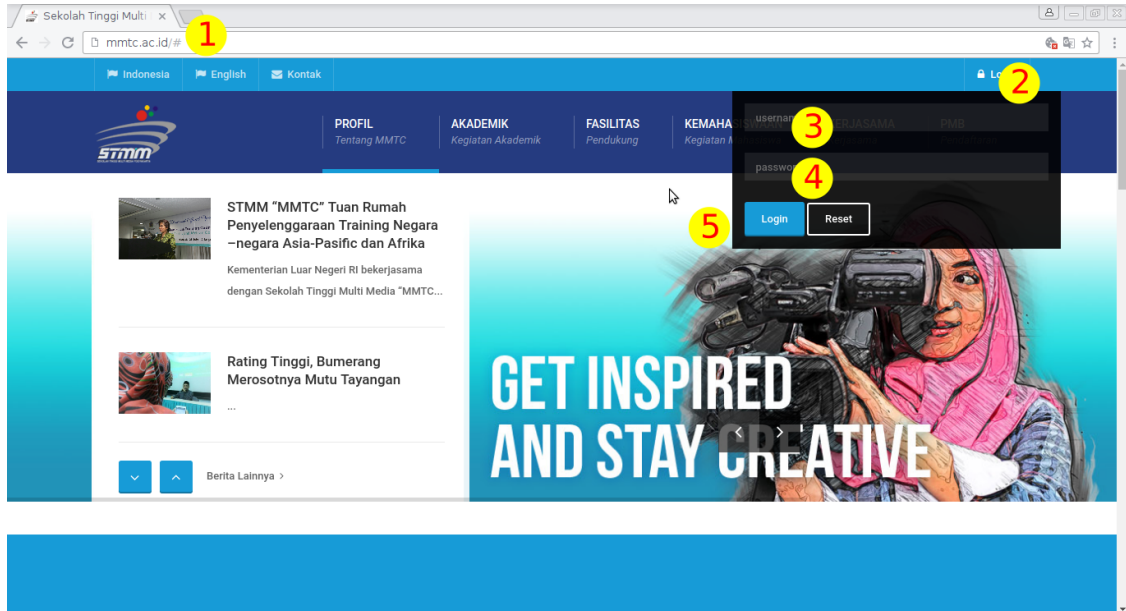


Panduan Portal Mahasiswa

(<http://mmtc.ac.id>)

1. Login SIA STMM

Tampilan awal dari SIA STMM Yogyakarta adalah sebagai berikut :

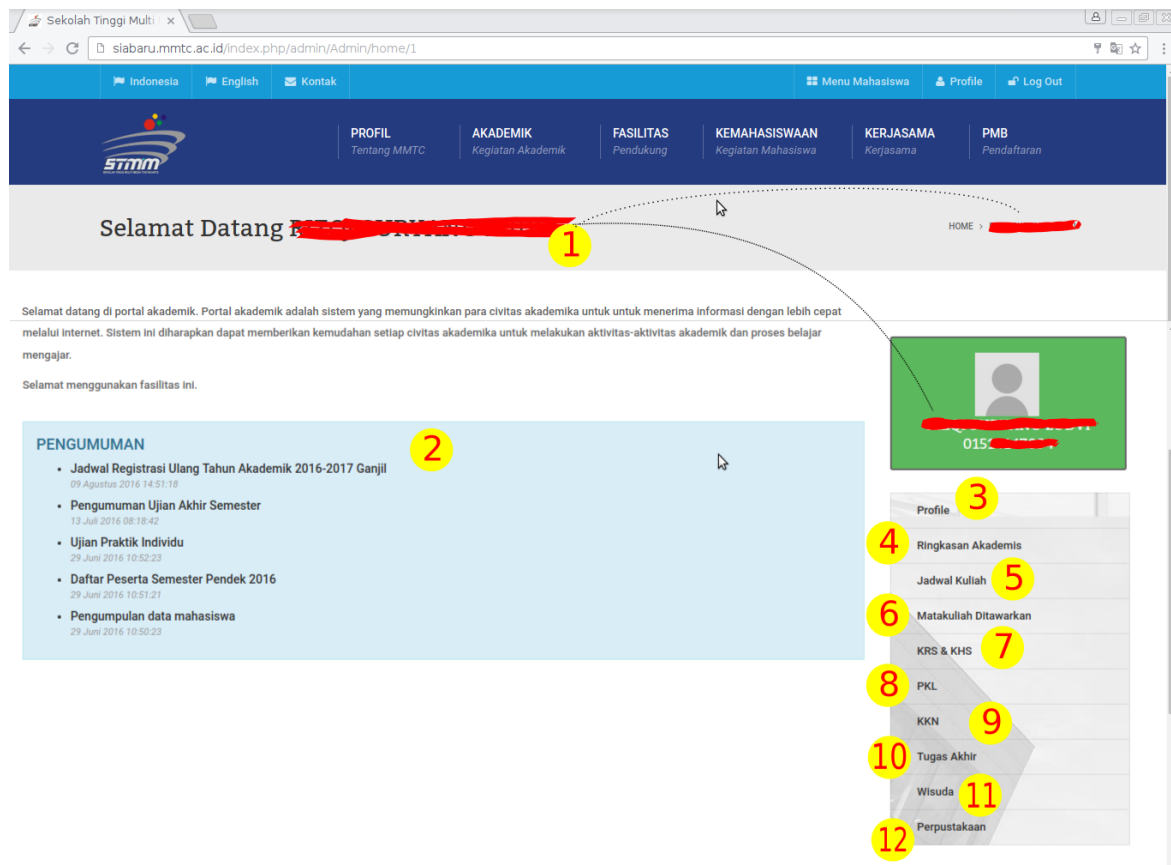


Gambar 1: Halaman utama <http://mmtc.ac.id>

Keterangan

1. Browser diarahkan ke alamat <http://mmtc.ac.id>
2. Klik tombol login hingga muncul seperti pada gambar
3. adalah form untuk username yaitu NIM yang akan digunakan sebagai user login
4. form untuk password (default NIM) yang telah diberikan oleh admin
5. klik tombol login untuk masuk ke SIA

2. Tampilan Portal Mahasiswa




Gambar 2: Halaman Portal Mahasiswa

Keterangan :

1. nama user/ mahasiswa akan ditampilkan pada halaman
2. block untuk menampilkan pengumuman yang ditujukan pada mahasiswa
3. menu untuk menampilkan profil mahasiswa
4. menu untuk menampilkan ringkasan akademik mahasiswa
5. menu untuk menampilkan jadwal kuliah mahasiswa
6. menu untuk menampilkan matakuliah yang ditawarkan pada semester tersebut
7. menu untuk menampilkan KRS dan KHS
8. menu untuk melakukan pendaftaran PKL
9. menu untuk melakukan pendaftaran KKN
10. menu untuk mendaftar Tugas Akhir
11. menu untuk mendaftar wisuda
12. menu untuk mengakses informasi Perpustakaan

3. Halaman Profil Mahasiswa

Profile				
Data Diri	Wali	Ayah	Ibu	Orang Tua
	Nama	[REDACTED]		
	Nim	015 [REDACTED]		
	Angkatan	2015		
	Prodi	[147] Desain Teknologi Permainan		
	Tempat Lahir	KAB.BANYUWANGI		
	Tanggal Lahir	[REDACTED]		
	Domisili			
	Alamat	W [REDACTED]		
	HP			
	Email	[REDACTED]		
Website				
Saudara Laki-laki				
Saudara Tanggungan				

Gambar 3: Halaman Profile Mahasiswa

Data Diri	Wali	Ayah	Ibu	Orang Tua
Nama Wali	[REDACTED]			
Tanggal Lahir Wali				
Status Wali	Hidup			
Tanggal Meninggal Wali				
Alamat Wali				
Telepon Wali	[REDACTED]			
Email Wali				
Pendidikan				
Pekerjaan	PEDAGANG/WIRASWASTA			

Gambar 4: Halaman Profile mahasiswa pada Tab Wali

Data Diri	Wali	Ayah	Ibu	Orang Tua
Nama Ayah				
Tanggal Lahir Ayah				
Status Ayah	Hidup			
Tanggal Meninggal Ayah				
Pendidikan				
Pekerjaan				

Data Diri	Wali	Ayah	Ibu	Orang Tua
Nama Ibu				
Tanggal Lahir Ibu				
Status Ibu	Hidup			
Tanggal Ibu Meninggal				
Pendidikan				
Pekerjaan				

Gambar 5: Halaman Profile Mahasiswa pada Tab Ayah dan Ibu

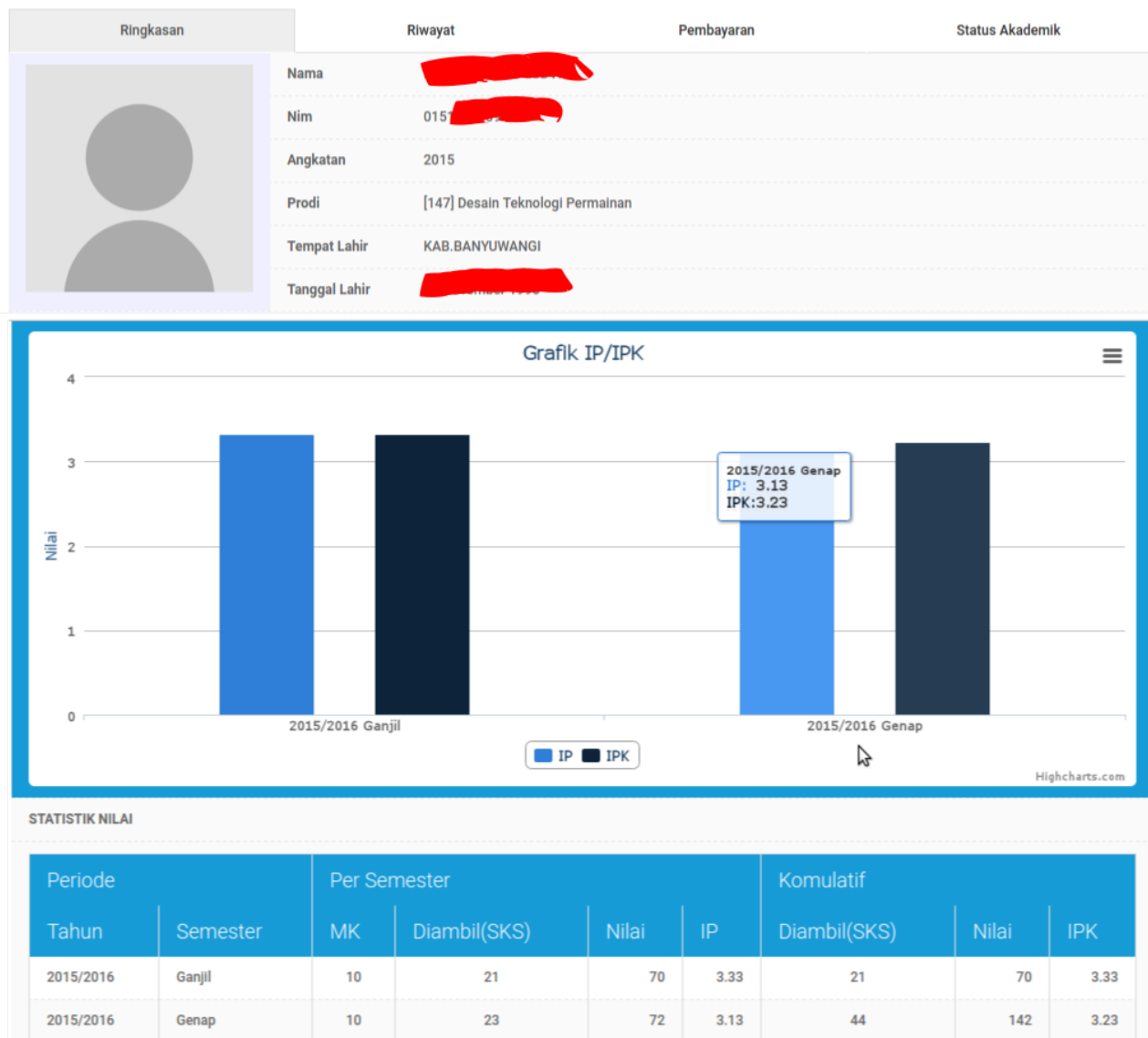
Data Diri	Wali	Ayah	Ibu	Orang Tua
Alamat Orang Tua				
Kode Pos Orang Tua				
Telepon Orang Tua				
Email Orang Tua				
Penghasilan Orang Tua	0,00			
Status Orang Tua	Mampu			
IPP Orang Tua				
No IPP Orang Tua				

Gambar 6: Halaman Profile Mahasiswa pada Tab Orang Tua

pada halaman Profil Mahasiswa ini ada 5 (lima) tab yaitu Data diri (Gambar 3), Wali (Gambar 4), Ayah, Ibu (Gambar 5) dan Orang Tua (Gambar 6) untuk menampilkan data mahasiswa secara detail.

4. Ringkasan Akademik

Ringkasan Akademis



Gambar 7: Halaman Ringkasan Akademik

Pada halaman ringkasan akademik ini ditampilkan grafik IP dan IPK, Statistik Nilai (Gambar 7) dan beberapa Tab yaitu Riwayat Akademik (Gambar 8 dan 9), Pembayaran (Gambar 10 dan 11) dan juga Status Akademik (Gambar 12). Pada tab Riwayat akan ditampilkan capaian akademik berdasar semester dan juga berdasar matakuliah yang pernah ditempuh. Pada tab Pembayaran akan ditampilkan tagihan dan pembayaran yang dilakukan oleh mahasiswa. Pada tab Status Akademik akan ditampilkan status mahasiswa tersebut.

Ringkasan Akademis

Ringkasan			Riwayat		Pembayaran		Status Akademik	
Berdasarkan Semester					Berdasarkan Matakuliah			
No	Kode MK	Kurikulum	Nama MK	Kelas	SKS	Status	Nilai Angka	Nilai Huruf
Tahun Ajaran 2015/2016 Semester Ganjil								
1	1F PAA 21	Desain Teknologi Permalnan 2014	Pendidikan Agama	1F PAA 21 Islam	2	Disetujui	3.00	B
2	1F PPA 21	Desain Teknologi Permalnan 2014	Pendidikan Pancasila	1F PPA 21	2	Disetujui	3.00	B
3	1F BIA 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Bahasa Indonesia	1F BIA 21	2	Disetujui	3.00	B
Tahun Ajaran 2015/2016 Semester Genap								
1	1F PKN 22	Desain Teknologi Permainan 2014	Pendidikan Kewarganegaraan	1F PKN 22	2	Disetujui	4.00	A
2	1F DRW 32	Desain Teknologi Permalnan 2014	Drawing	1F DRW 32	2	Disetujui	3.00	B
3	1F PAG 32	Desain Teknologi Permainan 2014	Pengantar Animasi Game	1F PAG 32	3	Disetujui	4.00	A

Gambar 8: Halaman Ringkasan Akademik berdasar semester

Ringkasan Akademis

Ringkasan		Riwayat		Pembayaran		Status Akademik	
Berdasarkan Semester				Berdasarkan Matakuliah			
No	Kode MK	Kurikulum	Nama MK	Kelas	SKS	2015/2016	
						Ganjil	Genap
1	1F PAA 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Pendidikan Agama	1F PAA 21 Islam	2	B	
2	1F PPA 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Pendidikan Pancasila	1F PPA 21	2	B	
3	1F BIA 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Bahasa Indonesia	1F BIA 21	2	B	
4	1F IBN 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Ilmu Budaya Nusantara	1F IBN 21	2	A	
5	1F IKM 21	Desain Teknologi Permainan 2014	Ilmu Komunikasi	1F IKM 21	2	B	

Gambar 9: Halaman Ringkasan Akademik berdasar Matakuliah

Ringkasan Akademis

Ringkasan	Riwayat	Pembayaran	Status Akademik	
Riwayat Total Tagihan per Periode				
Periode	Tagihan	Pembayaran	Sisa	Status
2015/2016 Ganjil	3.275.000,00	3.325.000,00	-50.000,00	Lunas
2015/2016 Genap	3.325.000,00	3.325.000,00	0,00	Lunas
2016/2017 Ganjil	2.225.000,00	0,00	0,00	Belum Lunas

Detail Tagihan per Periode						
Periode	Tagihan					Total
	SPA	Heregistrasi	SPP Tetap	SPP Variabel	Wisuda	
2015/2016 Ganjil		150.000,00	2.075.000,00	1.050.000,00		3.275.000,00
2015/2016 Genap		100.000,00	2.075.000,00	1.150.000,00		3.325.000,00
2016/2017 Ganjil		150.000,00	2.075.000,00			2.225.000,00

Gambar 10: Ringkasan Pembayaran dan Tagihan per Periode

Detail Pembayaran per Periode						
Periode	Pembayaran					Total
	SPA	Heregistrasi	SPP Tetap	SPP Variabel	Wisuda	
2015/2016 Ganjil		150.000,00	2.075.000,00	1.100.000,00		3.325.000,00
2015/2016 Genap		100.000,00	2.075.000,00	1.150.000,00		3.325.000,00
2016/2017 Ganjil						0,00

Gambar 11: Ringkasan Pembayaran, Detail Pembayaran

Ringkasan Akademis

Ringkasan	Riwayat	Pembayaran	Status Akademik
Status			
Periode	Status Akademis		
2015/2016 Ganjil	Aktif		
2015/2016 Genap	Aktif		

Gambar 12: Ringkasan akademik pada Tab Status Akademik

5. Jadwal Kuliah

Untuk melihat jadwal yang perlu dilakukan adalah memilih semester di dropdown menu (1) dan jadwal akan ditampilkan di block (2).

Jadwal Kuliah					
Semester 2 (2015/2016 Genap) 1					
Pukul	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
08:00 s.d. 09:40	[1F TGE 22] Tinjauan Game, 206				[1F PSG 24] Perancangan Sistem Game, Lab Komputer D
08:00 s.d. 10:50				[1F DKV 32] Desain Komunikasi Visual, Lab Komputer D	
08:00 s.d. 16:00			[1F PRA 22] Praktik 1,		
10:00 s.d. 11:40	[1F DRW 32] Drawing, 206	[1F APN 22] Algoritma Pemrograman, 206			[1F PKN 22] Pendidikan Kewarganegaraan, 111

Gambar 13: Halaman Jadwal Kuliah

6. Mata Kuliah yang ditawarkan

Matakuliah Ditawarkan						
No	Kode	Matakuliah	Nama Dosen	Kelas	W/P	SKS
1	1F LGE 23	Logika Game	Troy	A	Wajib	2
2	1F BDA 23	Basis Data	RB. Hendri Kuswantoro	A	Wajib	2
3	1F PKR 33	Perancangan Karakter	Willhelmus Filianto	A	Wajib	3
30	6.147.PPI.2.1	psikologi Persepsi	Zidni Immawan Muslimin	A	Wajib	2
31	6.147.RKF.2.1	Riset Kualitatif	RB. Hendri Kuswantoro	A	Wajib	2
32	6.147.NMA.3.1	Nirmana	Rinawati Ciptaningrum	A	Wajib	3
33	6.147.SKT.3.1	Sketsa	Willhelmus Filianto	A	Wajib	3
34	6.147.CTG.2.1	Creative Thinking	Rinawati Ciptaningrum	A	Wajib	2

Gambar 14: Halaman Mata Kuliah yang ditawarkan

Menu ini adalah untuk melihat matakuliah yang ditawarkan pada semester yang berjalan.

7. KRS dan KHS


KRS					
<div>Ambil KRS 1</div>					
Aksi		No	Semester	Catatan	Status
2		1	2 (2015/2016)		Disetujui
		3	1 (2015/2016)		Disetujui

Gambar 15: Halaman KRS dan KHS

Pada halaman KRS dan KHS ini mahasiswa akan dihadapkan pada halaman dengan beberapa tombol, tombol (1) “Ambil KRS” untuk mengambil matakuliah yang ditawarkan, tombol (2) dengan gambar komputer untuk mencetak KRS dan tombol (3) dengan simbol lensa dan berkas untuk mencetak KHS.

Melakukan KRS

Untuk melakukan KRS (1) klik pada tombol “Ambil KRS” (pada Gambar 15) kemudian akan ditampilkan halaman baru lagi untuk menambah mata kuliah kemudian (2) Klik tombol “Tambah KRS” (Gambar 16) dan akan ditampilkan mata kuliah, dosen dan jadwal yang dapat dipilih dengan (3) memberi tanda centang atau klik pada checklist (Gambar 17).

KRS						
Nama	[01] 			Semester	3	
Prodi	Desain Teknologi Permalnan			Maksimal SKS	24	
Aksi	No	Matakuliah	Kelas	SKS		
				Kurikulum	Teori	Praktik
Total						
<div>Tambah Kembali</div>						

Gambar 16: Halaman Tambah KRS

Matakuliah yang dapat anda ambil

Nama		Semester	3
Prodi	Desain Teknologi Permalnan	Maksimal SKS	24

Anda sudah mengambil 0 SKS dari 24 SKS yang diijinkan

	No	Sem	Matakuliah	W/P	SKS	Kelas
<input type="checkbox"/>	1	1	[6.S.BAI.2.1] Bahasa Indonesia	Wajib	2	A - Jumat 10:00-11:40 (110) -- /30 ▼
<input type="checkbox"/>	2	1	[6.S.BIG.2.1] Bahasa Inggris	Wajib	2	A - Kamis 14:20-16:00 (105) -- /40 ▼
<input type="checkbox"/>	3	1	[6.147.CTG.2.1] Creative Thinking	Wajib	2	A - Kamis 12:40-14:20 (110) -- /40 ▼
<input type="checkbox"/>	23	5	[1F PRA 45] Praktikum IV Produksi Game: Adventure 3D	Wajib	4	A - Senin 08:00-16:10 (Lab Komputer C) -- /40 ▼
<input type="checkbox"/>	24	5	[1F WDN 35] Web Design	Wajib	3	A - Jumat 14:30-16:10 (Lab Komputer D) -- /40 ▼
<input type="checkbox"/>	25	7	[1F PRA 67] Praktikum VI Produksi Game: Adventure 3D	Wajib	6	A - Rabu 08:00-09:40 (Pemancar) -- /40 ▼

Kembali

Gambar 17: Halaman untuk memilih mata kuliah

Untuk menu PKL, KKN, Tugas Akhir dan Wisuda dapat diakses jika mahasiswa sudah memenuhi persyaratan melaksanakan PKL, KKN, Tugas akhir dan Wisuda.

8. Menu Perpustakaan

Koleksi Buku

Riwayat

Judul/Pengarang/Penerbit

1

Cari

No	ISBN	Judul	Pengarang	Penerbit	Tahun	Edisi
1	979-3767-19-7	After Effect 6.5 untuk Profesional		Maxikom	2005	I
2	979-686-737-0	The Art of Acting. Seni Peran untuk Teater, Film & TV		PT.Gramedia Pustaka Utama	2002	-
3	979-732-351-X	Menjadi Sutradara Televisi		Grasindo	2004	-
4	979-731-322-0	Segala Yang Gratis dari Internet		Andi	2004	I
5	979-20-4230-X	Membuat Grafik Web Yang Menarik dengan Photoshop		PT. Elex Media Komputindo	2004	

2

Gambar 18: Halaman Perpustakaan

Pada menu perpustakaan ini mahasiswa dapat melakukan pencarian buku (Gambar 18) dan juga dapat melihat riwayat peminjaman buku yang pernah dilakukan oleh mahasiswa (Gambar 19). Untuk melakukan pencarian buku maka yang perlu dilakukan adalah (1) ketik judul, pengarang atau penerbit buku pada form pencarian, (2) klik pada tombol cari dan list judul buku akan ditampilkan pada halaman.

Pada tab riwayat akan ditampilkan daftar riwayat peminjaman dan pengembalian buku yang sudah dilakukan oleh mahasiswa. Riwayat akan menampilkan tanggal pinjam dan tanggal kembali dan juga denda yang harus dibayar.

Perpustakaan						
Koleksi Buku				Riwayat		
No	Barcode	Judul	ISBN	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali	Denda
-- data tidak ditemukan --						

Gambar 19: Riwayat peminjaman buku mahasiswa

9. Mengelola Akun

Mengelola akun yang dimaksud pada aplikasi SIA ini adalah untuk mengganti password default yang sudah didapat untuk diganti dengan password yang diinginkan oleh dosen masing-masing. Untuk mengganti password ada di menu (a) yaitu pada menu profil (1) dan pilih ubah password (2) dan kemudian akan tampil form ubah password (b) untuk mengubah password maka perlu memasukkan password lama (1) dan kemudian memasukkan password baru yang diinginkan pada form (2) dan (3), dan kemudian klik tombol 'simpan' pada bagian bawah.

Gambar 20: Halaman Ubah Password