

Sistem Informasi Untuk Pembelajaran



Daftar Sistem Informasi



Nama SI	Pengguna	URL
Siakad	Mahasiswa, Dosen, Admin	https://siakad.uny.ac.id
Be-Smart	Mahasiswa, Dosen	https://besmart.uny.ac.id/v2/
Sibimta	Mahasiswa, Dosen	https://bimbingan.uny.ac.id/
RPS	Dosen	https://rps.uny.ac.id/

Siakad

<https://siakad.uny.ac.id>

The screenshot displays the Siakad dashboard for a faculty member. The main navigation menu on the left includes: Dashboard, KRS, DHS dan KHS, Perwalian, Nilai, Rekap, Jadwal Kuliah, Presensi Kuliah, Beban Mengajar, and SK Mengajar. The dashboard content area features four main action cards: JADWAL (Kuliah Saya), BEBAN (Mengajar), INPUT (Presensi Kuliah), and SK (Mengajar). Below these is a section for 'Jadwal Kuliah Tahun 2023 Semester 1' with a table of course details.

No	Kode	Nama MK	SKS	Jenis Kelas	Rombel	Waktu	Ruang
1	PSR6201	Kurikulum dan Pembelajaran Seni Rupa	2	teori	A	Senin 11:10.00 s.d 12:50.00	Lt. 2 ruang no 3, Gedung FBS-Prof. Dr. (HC) Amri Yahya, size:44 [C.15.2.01.03]
2	PSR6203	Media Pembelajaran Seni Rupa	2	Praktek	G	Senin 13:00.00 s.d 16:20.00	Lab. Komputer, Gedung FBS-KI Ageng Suryomentaram, size:20 [C.05.3.03.01]
3	PSR6201	Kurikulum dan Pembelajaran Seni Rupa	2	teori	B	Selasa 07:30.00 s.d 09:10.00	Lt. 2 ruang no 2, Gedung FBS-Prof. Dr. (HC) Amri Yahya, size:45 [C.15.2.01.02]
4	MKU6213	Kreatifitas, Inovasi, dan Kewirausahaan	2	teori	B	Selasa 09:20.00 s.d 11:00.00	Lt. 2 ruang no 3, Gedung FBS-Prof. Dr. (HC) Amri Yahya, size:44 [C.15.2.01.03]
5	PSR6203	Media Pembelajaran Seni Rupa	2	Praktek	I	Selasa	Lab. Komputer, Gedung FBS-KI Ageng Suryomentaram, size:20 [C.05.3.03.01]

- Bimbingan KRS/Perwalian
- Presensi Kuliah
- Laporan Hasil Pembelajaran (Nilai)

Be-Smart (Portal PBM Daring)

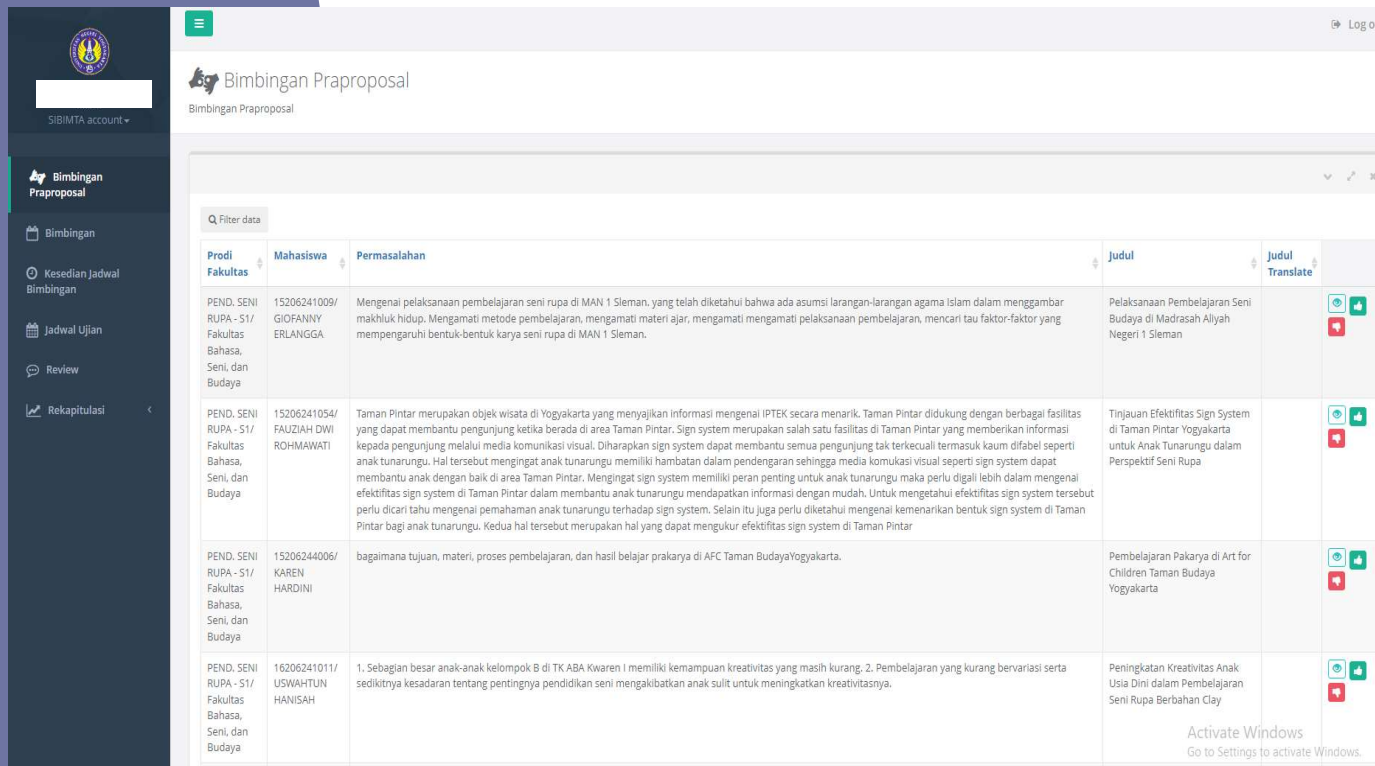
<https://besmart.uny.ac.id/v2/>



The screenshot displays the Besmart Elearning portal interface. At the top, the header includes the Besmart logo, the text "Besmart Elearning", and navigation links for "Panduan Dosen" and "Panduan Mahasiswa". The main content area shows the course title "Modul 6: Digital Printing, Bahan, Alat dan Finishing Grafika" and a breadcrumb trail: "Dashboard > My courses > Modul 6: Digital Printing, Bahan, Alat dan Finishing Grafika". The central graphic features the logos of "TUT WURI HANDAYANI" and "RISTEKDIKTI" above the large text "Digital Printing". A Windows watermark is visible in the bottom right corner of the graphic area.

Sibimta

<https://bimbingan.uny.ac.id/>



Prodi Fakultas	Mahasiswa	Permasalahan	Judul	Judul Translate
PEND. SENI RUPA - S1/ Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya	15206241009/ GIOFANNY ERLANGGA	Mengenai pelaksanaan pembelajaran seni rupa di MAN 1 Sleman, yang telah diketahui bahwa ada asumsi larangan-larangan agama Islam dalam menggambar makhluk hidup. Mengamati metode pembelajaran, mengamati materi ajar, mengamati pelaksanaan pembelajaran, mencari tau faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk-bentuk karya seni rupa di MAN 1 Sleman.	Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya di Madrasah Aliyah Negeri 1 Sleman	
PEND. SENI RUPA - S1/ Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya	15206241054/ FAUZIAH DWI ROHMAWATI	Taman Pintar merupakan objek wisata di Yogyakarta yang menyajikan informasi mengenai IPTEK secara menarik. Taman Pintar didukung dengan berbagai fasilitas yang dapat membantu pengunjung ketika berada di area Taman Pintar. Sign system merupakan salah satu fasilitas di Taman Pintar yang memberikan informasi kepada pengunjung melalui media komunikasi visual. Diharapkan sign system dapat membantu semua pengunjung tak terkecuali termasuk kaum difabel seperti anak tunarungu. Hal tersebut mengingat anak tunarungu memiliki hambatan dalam pendengaran sehingga media komunikasi visual seperti sign system dapat membantu anak dengan baik di area Taman Pintar. Mengingat sign system memiliki peran penting untuk anak tunarungu maka perlu digali lebih dalam mengenai efektifitas sign system di Taman Pintar dalam membantu anak tunarungu mendapatkan informasi dengan mudah. Untuk mengetahui efektifitas sign system tersebut perlu dicari tahu mengenai pemahaman anak tunarungu terhadap sign system. Selain itu juga perlu diketahui mengenai kemenarikan bentuk sign system di Taman Pintar bagi anak tunarungu. Kedua hal tersebut merupakan hal yang dapat mengukur efektifitas sign system di Taman Pintar	Tinjauan Efektifitas Sign System di Taman Pintar Yogyakarta untuk Anak Tunarungu dalam Perspektif Seni Rupa	
PEND. SENI RUPA - S1/ Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya	15206244006/ KAREN HARDINI	bagaimana tujuan, materi, proses pembelajaran, dan hasil belajar prakarya di AFC Taman Budaya Yogyakarta.	Pembelajaran Prakarya di Art for Children Taman Budaya Yogyakarta	
PEND. SENI RUPA - S1/ Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya	16206241011/ USWAHTUN HANISAH	1. Sebagian besar anak-anak kelompok B di TK ABA Kwaren I memiliki kemampuan kreativitas yang masih kurang, 2. Pembelajaran yang kurang bervariasi serta sedikitnya kesadaran tentang pentingnya pendidikan seni mengakibatkan anak sulit untuk meningkatkan kreativitasnya.	Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Seni Rupa Berbahan Clay	

- Bimbingan Pra Proposal
- Bimbingan Proposal
- Penilaian Kelayakan Ujian Tugas Akhir
- Penjadwalan Bimbingan
- Penjadwalan Ujian

Sistem RPS

<https://rps.uny.ac.id>

RPS UNY Data RPS Logout (zulfi_hendri@uny.ac.id)

Home / Daftar RPS Mata Kuliah

Daftar RPS Mata Kuliah

Tahun

Semester

#	Kode Mk	Nama Matkul	Prodi	Kelas	Aksi
1	FBS6201	Apresiasi Budaya	SASTRA INDONESIA - S1	B	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
2	MKU6213	Kreatifitas, Inovasi, dan Kewirausahaan	PEND. SENI RUPA - S1	A	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
3	PSN8222	Pengembangan Pembelajaran Seni Rupa Nusantara	PENDIDIKAN SENI - S2	INTAKE	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
4	PSN8251	Kurikulum Pendidikan Seni Kriya	PENDIDIKAN SENI - S2	Pend. Seni Kons PS Kriya	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
5	PSR6201	Kurikulum dan Pembelajaran Seni Rupa	PEND. SENI RUPA - S1	A	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
6	PSR6201	Kurikulum dan Pembelajaran Seni Rupa	PEND. SENI RUPA - S1	B RPL B	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>
7	PSR6203	Media Pembelajaran Seni Rupa	PEND. SENI RUPA - S1	G	<input type="button" value="RPS"/> <input type="button" value="Cetak RPS"/> <input type="button" value="Hapus RPS"/>