

Peraturan Program Studi.

SKRIPSI.

Syarat Pemrograman Skripsi

1. Telah melaksanakan semua praktikum sesuai dengan konsentrasinya.
2. Telah lulus dan menyerahkan Laporan Praktek Kerja
3. Telah menempuh mata kuliah minimal atau sama dengan 126 sks dengan indek prestasi kumulatif (IPK) ≥ 2.00 dan tidak ada nilai E.
4. Telah mengikuti secara aktif kegiatan seminar skripsi yang diadakan Program Studi dengan menunjukkan kartu seminar skripsi yang ditandatangani Ketua/Sekretaris Jurusan.
5. Memenuhi persyaratan administrasi

Prosedur Pemrograman dan Penyelesaian Skripsi

1. Penyusunan Proposal Skripsi.
2. Pengisian Formulir permohonan Skripsi
3. Pengesahan proposal Skripsi oleh Kelompok Dosen Keahlian
4. Penunjukan calon Dosen Pembimbing oleh Kelompok Dosen Keahlian
5. Seminar Proposal Skripsi yang dihadiri oleh calon Dosen Pembimbing dan 2 orang dari kelompok Dosen Keahlian.
6. Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi oleh Ketua Program Studi dengan persetujuan Kelompok Dosen Keahlian
7. Proses Konsultasi Skripsi dan penyelesaian skripsi dalam waktu 6 (enam) bulan.
8. Sebelum pelaksanaan sidang Skripsi, mahasiswa yang bersangkutan diwajibkan melaksanakan seminar hasil Skripsi yang dihadiri oleh Dosen Pembimbing Skripsi dan Kelompok Dosen Keahlian, dan Mahasiswa.

Sidang Skripsi

1. Persyaratan Ujian Skripsi ditetapkan sesuai dengan peraturan umum Fakultas Teknologi Industri
2. Materi Ujian Skripsi sesuai dengan isi dan judul Skripsi, serta bersesuaian dengan bidang ilmu Informatika.
3. Mahasiswa dinyatakan lulus bila memenuhi point (1) dan (b) di atas dengan baik.

Penyerahan Buku Laporan Skripsi

Buku Skripsi yang sudah dijilid dan disyahkan oleh Ketua Program Studi harus diserahkan ke Perpustakaan satu eksemplar (*Fotocopy*) dan ke Program Studi satu eksemplar (asli) dengan satu CD.

Kelompok dosen Keahlian

1. Keahlian Pemrograman dan Rekayasa Perangkat Lunak
2. Keahlian Database dan Sistem Informasi
3. Keahlian Pengolahan Citra dan Sistem Multimedia
4. Keahlian Sistem dan Jaringan Komputer
5. Keahlian Matematika dan Kecerdasan Buatan
6. Keahlian Lain-lain