

**PANDUAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS  
MERDEKA (MBKM)  
PRODI S1 PJJ INFORMATIKA**



**FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS TELKOM  
2023**

# **PENGESAHAN**

## **PANDUAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM) PRODI S1 PJJ INFORMATIKA**

**Bandung, 6 Februari 2023**

Ketua Program Studi  
S1 PJJ INFORMATIKA



Anisa Herdiani, S.T., M.T.

Menyetujui  
Dekan Fakultas Informatika



Dr. Z.K. Abdurahman Baizal, S.Si., M.Kom

## DAFTAR ISI

<b>A. <i>TEKNIS ALUR KEGIATAN UMUM MBKM</i></b>	<b>2</b>
<b>B. <i>TEKNIS ALUR PENILAIAN KEGIATAN MBKM</i></b>	<b>3</b>
<b>C. <i>KETENTUAN SEMESTER MINIMAL MAHASISWA</i></b>	<b>4</b>
<b>D. <i>ATURAN UMUM PENYETARAAN (EKUIVALENSI)</i></b>	<b>4</b>
<b>E. <i>BENTUK KEGIATAN MBKM</i></b>	<b>4</b>
<b>1. <i>WORK READY PROGRAM (WRAP)</i></b>	<b>4</b>
1.1 WRAP Internship dan Apprenticeship	5
1.2 Asistensi Laboratorium	5
1.2 WRAP Entrepreneurship	6
1.3.1 Bandung Techno Park (BTP)	6
1.3.2 Fakultas Informatika (FIF)	7
1.3 WRAP Researchship	9
<b>2. <i>MATA KULIAH PILIHAN MAHASISWA (MKPM)</i></b>	<b>12</b>
<b>3. <i>KEGIATAN PEMBELAJARAN DI LUAR KAMPUS (PLK)</i></b>	<b>12</b>
2.1 Magang/Praktik Industri	12
2.2 Penelitian/Riset	14
2.3 Proyek di Desa	14
2.4 Pertukaran Pelajar	14
2.5 Wirausaha	15
2.6 Studi/Proyek Independen	16
2.7 Kampus Mengajar	16
2.8 Proyek Kemanusiaan	17
<b><i>FORM REKOMENDASI MBKM</i></b>	<b>18</b>
<b><i>FORM EKUIVALENSI MATA KULIAH MBKM</i></b>	<b>19</b>
<b><i>LAMPIRAN - DETAIL CLO MK KONVERSI MBKM PRODI S1 PJJ INFORMATIKA</i></b>	<b>22</b>
<b><i>LAMPIRAN - PANDUAN PEMBUATAN LAPORAN MBKM</i></b>	<b>30</b>
<b><i>LAMPIRAN – FORMAT LAPORAN MBKM</i></b>	<b>31</b>

## **PANDUAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM) DI LINGKUNGAN FAKULTAS INFORMATIKA (FIF) PROGRAM STUDI S1 PJJ INFORMATIKA**

Kegiatan MKBM di lingkungan FIF merupakan bentuk Pemetaan dan Transformasi Kegiatan Belajar Menuju “Prodi Merdeka Belajar” di Telkom University. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i (mulai semester 3) untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan.

Tujuan MBKM:

1. Mendorong proses pembelajaran di Perguruan Tinggi yang semakin otonom dan fleksibel.
2. Menciptakan kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Petunjuk pelaksanaan kegiatan MBKM ini dibuat dalam rangka mengatur aturan umum penyetaraan (ekuivalensi) tingkat kegiatan tersebut dengan nilai dan jenis mata kuliah yang berkaitan.

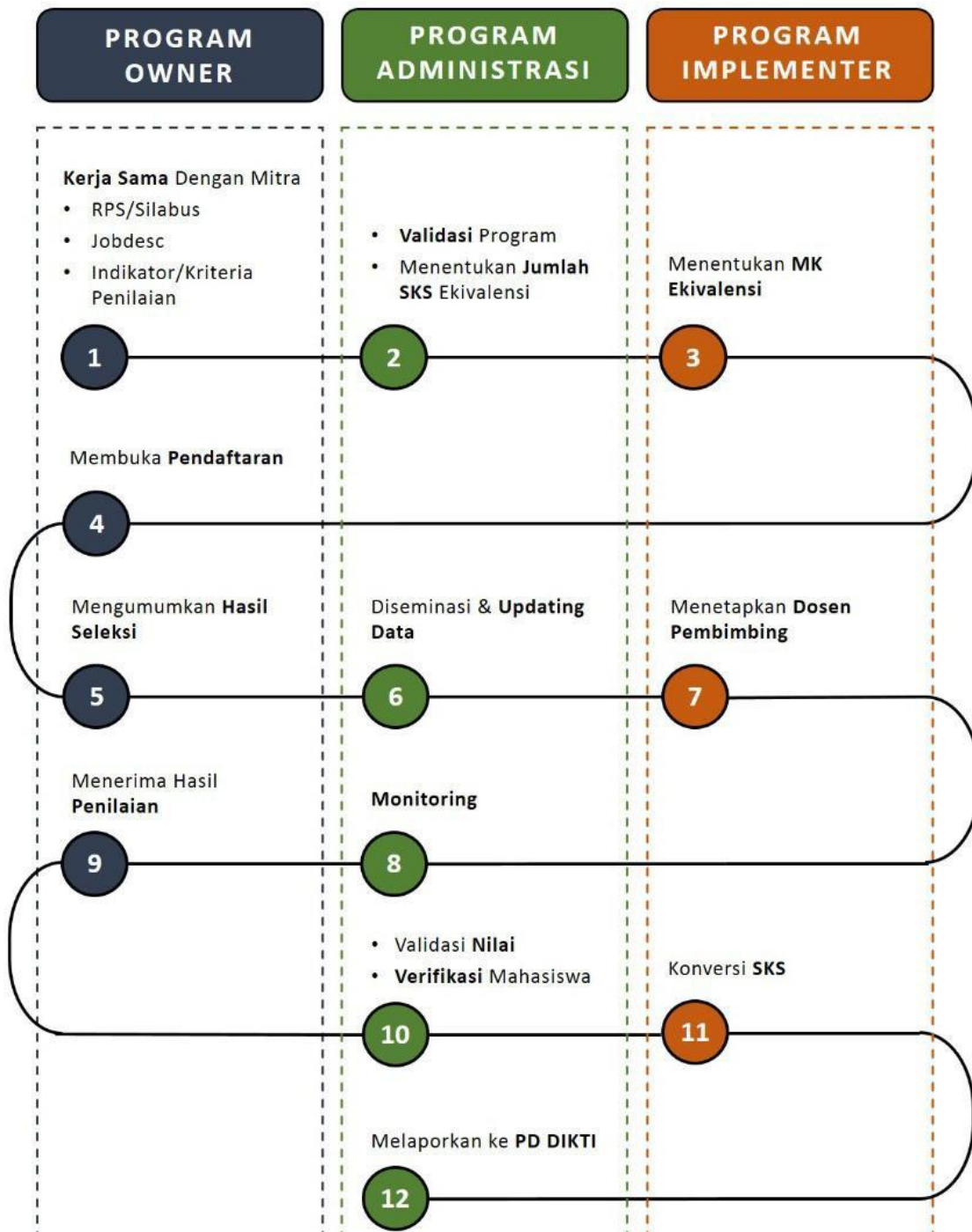
Prodi S1 PJJ Informatika mendefinisikan kegiatan MBKM sebagai “seluruh kegiatan yang dilakukan atau diikuti oleh mahasiswa yang masih dalam ranah akademik dan mencerminkan kompetensi profil lulusan Prodi S1 PJJ INFORMATIKA Profil lulusan Prodi S1 PJJ Informatika secara detail diatur di buku kurikulum 2020 Secara singkat, profil lulusan Prodi S1 PJJ Informatika adalah:

1. Professional bidang Informatika
  - a. Tenaga Profesional dalam bidang Informatika yang akan meniti karirnya dari level staf hingga tingkatan yang lebih tinggi, baik di perusahaan maupun bentuk organisasi lainnya
  - b. Tenaga profesional yang menjadi freelancer yang siap direkrut kapan saja oleh siapa saja dalam format pekerjaan berbasis proyek atau program
2. Entrepreneur bidang Informatika  
Wirausahawan dalam bidang informatika yang akan menggunakan kemampuan kreativitas dan inovasi yang dimilikinya untuk membangun usaha mandiri atau menciptakan lapangan kerja bagi orang lain
3. Akademisi bidang Informatika  
Akademisi dalam bidang Informatika yang akan memfokuskan diri untuk menjadi pengajar, atau peneliti diberbagai institusi pendidikan tinggi dan lembaga penelitian

Dengan mempertimbangkan profil lulusan tersebut, maka daftar kegiatan MBKM yang diakui oleh Prodi S1 PJJ Informatika adalah:

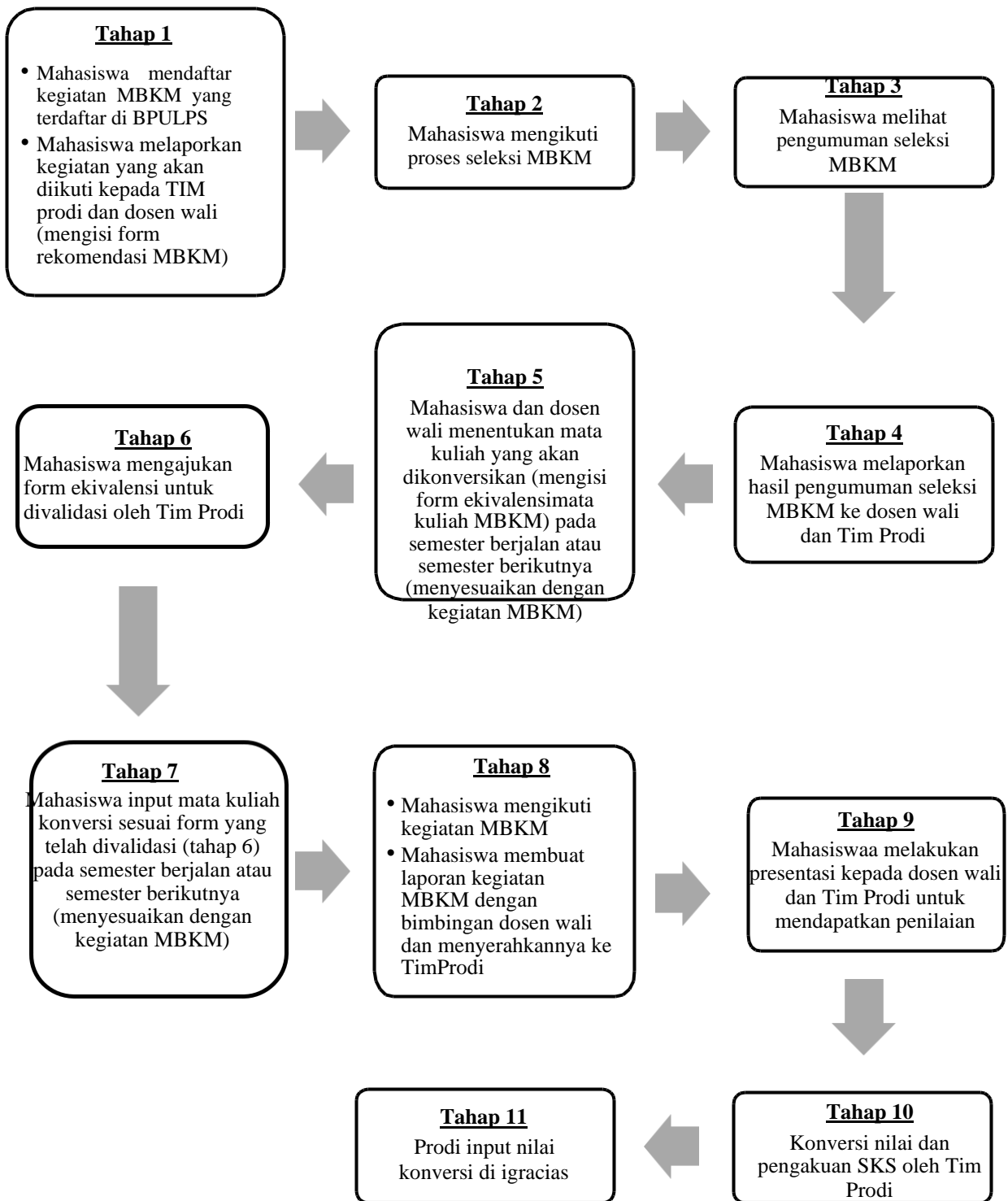
1. Work Ready Program (WRAP)
2. Mata Kuliah Pilihan Mahasiswa (MKPM)
3. Kegiatan Pembelajaran di Luar Kampus

## A. TEKNIS ALUR KEGIATAN UMUM MBKM



Gambar 1. Alur Kegiatan Umum MBKM

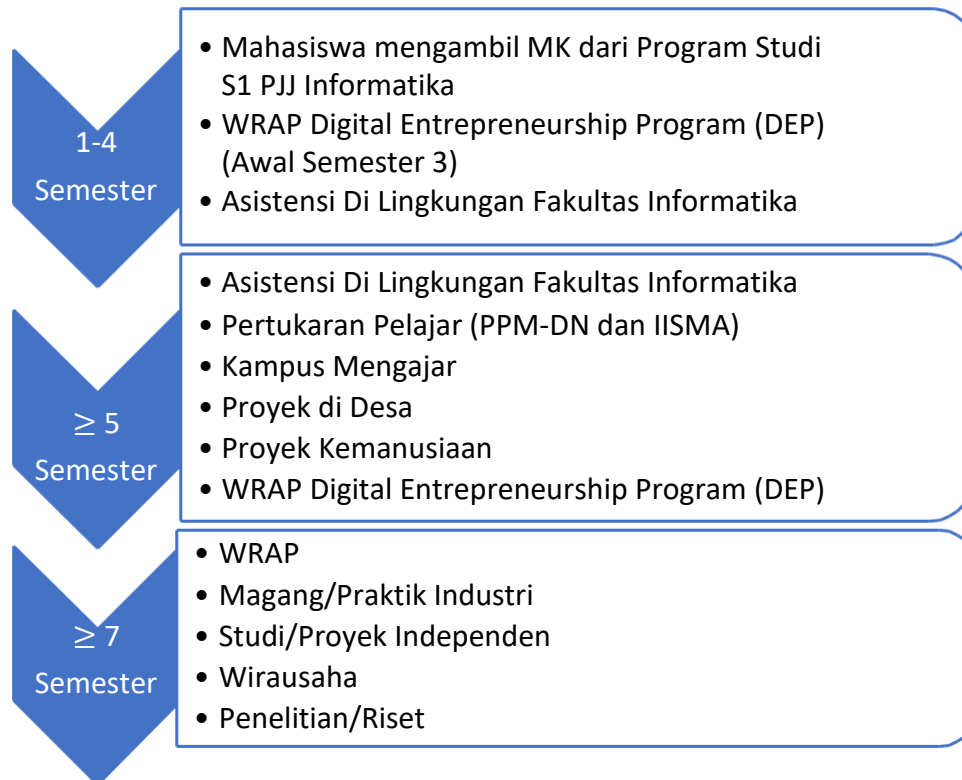
## B. TEKNIS ALUR PENILAIAN KEGIATAN MBKM



Gambar 2. Alur Kegiatan MBKM

Catatan: Tahap 6 dan 7 dapat berlaku sebaliknya mengikuti jadwal kegiatan MBKM

### C. KETENTUAN SEMESTER MINIMAL MAHASISWA



Gambar 3. Ketentuan Semester Minimal Mahasiswa

### D. ATURAN UMUM PENYETARAAN (EKUIVALENSI)

1. Kegiatan MBKM harus mencerminkan minimal salah satu dari profil lulusan Prodi S1 PJJ Informatika dan melalui proses pengesahan kegiatan MBKM oleh Dosen PIC MBKM dan Kaprodi.
2. Pengakuan kegiatan MBKM yang berupa penyetaraan/ekuivalensi tingkat keikutsertaan dengan nilai mata kuliah ditentukan oleh Dosen PIC MBKM dan Kaprodi.
3. Daftar mata kuliah penyetaraan/ekuivalensi dapat bersifat dinamis sesuai dengan tingkat pengakuan Prodi pada kegiatan MBKM tersebut atas pertimbangan Dosen PIC MBKM dan Kaprodi.
4. Mata kuliah yang akan diekuivalensikan/disetarakan dengan tingkat keikutsertaan MBKM adalah mata kuliah yang sedang atau belum diambil oleh mahasiswa.

### E. BENTUK KEGIATAN MBKM

#### 1. **WORK READY PROGRAM (WRAP)**

WRAP merupakan program-program yang bersifat *industrial engagement* yang ditujukan untuk mempersiapkan lulusan-lulusan yang siap kerja (*work-ready*) sesuai dengan sasaran kompetensi dan profil lulusan program studi. Program ini secara umum menyiapkan lulusan untuk dapat menjadi seorang profesional (WRAP Internship/Apprenticeship), wirausaha (WRAP Entrepreneurship) atau peneliti (WRAP Researchship) yang handal.

- a. WRAP dapat berdiri sendiri yang dilaksanakan pada tingkat akhir, atau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kurikulum prodi (mata kuliah terkait atau Tugas Akhir) dan bersifat berkelanjutan.

- b. WRAP dapat diambil selama 1 (satu) atau 2 (dua) semester dengan beban maksimal 9 (sembilan) SKS per semester.
- c. Mata kuliah wajib atau pilihan yang tersisa di tingkat akhir dapat diambil secara *hybrid* sehingga memungkinkan mahasiswa fokus melaksanakan WRAP.

### 1.1 WRAP Internship dan Apprenticeship

Ada dua WRAP untuk program ini yaitu WRAP Internship dan WRAP Apprenticeship. **WRAP Internship** merupakan program siap kerja dengan bentuk program magang sebagai tenaga tenaga profesional di perusahaan-perusahaan besar (non UMKM) selama 6 bulan (1 semester) tanpa putus dan dapat diperpanjang selama 6 bulan (1 Semester) berikutnya dengan kegiatan-kegiatan yang relevan dengan kurikulum program studi dan profil lulusan program studi. Sedangkan **WRAP Apprenticeship** merupakan program siap kerja dengan bentuk program magang sebagai tenaga tenaga profesional di perusahaan-perusahaan besar (non UMKM) selama 6 bulan (1 semester) tanpa putus dan dapat diperpanjang selama 6 bulan (1 Semester) berikutnya dengan kegiatan-kegiatan yang relevan dengan *seperangkat-keahlian khusus (special skill-set)* yang dibutuhkan oleh perusahaan tertentu dan sesuai profil lulusan program studi.

Wrap internship maupun WRAP Apprenticeship bisa dikonversi ke 6 mata kuliah, yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi WRAP Internship

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	UII4A3	WRAP INTERNSHIP 1 – KETERAMPILAN KOMUNIKASI	3	7
2	UII4B3	WRAP INTERNSHIP 1 – KINERJA DALAM TIM	3	7
3	UII4C3	WRAP INTERNSHIP 1 – PROYEK INDUSTRI	3	7
4	UII4D3	WRAP INTERNSHIP 2 – KETERAMPILAN KOMUNIKASI	3	8
5	UII4E3	WRAP INTERNSHIP 2 – KINERJA DALAM TIM	3	8
6	UII4F3	WRAP INTERNSHIP 2 – PROYEK AKHIR INDUSTRI	3	8

### 1.2 Asistensi

Program Asistensi ini berlaku untuk asistensi di lingkungan Fakultas Informatika. Asistensi meliputi Asistensi Praktikum maupun Asistensi Laboratorium (Lab). Untuk mahasiswa yang ikut Asistensi, akan dikonversi ke MK KP dan atau MK WRAP Internship 1 – Keterampilan Komunikasi, WRAP Internship 1 – Kinerja Dalam Tim dengan ketentuan, sbb:

- a) SKS Asistensi hanya bisa diambil maksimum 2 kali
- b) SKS Asistensi dapat diakui dengan ketentuan :
  - o 3 SKS = Asistensi 3 kelas Praktikum (3x16 pertemuan)
  - o 16 pertemuan = 14 x pertemuan kelas plus 2 x pertemuan jaga ujian (UTS & UAS)
  - o Maksimum jumlah SKS yang diakui maksimal hanya 3 SKS/semester
- c) SKS Asistensi diambil di semester setelah melakukan kegiatan asistensi

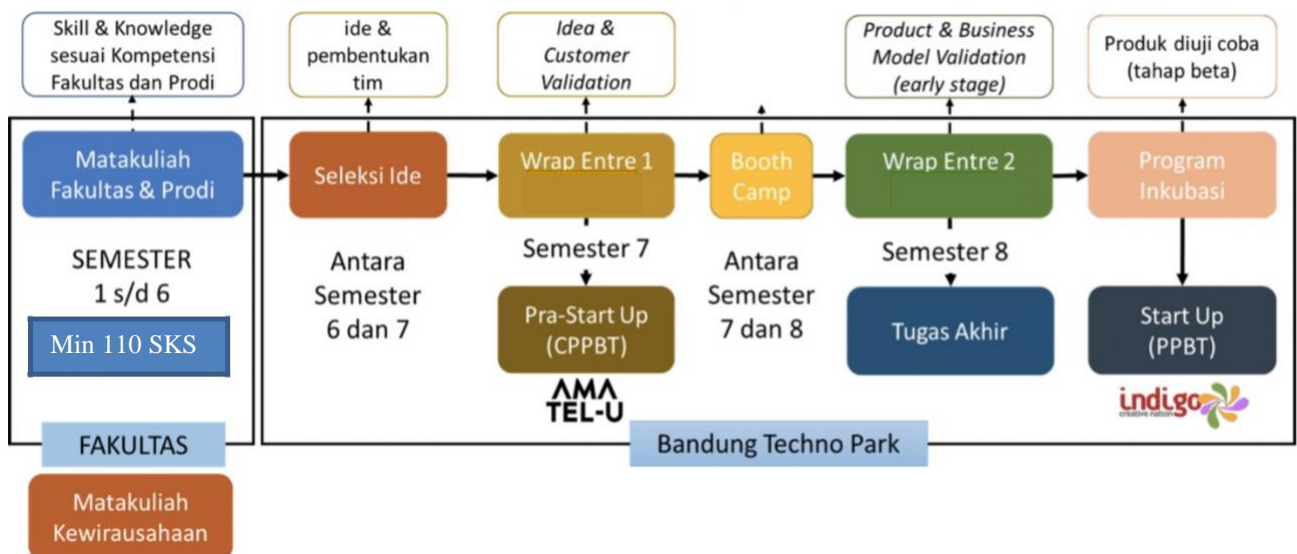


- d) Asisten Praktikum maupun Asisten Lab diharuskan membuat portofolio kegiatan Asistensi sesuai template yang disediakan Kaur Lab FIF.  
 SKS Konversi Asistensi ini diajukan oleh mahasiswa sesuai rekap yang telah disiapkan oleh Kaur Lab FIF.

### 1.3 WRAP Entrepreneurship

#### 1.3.1 Bandung Techno Park (BTP)

WRAP Entrepreneurship merupakan program siap kerja dengan bentuk keterlibatan dalam suatu rintisan bisnis (start-up business) selama 6 bulan (1 semester) tanpa terputus dan dapat diperpanjang selama 6 bulan (1 semester) berikutnya yang memungkinkan mahasiswa memiliki keahlian untuk menjadi wirausaha yang handal sesuai dengan profil lulusan program studi. WRAP ini adalah kegiatan WRAP diselenggarakan oleh *Bandung Techno Park* (BTP) mensyaratkan mahasiswa harus lulus minimal 110 SKS. Gambaran proses WRAP Entrepreneurship bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Alur Proses WRAP Entrepreneurship

Konversi Wrap Entrepreneurship yang diselenggarakan BTP **maksimal 20 SKS**, pilihan MK konversinya bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. MK WRAP Entrepreneurship BTP

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	NAMA MK INTER	SKS
<b>SEMESTER GANJIL</b>				
1	UEI4A4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 1: PENGEMBANGAN STARTUP	STARTUP DEVELOPMENT	4
2	UEI4B4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 2: VALIDASI IDE	IDEA VALIDATION	4
3	UEI4C4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 3: PENGEMBANGAN PURWARUPA	PROTOTYPE DEVELOPMENT	4
4	UEI4G4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 4: KEUANGAN BISNIS	BUSINESS FINANCE	4
5	CII4A2	PENULISAN PROPOSAL	PROPOSAL WRITING	2
<b>SEMESTER GENAP</b>				
1	UEI4D4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 5: PENGEMBANGAN PRODUK	PRODUCT DEVELOPMENT	4
2	UEI4E4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 4: STRATEGI PEMASARAN	MARKETING STRATEGY	4
3	UEI4F4	WRAP-ENTREPNEURSHIP-BTP 6: VALIDASI MODEL BISNIS	BUSINESS MODEL VALIDATION	4
4	CII4E4	TUGAS AKHIR	FINAL PROJECT	4

### 1.3.2 Fakultas Informatika (FIF)

RENSTRA FIF 2020-2022: *Enterpreneurial Culture Excellence*, difokuskan untuk mengembangkan kewirausahaan di kalangan mahasiswa dan dosen. Penelitian-penelitian di lingkungan fakultas mampu menghasilkan TRL > 6, sehingga kuantitas hilirisasi dan komersialisasi produk penelitian lebih meningkat. Dengan demikian, produk-produk hasil penelitian ini dapat mendorong lebih banyaknya *start-up* yang dibentuk.

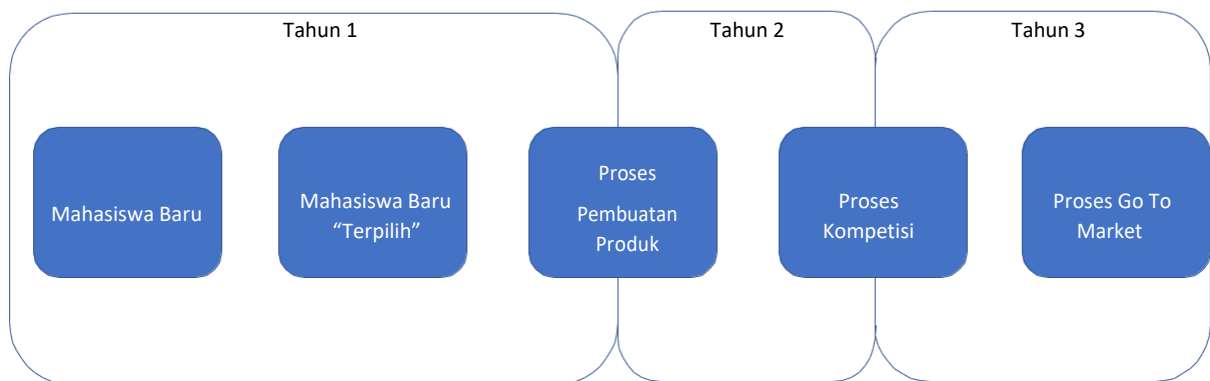
RENSTRA FIF 2023: *Research and Enterpreneurial Ecosystem Excellence*, difokuskan mengembangkan sebuah ekosistem untuk mendukung pencapaian indikator-indikator sebuah entrepreneurial university, di tingkat fakultas. Unsur dalam ekosistem di sini meliputi, mahasiswa, dosen, industri, pemerintah dan juga entrepreneurial hub baik tingkat nasional maupun internasional. Pada tahap ini, fakultas sudah banyak menghasilkan hak kekayaan intelektual, startup, serta beberapa spin off dan juga industrial licence. Selain itu, keberhasilan tahap ini dapat ditunjukkan dengan banyaknya alumni yang menjadi entrepreneur di level nasional maupun Internasional.

Oleh karena itu dibuat program WRAP Entrepreneurship Fakultas Informatika, yaitu Digital Entrepreneurship Program (DEP). Sebuah program yang *inline* dengan perkuliahan bertahap yang *prerequisite* terhadap perkuliahan sebelumnya. Bisa dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. WRAP Entrepreneurship Fakultas FIF DEP

Alur proses program WRAP DEP bisa dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Alur Proses WRAP Entrepreneurship Fakultas FIF DEP

Proses seleksi yang dilakukan oleh PIC WRAP DEP adalah sebagai berikut

1. Mahasiswa Tahun 1:
  - Mahasiswa "terpilih" (bisa mahasiswa yang sudah berprestasi dari sma) atau mahasiswa yang lolos threshold.
  - Rekognisi Pembelajaran Lampau maksimal 18 SKS
2. Mahasiswa Tahun 2:
  - Mahasiswa yang sudah memiliki ide yang matang diwujudkan dalam bentuk prototipe produk.
  - Rekognisi Pembelajaran Lampau maksimal 14 SKS
3. Mahasiswa Tahun 3:
  - Mahasiswa yang sudah memiliki ide matang dan program sudah minimal separuh jadi.
  - Rekognisi Pembelajaran Lampau maksimal 10 SKS
4. Mahasiswa Tahun 4:
  - Mahasiswa yang sudah memiliki produk jadi.
  - Konversi Produk jadi TA CAPSTONE (6 SKS)

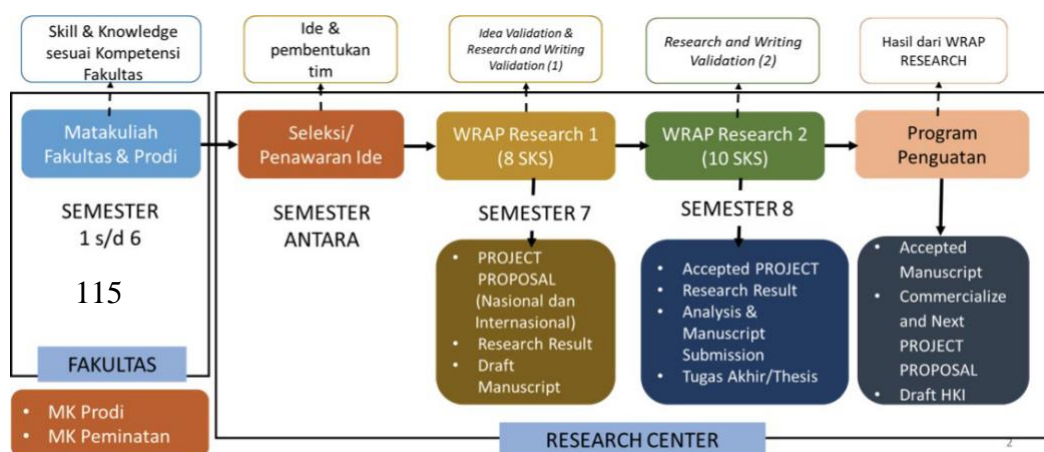
Daftar konversi WRAP Entrepreneurship Fakultas Informatika program DEP disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Konversi WRAP Entrepreneurship Fakultas DEP

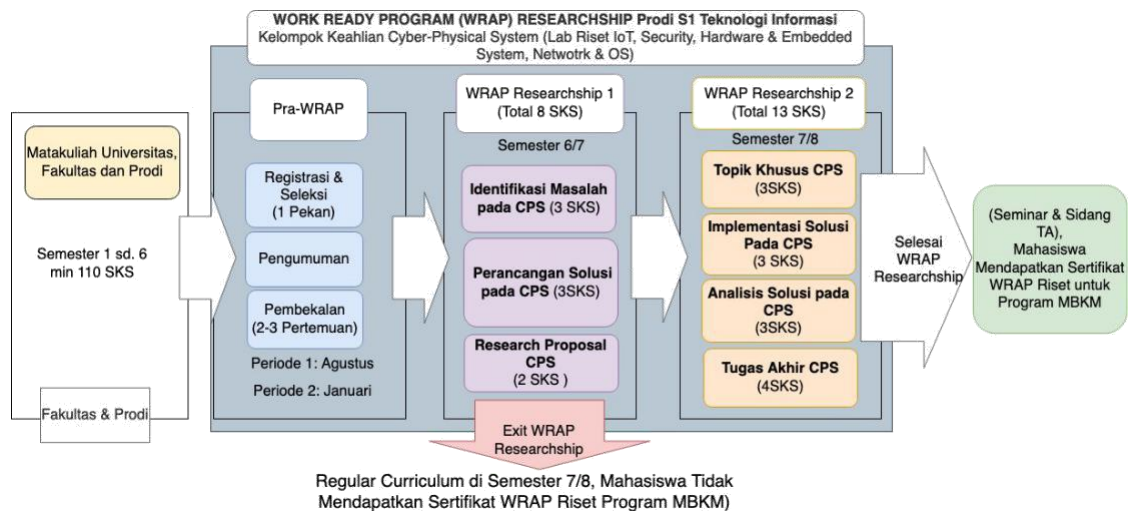
NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CKI4O3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP1: DESIGN THINKING	3	7
2	CKI4P3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP2: IDEA VALIDATION	3	7
3	CKI4Q3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP3: AGILE DEVELOPMENT	3	7
4	CKI4R3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP4: DEVOPS	3	8
5	CKI4S3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP5: FINANCIAL FORECAST	3	8
6	CKI4T3	WRAP ENTREPRENEURSHIP DEP6: REKAYASA PROSES BISNIS	3	8

#### 1.4 WRAP Researchship

WRAP Researchship merupakan program siap-kerja dengan bentuk program keterlibatan sebagai tenaga peneliti di suatu pusat penelitian (*research center* (RC)) atau pada suatu kelompok peneliti (*research group* (RG)) dan terlibat dalam proyek penelitian tertentu selama 6 bulan (1 semester) tanpa terputus dan dapat diperpanjang selama 6 bulan (1 semester) berikutnya yang memungkinkan mahasiswa memiliki keahlian untuk menjadi seorang peneliti yang handal sesuai dengan profil lulusan program studi. WRAP ini adalah kegiatan WRAP diselenggarakan oleh RC atau RG mensyaratkan mahasiswa harus lulus minimal 115 SKS. Gambaran proses WRAP Researchship bisa dilihat pada Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Alur Proses WRAP Researchship RC HUMIC



**Gambar 8. Alur Proses WRAP Researchship salah satu KK (CPS)**

Wrap Researchship yang disediakan Prodi S1 PJJ INFORMATIKA ada beberapa jenis dari RC dan KK, bisa dilihat pada Tabel 4 – Tabel 8.

**Tabel 4. MK WRAP Researchship HUMIC**

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	URI4D3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC1: APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK TELEMEDICINE	3	7
2	URI4E3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC2: APLIKASI BERBASIS SELULER UNTUK TELEMEDICINE	3	7
3	URI4F3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC3: KECERDASAN BUATAN TERAPAN DALAM TELEMEDICINE	3	7
4	URI4G3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC4: REKAYASA FITUR BERDASARKAN DATA BIOMEDIS	3	8
5	URI4H3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC5: ARTIFICIAL INTELLIGENCE LANJUT UNTUK SISTEM TELEMEDICINE	3	8
6	URI4I3	WRAP RESEARCHSHIP HUMIC6: SISTEM TERTANAM UNTUK SISTEM TELEMEDICINE	3	8

Tabel 5. MK WRAP Researchship KK Data Sains

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CPJ4C3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA SAINS DATA	3	7
2	CPI453	PERANCANGAN SOLUSI PADA SAINS DATA	3	7
3	CPI463	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SAINS DATA	3	8
4	CPI473	ANALISIS SOLUSI PADA SAINS DATA	3	8

Tabel 6. MK WRAP Researchship KK CPS

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CPJ4D3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3	7
2	CPJ4E3	PERANCANGAN SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3	7
3	CPJ4F3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3	8
4	CPJ4F3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3	8
5	CPJ4G3	ANALISIS SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3	8

Tabel 7. MK WRAP Researchship KK IS

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CPJ4B3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA SISTEM CERDAS	3	7
2	CPI413	PERANCANGAN SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	3	7
3	CPI423	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	3	8
4	CPI433	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SISTEM CERDAS (3 SKS)	3	8

Tabel 8. MK WRAP Researchship KK SE

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CPJ4H3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA PERANGKAT LUNAK	3	7
2	CPJ4I3	PERANCANGAN SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3	7
3	CPJ4J3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3	8
4	CPJ4K3	ANALISIS SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3	8

### 3. MATA KULIAH PILIHAN MAHASISWA (MKPM)

Mata kuliah Pilihan Mahasiswa (MKPM) akan disesuaikan dengan pilihan program yang ditawarkan oleh Universitas pada setiap semester. Beberapa program yang bisa diekuivalensikan dengan MK MKPM (bisa dilihat pada Tabel 9) adalah sebagai berikut:

a. Program Bangkit, Inovillage dan lain-lain.

Bagi yang lolos kegiatan-kegiatan tersebut diakui maksimal sebanyak 12 sks (4 MKPM).

b. Gemastik

Untuk Mahasiswa yang ikut program Gemastik mendapatkan reward konversi SKS seperti berikut ini:

a) Finalis mendapatkan konversi MKPM 6 SKS;

b) Juara 1- 4 mendapatkan konversi MKPM 8 SKS,

yang bisa diajukan oleh mahasiswa melalui Konversi MBKM.

MKPM di Fakultas Informatika ada 4 Bidang MK, yaitu *Sistem Cerdas, Software Engineering (SE), Cyber Physical System (CPS)* dan Sains Data. Daftar MKPM bisa dilihat pada Tabel 9.

### 4. KEGIATAN PEMBELAJARAN DI LUAR KAMPUS (PLK)

- Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi: Perguruan Tinggi wajib memberikan hak bagi mahasiswa untuk secara sukarela (dapat diambil atau tidak): Dapat mengambil SKS di luar perguruan tinggi sebanyak 2 semester (setara dengan maksimal 40 sks).
- Ditambah lagi, dapat mengambil sks di prodi yang berbeda di PT yang sama sebanyak 1 semester (setara dengan maksimal 20 sks).

#### 2.1 Magang/Praktik Industri

Kegiatan magang 1-2 semester di sebuah perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, institusi pemerintah, maupun perusahaan rintisan (*start-up*). Wajib dibimbing oleh seorang dosen atau pengajar. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan magang/praktik industri, bisa dilihat seperti Tabel 1. Aturan yang ada Prodi S1 PJJ INFORMATIKA terkait Magang/Praktik Industri bisa dilihat pada Tabel 10.

Tabel 9. Daftar Mata Kuliah Pilihan Mahasiswa (MKPM)

NO	BIDANG MATA KULIAH	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	Sistem Cerdas	CPJ4B3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA SISTEM CERDAS	3
		CPI413	PERANCANGAN SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	3
		CPI423	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	3
		CPI433	ANALISIS SOLUSI PADA SISTEM CERDAS (3 SKS)	3
2	SE	CPJ4H3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA PERANGKAT LUNAK	3
		CPJ4I3	PERANCANGAN SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3
		CPJ4J3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3
		CPJ4K3	ANALISIS SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	3
3	CPS	CPJ4D3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3
		CPJ4E3	PERANCANGAN SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3
		CPJ4F3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3
		CPJ4G3	ANALISIS SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	3
4	SAINS DATA	CPJ4C3	IDENTIFIKASI MASALAH PADA SAINS DATA	3
		CPI453	PERANCANGAN SOLUSI PADA SAINS DATA	3
		CPI463	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SAINS DATA	3
		CPI473	ANALISIS SOLUSI PADA SAINS DATA	3

Tabel 10. Aturan Magang/Praktik Industri Prodi S1 PJJ INFORMATIKA

No	Durasi Magang	Maksimal Konversi
1	Minimal 1,5 Bulan	MK Kerja Praktek atau 1 MK WRAP Internship
2	Minimal 3 Bulan	1 MK Kerja Praktek dan 1 MK WRAP Internship atau 2 MK WRAP Internship
3	Minimal 4,5 Bulan	1 MK Kerja Praktek dan 2 MK WRAP Internship atau 3 MK Internship
4	Minimal 6 Bulan	1 MK Kerja Praktek dan atau 3 MK WRAP Internship



## 2.2 Penelitian/Riset

Kegiatan riset akademik, baik sains maupun sosial humaniora, yang dilakukan di bawah pengawasan dosen atau peneliti. Dapat dilakukan untuk lembaga riset seperti LIPI/BRIN, LAPAN, NASA, Perguruan Tinggi, dan seterusnya. Wajib dibimbing oleh seorang dosen atau pengajar. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan penelitian/riset, bisa dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. MK WRAP Researchship Pembelajaran di Luar Kampus (PLK)

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CKI4A3	WRAP RESEARCHSHIP PLK: PARADIGMA PENELITIAN INFORMATIKA	3	7
2	CKI4B3	WRAP RESEARCHSHIP PLK: DESAIN RISET INFORMATIKA	3	7
3	CKI4C3	WRAP RESEARCHSHIP PLK: INSTRUMEN DAN DATA RISET INFORMATIKA	3	8
4	CKI4D3	WRAP RESEARCHSHIP PLK: PENGOLAHAN DATA RISET INFORMATIKA	3	8
5	CKI4E3	WRAP RESEARCHSHIP PLK: ANALISIS DATA RISET INFORMATIKA	3	8

## 2.3 Proyek di Desa

Proyek sosial 6-12 bulan untuk membantu masyarakat di pedesaan atau daerah terpencil dalam membangun ekonomi rakyat, infrastruktur, dan lainnya. Dapat dilakukan bersama dengan aparatur desa (kepala desa), BUMDes, Koperasi, atau organisasi desa lainnya. Wajib dibimbing oleh seorang dosen atau pengajar. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan proyek di desa bisa dilihat pada Tabel 11.

## 2.4 Pertukaran Pelajar

Mengambil kelas atau semester di perguruan tinggi luar negeri maupun dalam negeri, berdasarkan perjanjian kerjasama yang sudah diadakan Pemerintah. Nilai dan SKS yang diambil di perguruan tinggi luar dan dalam negeri akan disetarakan oleh Program Studi S1 PJJ INFORMATIKA melalui koordinasi dosen wali dan Tim Prodi. Memberi kesempatan pengalaman belajar dengan meningkatkan soft-skill dan hard-skill di perguruan tinggi lain. Mata Kuliah untuk program pertukaran pelajar dapat dikonversi juga berdasarkan pada mata kuliah yang ditawarkan oleh perguruan tinggi mitra atau tujuan mahasiswa dengan syarat harus disesuaikan dengan PLO dan CLO yang ada di Prodi S1 PJJ INFORMATIKA Universitas Telkom. Skema Petukaran Pelajar ada 3, bisa dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Skema Pertukaran Pelajar Merdeka Dalam Negeri (PPM-DN)

EKIVALENSI	SKEMA	RINCIAN MK
20 SKS	<b>Skema 1</b> 20 SKS matakuliah dipilih mahasiswa di PT Penerima dan secara otomatis disetujui oleh PT Pengirim	2 SKS Modul Nusantara +- 9 SKS mata kuliah menguatkan kompetensi (sesuai dengan kurikulum Program Studi) +- 9 SKS mata kuliah memperluas kompetensi (mata kuliah relevan dari luar kurikulum Program Studi)
	<b>Skema 2</b> 10 SKS matakuliah ditempuh di PT Penerima secara otomatis disetujui oleh PT Pengirim	2 SKS Modul Nusantara +- 4 SKS mata kuliah unggulan/academic excellence +- 4 SKS mata kuliah umum seperti pancasila, kewarganegaraan, KWU, KKN, PPL, Skripsi dll (tergantung posisi semester peserta)
	<b>Skema 3</b> 10 SKS matakuliah ditempuh mahasiswa di PT Penerima dan secara otomatis disetujui oleh PT Pengirim	2 SKS Modul Nusantara +- 4 SKS mata kuliah menguatkan kompetensi (sesuai dengan kurikulum Program Studi) +- 4 SKS mata kuliah memperluas kompetensi (mata kuliah relevan dari luar kurikulum Program Studi)

Syarat lain yang perlu diketahui untuk program PPM-DN ini adalah

- Diharapkan se-Visi dengan Prodi S1 PJJ INFORMATIKA --> "**Sistem Cerdas**"
- Perguruan Tinggi (PT) Penerima **harus** merupakan **Perguruan Tinggi Negeri (PTN)**
- PT Mitra harus PTN, jika bukan PTN dalam hal ini PT SWASTA maka Akreditasi Prodi nya **harus sama** dengan Prodi S1 PJJ INFORMATIKA, Fakultas Informatika, Universitas Telkom

## 2.5 Wirausaha

Mahasiswa mengembangkan kegiatan kewirausahaan secara mandiri dibuktikan dengan penjelasan atau proposal kegiatan kewirausahaan dan bukti transaksi konsumen atau slip gaji pegawai. Wajib dibimbing oleh seorang dosen atau pengajar. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan wirausaha, bisa dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. MK WRAP Entrepreneurship PLK

NO	KODE MK	NAMA MK REGULER	SKS	SEMESTER
1	CKI4F3	WRAP ENTREPRENEURSHIP PLK - PERENCANAAN BISNIS	3	7
2	CKI4G3	WRAP ENTREPRENEURSHIP PLK - TEKNIK NEGOSIASI DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN	3	7
3	CKI4H3	WRAP ENTREPRENEURSHIP PLK - STRATEGI PEMASARAN UMKM	3	7
4	CKI4I3	WRAP ENTREPRENEURSHIP PLK - IMPLEMENTASI PERENCANAAN BISNIS UMKM	3	8
5	CKI4J3	WRAP ENTREPRENEURSHIP PLK - PITCHING BISNIS MODEL	3	8

## 2.6 Studi/Proyek Independen

Mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek berdasarkan topik khusus dan dapat dikerjakan bersama dengan mahasiswa lain. Wajib dibimbing oleh seorang dosen atau pengajar Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan studi/proyek independen seperti pada Tabel 8.

Ketentuan memilih program studi/proyek independen dari prodi S1 PJJ INFORMATIKA adalah sebagai berikut:

- Terdapat perkuliahan/pertemuan tatap muka dengan mentor/dosen **dan** terdapat tugas proyek mahasiswa.
- Program belajar yang hanya mengerjakan LMS/modul daring (seperti coursera, dll) tanpa ada pertemuan dan final project, maka **TIDAK** diakui oleh prodi (silakan berdiskusi dengan wali).
- Terdapat Silabus/program belajar yang jelas minimal 6 bulan serta diharapkan materi yang diberikan **minimal 80% belum pernah** diajarkan di kampus selama kuliah (menghindari *redundant*).
- Mahasiswa **hanya boleh** mengikuti MBKM Studi Independen **sekali** selama Kuliah di prodi S1 IF.
- Mahasiswa yang mengikuti program studi independent minimal 6 bulan dapat mengkonversikan maksimal 12 SKS ke MK Pilihan MKPM
- Mahasiswa yang **sudah pernah** mengambil MK di atas **tidak dapat** mengambil MK tersebut lagi sehingga jatah konversi berkurang. Mengingat MK yang dikonversikan ini adalah MK pilihan, dimana mahasiswa perlu mengalokasikan sks MK Pilihan Prodi sebagai penunjang Tugas Akhir.

## 2.7 Kampus Mengajar

Kampus Mengajar ini digelar dalam rangka membekali mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan dan keahlian dengan menjadi partner guru dan sekolah dalam menumbuhkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada penguatan literasi dan numerasi. Kegiatan Kampus Mengajar di sekolah dasar, menengah, maupun atas selama beberapa bulan. Sekolah dapat berada di lokasi kota maupun terpencil. Selain itu untuk prodi

S1 PJJ INFORMATIKA diharuskan memberikan kontribusi lebih berupa perbaikan sistem administrasi maupun sistem yang lainnya di sekolah tersebut. Program ini diinisiasi Kemendikbud dan difasilitasi dalam bentuk Kampus Mengajar. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan Kampus Mengajar, bisa dilihat di Tabel 1.

## 2.8 Proyek Kemanusiaan

Bentuk Kegiatan Pembelajaran berupa proyek kemanusiaan merupakan bentuk pembelajaran yang melatih mahasiswa untuk mengembangkan kepedulian dan kepekaan sosial melalui kegiatan yang bersifat terprogram dan melembaga. Lokasi pelaksanaan kegiatan proyek kemanusiaan ditentukan oleh Universitas Telkom dengan mengacu pada wilayah yang mengalami bencana dan ditetapkan sebagai bencana nasional. Kegiatan ini dimaksudkan sebagai bentuk kepedulian perguruan tinggi untuk membantu korban pasca bencana. Mata Kuliah yang dapat diekuivalensikan dengan kegiatan proyek kemanusiaan bisa dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. MK Proyek Kemanusiaan PLK

NO	BIDANG GARAPAN	KODE MK	EKIVALENSI MK	SKS	SEMESTER
1	PENDATAAN KERUGIAN DAN ANALISIS AKIBAT BENCANA	CKI4M3	IUM IF - METODE PENELITIAN	3	7
2	MENYUSUN RENCANA AKSI UNTUK MEMBERIKAN BANTUAN SOLUSI YANG BERHUBUNGAN DENGAN ICT	CKI4N3	IUM IF - PRAKTEK SOSIAL	3	7
3	PENDAMPINGAN BELAJAR DI RUMAH ANAK-ANAK KORBAN BENCANA	CKI4K3	IUM IF - STRATEGI BELAJAR MENGAJAR	3	8
4	MENDIRIKAN PUSAT INFORMASI DAN PELAYANAN SOSIAL	CKI4L3	IUM IF - MANAJEMEN INOVASI	3	8

### Sumber Rujukan:

1. Buku Saku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020
2. Materi Wakil Rektor 1. Roadshow MBKM. Universitas Telkom
3. Persiapan Adaptasi Blended Learning & Kurikulum 2020 oleh Wakil Rektor 1. Juli 2020. Universitas Telkom

**FORM REKOMENDASI MBKM  
PROGRAM STUDI S1 PJJ INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA – UNIVERSITAS TELKOM**

Program studi S1 PJJ INFORMATIKA memberikan rekomendasi kepada mahasiswa:

Nama :  
NIM :  
Kelas :  
Semester :  
SKS Lulus dan IPK :  
Dosen Wali :

Adapun kegiatan MBKM yang akan diikuti adalah (LINGKARI salah satu):

WRAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN DI LUAR KAMPUS	MKPM
<ul style="list-style-type: none"> <li>● WRAP Internship</li> <li>● WRAP Entrepreneurship</li> <li>● WRAP Researchship</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Magang/Praktik Industri</li> <li>● Proyek di Desa</li> <li>● Pertukaran Pelajar</li> <li>● Penelitian/Riset</li> <li>● Wirausaha</li> <li>● Studi/Proyek Independen</li> <li>● Proyek Kemanusiaan</li> <li>● Mengajar di Sekolah</li> </ul>	*(diisi dengan nama program yang diikuti)

Penyelenggara kegiatan MBKM (LINGKARI salah satu):

DIKTI	UNIVERSITAS TELKOM	NON DIKTI/ NON UNIVERSITAS TELKOM

Informasi terkait penyelenggara

- a. Alamat : \_\_\_\_\_  
b. Alamat website : \_\_\_\_\_  
c. CP : \_\_\_\_\_

Penjelasan singkat kegiatan MBKM

Mengajukan,  
Mahasiswa

\_\_\_\_\_  
Menyetujui,

Dosen Wali

Dosen PIC MBKM

\_\_\_\_\_  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi

\_\_\_\_\_

**FORM EKIVALENSI MATA KULIAH MBKM  
PROGRAM STUDI S1 PJJ INFORMATIKA FAKULTAS  
INFORMATIKA**

No	Nama Mata Kuliah	Semester	SKS	Kelas	Profil Lulusan Prodi	Pengecekan
<b>Total SKS</b>						

Bandung, \_\_\_\_\_

Mengajukan,  
Mahasiswa

\_\_\_\_\_

Menyetujui,

Dosen Wali

Dosen PIC MBKM

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

\_\_\_\_\_

## LAMPIRAN - DETAIL CLO MK KONVERSI MBKM PRODI S1 PJJ INFORMATIKA

### 1. WRAP Internship I

<b>KODE MK</b>	: <b>UII4A3</b>	
<b>NAMA MK</b>	: <b>MK WRAP INTERNSHIP I KETERAMPILAN KOMUNIKASI</b>	
<b>PLO</b>	: <b>PLO-7</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa dapat berkomunikasi secara tulisan.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa dapat berkomunikasi secara lisan.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil internship dengan baik.	<b>40</b>

<b>KODE MK</b>	: <b>UII4B3</b>	
<b>NAMA MK</b>	: <b>MK WRAP INTERNSHIP I KERJA DALAM TIM</b>	
<b>PLO</b>	: <b>PLO-2</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa bekerjasama dalam tim.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa menjaga etika profesi dalam tim.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Kemampuan mahasiswa menyelesaikan masalah dalam tim.	<b>40</b>

<b>KODE MK</b>	: <b>UII4C3</b>	
<b>NAMA MK</b>	: <b>MK WRAP INTERNSHIP I PROYEK INDUSTRI :</b>	
<b>PLO</b>	: <b>PLO-11</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa dalam manage kinerja masing-masing dalam proyek.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan keahlian di bidang Informatika dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Kemampuan mahasiswa menghasilkan produk yang sesuai dengan proyek yang diberikan.	<b>40</b>

### 2. WRAP Internship II

<b>KODE MK</b>	: <b>UII4D3</b>	
<b>NAMA MK</b>	: <b>MK WRAP INTERNSHIP II KETERAMPILAN KOMUNIKASI</b>	

<b>PLO</b>	<b>: PLO-7</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa dapat berkomunikasi secara tulisan.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa dapat berkomunikasi secara lisan.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil internship dengan baik.	<b>40</b>

<b>KODE MK</b>	<b>: UII4E3</b>	
<b>NAMA MK</b>	<b>: MK WRAP INTERNSHIP II KERJA DALAM TIM</b>	
<b>PLO</b>	<b>: PLO-2</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa bekerjasama dalam tim.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa menjaga etika profesi dalam tim.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Kemampuan mahasiswa menyelesaikan masalah dalam tim.	<b>40</b>

<b>KODE MK</b>	<b>: UII4F3</b>	
<b>NAMA MK</b>	<b>: MK WRAP INTERNSHIP II PROYEK INDUSTRI :</b>	
<b>PLO</b>	<b>PLO-11</b>	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Kemampuan mahasiswa dalam manage kinerja masing-masing dalam proyek.	<b>30</b>
<b>CLO-2</b>	Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan keahlian di bidang Informatika dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.	<b>30</b>
<b>CLO-3</b>	Kemampuan mahasiswa menghasilkan produk yang sesuai dengan proyek yang diberikan.	<b>40</b>



### 3. Konversi MKPM

#### a. Bidang Kajian Sistem Cerdas

<b>KODE MK</b>	: CPJ4B	
<b>NAMA MK</b>	: IDENTIFIKASI MASALAH PADA SISTEM CERDAS	
<b>PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merumuskan masalah yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPI413	
<b>NAMA MK</b>	: PERANCANGAN SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	
<b>PLO</b>	: PLO-11	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menentukan metode perancangan yang tepat terhadap permasalahan di bidang Sistem Cerdas	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merancang solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPI423	
<b>NAMA MK</b>	: IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	
<b>PLO</b>	: PLO-10	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu memverifikasi dan memvalidasi hasil implementasi solusi yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPI433	
<b>NAMA MK</b>	: ANALISIS SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	
<b>PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menganalisis hasil implementasi yang telah dibuat yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil analisis solusi yang berkaitan dengan Sistem Cerdas	<b>50</b>

b. Bidang Kajian Sains Data

<b>KODE MK</b>	: CPJ4C3	
<b>NAMA MK</b>	: IDENTIFIKASI MASALAH PADA SAINS DATA	
<b>MK PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merumuskan masalah yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPI453	
<b>NAMA MK</b>	: PERANCANGAN SOLUSI PADA SAINS DATA	
<b>PLO</b>	: PLO-11	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menentukan metode perancangan yang tepat terhadap permasalahan di bidang Sains Data	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merancang solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPI463	
<b>NAMA MK</b>	: IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SAINS DATA	
<b>PLO</b>	: PLO-10	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu memverifikasi dan memvalidasi hasil implementasi solusi yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>

<b>KODE MK</b> <b>NAMA MK</b> <b>PLO</b>	: CPI473 : ANALISIS SOLUSI PADA SAINS DATA : PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menganalisis hasil implementasi yang telah dibuat yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil analisis solusi yang berkaitan dengan Sains Data	<b>50</b>

c. Bidang Kajian Software Engineering

<b>KODE MK</b> <b>NAMA MK</b> <b>PLO</b>	: CPJ4H3 : IDENTIFIKASI MASALAH PADA PERANGKAT LUNAK : PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merumuskan masalah yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>

<b>KODE MK</b> <b>NAMA MK</b> <b>PLO</b>	: CPJ4I3 : PERANCANGAN SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK : PLO-11	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menentukan metode perancangan yang tepat terhadap permasalahan di bidang <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merancang solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>

<b>KODE MK</b> <b>NAMA MK</b> <b>PLO</b>	: CPJ4J3 : IMPLEMENTASI SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK : PLO-10	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan solusi	<b>50</b>

	terhadap permasalahan yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu memverifikasi dan memvalidasi hasil implementasi solusi yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPJ4K3	
<b>NAMA MK</b>	: ANALISIS SOLUSI PADA PERANGKAT LUNAK	
<b>PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menganalisis hasil implementasi yang telah dibuat yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil analisis solusi yang berkaitan dengan <i>Software Engineering</i>	<b>50</b>

d. Bidang Kajian Cyber Physical System

<b>KODE MK</b>	: CPJ4D3	
<b>NAMA MK</b>	: IDENTIFIKASI MASALAH PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	
<b>PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merumuskan masalah yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPJ4E3	
<b>NAMA MK</b>	: PERANCANGAN SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	
<b>PLO</b>	: PLO-11	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menentukan metode perancangan yang tepat terhadap permasalahan di bidang Cyber Physical System	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu merancang solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPJ4F3	
<b>NAMA MK</b>	: IMPLEMENTASI SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	
<b>PLO</b>	: PLO-10	

<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu memverifikasi dan memvalidasi hasil implementasi solusi yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>

<b>KODE MK</b>	: CPJ4G3	
<b>NAMA MK</b>	: ANALISIS SOLUSI PADA CYBER PHYSICAL SYSTEM	
<b>PLO</b>	: PLO-9	
<b>ASPEK PENILIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILIAN</b>	<b>BOBOT (%)</b>
<b>CLO-1</b>	Mahasiswa mampu menganalisis hasil implementasi yang telah dibuat yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>
<b>CLO-2</b>	Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil analisis solusi yang berkaitan dengan Cyber Physical System	<b>50</b>

#### 4. Konversi MK KP

<b>CLO</b>	<b>ASPEK PENILAIAN</b>	<b>DESKRIPSI ASPEK PENILAIAN</b>	<b>BOBOT</b>
<b>CLO 1</b>	<b>Penyelesaian Tugas</b>	Penyelesaian setiap tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan/Penguji. Penilaian berdasarkan persentase penyelesaian tugas.	50%
	<b>Inisiatif dan Kreatifitas</b>	Kemampuan merespon masalah secara proaktif dan gigih, menjajaki kesempatan yang ada, melakukan sesuatu tanpa disuruh guna mengatasi hambatan, yang ditampilkan secara motorik/verbal (yang berkonsekuen tindakan)	
<b>CLO 2</b>	<b>Komunikasi</b>	Kemampuan untuk menyampaikan informasi, mendengarkan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan memberikan respon positif yang mendorong komunikasi terbuka	50%
	<b>Kerjasama</b>	Kemampuan menjalin kerjasama dalam tim, peka akan kebutuhan orang lain dan memberikan kontribusi dalam aktivitas tim untuk mencapai tujuan dan hasil yang positif	

	<b>Disiplin Kerja dan Adaptasi</b>	Kemauan untuk mematuhi aturan yang berlaku dan dapat menyesuaikan perilaku agar dapat bekerja secara efektif dan efisien saat adanya informasi baru, perubahan situasi atau kondisi lingkungan kerja yang berbeda	
--	------------------------------------	---	--

## LAMPIRAN – Panduan Pembuatan Laporan MBKM

### **Laporan Pelaksanaan MBKM**

Setiap mahasiswa yang telah melaksanakan MBKM wajib untuk membuat laporan akhir dalam bentuk BLP (Buku Laporan Pelaksanaan) MBKM sesuai dengan sistematika dan format yang berlaku. Laporan akhir ditulis dalam format ilmiah berisikan laporan hasil pekerjaan/kegiatan yang dikerjakan mahasiswa selama melakukan MBKM. Bagi mahasiswa yang mengerjakan MBKM berkelompok, setiap mahasiswa dalam kelompok wajib membuat Buku Laporan Pelaksanaan MBKM secara sistematis sesuai dengan pembagian tugas masing-masing.

### **Sistematika Penyusunan Buku Laporan**

**MBKM** Laporan terdiri dari bagian – bagian berikut ini.

#### **Bagian awal laporan**

1. Halaman Judul (terlampir).
2. Halaman Pengesahan (terlampir).
3. Daftar Mata Kuliah konversi beserta CLO.
4. Kata Pengantar.
5. Daftar Isi.
6. Daftar Tabel bila ada.
7. Daftar Gambar bila ada.

#### **Bagian isi laporan**

1. Abstrak: menjelaskan proses MBKM secara singkat serta hasilnya (kesimpulan utama).
2. Pendahuluan: mengandung latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, waktu serta tempat MBKM.
3. Tinjauan teori: yaitu teori yang terkait dengan permasalahan.
4. Pembahasan hasil / pelaksanaan MBKM, terdiri dari
  - a. Ruang lingkup kegiatan
  - b. Bentuk kegiatan
  - c. Hasil MBKM
  - d. Analisis hasil MBKM (sesuai dengan CLO MK konversi)
5. Penutup, terdiri dari
  - a. Kesimpulan
  - b. Saran.

#### **Bagian akhir laporan**

Terdiri dari lampiran-lampiran.

**LAPORAN MBKM  
JUDUL KEGIATAN**



**Telkom  
University**

Oleh :

Nama :

NIM :

**PROGRAM STUDI S1 PJJ INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS TELKOM  
BULAN 2022**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**JUDUL KEGIATAN**

Oleh :

Nama NIM

Bandung, tgl Bulan 2022

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Akademik

Mahasiswa

**Nama**

NIP

**Nama**

NIM

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 PJJ INFORMATIKA

**Anisa Herdiani, S.T., M.T.**

## DAFTAR MATA KULIAH KONVERSI

Mahasiswa melampirkan form konversi yang diajukan ke Prodi.

Contoh:

### FORM EKIVALENSI MATA KULIAH MBKM PROGRAM STUDI SI INFORMATIKA FAKULTAS INFORMATIKA

No	Nama Mata Kuliah	Semester	SKS	Kelas	Profil Lulusan Prodi	Pengecekan
1	IDENTIFIKASI MASALAH PADA SISTEM CERDAS	8	2	IF 42 INT	Intelligent Systems	✓
2	PERANCANG SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	8	3	IF 42 INT	Intelligent Systems	✓
3	IMPLEMENTASI SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	8	3	IF 42 INT	Intelligent Systems	✓
4	ANALISIS SOLUSI PADA SISTEM CERDAS	8	3	IF 42 INT	Intelligent Systems	✓
<b>Total SKS</b>			<b>11</b>			

Bandung, 10 - April - 2022  
Mengajukan,  
Mahasiswa

Nur Ahsar Setiyowen  
Menyetujui,  
Ketua Program Studi

Ketua Kelompok Keahlian

Dosen Wali

Bambang Ari Wahyudi, MT.

Dr. Erwin Budi Setiawan, S.Si., M.T.

Mengetahui,  
Kantor Akademik

130110001 | Tanggal: 13-04-2022

Danang Junaedi,  
S.T., M.T.

14 Mei 2022

Dr. Ema Rachmayati, S.T., M.T.

## **KATA PENGANTAR**

Bandung, tgl Bulan 202..

**TTD**

**Penulis**

<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>2</b>
<b>DAFTAR MATA KULIAH KONVERSI</b> .....	<b>3</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>4</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>5</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>7</b>
1.1. <i>Latar Belakang</i> .....	7
1.2. <i>Rumusan Masalah</i> .....	7
1.3. <i>Tujuan</i> .....	7
1.4. <i>Manfaat</i> .....	7
1.5. <i>Manfaat</i> .....	7
1.6. <i>Waktu dan Tempat Pelaksanaan MBKM</i> .....	7
<b>BAB II TINJAUAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1. <i>Teori 1</i> .....	8
2.2. <i>Teori 2</i> .....	8
2.3. <i>Dst.</i> .....	8
<b>BAB III PELAKSANAAN MBKM</b> .....	<b>9</b>
3.2 <i>Kegiatan</i> .....	9
3.3 <i>Bentuk Kegiatan</i> .....	9
3.4 <i>Hasil MBKM</i> .....	9
3.5 <i>Analisis Hasil MBKM (sesuai CLO MK yang dikonversi)</i> .....	9
3.5.1. <i>Analisis Hasil MBKM berdasarkan CLO 1 MKPM: Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas</i> 9	
3.5.2. <i>Analisis Hasil MBKM berdasarkan CLO 2 MKPM: Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas</i> 9	
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>10</b>
4.1. <i>Kesimpulan</i> .....	10
4.2. <i>Saran</i> .....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>12</b>

## **ABSTRAK**

*Menuliskan ringkasan isi laporan secara singkat pada dan jelas.*

**Kata kunci:** kata 1, kata 2, kata 3

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

*Menjelaskan latar belakang program/produk diadakan atau dibuat.*

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan aplikasi atau pelaksanaan kegiatan ini dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. ..
2. ..
3. ..

### **1.3. Tujuan**

Adapun beberapa tujuan pada pengembangan aplikasi/kegiatan ini adalah :

1. ..
2. ..
3. ..

### **1.4. Manfaat**

Adapun beberapa manfaat pada pengembangan aplikasi ini adalah :

1. ..
2. ..
3. dst

### **1.5. Manfaat**

Adapun beberapa manfaat pada pengembangan aplikasi ini adalah :

1. ..
2. ..
3. ..

### **1.6. Waktu dan Tempat Pelaksanaan MBKM**

#### **2. Waktu Pelaksanaan**

*Menjelaskan secara detail waktu pelaksanaan kegiatan MBKM, sebaiknya dijelaskan dalam bentuk table.*

#### **3. Lokasi Pelaksanaan**

*Menjelaskan lokasi pelaksanaan*

## **BAB II TINJAUAN TEORI**

### **2.1. Teori 1**

*Menjelaskan tentang Teori 1 yang mendukung pelaksanaan MBKM*

### **2.2. Teori 2**

*Menjelaskan tentang Teori 2 yang mendukung pelaksanaan MBKM*

### **2.3. Dst..**

*Menjelaskan tentang Teori lainnya yang mendukung pelaksanaan MBKM*

## **BAB III PELAKSANAAN MBKM**

### **3.2 Kegiatan**

*Membahas secara detail kegiatan beserta bukti baik berupa produk, dokumentasi kegiatan lainnya yang dilakukan selama program MBKM.*

### **3.3 Bentuk Kegiatan**

*Membahas detail bentuk kegiatan yang dilakukan selama program MBKM. Silahkan melampirkan timeline/logbook kegiatan jika ada.*

### **3.4 Hasil MBKM**

*Membahas detail hasil kegiatan dan bukti hasil kegiatan yang dilakukan selama program MBKM*

### **3.5 Analisis Hasil MBKM (sesuai CLO MK yang dikonversi)**

*Pada laporan ini, MK yang dicontohkan adalah MKPM **Identifikasi Masalah pada Sistem Cerdas**. Silahkan mengubah judul dan sub judul sesuai dengan MK dan CLO yang ingin dikonversi. Silahkan menambah sub-bab sesuai jumlah MK yang akan dikonversi.*

#### **3.5.1. Analisis Hasil MBKM berdasarkan CLO 1 MKPM: Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas**

*Mahasiswa menjelaskan analisis hasil program MBKM yang berkaitan dengan CLO 1 MKPM Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas yaitu “Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan Sistem Cerdas”.*

#### **3.5.2. Analisis Hasil MBKM berdasarkan CLO 2 MKPM: Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas**

*Mahasiswa menjelaskan analisis hasil program MBKM yang berkaitan dengan CLO 2 dari MKPM Identifikasi Masalah Pada Sistem Cerdas yaitu “Mahasiswa mampu merumuskan masalah yang berkaitan dengan Sistem Cerdas”.*



## **BAB IV PENUTUP**

**4.1.** Kesimpulan

**4.2.** Saran

## DAFTAR PUSTAKA

## **LAMPIRAN**

*Silahkan melampirkan dokumentasi atau bukti kegiatan lainnya yang mendukung.*