Proses pengenalan macam-macam pasar dan tipe konsumen digunakan untuk inovasi desain produk.
 - c. proses penerapan rekayasa dan inovasi pada desain produk
 - d. Proses pembuatan portofolio dan produk inovasi
4. Proses Mendesain
 - a. sketsa, menggambar dan mewarnai
 - b. Modeling (Pembuatan Model)
 - c. membuat portofolio
 - d. mendesain dengan pemanfaatan sosiologi
 - e. Rekayasa material
 - f. Gambar teknik
 - g. Studi dan analisa desain
5. Presentasi

- a. Dasar Komunikasi
 - b. Teknik berkomunikasi
 - c. Pemanfaatan komunikasi pada portfolio
6. Eksperimen
- a. proses kerja dalam brekreativitas, mendesain, pembuatan ide dan pembuatan produk inovasi

**Kepustakaan
Wajib :**

1. McDonough, W., Braungart, M. *“Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things”*, North Point Press, 2009
2. Walker, Stuart, *“Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice”* Earthscan, 2006.
3. Hauge, Å., Knutslien, S. (Eds.), *“Design Without Borders: Experiences from Incorporating Industrial Design into Projects for Development and Humanitarian Aid”*, Norsk Form, 2004.
4. Julianti Sri. 2014. *The Art Of Packaging*. Gramedia.
5. Philip Howes and Zoe Laughlin. 2012, *Material Matters, New Materials in Design*: Black Dog Publishing

Anjuran :

1. Tahkokallio, Paivi (ed.) (1995) *Design-Pleasure or Responsibility ?*. The University of Art and Design- Helsinki
2. Pugh, Stuart (1991) *Total Design - Integrated Methods for Successful Engineering*. Addison-Wesley Pub. Ltd.
3. Nugraha, Adhi, 2012. Transforming tradition, A method for maintaining tradition in a craft and design context. Aalto university publication series, Finland
4. Belvin, Marjorie Elliot, 1994. *Design Through Discovery, An introduction to art and design*, 6th edition. Wadsworth, USA.
5. Dormer, Peter, *“The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft, and Design”*, Thames and Hudson, 1994.
6. Papanek, Victor; *“Design for the Real World: Human Ecology and Social Change”*; Academy Chicago Publisher, 1984 (First Edition).

4202032002

BAHASA DESAIN

2 SKS

Ringkasan Silabus :

Perspektif dan pemahaman tentang berbagai aspek berhubungan dengan teori semantik visual bahasa, termasuk gambar, semiotika, makna, unsur simbolik, ideologi dan metafora, serta perspektif dan pemahaman tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan teori semantik bahasa bentuk. Juga dibahas dalam matakuliah ini

aplikasi dari teori-teori dalam proses desain produk dan mereka fenomena budaya yang terkait.

Tujuan :

1. Mahasiswa mampu memahami, mengidentifikasi dan mendeskripsikan latar belakang historikal, pengertian, dan dimensi kajian Semantika Produk.
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan makna sebuah produk hasil desain baik dalam konteks pakai maupun dalam konteks konsumsi.
3. Mahasiswa mampu menganalisa dan menerapkan pengetahuan mengenai tranformasi pemaknaan obyek pada proses perancangan produk

Prasyarat : -

Materi matakuliah:

Persepsi dan Komunikasi, Sistem Tanda dan Pemaknaan pada Obyek, Interaksi Manusia-Obyek dalam Proses Pemaknaan, Makna Obyek dalam konteks Guna, Makna Obyek dalam konteks Bahasa, Makna Obyek dalam konteks Ekologi dan Penciptaan, Mood Board: Citra dan Karakterisasi Obyek, Ekspresi dan Representasi Simbolik pada Obyek, Representasi Kualitas Obyek: Product Positioning, Representasi Identitas Obyek: Visual-Recognition

Kepustakaan :

1. Vakeppa. 1990. Product Semantics. UIAH-Helsinki.
2. Vihma, Susan (ed). 1995. Product as Representation. UIAH-Helsinki.
3. Vihma, Susan (ed.).1990. Semantic Vision in Design. UIAH-Helsinki.
4. Wallsschlaeger, Charles. 1992. Basic Visual Concept and Principles. Brown Pub.
5. Boradkar, Prasad. 2010. Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects. UK: Berg Publishers.

4202036327

METODOLOGI DESAIN

2 SKS

Ringkasan Silabus :

Perspektif dan konsep pada berbagai latar belakang teoritis dalam desain dan cara untuk mencapai target desain dengan cara metodologis.

Tujuan :

1. Mahasiswa akan dapat memahami Desain sebagai cabang keilmuan dan korelasinya terhadap kajian ilmu yang lain, serta berpikir komprehensif terhadap sebuah permasalahan.
2. Mahasiswa akan dapat memahami proses mendesain pada upaya-upaya problem solving
3. Mahasiswa akan dapat menjabarkan proses mendesain dan berpikir kreatif.
4. Mahasiswa akan dapat menjelaskan dan menguraikan setiap permasalahan desain & lingkungannya.

Prasyarat : -

Materi matakuliah:

Materi matakuliah termasuk kerangka sistematis dan kreatif berpikir untuk memecahkan masalah desain dan pendekatan yang tepat untuk kasus desain tertentu, seperti pendekatan dari kotak hitam, kotak kaca, blok penghilang, aspek visual, berpikir lateral, brainstorming, desain total, desain model oleh penelitian, model yang partisipatif, Model holistik, model interaktif, dll pada akhir matakuliah ini diharapkan siswa mampu tepat menerapkan berbagai metode alternatif dalam proses desain sedian dengan cara yang sistematis dan kreatif.

Kepustakaan

1. Cross, Nigel (ed). 1984. Development in Design Methodology. John Wiley & Sons.
2. Jones, Christopher. 1981. Design Methods. John Wiley & Sons.
3. Lawson, Bryan. 1990. How Designers Think. Butterworth Architecture.
4. Pugh, Stuart. 1991. Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering. Addison-Wesley Pub.
5. Bruce Hanington, Bella Martin (2012) Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions.

4202032031

SOSIOLOGI DESAIN

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Perspektif dan konsep tentang berbagai metode dalam sosiologi dan pikiran dalam teori sosiologi. Juga diberikan dalam matakuliah ini hubungan sinergis antara desain dan strata sosial,

dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik dan hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat.

Tujuan :

1. Mahasiswa akan dapat memahami tentang hubungan antara desain dan strata sosial. Dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik
2. Mahasiswa akan mampu memahami hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat
3. Mahasiswa akan dapat memahami fakta-fakta sosial dan realitas dan berbagai tuntutan di masyarakat, orang-orang tertentu yang dipilih sebagai pertimbangan untuk merancang suatu produk.

Prasyarat : -

Materi :

Pengertian Sosiologi Desain , Teori Umum Sosiologi, Perilaku Sosial, Permasalahan Sosial, Kebijakan Pembangunan, Strategi Ekonomi, Pemberdayaan Masyarakat, Isu Lingkungan, Masyarakat modern

Kepustakaan

1. Sachari, Agus. 2002. Sosiologi Desain. Penerbit ITB.
2. Soekanto, Soerjono. 1996. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers.
3. Tomlinson, Alan. 1991. Consumption, Identity & Style. A Comedia Book.

4202036210

SEMINAR

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Mata kuliah ini memberikan pengertian dan penguasaan kepada mahasiswa tentang prosedur pembuatan proposal sesuai dengan peraturan akademik yang berlaku, memberikan cara memaparkan isi proposal dan argumentasi terhadap isi proposal dalam seminar.

Tujuan :

1. Mahasiswa akan memiliki kemampuan menggali topik dan mendeskripsikannya secara terstruktur dalam penulisan makalah
2. Mahasiswa akan memiliki kemampuan mempresentasikan gagasan serta mempertahankannya dalam forum.

Prasyarat : -

Materi :

Proses pemilihan topik Seminar, Proses klasifikasi bahan yang akan ditelaah/ dibahas, Metode penelitian, Pengambilan keputusan: Menentukan topik/ bahan kajian, Strategi pengumpulan data, Teknik pengumpulan data, Proses analisa dan klasifikasi data, Proses input dari studi teori, perbandingan dan realitas di lapangan, Metode penulisan, Sistematika penulisan

Kepustakaan

Pedoman Tugas Akhir Program studi Desain Produk 2016.

4202016001	KERJA PRAKTIK	2 SKS
-------------------	----------------------	--------------

Ringkasan Silabus :

Matakuliah Kerja Praktik Desain Produk merupakan matakuliah yang menekankan pada pengalaman bekerja bagi mahasiswa Prodi Desain Produk di industri secara nyata.

Tujuan :

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pengalaman kerja nyata dalam bidang profesi desain produk
2. Mahasiswa memahami model struktur organisasi, proses perancangan, produksi dan distribusinya serta sistem manajerial industri
3. Mahasiswa memahami problematik dan prospek dalam bidang desain produk.

Prasyarat : -**Materi :**

Bidang yang dipelajari dapat merupakan bidang industri yang berhubungan dengan kenyamanan produk, prinsip-prinsip industri dan estetika produk. Objek desain produk industri mencakup 16 jenis, yaitu: (1) furnitur, (2) crafts, (3) sarana transportasi, (4) electronics, (5) toys, (6) home furnishing, (7) stationery, (8) peralatan kesehatan, (9) kemasan, (10) tablewares, (11) sarana publik, (12) peralatan militer, (13) peralatan pendidikan, (14) peralatan pertanian, (15) produk interaktif, dan (16) sarana kerja.

Kepustakaan

Pedoman Kerja Praktik Program studi Desain Produk 2016.

4202026004	METODOLOGI PENELITIAN	2 SKS
-------------------	------------------------------	--------------

Ringkasan Silabus :

Mata kuliah Metode Penelitian ini meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, permasalahan, landasan teori, variabel, laporan, alat pengolahan data.

Tujuan :

Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Metodologi penelitian dan langkah-langkah meneliti serta mampu membuat proposal penelitian. Dan mengetahui serta mengembangkan keterampilan, melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan penelitian. Mendisiplinkan keseragaman dalam menuangkan hasil pemikiran atau hasil penelitiannya dalam bentuk laporan/karya tulis ilmiah secara sistematis, metodis dan objektif, guna menunjang mata kuliah Seminar dan Tugas Akhir /Skripsi.

Prasyarat : -**Materi:**

Pokok bahasan yang diberikan pada mata kuliah ini adalah: konsep dasar metodologi penelitian, pendekatan penelitian, jenis-jenis penelitian, proses dan sistematika penulisan, Teknik pengambilan sample, Teknik pengukuran, Pendekatan befikir dalam pengolahan hasil & penarikan kesimpulan, Sistimatika pelaporan mengenai sistematika laporan penelitian.

Kepustakaan

1. Materi Workshop Lembaga Penelitian ITB, Bandung, 1997 & 2006
2. Soehartono, Irawan. 1995. Metode Penelitian Sosial. Penerbit PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
3. Sutrisno, Hadi. 1990. Metodology research, Jilid 1 & 2. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.

4202036192**PENGANTAR KOMPUTER DESAIN****3 SKS****Ringkasan Silabus :**

Mata kuliah perancangan dengan pengenalan gambar vector dan bitmap dan menterjemahkan ide kreativitas dalam bentuk visual melalui perangkat lunak. Program yang dapat digunakan untuk membantu mata kuliah ini adalah (Adobe, Coreldraw).

Tujuan :

Mahasiswa diharapkan mampu memahami gambar vector dan bitmap, mahasiswa diharapkan mampu merancang desain vector dan bitmap pada media cetak sebagai salah satu sarana publikasi produk.

Prasyarat : -

Materi :

Menjelaskan tentang gambar format vector, bitmap, jenis resolusi, output file, tools yang sering digunakan dalam mengolah gambar vector dan gambar bitmap. Mengaplikasikan desain logo, kartunama, label kemasan dan poster dengan menggunakan perangkat lunak.

Kepustakaan :

1. Yoga, Desain Packaging dengan Adobe Ilustrasi CS, PT Elex Media Komputindo: 2005.
2. __, adobe Illustrator CS4. Wahana Komputer: 2010.
3. Hidayatullah, A. Taufiq, Cara Cepat Menguasai Adobe Illustrator CS. Penerbit Indah Surabaya: 2005
4. Kusrianto, Adi. Panduan Memakai Adobe Illustrator CS. PT Elex Media Komputindo: 2004

4202036151

FOTOGRAFI

2 SKS

Ringkasan Silabus :

Matakuliah menanamkan pengetahuan dan ketrampilan tentang penerapan pemotretan model manusia dan alam benda melalui berbagai teknik fotografi.

Tujuan :

Mahasiswa diharapkan mampu memahami dasar pemotretan, melaksanakan pemotretan model manusia dan alam benda untuk mendukung perancangan desain produk melalui berbagai teknik fotografi.

Prasyarat : -

Materi :

Menjelaskan tentang sejarah fotografi dan kamera, *exposure* dalam fotografi, menjelaskan anatomi, jenis kamera, filter, lensa, flash, teknik pencahayaan, komposisi dan teknik fotografi.

Kepustakaan :

1. Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. BI Obses Informatika : Bandung.

2. Hoddinott, Ross. 2012. *Lenses For Digital SLR*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
3. Kabir, Siful. 2011. *A-Z Tutorial Lengkap Fotografi*. Dive Press : Yogyakarta.
4. Nugroho, Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Cv Andi Offset : Yogyakarta.
5. Nugroho, Ardiyanto. 2012. *Prewedding Photography*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
6. Revell, Jeff. 2013. *Exposure*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
7. Taylor, David. 2013. *Understanding Raw Photography*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
8. Team, Work. 2014. *Fotografi Makro Kreatif*. PT Gramedia widiasarana indonesia : Jakarta.
9. Triadi, Darwis. 2014. *Express Yourself*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
10. Triadi, Darwis. 2014. *To Be Different*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
11. Triadi, Darwis. 2011. *Secret Lighting*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.

4202036201	PROMOSI DESAIN	3 SKS
------------	----------------	-------

Ringkasan Silabus :

Matakuliah ini tentang bagaimana menanamkan pengetahuan dan ketrampilan tentang upaya untuk menawarkan produk agar terlihat menarik dengan melalui beberapa teknik fotografi indoor dan outdoor.

Tujuan :

Mahasiswa diharapkan mampu memahami alat pemotretan dan perlengkapan studio foto, pemotretan produk outdoor dan indoor, Teknik fotografi bokeh, Teknik fotografi light painting, Teknik fotografi still life, *food photography*, Fotografi advertising dan mengolah foto menggunakan perangkat lunak.

Prasyarat : -

Materi :

1. Menjelaskan tentang alat pemotretan dan perlengkapan studio foto,
2. Menjelaskan tentang teknik pemotretan produk outdoor dan indoor, Teknik fotografi bokeh, Teknik fotografi light painting, Teknik fotografi still life, *food photography*.

3. Menjelaskan tentang Fotografi advertising dan mengolah foto menggunakan perangkat lunak.

Kepustakaan :

1. Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. BI Obses Informatika : Bandung.
2. Hoddinott, Ross. 2012. *Lenses For Digital SLR*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
3. Kabir, Siful. 2011. *A-Z Tutorial Lengkap Fotografi*. Dive Press : Yogyakarta.
4. Nugroho, Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Cv Andi Offset : Yogyakarta.
5. Nugroho, Ardiyanto. 2012. *Prewedding Photography*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
6. Revell, Jeff. 2013. *Exposure*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
7. Taylor, David. 2013. *Understanding Raw Photography*. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.
8. Team, Work. 2014. *Fotografi Makro Kreatif*. PT Gramedia widiasarana indonesia : Jakarta.
9. Triadi, Darwis. 2014. *Express Yourself*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
10. Triadi, Darwis. 2014. *To Be Different*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
11. Triadi, Darwis. 2011. *Secret Lighting*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.

390901035

METODOLOGI DESAIN

2 SKS

Ringkasan Silabus :

Perspektif dan konsep pada berbagai latar belakang teoritis dalam desain dan cara untuk mencapai target desain dengan cara metodologis.

Tujuan :

1. Mahasiswa akan dapat memahami Desain sebagai cabang keilmuan dan korelasinya terhadap kajian ilmu yang lain, serta berpikir komprehensif terhadap sebuah permasalahan.
2. Mahasiswa akan dapat memahami proses mendesain pada upaya-upaya problem solving
3. Mahasiswa akan dapat menjabarkan proses mendesain dan berpikir kreatif.

4. Mahasiswa akan dapat menjelaskan dan menguraikan setiap permasalahan desain & lingkungannya.

Prasyarat :

Materi :

Materi matakuliah termasuk kerangka sistematis dan kreatif berpikir untuk memecahkan masalah desain dan pendekatan yang tepat untuk kasus desain tertentu, seperti pendekatan dari kotak hitam, kotak kaca, blok penghilang, aspek visual, berpikir lateral, brainstorming, desain total, desain model oleh penelitian, model yang partisipatif, Model holistik, model interaktif, dll pada akhir matakuliah ini diharapkan siswa mampu tepat menerapkan berbagai metode alternatif dalam proses desain sedian dengan cara yang sistematis dan kreatif.

Kepustakaan

1. Cross, Nigel (ed). 1984. Development in Design Methodology. John Wiley & Sons.
2. Jones, Christopher. 1981. Design Methods. John Wiley & Sons.
3. Lawson, Bryan. 1990. How Designers Think. Butterworth Architecture.
4. Pugh, Stuart. 1991. Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering. Addison-Wesley Pub.
5. Bruce Hanington, Bella Martin (2012) Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions

4202032031

SOSIOLOGI DESAIN

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Perspektif dan konsep tentang berbagai metode dalam sosiologi dan pikiran dalam teori sosiologi. Juga diberikan dalam matakuliah ini hubungan sinergis antara desain dan strata sosial, dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik dan hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat.

Tujuan :

1. Mahasiswa akan dapat memahami tentang hubungan antara desain dan strata sosial. Dinamika dan perubahan sosial, mental, perilaku sosial, sosial-politik
2. Mahasiswa akan mampu memahami hubungan desain dengan gaya hidup masyarakat

3. Mahasiswa akan dapat memahami fakta-fakta sosial dan realitas dan berbagai tuntutan di masyarakat, orang-orang tertentu yang dipilih sebagai pertimbangan untuk merancang suatu produk.

Prasyarat :

Materi :

Pengertian Sosiologi Desain , Teori Umum Sosiologi, Perilaku Sosial, Permasalahan Sosial, Kebijakan Pembangunan, Strategi Ekonomi, Pemberdayaan Masyarakat, Isu Lingkungan, Masyarakat modern.

Kepustakaan :

1. Sachari, Agus. 2002. Sosiologi Desain. Penerbit ITB.
2. Soekanto, Soerjono. 1996. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers.
3. Tomlinson, Alan. 1991. Consumption, Identity & Style. A Comedia Book.

4202036189

PENGETAHUAN MATERIAL DAN PRODUK

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Dasar dasar ilmu alamiah yang menunjang dunia printing dan packaging.

Tujuan :

Mahasiswa diharapkan dapat memahami dasar dasar ilmu alamiah yang menunjang dunia printing dan packaging.

Prasyarat :

Materi :

Mata kuliah Pengetahuan Bahan dan Material mempelajari tentang bahan bahan yang digunakan dalam proses percetakan dan pengemasan, macam material kemasan yang digunakan untuk produk makanan dan non makanan

Kepustakaan :

1. Robertson G. L., 1993, Food Packaging: Principles and Practice, Marcel Dekker.
2. Brandrup J, Immergut E. H., Grulke E. A., 1999, Polymer Handbook 4th Ed, New York : John Wiley & Sons.
3. Paine F. A., 1977, The Packaging Media, London : Blackie & Son Ltd.

4. Jenkins W. A., Harrington J. P., 1991, Packaging Food with Plastics, USA : Technomic Publishing Company Inc.
5. Saechtling, 1992, Kunststoff Taschenbuch, Muenchen : Carl Hanser Verlag GmbH.
6. Thiele M., 1999, RGV-Handbuch Verpackung, Bielefeld : ESV.

4202036138	DESAIN KEMASAN	3 SKS
-------------------	-----------------------	--------------

Ringkasan Silabus :

Merancang kemasan untuk makanan dan non makanan menggambar dan menuangkan ide-ide dalam bentuk kemasan.

Tujuan :

Mahasiswa memiliki kemampuan dasar dalam merancang kemasan untuk makanan dan non makanan menggambar dan menuangkan ide-ide dalam bentuk kemasan. dan target pemasaran secara kreatif melalui solusi desain yang tepat adalah fungsi utama desain kemasan.

Prasyarat :

Materi :

Unsur-unsur Desain (Garis, Bentuk & Ruang, Tekstur, Warna), Prinsip-prinsip Desain (Keserasian/Harmoni, Keseimbangan, Ritme/Irama), Memberikan penjelasan pengertian ilustrasi, Pemahaman dasar bahasa termasuk fonetik (intonasi suara, ejaan), Sematik (arti kata), dan siintaksis (susunan) dapat membantu pemakaian dan susunan kata yang tepat. Selanjutnya matematika, arsitektur, ilmu material, bisnis, dan perdagangan internasional merupakan bidang yang langsung berhubungan dengan desain kemasan.

Kepustakaan :

1. EP. Danger. 1992. Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
2. Wucius Wong, B. 1986. Beberapa Azas Merancang Dwi Matra. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. Nieke Handrawati dan Sugiyono Ardjaka. 1991. Desain Terapan. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).
4. Wilde, Richard. 1986. Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication). New York: Van Nostrand Reinhold Company.
5. Gollwitzer, Gerhard. 1995. Mari Berkarya Rupa. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

6. Yohannes Suparyono. 1981. Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
7. Hary Lubis. 1995. Gambar Teknik. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

4202036124

BISNIS DESAIN KEMASAN

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Kemampuan usaha menjual barang atau jasa desain kemasan baik oleh perorangan, sekelompok orang atau organisasi kepada konsumen (masyarakat)

Tujuan :

Mahasiswa memiliki kemampuan usaha menjual barang atau jasa desain kemasan baik oleh perorangan, sekelompok orang atau organisasi kepada konsumen (masyarakat) dengan tujuan utamanya adalah memperoleh keuntungan/laba (profit). Pada dasarnya melakukan bisnis desain adalah untuk memperoleh laba atau keuntungan (profit)

Prasyarat :

Materi :

Acquiring of raw material, Manufacturing of raw material, Distributing Product to Consumers, Mencari dan menemukan sumber bahan baku, Mengolah bahan baku menjadi produk jadi, Menyalurkan produk jadi ketangan konsumen

Kepustakaan :

1. Widyatmini.1996.DiktatPengantarBisnis.Gunadarma:Jakarta
2. DH Basu Swastha
DR.1998.PengantarBisnisModern.Liberty:Yogyakarta.
3. Solihin Ismail. 2006. Pengantar Bisnis. Prenada Media: Jakarta.

4202036139

DESAIN KEMASAN LANJUTAN

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Mendesain kemasan yang dapat berkomunikasi dengan konsumen secara efektif.

Tujuan :

Mahasiswa memiliki kemampuan mendesain kemasan yang dapat berkomunikasi dengan konsumen secara efektif, baik melalui aspek visual dari sisi warna, symbol, icon, bentuk, suara, atau bahkan melalui perasaan (dimensi psikologis) saat kemasan dipegang.

Prasyarat :

Materi :

Branding Kemasan, Komponen Kemasan, Kemasan Primer, Kemasan Sekunder, Kapabilitas, Quality Control, Spesifikasi Kemasan.

4202036196

PORTOFOLIO DESAIN PRODUK

3 SKS

Ringkasan Silabus :

Matakuliah ini tentang bagaimana menggali berbagai permasalahan dan mendeskripsikannya, yang akan menjadi dasar bagi proses perancangan persiapan tugas akhir desain produk dalam bentuk seminar dan presentasi rencana tema tugas akhir.

Tujuan :

mahasiswa diharapkan dapat menggali berbagai permasalahan dan mendeskripsikannya, yang akan menjadi dasar bagi proses perancangan persiapan tugas akhir desain produk dalam bentuk seminar dan presentasi rencana tema tugas akhir.

Prasyarat :

Materi :

Menjelaskan tentang 4 bidang kajian, yaitu : (1) Kajian desain dan teknologi, menjelaskan tentang inovasi teknologi dan realisasinya dengan ilmu desain produk; (2) Kajian desain dan gaya hidup, menjelaskan tentang keragaman identitas social budaya penggunaan produk; (3) Kajian desain dan lingkungan, menjelaskan tentang aspek ruang dan system dalam lingkungan hunian; dan (4) Kajian desain dan factor manusia, menjelaskan tentang aspek operasional suatu produk dikaitkan dengan factor kenyamanan dan keamanan fisik dan psikis penggunaannya.

Kepustakaan :

Lawson, B. 2005. *How Designers Think, Fourth Edition: The Design Process Demystified*. Architectural Press, USA. (Pustaka alternatif)

Ringkasan Silabus :

Menciptakan karya nirmana sebagai media pembelajaran prinsip dan elemen dasar seni rupa, dengan mengembangkan rasa estetik dan artistik dalam penerapan karya manual secara 2 dimensi.

Tujuan :

Memahami secara teoritis prinsip dan elemen dasar seni rupa yang diaplikasikan ke dalam bentuk tugas praktik manual.

Prasyarat :**Materi :**

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

Kepustakaan :

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
4. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
5. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

Ringkasan Silabus :

Menciptakan karya nirmana sebagai media pembelajaran prinsip dan elemen dasar seni rupa, dengan mengembangkan rasa estetik dan artistik dalam penerapan karya manual secara 3 dimensi.

Tujuan :

Memahami secara teoritis prinsip dan elemen dasar seni rupa yang diaplikasikan ke dalam bentuk tugas praktik manual.

Prasyarat :**Materi :**

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

Kepustakaan :

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
3. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
4. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

4202036157

GAMBAR BENTUK 1

2 SKS

Ringkasan Silabus :

Menciptakan karya gambar bentuk sebagai media pembelajaran dasar praktik seni rupa, dengan mengeksplorasi media alat dan bahan guna mengembangkan rasa estetik dan artistik bersama objek 2D dan 3D serta alam sekitar dalam penerapan karya secara manual serta dengan menggunakan pola gambar monochrome .

Tujuan :

Membuat karya menggambar bentuk, karya ujian menggambar bentuk.

Prasyarat :

Materi :

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

Kepustakaan :

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
3. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknoligi Bandung.
4. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.

Ringkasan Silabus :

Menciptakan karya gambar bentuk sebagai media pembelajaran dasar praktik seni rupa, dengan mengeksplorasi media alat dan bahan guna mengembangkan rasa estetika dan artistik bersama objek 2D dan 3D serta alam sekitar dalam penerapan karya secara manual serta dengan menggunakan pola gambar berwarna .

Tujuan :

Membuat karya menggambar bentuk, karya ujian menggambar bentuk.

Prasyarat :**Materi :**

Proyek membuat tugas praktik nirmana 1 yang menyesuaikan dengan buku pustaka (panduan).

Kepustakaan :

1. A.A.M. Jelantik (1990), *Estetika Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Yogyakarta.
2. Wucius Wong (1995), *Beberapa Azas Merancang Dwimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
3. Wucius Wong (1996), *Beberapa Azas Merancang Trimatra*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.
4. Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Jogjakarta: Arti Bumi Intaran.