DOKUMEN KURIKULUM

KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)

TAHUN 2020

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

JAMBI

2020

HALAMAN PENGESAHAN
BUKU KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI) BERDASARKAN OBE PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA TAHUN 2020

Telah disepakati bersama di tingkat Universitas

Masa berlaku sampai dengan tahun 2025

Tim Penyusun:

1. Desi Kisbianty, ST, M.S.I
2. Gunardi, S.Kom, M.S.I
3. Ronald Naibaho, SE, M.S.I

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Desi Kisbianty, ST, M.S.I
NIK. YDB.09.82.068

Jambi, 05 April 2021
Ketua Program Studi,

Gunardi, S.Kom, M.S.I
NIK. YDB.02.79.016

Mengesahkan,
Rektor Universitas Dinamika Bangsa

Setiawan Assegaff, ST, MMSi, Ph.D
NIK.YDB.04.78.030

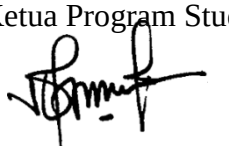
KATA PENGANTAR

Segala puji kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulisan Buku Kurikulum Program Studi Manajemen Informatika Tahun 2020-2025 dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun setelah mengalami proses panjang dan masukan berharga dari berbagai pihak dalam rangka penyempurnaan buku ini. Hasil dari kegiatan ini diharapkan sebagai acuan dalam penyelenggaraan dan pengembangan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi yang diselenggarakan oleh Program Studi Manajemen Informatika.

Buku ini memuat tentang visi, misi, tujuan, sasaran, profil lulusan program studi Manajemen Informatika, capaian pembelajaran lulusan menurut kualifikasi KKNI berbasis OBE yang akan dilaksankan oleh Program Studi Manajemen Informatika Universitas Dinamika Bangsa.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada Tim Penyusunan Kurikulum KKNI Berbasis OBE Program Studi Manajemen Informatika atas segala upaya yang diberikan selama ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Rektor dan segenap unsur Pimpinan Universitas Dinamika Bangsa, dosen dan tenaga kependidikan atas bantuan dan arahan yang telah diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran dalam rangka peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan Program Studi Manajemen Informatika.

Jambi, April 2020
Ketua Program Studi Manajemen Informatika



Gunardi, S.Kom, M.S.I
NIK. YDB.02.79.016

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 VISI, MISI DAN TUJUAN UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA....1
1.2 VISI, MISI DAN TUJUAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER....2
1.3 VISI, MISI DAN TUJUAN PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA....2
1.4 KERANGKA KURIKULUM OBE....3
1.5 ALUR PENYUSUNAN KURIKULUM....5

BAB II EVALUASI KURIKULUM

2.1 EVALUASI KURIKULUM....7

BAB III PROFIL LULUSAN

3.1 PROFIL LULUSAN....9
3.2 BIDANG PEKERJAAN....10
3.3 AKREDITASI PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA....10

BAB IV CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN, CAPAIAN JENJANG (DO) CAPAIAN PROGRAM(PO)

4.1 CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN....11
4.2 CAPAIAN JENJANG (DO)....13
4.3 CAPAIAN PROGRAM (PO)....15
4.4 PEMETAAN MATAKULIAH TERHADAP CAPAIAN PEMBELAJARAN....16

BAB V BAHAN KAJIAN ATAU RANAH KEILMUAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

5.1 ROADMAP BERDASARKAN RANAH KEILMUAN (*BODY OF KNOWLEDGE)* MANAJEMEN INFORMATIKA....17
5.2 CAPAIAN PEMBELAJARAN ATAU *LEARNING OUTCOME* (LO)....20
5.2.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Manajemen Infomatika....20
5.2.2 Capaian Pembelajaran dari Program Studi Manajemen Informatika....21

5.3 PEMETAAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN CAPAIAN PROGRAM BIDANG ILMU MANAJEMEN INFORMATIKA D3
5.3.1 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian Program Untuk Ilmu Manajemen Informatika D3 25

BAB VI STRUKTUR KURIKULUM

6.1 STRUKTUR KURIKULUM 29
6.2 ORGANIGRAM MATA KULIAH 32

BAB VII MEKANISME PELAKSANAAN PERALIHAN KURIKULUM

7.1 KETENTUAN UMUM 33
7.2 KETENTUAN KHUSUS 33
7.2.2 Angkatan 2019 Dan Sebelumnya 33
7.2.2 Angkatan 2020 33
7.3 JENIS MATA KULIAH KONVERSI 33
7.4 KONVERSI MATA KULIAH KURIUKUM 2016 KE KURIKULUM 2020 35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Lulusan/Program Educational Objectives Program Studi Manajemen Informatika 9
Tabel 3.2 Bidang Pekerjaan Program Studi Manajemen Informatika..... 10
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Lulusan Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus 12
Tabel 4.2 Capaian Program (Program Outcome)/PO..... 15
Tabel 4.3 Pemetaan Mata Kuliah Terhadap Capaian Pembelajara Lulusan 16
Tabel 5.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan Dan Mata Kuliah Pada Program Studi Manajemen Informatika D3 20
Tabel 5.2 Capaian Pembelajaran Dari Ps Manajemen Informatika D3 21
Tabel 5.3 Jumlah Capaian Pembelajaran Per Aspek Kompetensi Ps Manajemen Informatika D3 24
Tabel 5.4 Capaian Pembelajaran Dan Capaian Program Bidang Ilmu Manajemen Informatika D3 berdasarkan Ranah Topik 25
Tabel 6.1 Struktur Matakuliah..... 29
Tabel 7.1 Mata Kuliah berganti Nama 34
Tabel 7.2 Mata Kuliah berganti Ekuivalen 34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Design Down Framework Pada OBE 4
Gambar 1.2 Alur DO-PO-LO-Kompetensi-Kurikulum-Silabus 6
Gambar 5.1 Roadmap Ranah Keilmuan Ke Ranah Topik Manajemen Informatika D3 18
Gambar 5.2 Roadmap Mata Kuliah Ke Ranah Topik Manajemen Informatika D3 19
Gambar 6.1 Organigram Matakuliah 32

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. VISI, MISI DAN TUJUAN UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

Visi Universitas Dinamika Bangsa

"Menjadi Universitas yang unggul dan kompetitif dibidang Teknologi Informasi, Kewirausahaan dan Bisnis ditingkat Nasional".

Misi Universitas Dinamika Bangsa

1. Meningkatkan Peran Serta Universitas Dalam Menghasilkan Sumber Daya Manusia Yang Memiliki Kecerdasan Intelektual, Emosional Dan Spiritual.
2. Menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
3. Membangun Kerjasama Dengan Lembaga Pendidikan Tinggi Maupun Dunia Industri
4. Menyelenggarakan Pengelolaan Pendidikan Yang Profesional Dan Akuntabel

Tujuan Universitas Dinamika Bangsa

1. Menghasilkan Sumber Daya Manusia Yang Mempunyai Kecerdasan Intelektual, Emosional Dan Spiritual.
2. Mendukung Peran Serta Civitas Akademika Dalam Pembangunan Dan Pengabdian Yang Bermutu Kepada Masyarakat Baik Lokal, Regional Maupun Nasional.
3. Kerjasama Dengan Lembaga Pendidikan Tinggi Maupun Dunia Industri Untuk Memperluas Pengembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi Maupun Terapannya
4. Mewujudkan Tata Kelola Universitas Yang Baik (*Good University Governance*) Untuk Meningkatkan Komitmen Universitas Dalam Masyarakat.

1.2. VISI, MISI DAN TUJUAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Visi Fakultas Ilmu Komputer

"Menjadi Fakultas Ilmu Komputer yang unggul dan kompetitif di bidang teknologi informasi di tingkat Nasional"

Misi Fakultas Ilmu Komputer

1. Meningkatkan peran serta Fakultas dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten di bidang teknologi informasi
2. Menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dibidang teknologi informasi
3. Membangun kerjasama dibidang teknologi informasi dengan lembaga pendidikan tinggi maupun industri dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
4. Menyelenggarakan pengelolaan pendidikan ditingkat fakultas yang profesional dan akuntabel

Tujuan Fakultas Ilmu Komputer

1. Menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di bidang teknologi informasi secara nasional
2. Menghasilkan luaran penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dibidang teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan lokal, regional, dan nasional
3. Terwujudnya kerjasama dengan lembaga pendidikan tinggi maupun industri dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
4. Terwujudnya pelayanan yang baik untuk seluruh pemangku kepentingan melalui tata kelola yang profesional dan akuntabel

1.3. VISI, MISI, DAN TUJUAN PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

Visi Program Studi Manajemen Informatika

"Menjadi Program Studi Vokasi yang unggul dan kompetitif di bidang *Pemrograman Web*, Teknologi Informasi dan komunikasi di tingkat Nasional".

Misi Program Studi Manajemen Informatika

1. Menyelenggarakan pendidikan vokasi untuk menghasilkan lulusan yang unggul dalam bidang pemrograman Web, Teknologi Informasi dan komunikasi dengan menyediakan sumber daya dosen serta sarana dan prasarana yang relevan dengan kebutuhan
2. Menyelenggarakan penelitian di bidang manajemen informatika yang produktif, terukur dan relevan dengan kebutuhan Lokal, Regional Dan Nasional
3. Menyelenggarakan program pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dibidang Manajemen Informatika
4. Membangun kerjasama dengan Lembaga Pendidikan Tinggi maupun industri dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tujuan Program Studi Manajemen Informatika

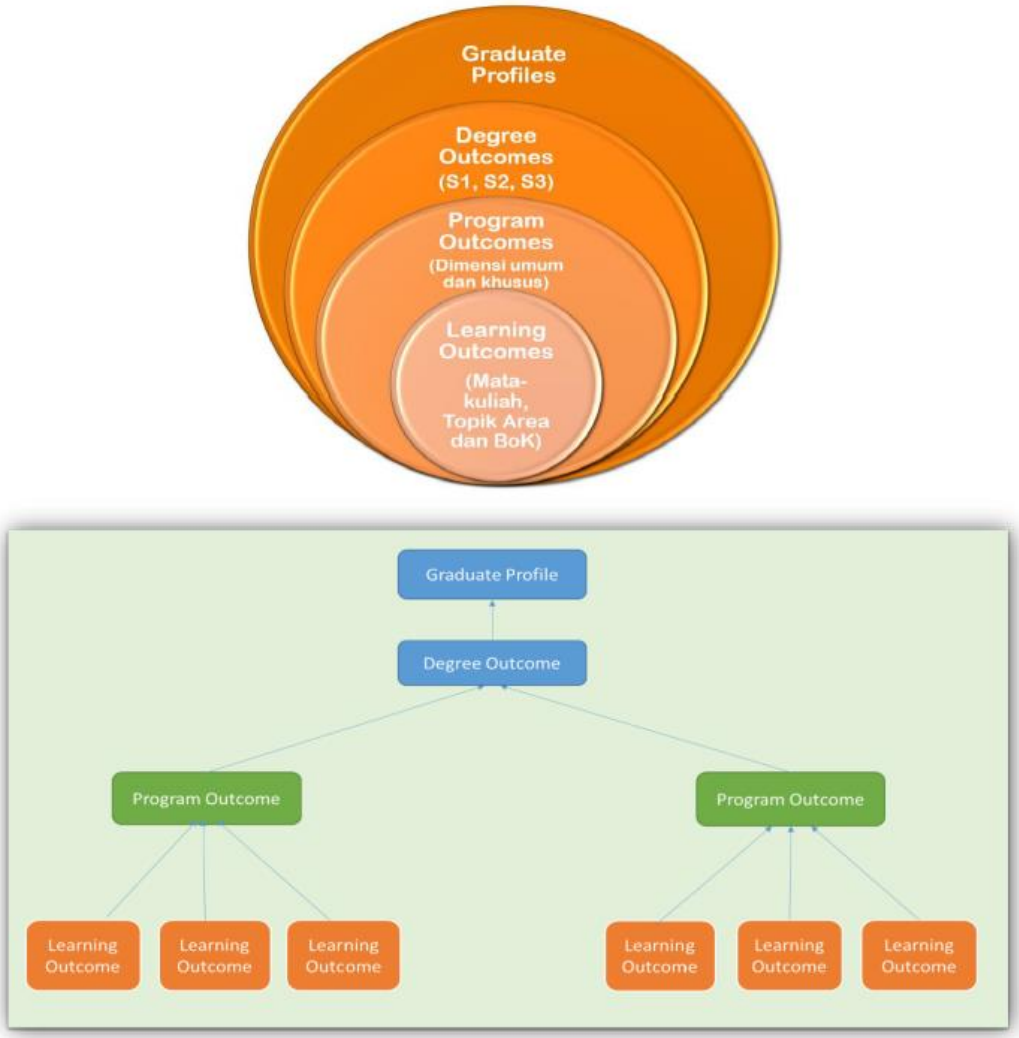
1. Menghasilkan lulusan Vokasi yang unggul dan kompetetitif di bidang Pemrograman Web, Teknologi Informasi dan komunikasi, berjiwa kewirausahaan serta dapat diserap di dunia kerja
2. Menghasilkan luaran penelitian di bidang Manajemen Informatika yang relevan dengan kebutuhan lokal, regional dan nasional
3. Terlaksananya program pengabdian masyarakat secara berkelanjutan untuk memperkenalkan teknologi informasi pada kehidupan masyarakat
4. Terwujudnya kerjasama dengan lembaga pendidikan tinggi maupun industri dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

1.4. KERANGKA KURIKULUM OBE

Dalam proses penyusunan Kurikulum 2020 Jurusan Manajemen Informatika secara khusus memperhatikan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 dan juga kerangka penyusunan kurikulum Outcome-Based Education (OBE) yang direkomendasikan oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM).

OBE dijadikan salah satu basis penyusunan kurikulum ini karena pada Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 4 Tahun 2017 disebutkan bahwa penilaian akreditasi diarahkan pada capaian kinerja tridharma perguruan tinggi (outcome based accreditation); dimana yang dimaksud dengan *outcome based accreditation* ini adalah akreditasi program studi berfokus pada ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL).

Salah satu kerangka penyusunan kurikulum yang banyak digunakan pada OBE ini disebut dengan *Design Down principle*. Prinsip ini tidak jauh berbeda dengan pendekatan top-down dalam perumusan capaian. Jadi dimulai dengan penetapan capaian pada level tertinggi (e.g. profil lulusan atau *graduate profile*) kemudian diturunkan ke capaian jenjang (*degree outcome*) dan capaian program (*program outcome*), lalu diturunkan lagi ke capaian pembelajaran (*learning outcome*). *Design Down* ini dibuat top-down tetapi diterapkan ke atas (*forward*). Diagram pada Gambar 1.1 berikut mengilustrasikan prinsip *Design Down* tersebut.



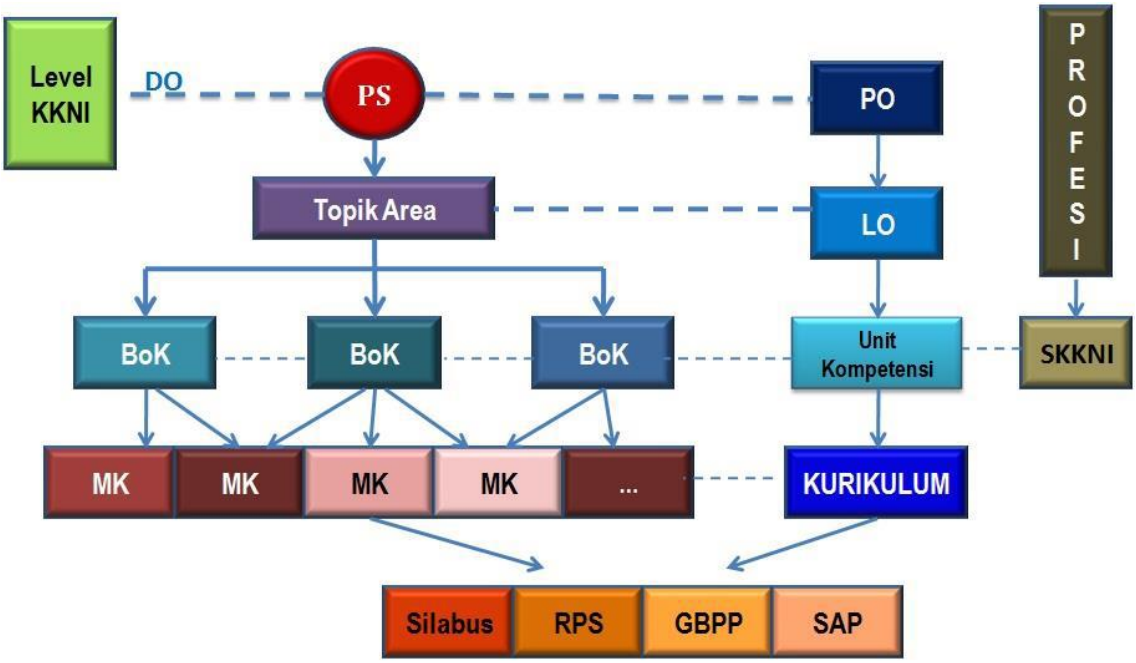
Gambar 1.1 Design Down Framework Pada OBE

Penjelasan mengenai kurikulum KKNI berdasarkan OBE telah tertuang secara lengkap dan rinci pada **Buku Pengembangan kurikulum KKNI berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer tahun 2019** yang disusun oleh Tim Kurikulum KKNI APTIKOM.
Capaian-capaian ini, yaitu Capaian Jenjang (*Degree Outcome/DO*), Capaian Program (*Program Outcome /PO)*, Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome /LO*) kemudian dijabarkan ke dalam kompetensi, kurikulum, silabus dan RPS.

1.5. ALUR PENYUSUNAN KURIKULUM

Capaian Jenjang (Degree Outcome (DO)) bersumber dari Permenristek No. 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Perpres Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI. Penyusunan DO, PO, LO, kompetensi, kurikulum dan silabus berdasarkan Gambar 1.2.

Terdapat 8 dimensi capaian program secara umum seperti yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM. Capaian Pembelajaran (LO) berisi capaian pembelajaran dari topik area berdasarkan rekomendasi dari asosiasi internasional bidang komputer seperti Association for Computing Machinery (ACM) dan Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). Topik area terdiri dari beberapa Body of Knowledge (BoK) atau Ranah Keilmuan, yang masing-masing BoK dapat memiliki beberapa unit kompetensi. BoK bisa terdiri dari beberapa mata kuliah, yang masing-masing mata kuliah mengajarkan beberapa kompetensi. Deskriptor diuraikan dalam bentuk berbagai kompetensi, berbagai kompetensi tersebut diuraikan dalam daftar kompetensi di dalam masing-masing BoK.



Gambar 1.2 Alur DO-PO-LO-Kompetensi-Kurikulum-Silabus

Berdasarkan Kerangka Kurikulum OBE maka tahapan penyusunan kurikulum baru meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Merumuskan profil lulusan.
2. Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang kemudian dirangkum dalam Capaian Jenjang D3 (*Degree Outcome/DO)*.
3. Merumuskan Capaian Program (*Program Outcome/ PO*)
4. Menentukan Bahan Kajian/Ranah Keilmuan
5. Pembentukan mata kuliah
6. Menentukan Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome/LO*)
7. Menyusun Struktur Kurikulum
8. Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) .

Untuk mempersiapkan kurikulum baru, dibentuklah Tim Kurikulum yang terdiri atas:

1. Gunardi, S.Kom, M.SI
2. Ronal Naibaho, SE, M.S.I

BAB II
EVALUASI KURIKULUM

2.1 EVALUASI KURIKULUM

Jurusan Manajemen Informatika melakukan evaluasi kurikulum melalui rapat-rapat di jurusan maupun workshop-workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh Universitas, Workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh asosiasi profesi informatika, maupun workshop kurikulum yang diselenggarakan secara nasional. Sehingga dalam proses evaluasi kurikulum, jurusan melibatkan tim kurikulum, seluruh dosen, tenaga kependidikan, pakar kurikulum KKNI, pakar teknologi informatika, maupun asosiasi profesi. Hasil dari penyelenggaraan rapat dan workshop evaluasi kurikulum antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan buku panduan kurikulum yang disusun oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristek Dikti) tahun 2019, beban belajar mahasiswa secara normal 17-21 sks per semester. Pada kurikulum lama, terdapat sks per semester lebih dari 21 sks, bahkan pada semester 1 beban sks sampai 24 sks.
2. Pada jalur vokasi, proporsi praktek dan teori harus minimal teori 30% dan 70% praktek. Sehingga perlu penambahan mata kuliah praktikum pada kurikulum yang baru. Mata kuliah praktikum yang ditambahkan adalah Administrasi Sistem Jaringan, Sistem Informasi Geografis.
3. Beberapa mata kuliah perlu diubah bobot SKS-nya. Hal ini dilakukan karena bobot SKS terlalu besar, ataupun terlalu kecil jika dibandingkan dengan banyaknya materi yang harus disampaikan.
4. Beberapa mata kuliah perlu dilebur dengan mata kuliah lainnya. Mata kuliah yang perlu dilebur, antara lain adalah
    a. Sistem Informasi Menjadi Sistem Informasi Manajemen.
    b. Web Dasar, Lab. Web Dasar, Pemrograman Berbasis Web, Lab. Pemrograman Berbasis Web menjadi Pemrograman Web I, II dan III.
    c. Algoritma dan Pemrograman dan Lab. Algoritma dan Pemrograman menjadi Algoritma dan Struktur Data.

d. Struktur Data dan Lab. Struktur Data menjadi Algoritma dan Struktur Data
e. Pemrograman Database I dan Lab. Pemrograman Database I menjadi Pemrograman Database I
f. Lab. Basis Data, Basis Data dan Basis Data Lanjut menjadi Basis Data
g. Lab. Sistem Informasi Akuntansi manjadi Sistem Informasi Akuntansi
h. Pemrograman Database II dan Lab. Pemrograman Database II menjadi Pemrograman Database II
i. Mobile Programming dan Lab. Mobile Programming menjadi mobile Programming.
j. Komunikasi data dan Jaringan dan Lab. Komunikasi data dan Jaringan menjadi Komunikasi Data dan Jaringan.
k. Pemrograman Berorientasi Objek dan Lab. Pemrog Berorientasi Objek menjadi Pemrograman Berorientasi Objek.

5. Terdapat mata kuliah yang perlu berganti nama seperti Multimedia dan Lab. Multimedia menjadi mata kuliah Multimedia Interaktif agar lebih spesifik mendekati bidang ilmu informatika dan sesuai juga rekomendasi dari **APTIKOM.**
6. Beberapa mata kuliah perlu dihapus dari kurikulum karena setelah melihat beberapa referensi dari asosiasi profesi seperti **APTIKOM**, asosiasi internasional bidang komputer seperti **ACM dan IEEE**, beberapa mata kuliah bukan merupakan rumpun ilmu informatika seperti:
    a. Mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi
    b. Teknik Riset Operasional
    c. Perbankan
    d. Komputer dan Masyarakat
7. Kurikulum Jurusan Manajemen Informatika sudah sejak lama telah memasukkan mata kuliah wajib nasional sesuai dengan Permenristekdikti No.44 Thn 2015: SN-DIKTI pasal 35 ayat 1, yaitu mata kuliah Pendidikan Agama, Pancasila, Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia. Pada kurikulum baru mata kuliah wajib nasional tersebut tetap dipertahankan.

BAB III
PROFIL LULUSAN

Program Studi Manajemen Informatika merupakan salah satu program studi dengan jenjang pendidikan Diploma III (D3) di Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA). Adapun penjelasan mengenai profil lulusan, bidang pekerjaan dan akreditasi Program Studi Manajemen Informatika adalah sebagai berikut :

3.1 PROFIL LULUSAN

Profil Lulusan merupakan penjabaran mengenai kemampuan apa yang dapat dimiliki oleh lulusan dari Program Studi Manajemen Informatika. Adapun Profil lulusan dari Program Studi Manajemen Informatika adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Profil Lulusan / Program Educational Objectives
Program Studi Manajemen Informatika

No.	Profil Lulusan
1.	Memiliki Ketrampilan Merancang Dan Mengembangkan Aplikasi Berbasis *Web,* Aplikasi Berbasis *Mobile*
2.	Memiliki Ketrampilan Merancang Basis Data Pada Suatu *DBMS (Database Management System)*
3.	Memiliki Ketrampilan dalam Mengatasi Masalah Umum Yang Terjadi Pada Komputer Seperti: *Install Software*, Perbaikan *Hardware* Dan Membuat Jaringan Komputer.
4.	Paham tentang pentingnya pembelajaran seumur hidup melalui pengembangan diri yang profesional, pelatihan – pelatihan, dan sertifikasi khusus..
5.	Melanjutkan Studi Sarjana dan sukses dalam karir akademis dan penelitian.

3.2 BIDANG PEKERJAAN

Adapun bidang pekerjaan yang dapat diduduki oleh lulusan dari Program Studi Manajemen Informatika adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Bidang Pekerjaan Program Studi Manajemen Informatika

No	Bidang Pekerjaan	Deskripsi
1.	*Software Developer*	Orang yang Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis *Web* dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada
2.	*Web Designer/ Administrator*	Orang memiliki kemampuan seni mendesain tampilan web baik menggunakan script *web* maupun menggunakan software-software desain seperti *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator*
3.	*IT Technical Support*	Orang yang mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada komputer seperti Install Software, perbaikan hardware dan membuat jaringan komputer
4.	*IT Programmer*	Orang yang mampu Membuat program baik aplikasi maupun system operasi dengan menggunakan bahasa pemrograman yang ada.
5.	Database Operator	Orang memiliki keahlian untuk mendesain, mengimplementasi, memelihara serta memperbaiki database

3.3 AKREDITASI PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA

Saat ini akreditasi Program Studi Manajemen Informatika adalah "C" dengan SK BAN-PT **Nomor: 1740/SK/BAN–PT/Akred/Dipl-III/VII/2018**

BAB IV

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN, CAPAIAN JENJANG, CAPAIAN PROGRAM

Berdasarkan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 5 ayat 1 disebutkan bahwa "standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup **Sikap**, **Pengetahuan**, dan **Keterampilan** yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan". **Sikap** merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. **Pengetahuan** merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. **Keterampilan** merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran, mencakup: **Keterampilan Umum** sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan **Keterampilan Khusus** sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

4.1. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)

Standar kompetensi lulusan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, Ketrampilan Umum dan Ketrampilan Khusus dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL yang sudah disusun oleh Jurusan Manajemen Informatika dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Lulusan Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus

Sikap	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
	S3	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
	S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila
	S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
	S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
	S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
Pengetahuan	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan **Manajemen Informatika** secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	P2	Memiliki pengetahuan sesuai dengan capaian pembelajaran program studi, yakni : a. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi. b. Mampu mengorganisasikan data dan informasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi c. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi. d. Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi. e. Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan. f. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan diri sepanjang hayat. g. Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja. h. Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi.
Ketrampilan Umum	KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku

	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
	KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan
	KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
	KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
	KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri.
	KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	KU9	Memiliki kecakapan hidup dengan level sebagai berikut : a. Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. b. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika. c. Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha. d. Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (*life-long learning*).
Ketrampilan Khusus	KK1	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer (*desktop base*) dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.
	KK 2	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis *Web* dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.
	KK 3	Mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada Komputer seperti Install *Software*, Perbaikan *Hardware* dan membuat jaringan komputer.

4.2. CAPAIAN JENJANG (DO)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) kemudian dirangkum dalam Capaian jenjang atau degree outcomes (DO) yang menunjukkan kualitas atribut yang diharapkan dapat dicapai oleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan program belajar pada tingkatan jenjang D3 yaitu setara dengan KKNI Level 5. Capain jenjang ini disusun dengan mengacu pada KKNI sesuai dengan Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012.

Capaian jenjang level D3 Jurusan Manajemen Informatika sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM adalah sebagai berikut :

1. Penyandang gelar ini mampu menunjukkan kinerja bermutu, dan terukur.
2. Penyandang gelar ini mampu menerapkan pemikiran logis dan inovatif dalam memecahkan masalah di bidang informatika dan komputer.
3. Penyandang gelar ini harus mampu menguasai konsep teoritis ilmu komputer dan informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
4. Penyandang gelar ini harus mampu menunjukkan keterampilan atau psikomotorik pada ranah kompleksitas praktik tertentu termasuk keterampilan bidang Manajemen Informatika dan komputer.
5. Penyandang gelar ini mampu bertindak secara professional dan mampu menilai berdasarkan tingkat otonomi kognitif.
6. Penyandang gelar ini harus mampu menyelesaikan pekerjaan terkait bidang komputer dan informatika berlingkup luas, dan memilih metode yang sesuai dari berbagai pilihan dengan menganalisis data.
7. Penyandang gelar ini harus memiliki tanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.
8. Penyandang gelar ini mampu mengelola dan menggunakan informasi untuk belajar mandiri sepanjang hidup.
9. Penyandang gelar ini mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
10. Penyandang gelar ini harus mampu mengelola kelompok kerja, mengkomunikasikan hasil pekerjaan dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif.
11. Penyandang gelar ini mampu mengevaluasi diri terhadap kelompok kerja yang ada di bawah tanggung jawabnya.

12. Penyandang gelar ini mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

4.3. CAPAIAN PROGRAM (PO)

Sebagaimana yang telah direkomendasikan dan telah dirumuskan oleh APTIKOM, Capaian Program *(Program Outcome)* ini menunjukkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang seharusnya dimiliki oleh seseorang yang telah berhasil lulus dari program studi tertentu. Terdapat 8 dimensi capaian program, dimana dimensi 1, 2 dan 3 merepresentasikan aspek pengetahuan dan ketrampilan, dan dimensi 4-8 merepresentasikan aspek sikap.

Capaian Program juga merupakan upaya untuk menghasilkan suatu program yang berdasarkan ranah keilmuan di bidang Manajemen Informatika sesuai dengan Visi dan Misi Fakultas dan Perguruan Tinggi dan menggambarkan hasil pembelajaran peserta didik yang telah dicapai selama pembelajaran.

Capaian Program ini dibagi menjadi dua dimensi, yaitu: pertama, Dimensi Capaian Program Umum untuk tingkat Fakultas dan kedua, Dimensi Capaian Program Spesifik untuk tingkat Jurusan .

Capaian Program harus memenuhi 8 aspek umum, generik dan khusus seperti terlihat pada tabel.

Tabel 4.2 Capaian Program *(Program Outcome)*/PO

No.	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
1.	Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi
2.	Mampu mengorganisasikan data dan informasi berba- sis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
3.	Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengim- plementasikan solusi teknologi Informasi.	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4.	Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara Profesional dan Sosial
5.	Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif
6.	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemam- puan diri sepanjang hayat.	Pembelajaran sepanjang hayat

7.	Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8.	Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

4.4. PEMETAAN MATA KULIAH TERHADAP CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSA

Tabel 4.3 Pemetaan Mata Kuliah Terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan

Mata Kuliah	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	P1	KK1	KK2	KK3
Semester 1																						
Pendidikan Agama	√	√				√																
Pendidikan Pancasila		√	√	√	√	√	√				√	√	√									
Bahasa Indonesia								√	√			√				√	√					
Bahasa Inggris I		√							√			√				√						
Logika Matematika												√	√						√		√	
Algoritma dan Struktur Data								√				√	√						√			
Basis Data								√				√	√						√			
Aplikasi Perkantoran											√	√	√									
Etika Profesi		√					√	√	√		√	√	√		√		√	√				
Semester 2																						
Pend. Kewarganegaraan		√	√	√	√	√	√					√	√						√			
Bahasa Inggris II												√					√	√	√			
Pengantar Akuntansi								√	√		√								√			
Statistik dan Probabilistik											√	√							√			
Sistem Operasi											√	√							√			√
Sistem Informasi Manajemen								√	√													

Kecakapan Antar Personil												∨		√	√	√	√					
Pemrograman Database I								√	√										√	√		
Pemrograman Web I								√	√		√	√	√						√		√	
Semester 3																						
Pengantar Manajemen								√				√	√				√		√			
Proses Bisnis								√				√	√									
Sistem Informasi Akuntansi								√	√			√	√					∨	√			
Pemrograman Database II								√	√			√	√	√					√	∨		
Arsitektur dan Organisasi Komputer												√	√						√			√
Prilaku Organisasi					√		√	√	√			√			√		√		√			
Pemrograman Web II									√	√									√	√	√	√
Matematika Diskrit											√		√						√			
Semester 4																						
Keamanan Sistem Informasi												√	√						√			
Pemrograman Berorientasi Objek											√	√	√						√	√		
Analisis dan Perancangan Sistem					√			√			√	√		√					√			
Komunikasi Data Dan Jaringan											√	√	√						√			
Pemrograman Web III								√	√										√		√	
Aplikasi Desain Grafis								√				√	√						√			
Kewirausahaan								√	√	√					√	√	√		√			
Semester 5																						
Interaksi Manusia dan Komputer												√	√						√			
Metode Penelitian									√	√		√	√	∨	∨				√			
Mobile Programming												√	√						√	√		
Multimedia Interaktif									√		√	√										

Administrasi Sistem Jaringan												√	√						√			√
Rekayasa Perangkat Lunak												√	√						√			
Sistem Informasi Geografis												√	√						√			
Semester 6																						
Magang									√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
Tugas Akhir											√	√	√	√								

BAB V

BAHAN KAJIAN ATAU RANAH KEILMUAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

5.1. ROADMAP BERDASARKAN RANAH KEILMUAN (*BODY OF KNOWLEDGE)* MANAJEMEN INFORMATIKA

Roadmap ini adalah peta alur bidang sistem komputer untuk jenjang D3, setara dengan KKNI level 5, yang dibuat berdasarkan: a. Ranah Keilmuan (BoK) ke Ranah Topik (*Topic Area*),

Ada 6 (enam) ranah topik yang memayungi 19 (sembilan belas) ranah keilmuan (*body of knowledge*), yang menopang pembentukan professional di Manajemen Informatika. Berikut adalah daftar 6 ranah topik dan 6 ranah keilmuan pada Program Studi Manajemen Informatika D3

Ranah Topik:

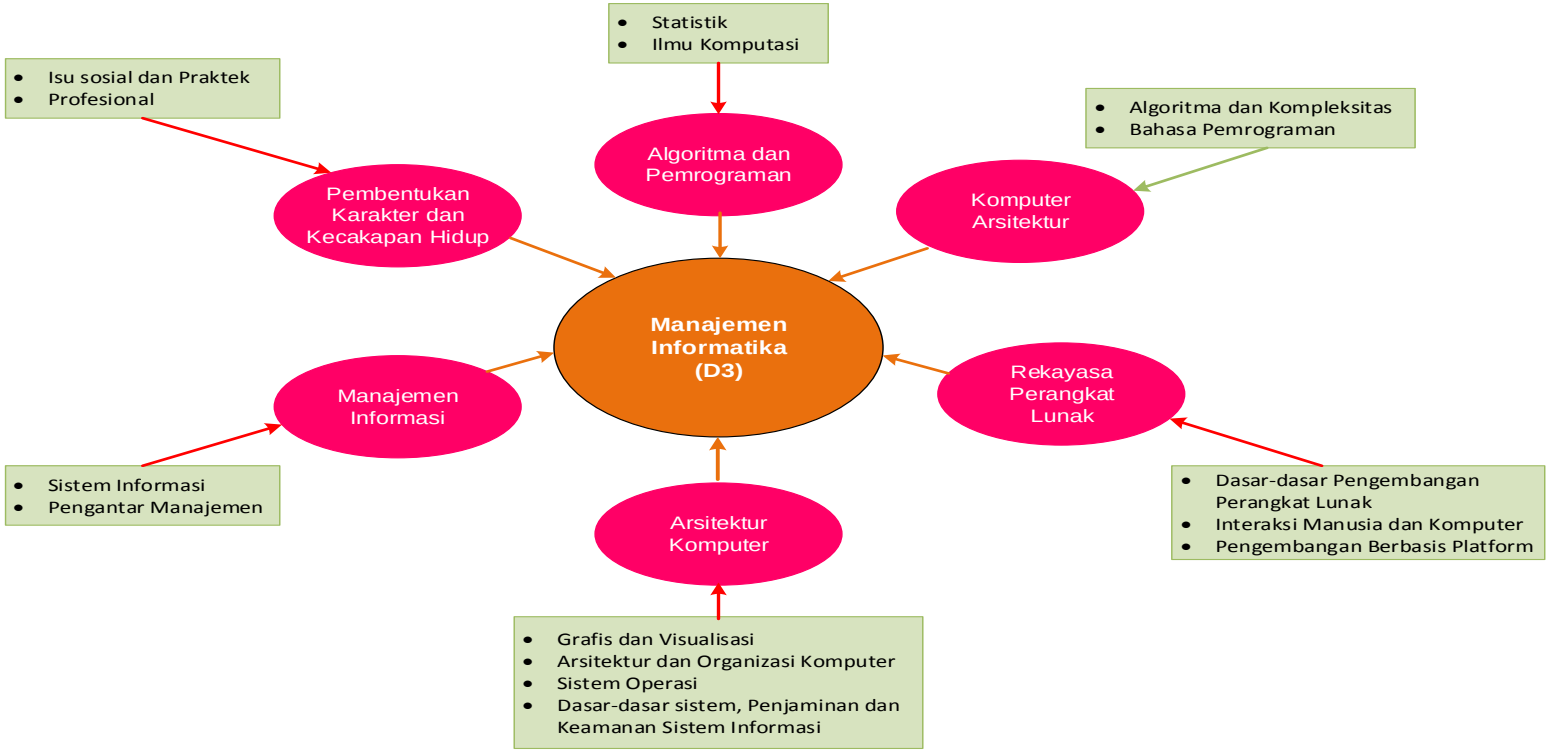
1 Matematika dan Statistika
2. Algoritma dan Pemrograman
3. Rekayasa Perangkat Lunak
4. Arsitektur Komputer
5. Manajemen Informasi
6. Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup

Ranah Keilmuan:

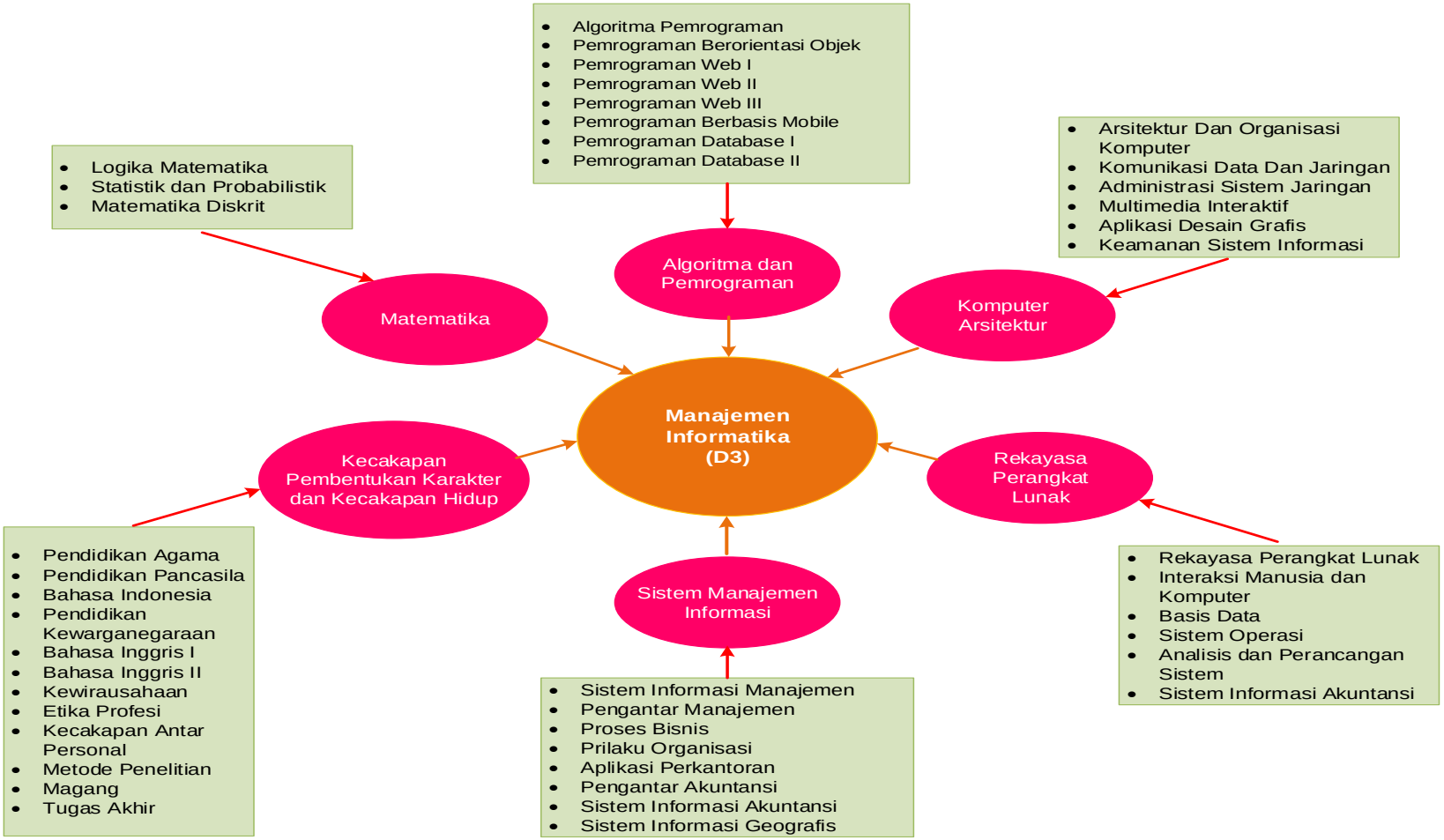
1. Isu Sosial dan Praktik Profesional
2. Statistik, Ilmu Komputasi
3. Algoritma dan Kompleksitas, Bahasa Pemrograman
4. Dasar-dasar pengembangan Perangkat Lunak, Interaksi Manusia dan Komputer, Pengembangan berbasis platform
5. Grafis dan Visualisasi, Arsitektur dan Organisasi Komputer, Sistem Operasi, Dasar-dasar sistem, Penjaminan dan Keamanan Sistem Informasi
6. Sistem Informasi, Pengantar Manajemen

PETA JALAN/ROADMAP BERDASARKAN RANAH KEILMUAN MANAJEMEN INFORMATIKA (D3)

Roadmap ini adalah roadmap bidang Manajemen Informatika untuk D3 (Level 5), yang dibuat berdasarkan: a. Ranah Topik (Topic Area), b. Ranah Keilmuan (Bidang Kajian/Area of Knowledge/Body of Knowledge), c. Mata Kuliah Terkait. Ada dua versi roadmap yang disajikan di bagian ini, yaitu roadmap dari ranah keilmuan
ke ranah topik dan roadmap dari mata kuliah ke ranah topik.



Gambar 5.1 Roadmap Ranah Keilmuan Ke Ranah Topik Manajemen Informatika D3



Gambar 5.2 Roadmap Mata Kuliah Ke Ranah Topik Manajemen Informatika D3

5.2 CAPAIAN PEMBELAJARAN ATAU *LEARNING OUTCOME* (LO)

Capaian Pembelajaran (LO) adalah penggambaran hasil pembelajaran peserta didik yang telah dicapai selama pembelajaran. Capaian pembelajaran didasarkan pada aspek ranah topik, ranah keilmuan dan mata kuliah terkait.

Sesuai roadmap-knowledge area di atas, maka mata kuliah terkait untuk masing-masing ranah topik adalah sebagai berikut :

5.2.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Manajemen Informatika.

Tabel 5.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan Dan Mata Kuliah Pada Program Studi Manajemen Informatika D3

No.	Ranah Topik	Ranah Keilmuan*	Mata Kuliah Terkait
1.	Matematika	Logika Matamatika	• Logika Matamatika • Statistik dan Probabilistik • Matematika Diskrit
2.	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Algoritma dan Pemrograman	• Algoritma Pemrograman • Pemrograman Berorientasi Objek • Pemrograman Web I • Pemrograman Web II • Pemrograman Web III • Pemrograman Berbasis Mobile • Pemrograman Database I • Pemrograman Database II
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak	• Rekayasa Perangkat Lunak • Interaksi Manusia dan Komputer • Basis Data • Sistem Operasi • Analisis dan Perancangan Sistem • Sistem Informasi Akuntansi
4.	Arsitektur Komputer	Arsitektur dan Organisasi Komputer	• Arsitektur dan Organisasi Komputer • Komunikasi data dan Jaringan • Administrasi Sistem Jaringan • Multimedia Interaktif • Aplikasi Desain Grafis • Keamanan Sistem Informasi

5.	Manajemen Informasi	Sistem Informasi, Pengantar Manajemen	• Sistem Informasi Manajemen • Pengantar manajemen • Proses Bisnis • Perilaku Organisasi • Aplikasi Perkantoran • Pengantar Akuntansi
6.	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Profesi	• Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Kewirausahaan • Etika Profesi • Kecakapan Antar Personal • Metode Penelitian • Magang • Tugas Akhir

Mata kuliah tersebut disusun berdasarkan Association for Computing Machinery (ACM) 2013, Permendikbud No.49 th.2014 dan KKNI level 5. Capaian pembelajaran Program Studi Manajemen Informatika D3 untuk memenuhi kualifikasi lulusan Ahli Madya Program Manajemen Informatika D3 sesuai KKNI level 5 dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang direkomendasikan oleh APTIKOM level 5.

5.2.2 Capaian Pembelajaran dari Program Studi Manajemen Informatika

Tabel 5.2 Capaian Pembelajaran Dari Program Studi Manajemen Informatika D3

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1.	Sikap Dan Tata Nilai	1.1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 1.2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etikaDapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa 1.3 Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa 1.4 Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila 1.5 Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta

		kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 1.6 Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 1.7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 1.8 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 1.9 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 1.10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
2.	Matematika dan Statistik	2.1 Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah 2.2 Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah 2.3 Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
3.	Algoritma dan Pemograman	3.1 Memahami konsep-konsep algoritma dan pemrograman, meliputi konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah. 3.2 Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer. 3.3 Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman. 3.4 Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk pengolahan data dan informasi.

4.	Rekayasa Perangkat Lunak	4.1 Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data 4.2 Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi 4.3 Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS 4.4 Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi 4.5 Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi 4.6 Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi 4.7 Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design
5.	Arsitektur Komputer	5.1 Mengidentifikasi kebutuhan software dari suatu organisasi 5.2 Merancang topologi dari suatu jaringan komputer 5.3 Menggunakan dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi manajemen dari suatu organisasi 5.4 Menerapkan kebutuhan sistem operasi dari suatu sistem komputer 5.5 Mengimplementasikan sistem keamanan dan keselamatan pada pengoperasian computer 5.6 Melakukan instalasi untuk koneksi internet 5.7 Melakukan instalasi jaringan Komputer
6.	Manajemen Informasi	6.1 Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen 6.2 Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif 6.3 Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi 6.4 Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah 6.5 Menerapkan beberapa bahasa pemrograman beserta karakteristiknya 6.6 Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu

7.	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	7.4 7.5 7.6 7.7	Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika. Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha. Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life-long learning).

Tabel 5.3 Jumlah Capaian Pembelajaran Per Aspek Kompetensi Ps Manajemen Informatika D3

No.	Ranah Topik	Jumlah Capaian Pembelajaran
1.	Matematika dan Statistik	3
2.	Algoritma dan Pemrograman	4
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	7
4.	Arsitektur Komputer	4
5.	Manajemen Informasi	6
6.	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	4
		28

5.3 PEMETAAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN CAPAIAN PROGRAM BIDANG ILMU MANAJEMEN INFORMATIKA D3

5.3.1 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian dan Capaian Program untuk Manajemen Informatika D3

Tabel 5.4 Pemetaan Capaian Pembelajaran Dan Capaian Program Untuk Manajemen Informatika D3 Berdasarkan Ranah Topik

RANAH TOPIK : SIKAP DAN TATA NILAI

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.					√	√		
2.	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika				√	√	√		
3.	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa				√	√	√		
4.	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila				√	√	√		
5.	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan				√	√	√	√	
6.	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				√	√	√	√	
7.	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara				√		√		
8.	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri				√	√	√	√	
9.	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik				√		√		
10.	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan				√	√	√		√

RANAH TOPIK: MATEMATIKA & STATISTIK

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah	√	√						
2.	Menerapkan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	√	√						
3.	Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan		√	√					

RANAH TOPIK: ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep algoritma meliputi konsepkonsep untuk menerapkan algoritma untuk menyelesaikan masalah.	√	√						
2.	Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer.	√	√						
3.	Membuat konsep bahasa pemrograman, dari berbagai model bahasa pemrograman.	√		√					
4.	Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk untuk pengolahan data dan informasi.	√		√					

RANAH TOPIK: REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan konsep algoritma meliputi Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data	√	√						
2.	Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	√	√						
3.	Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS	√	√	√					
4.	Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi	√	√	√					

5.	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	√		√					
6.	Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi	√	√	√					
7.	Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design	√		√					

RANAH TOPIK: ARSITEKTUR KOMPUTER

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan kebutuhan software dari suatu organisasi	√	√						
2.	Merancang topologi dari suatu jaringan komputer	√	√						
3.	Menggunakan dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi manajemen dari suatu organisasi	√	√	√					
4.	Menerapkan kebutuhan sistem operasi dari suatu organisasi	√		√					
5.	Mengimplementasikan sistem keamanan dan keselamatan pada pengoperasian komputer	√	√						
6.	Melakukan instalasi untuk koneksi internet	√							
7.	Melakukan instalasi jaringan komputer	√		√					

RANAH TOPIK: MANAJEMEN INFORMASI

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen	√	√	√					
2.	Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif	√	√						
3.	Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi	√		√					
4.	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah		√	√					

5.	Menerapkan beberapa bahas pemrograman beserta karakteristiknya	√		√					
6.	Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu	√		√					

RANAH TOPIK: PRAKTIK PROFESIONAL

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mampu bekerja dalamtim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya							√	
2.	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.				√				
3.	Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha								√

BAB VI
STRUKTUR KURIKULUM

6.1 STRUKTUR KURIKULUM

Struktur Kurikulum di Program Studi Manajemen Informatika untuk tiap-tiap semester dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.1 Struktur Kurikulum 2020

SEMESTER I

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	UNMI201208	Pendidikan Agama	2
2	UNMI201210	Pendidikan Pancasila	2
3	UNMI201202	Bahasa Indonesia	2
4	UNMI201203	Bahasa Inggris I	2
5	KPMI201201	Logika Matematika	2
6	FKMI201301	Algoritma dan Struktur Data	3
7	FKMI201303	Basis Data	3
8	UNMI201301	Aplikasi Perkantoran	3
9	UNMI201205	Etika Profesi	2
		Total SKS	**21**

SEMESTER II

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	UNMI202209	Pend. Kewarganegaraan	2
2	UNMI202204	Bahasa Inggris II	2
3	PRMI202214	Pengantar Akuntansi	2
4	KPMI202205	Statistik dan Probabilistik	2
5	PRMI202209	Sistem Operasi	2
6	PRMI202220	Sistem Informasi Manajemen	2
7	UNMI202206	Kecakapan Antar Personil	2
8	PRMI202310	Pemrograman Database I	3
9	FKMI202306	Pemrograman Web I	3
		Total SKS	**20**

SEMESTER III

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	PRMI203215	Pengantar Manajemen	2
2	PRMI203216	Proses Bisnis	2
3	PRMI203318	Sistem Informasi Akuntansi	3
4	PRMI203311	Pemrograman Database II	3
5	FKMI203302	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3
6	KPMI202204	Prilaku Organisasi	2
7	PRMI203312	Pemrograman Web II	3
8	KPMI203202	Matematika Diskrit	2
		Total SKS	**20**

SEMESTER IV

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	PRMI204305	Keamanan Sistem Informasi	3
2	FKMI204305	Pemrograman Berorientasi Objek	3
3	PRMI204302	Analisis dan Perancangan Sistem	3
4	FKMI204404	Komunikasi Data Dan Jaringan	4
5	PRMI204313	Pemrograman Web III	3
6	KPMI204303	Aplikasi Desain Grafis	3
7	UNMI204207	Kewirausahaan	2
		Total SKS	**21**

SEMESTER V

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	PRMI205304	Interaksi Manusia dan Komputer	3
2	KPMI205203	Metode Penelitian	2
3	FKMI205407	Mobile Programming	4
4	PRMI205308	Multimedia Interaktif	3
5	PRMI205301	Administrasi Sistem Jaringan	3
6	PRMI205217	Rekayasa Perangkat Lunak	2
7	PRMI205319	Sistem Informasi Geografis	3
		Total SKS	**20**

SEMESTER VI

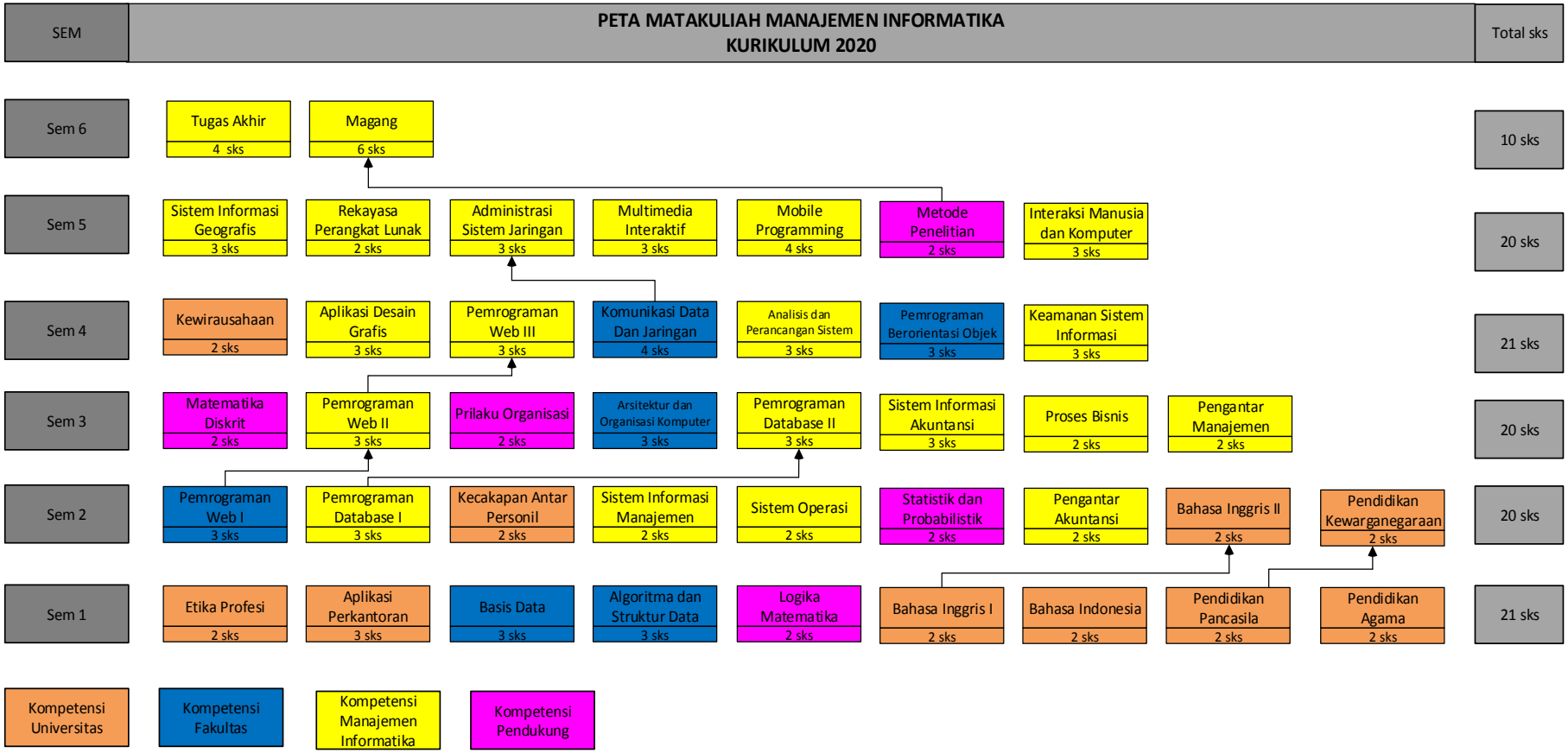
No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
1	PRMI206606	Magang	6
2	PRMI206421	Tugas Akhir	4
		Total SKS	**10**
Total SKS Manajemen Informatika			**112**

Berdasarkan struktur kurikulum yang baru maka dapat dihitung distribusi atau organisasi mata kuliah sebagai berikut :

- Mata Kuliah Universitas = 21 sks
- Mata Kuliah Fakultas = 19 sks
- Mata Kuliah Prodi = 62 sks
- Mata Kuliah Pendukung = 10 sks

Sehingga total sks keseluruhan yang wajib diambil mahasiswa adalah 112 sks.

6.2 ORGANIGRAM MATA KULIAH



Gambar 6.1 Organigram Matakuliah

BAB VII
MEKANISME PELAKSANAAN PERALIHAN KURIKULUM

Jurusan Manajemen Informatika Universitas Dinamika Bangsa akan mengimplementasikan perubahan kurikulum ke Kurikulum 2020 dengan mengacu pada ketentuan sebagai berikut :

7.1. KETENTUAN UMUM

1. Kurikulum baru 2020 berlaku untuk mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika mulai angkatan 2020 dan berlaku mulai Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Mahasiswa angkatan 2018, 2019 dan sebelumnya tetap menggunakan kurikulum lama.

7.2. KETENTUAN KHUSUS

7.2.1. Angkatan 2019 dan sebelumnya

Mata kuliah yang dihapus dan sudah tidak tercantum lagi di kurikulum baru 2020 hanya bisa diambil oleh mahasiswa angkatan 2019 dan sebelumnya. Mata kuliah yang dihapus tersebut adalah :

- Pengantar Teknologi Informasi
- Kalkulus
- Sistem Informasi
- Teknik Riset Operasional
- Basis Data Lanjut
- Perbankan
- Komputer dan Masyarakat

7.2.2. Angkatan 2020

Mata kuliah baru pada kurikulum 2020 yang tidak ada pada kurikulum lama hanya bisa diambil oleh mahasiswa angkatan 2020

7.3. JENIS MATA KULIAH KONVERSI

1. Mata Kuliah Berganti Nama

Mata kuliah yang berganti nama memiliki substansi yang sama. Penggantian nama dilakukan dengan pertimbangan relevansi antara nama mata kuliah dan isi materi perkuliahan.

Tabel 7.1 Mata Kuliah Berganti Nama

Nama MK Baru	SKS	Nama MK Lama	SKS
Algoritma dan Struktur Data	3	Algoritma dan Pemrograman Lab. Algoritma dan Pemrograman	4
Algoritma dan Struktur Data	3	Struktur Data Lab. Struktur Data	4
Algoritma dan Struktur Data	3	Struktur Data	2

2. Mata Kuliah Ekuivalen

Mata kuliah ekuivalen muncul dikarenakan mata kuliah pada kurikulum lama dihapuskan dan digantikan dengan mata kuliah baru pada kurikulum baru tetapi dengan substansi mata kuliah yang hampir sama. Daftar mata kuliah yang ekuivalen dapat dilihat pada tabel 7.2 berikut.

Tabel 7.2 Mata Kuliah Equivalen

Nama MK Baru	SKS	Ket	Nama MK Lama	SKS	Ket
Pemrograman Web I	3		Web Dasar	4	
Pemrograman Web II	3		Pemrograman Berbasis Web	4	

7.4 KONVERSI MATA KULIAH KURIUKUM 2016 KE KURIKULUM 2020

Kurikulum 2016 | **Kurikulum 2020**

Semester I

No	Matakuliah	SKS	Smtr	Matakuliah	SKS	Smtr
1	Pendidikan Agama	2	1	Pendidikan Agama	2	1
2	Pendidikan Pancasila	2	1	Pendidikan Pancasila	2	1
3	Bahasa Indonesia	2	1	Bahasa Indonesia	2	1
4	Bahasa Inggris I	2	1	Bahasa Inggris I	2	1
5	Kalkulus	2	1	Logika Matematika	2	1
6	Algoritma dan Pemrograman	2	1	Algoritma dan Struktur Data	3	1
7	Lab. Algoritma dan Perograman	2	1			
8	Pengantar Teknologi Informasi	2	1	-		
9	Aplikasi Perkantoran	2	1	Aplikasi Perkantoran	3	1
10	Pemrograman Database I	2	1	Pemrograman Database I	3	2
11	Lab. Pemrograman Database I	2	1			

Semester II

1	Pend. Kewarganegaraan	2	2	Pend. Kewarganegaraan	2	2
2	Bahasa Inggris II	2	2	Bahasa Inggris II	2	2
3	Pengantar Akuntansi	2	2	Pengantar Akuntansi	2	2
4	Matematika Disktrit	2	2	Matematika Diskrit	2	3
5	Struktur Data	2	2	Algoritma dan Struktur Data	3	1
6	Lab. Struktur Data	2	2			
7	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2	2	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	3
8	Sistem Informasi	3	2	-		
9	Teknik Riset Operasional	2	2	-		
10	Web Dasar	2	2	Pemrograman Web I	3	2
11	Lab. Web Dasar	2	2			

Semester III

1	Sistem Informasi Manajemen	2	3	Sistem Informasi Manajemen	2	2
2	Pengantar Bisnis	2	3	Proses Bisnis	2	3
3	Basis Data	2	3	Basis Data	3	1
4	Lab. Basis Data	2	3			
5	Sistem Operasi	2	3	Sistem Operasi	2	2
6	Sistem Informasi Akuntansi	2	3	Sistem Informasi Akuntansi	3	3
7	Lab. Sistem Informasi	2	3			

	Akuntansi						
8	Pemrograman Database II	2	3	Pemrograman Database II	3	3
9	Lab. Pemrograman Database II	2	3			
10	Mobile Programming	2	3	Mobile Programming	4	5
11	Lab. Mobile Programming	2	3			

Semester IV

1	Keamanan Sistem Informasi	3	4	Keamanan Sistem Informasi	3	4
2	Perbankan	2	4	-		
3	Analisis dan Perancangan Sistem	4	4	Analisis dan Perancangan Sistem	3	4
4	Basis Data Lanjut	2	4	-		
5	Pemrograman Berbasis Web	2	4	Pemrograman Web II	3	3
6	Lab. Pemrograman Berbasis Web	2	4			
7	Komunikasi Data Dan Jaringan	2	4	Komunikasi Data Dan Jaringan	4	4
8	Lab. Komunikasi data dan Jaringan	2	4			
9	Komputer dan Masyarakat	2	4	-		

Semester V

1	Interaksi Manusia dan Komputer	2	5	Interaksi Manusia dan Komputer	3	5
2	Lab. Interaksi Manusia dan Komputer	2	5			
3	Metode Penelitian	3	5	Metode Penelitian	2	5
4	Pemrograman Berorientasi Objek	2	5	Pemrograman Berorientasi Objek	3	4
5	Lab. Pemrog Berorientasi Objek	2	5			
6	Multimedia	2	5	Multimedia Interaktif	3	5
7	Lab. Multimedia	2	5			
8	Kecakapan Antar Personil	2	5	Kecakapan Antar Personil	2	2
9	Etika Profesi	2	5	Etika Profesi	2	1

Semester VI

1	Magang	4	6	Magang	6	6
2	Tugas Akhir	4	6	Tugas Akhir	4	6

Keterangan:

Perubahan Nama Mata Kuliah
Mata Kuliah Tanpa Pengganti
Mata Kuliah Dengan Jumlah Sks Berubah
Mata Kuliah Yang Memiliki Mata Kuliah Equivalen

LAMPIRAN

Deskripsi Mata Kuliah

Berdasarkan pada tabel daftar matakuliah maka dapat di jabarkan deskripsi masing-masing matakuliah per semester sebagai pedoman bagi dosen dalam melaksanakan perkuliahan sesuai dengan matakuliah yang diampu.

SEMESTER 1

MATA KULIAH	**UNMI201208**	:	Pendidikan Agama Islam
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan takwa kepada Allah Swt, serta memperluas wawasan hidup beragama, hingga terbentuk mahasiswa Muslim yang berbudi perkerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, serta berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menjalin harmoni antar sesame manusia baik dalam satu agama maupun dengan umat beragama lain.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.		
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.		
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			
-	-		
Keterampilan Khusus (KK)			
-	-		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
1. Memiliki kemampuan komprehensif untuk mensinergikan pengembangan IPTEK dengan ajaran agama Islam yang meliputi Akidah, Syari'ah, Akhlak dan wawasan keislaman dalam berprofesi. 2. Mampu mengembangkan dan memanfaatkan IPTEK dengan penuh tanggung jawab sesuai nilai-nilai ajaran Islam untuk mewujudkan kemaslahatan bagi umat			

manusia
3. Mampu mengedepankan kepentingan agama, bangsa dan Negara dengan berlandaskan nilai-nilai Islam dan tetap menjunjung tinggi keadilan dan kebenaran
4. Memilikikarakter jujur,amanah,komunikatif, cerdas dan kepekaan social dalam melakukan relasi yang harmonis untuk mewujudkan kesalihan ritual dan sosial.

POKOK BAHASAN

1. Agama Islam dan Ajarannya.
2. Hakikat Manusia menurut Islam.
3. Konsep Ketuhanan dalam Islam.
4. Akhlak dalam Ajaran Islam
5. Hukum dan HAM dalam Islam
6. Kerukunan antar Umat Beragama
7. IPTEK dan Seni dalam Islam.
8. Islam dan Kebudayaan
9. Demokrasi dan Politik dalam Islam dan Masyarakat Madani.

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Muhibbin,Zainuldkk,PendidikanAgamaIslamMembangunKarakterMadani,Surabaya:ITSPress,2012.
2. WahyuddindkkPendidikanAgamaIslamuntukPerguruanTinggi,Jakarta:Grasindo, 2009.
3. DepagRI,MateriInstruksionalPendidikanAgamaIslamdiPerguruanTinggiUmum,Jakarta, 2004.

MATA KULIAH	**UNMI201208**	:	Pendidikan Agama Kristen Protestan
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari wawasan pengembangan kepribadian utuh dan tangguh berlandaskan pada penghayatan semangat spiritualitas dan religious dalam kehidupan bersama, serta menerapkan iptek secara bertanggung jawab yang didukung oleh materi ke-Tuhanan, kemanusiaan, etika, budaya, hukum, dan politik.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)

S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.

S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
-	-
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan moral dan etika
3. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial, serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
4. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
5. Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik

POKOK BAHASAN

1. Konsepsi ke-Tuhanan dalam kitab suci Injil
2. Hakekat manusia
3. Etika, IPTEK, Seni, Hukum dan Kerukunan Hidup Umat Beragama, Masyarakat dan HAM, Budaya sebagai ekspresi Iman, Politik dalam perspektif Kristen.

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Brownlee M., “Tugas Manusia dalam Dunia Milik Tuhan”, BPK Gunung Mulia, 1987.
2. Emanuel Gerrit Singgih, “Bergerja, Bertheologi dan Bermasyarakat”, TPK.
3. F. Magnis Suseno, “Etika Politik”, Gramedia, 1994.

MATA KULIAH	**UNMI201208**	:	Pendidikan Agama Katolik
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari pengenalan akan Tuhan yang bertitik tolak dari keberadan manusia konkrit, yang diteguhkan melalui agama sebagai sarana mengenal Tuhan lebih dalam.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
-	-
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis terhadap permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman iman dan moral agama Katolik
2. Mampu menganalisa dan memanfaatkan perkembangan teknologi agar permasalahan moral yang muncul dapat ditanggapi dengan bijak
3. Mampu mempertanggungjawabkan dan mengedepankan nilai iman serta menjunjung tinggi nilai keadlian dan kebenaran
4. Memiliki karakter jujur, peduli, komunikatif, cerdas, serta pertanggungjawaban rasional dan kepekaan sosial dalam melakukan relasi yang harmonis untuk mewujudkan kesejahteraan bersama

POKOK BAHASAN

1. Manusia mengenal Tuhan
2. Agama Katolik dan ajarannya
3. Konsep ke-Tuhanan dalam Katolik
4. Etika Kristiani
5. Gereja Katolik sebagai sebuah persekutuan orang beriman
6. Tantangan hidup beragama
7. Agama Ilmu dan Modernitas

PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. B. Radi Karyojoyo, “Pendidikan Agama Katolik”, Srikandi, 2009. 2. Griffin, David Ray, “Tuhan dan Agama dalam Dunia Post Modern”, Kanisius, 2005.

MATA KULIAH	**UNMI201208**	:	Pendidikan Agama Hindu
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari wawasan untuk mengembangkan kepribadian yang utuh dan tangguh berlandaskan pada penghayatan semangat spiritualitas dalam kehidupan beragama, serta menerapka IPTEK secara bertanggung jawab yang didukung oleh materi ke-Tuhanan, kemanusiaan, etika, dharma, dan politik.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
-	-
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Memiliki wawasan yang komprehensif disinergikan dengan ipteks yang didukung oleh Sraddha, etika, budaya, dharma, dan bhakti 2. Mampu mengembangkan dan memanfaatkan IPTEK secara bertanggung jawab sesuai nilai-nilai ajaran Hindu untuk mewujudkan msyarakat jadadhita 3. Mampu mengedepankan kepentingan masyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai ajaran Hindu 4. Mampu mengendalikan diri dan berpikir, berkata, dan berbuat yang benar	

untuk keharmonisan kehidupan mikrokosmos dan makrokosmos, duniawi dan akhirat.
POKOK BAHASAN
1. Konsep ke-Tuhanan (Brahma Widya dan Catur Yoga Marga) 2. Hakekat manusia Hindu 3. Etikda, IPTEK, Seni, Kerukunan hidup umat beragama, Politik dalam perspektif Hindu 4. Masyarakat Kertjagadhita 5. Budaya sebagai ekspresi pengamalam ajaran Hindu
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. Singer, Wayan, "Tattwa (Ajaran ke-Tuhanan Agama Hindu)", Paramita, 2012. 2. Singh, T.D, "Wdanta dan Sains (Kehidupan dan Asal Mula Jagat Raya)", PT.Cintya, 2008.

MATA KULIAH	**UNMI201208**	:	Pendidikan Agama Buddha
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari wawasan untuk mengembangkan kepribadian yang utuh dan tangguh berlandaskan pada penghayatan ajaran Budha dalam kehidupan beragama, serta menerapka IPTEK secara bertanggung jawab yang didukung oleh Tri Dharma, kemanusiaan, etika, dharma, dan politik.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.		
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.		
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			
-	-		
Keterampilan Khusus (KK)			

-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Memiliki wawasan yang komprehensif disinergikan dengan ipteks yang didukung oleh Sraddha, etika, budaya, dharma, dan pokok-pokok ajaran Budha
2. Mampu mengembangkan dan memanfaatkan IPTEK secara bertanggung jawab sesuai nilai-nilai ajaran Budha untuk mewujudkan masyarakat yang adil dan sejahtera
3. Mampu mengedepankan kepentingan masyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai ajaran Budha
4. Mampu mengendalikan diri dengan pemikiran, perkataan, dan perbuatan yang benar untuk memperoleh keharmonisa hidup

POKOK BAHASAN

1. Konsep ke-Tuhanan dalam agama Budha
2. Hakikat Manusia
3. Karma
4. Etika, HAM, IPTEK, Seni dan Budaya, Politik dalam perspektif agama Budha.

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Pendidikan Agama Budha untuk Perguruan Tinggi

MATA KULIAH	**UNMI201210**	:	Pendidikan Pancasila
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari peranan Pancasila sebagai landasan, ideologi, dan dasar negara Indonesia.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)

S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S3	Dapat Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan pancasial
S5	
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan

	kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
S7	Taat Hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan dan mengerti arti penting dari Pancasila sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia
2. Menjelaskan Tujuan Mempelajari Pancasila
3. Menjelaskan bahwa Pancasila adalah Sumber dari semua aturan hukum di Indoenesia
4. Mendiskripsikan Fungsi dan peranan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia
5. Menjelaskan pengertian Pancasila, tujuan Pancasila serta sejarah Pancasila
6. Mendiskripsikan Wawasan Kebangsaan dan kebangkitan nasional
7. Menjelaskan kesatuan dari Pancasila dalam setiap silanya
8. Menjelaskan Tonggak Sejarah Perjuangan Bangsa
9. Mahasiswa mengetahui Ideologi-ideologi yang bertentangan dengan Pancasila
10. Menjelaskan Hubungan Jiwa Pancasila dengan Proklamasi Kemerdekaan, Pembukaan dan Batang Tubuh UUD 1945
11. Mendiskripsikan Demokrasi berdasarkan Pancasila di Indonesia
12. Menjelaskan penegakan Hak Asasi Manusia di Indonesia
13. Mendiskripsikan Penghayatan, Pengamalan dan Pengamalan Pancasila

POKOK BAHASAN

1. Landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila
2. Hak dan kewajiban warga negara
3. Manusia Indonesia yang ideal sesuai Pancasila: Religius, Humanis, Nasionalis, Demokratis, Adil
4. Arti penting ajaran agama, hati nurani dan rasa nasionalisme
5. Tinjauan dari berbagai aspek kontribusi Pendidikan Pancasila dalam pengembangan ilmu
6. Pancasila sebagai Sistem Filsafat
7. Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia
8. Pancasila sebagai sistem etika politik dan ideologi negara

9. UUD 1945 setelah Amandemen 10. Peraturan perundangan dalam bidang sosial-politik 11. Perda-perda bermasalah 12. Pancasila sebagai paradigma :Sosial, Politik, Hukum, Ekonomi, Pendidikan, Pers (Media), Kehidupan Beragama, Iptek,Seni budaya, Lingkunganhidup.
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. Kaelan, "Pendidikan Pancasila: Edisi Reformasi", Paradigman, 2004. 2. Undang-Undang Dasar R. I Tahun 1945 (Setelah Amandemen I-IV)

MATA KULIAH	**UNMI201202**	:	Bahasa Indonesia
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari penerapan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam ranah berbicara, menyimak, membaca dan menulis, serta mempelajari cara menulis ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S8	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademi		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.		
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.		
Keterampilan Khusus (KK)			
-	-		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
1. Menjelaskan sejarah munculnya Bahasa Indonesia 2. Menjelaskan ragam bentuk tulisan dan struktur karangan			

3. Menjelaskan perkembangan EYD dan kaidah EYD 4. Mengidentifikasi diksi yang tepat dan menggunakannya dalam tulisan 5. Membuat kalimat yang efektif dan mengidentifikasi kesalahan dalam kalimat yang tidak efektif. 6. Menyusun paragraph dan menjelaskan berbagai macam jenis paragraph 7. Menjelaskan berbagai jenis, struktur, dan kaidah tulisan ilmiah. 8. Mahasisa mampu menulis sebuah Karya Tulis Ilmiah sesuai aturan yang benar.
POKOK BAHASAN
1. Ragam bahasa 2. Pungtuasi 3. Diksi/pilihan kata 4. Kalimat 5. Paragraf 6. Tema/Judul/Topik 7. Kerangka Karangan 8. Kutipan 9. Daftar Pustaka 10. Penulisan Karya Ilmiah
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. Arifin, E.Zainal, “Cermat Berbahasa Indonesia”, Akdemi Pressindo, 2000. 2. Widjoyo Hs, Bahasa Indonesia: Matakuliah Pengembangan Kepribadiaan di perguruan Tinggi, Jakarta, Grasindo, 2007.

MATA KULIAH	**UNMI201203**	:	Bahasa Inggris I
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari bahasa Inggris yang melatih empat (4) keahlian meliputi *reading, writing, listening,* dan *speaking*.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
-	-		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			

KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.

Keterampilan Khusus (KK)

-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Berbicara dan menyampaikan opini, pertanyaan, dan jawaban secara lisan dalam Bahasa Inggris.
2. Menyimpulkan dan menjawab secara lisan maupun tulisan dari pertanyaan dari sebuah kalimat, paragraph, dan esai dalam Bahasa Inggris.
3. Menjabarkan istilah-istilah dasar di dunia komputer dan kegunaan komputer dalam kehidupan sehari-hari dalam Bahasa Inggris.

POKOK BAHASAN

Reading : Computer in Everyday Life, Types of Computer, Motherboard, The Mouse, Input Device, Output Devices, Storage Devices, Network, Communication.
Speaking: exchanging information,speech/debate, delivering group discussion.
Listening: listening about particular topic.
Writing: Sentences in degree of comparison, describing an item, describing function in passive voice, making recommendation, sentences or paragraph using Linking words, report about group discussion.

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Eric H. Glendinning, John McEwan, “Oxford English for Information Technology”, Oxford University Press, Rev Upd Edition, 2002.
2. Makrs, Jonathan, “English Vocabulary for Computers and Information Technology”, A & C Black Publisher, 2007.
3. Eastwood, John, “Oxford Guid to English Grammar”, Oxford University Press, 2002.
4. Vince, Michael, “Macmillan English Grammar in Context”, Macmillan Publisher Ltd, 2008.

MATA KULIAH	**KPMI201201**	:	Logika Matematika
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep logika yang berhubungan erat dengan komputasi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)

-	-

Pengetahuan (P)

P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.

Keterampilan Umum (KU)

KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.

Keterampilan Khusus (KK)

-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menggunakan dasar-dasar logika untuk mengambil kesimpulan
2. Menggunakan konsep pembuktian logika
3. Menjelaskan konsep rangkaian logika
4. Menjelaskan konsep himpunan

POKOK BAHASAN

1. Dasar logika: bentuk formal logika, proposisi, variabel dan konstanta, table kebenaran, tautology kontradiksi, kontingensi
2. Pembuktian logika: table kebenaran, penyederhanaan
3. Himpunan: keanggotaan dan kardinalitas, himpunan semesta, himpunan kosong, diagram venn, operasi himpunan
4. Gerbang logika: AND, OR, XOR

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

Soesianto F., Dwijono, Djono, “Logika Matematika untuk Ilmu Komputer”, Andi, 2006.

MATA KULIAH	**FKMI201301**	:	Algoritma dan Struktur Data
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep pemrograman, yaitu struktur data. Mahasiswa akan mempelajari berbagai macam struktur penyimpanan, penyusunan, dan pengaturan data beserta algoritma terkait. Praktikum dilakukan menggunakan bahasa C# untuk mengimplementasikan konsep struktur data tersebut.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan struktur-struktur data linear (array, list, stack, dan queue) disertai fungsi mengakses dan memasukkan data.
2. Menjelaskan struktur-struktur data non-linear (tree, graph)
3. Mengimplementasikan struktur-struktur data di dalam program menggunakan bahasa pemrograman C#

POKOK BAHASAN

1. Mengingat kembali dasar-dasar C#
2. Struktur data Linear: Arrays, Lists, Stacks, Queues, Linked Lists.
3. Struktur data Non-linear: tree, graph.

PRASYARAT

Dasar Pemrograman

PUSTAKA UTAMA

1. Adi Nugroho, “Algoritma & Struktur Data Dengan C#”, 2009.
2. John Sharp, “Microsoft Visual C# 2013 Step by Step”, Microsoft Press, 2015
3. Budi Raharjo, “Mudah Belajar C# (Pemrograman C# & Visual C#)”, Infomatika, 2015

MATA KULIAH	**FKMI201303**	:	Basis Data
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dasar basis data, dan kemudian mempelajari proses merancang basis data relasional.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan konsep basis data
2. Mahasiswa mengetahui dasar-dasar SQL
3. Mahasiswa mengetahui kegunaan Database Management System (DBMS)
4. Mahaiswa dapat merancang basis data, dan melakukan normalisasi.

POKOK BAHASAN

1. Pengantar basis data
2. SQL (Structured Query Language)
3. DBMS (Database Management System)
4. Entity Relationship Diagram (ERD)
5. Normalisasi

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Michael J. Hernandez, “Database Design for Mere Mortals: A Hands-On Guide to Relational Database Design (3rd Edition)”, Addison-Wesley Professional, 2013.

MATA KULIAH	**UNMI201301**	:	Aplikasi Perkantoran
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	1 (Satu)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari topik-topik mengenai pengolahan kata menggunakan Microsoft Word, pengolahan angka menggunakan Microsoft Excel, dan presentasi dengan Microsoft Power Point.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Menggunakan komputer berbasis sistem operasi windows dengan program aplikasi Word dan Excel dalam menangani aplikasi bisnis.

POKOK BAHASAN

1. Dasar-Dasar Pengetikan dan Editing: Penempatan Jari Pada Keyboard, Mengatur Margin dan Ukuran Kertas, Mengetik Dokumen dengan 10 Jari.
2. Mengatur Format Paragraf: Mengatur Tata Letak Paragraf (Alignment).
3. Bekerja dengan Tabel: Membuat Tabel, Blok/Memilih Tabel, Memodifikasi Tabel.
4. Bekerja dengan Gambar: Gambar dalam Microsoft Word
5. Membuat Daftar Isi, Membuat Daftar Gambar, Membuat Daftar Tabel
6. Pengenalan Microsoft Excel
7. Jenis Data, Input Data, Memperbaiki Data, Menghapus Data
8. Mengatur Format Data
9. Bekerja dengan Rumus dan Fungsi
10. Fungsi Pembacaan Text, Fungsi Logika IF, Fungsi Lookup.
11. Mencetak Worksheet
12. Membuat Grafik, Memodifikasi Grafik.
13. Mengurutkan Data, Filter Data, Bekerja dengan Form

14. Membuat presentasi dengan Power Point
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. Ade Sobandi., dkk.," Mudah Menguasai Microsoft Word 2000", Bandung: Alfabeta, 2005 2. Budi Permana. "Microsoft Excel 2000", Jakarta: Elex Media Komputindo, 2000.

MATA KULIAH	**UNTI201205**	:	Etika Profesi
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	1 (Satu)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari etika-etika dalam dunia kerja dan profesi yang berhubungan dengan teknologi informasi, sehingga mampu membedakan dan menerapkan etika tersebut dalam riwayat kekaryawanan.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika		
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.		
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku		
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.		
KU5	Mampu berkerjasama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaanya		
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan		

	melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan Dasar-Dasar Etika Bagi Seorang Yang Bekerja Di Bidang Teknologi Informasi
2. Menjelaskan Pelanggaran-Pelanggaran Etika Yang Berhubungan Dengan Teknologi Informasi
3. Menjelaskan Kerangka Kerjan Dalam Pengambilan Keputusan Etis

POKOK BAHASAN

1. Etika profesi *software engineer* dan professional di bidang teknologi informasi
2. Pelanggaran etika: pelanggaran *privacy*, penyebarluasan virus
3. Tanggung jawab profesi
4. Keputusan Etis dan kerangka kerja dalam pengambilan keputusan etis

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Leonard J. Brooks, "Business & Professional Ethics", South-Western College Pub 7 edition, 2014.
2. George Reynolds, "Ethics in Information Technolgoy 5th Edition", Course Technology, 2014.

SEMESTER 2

MATA KULIAH	**UNMI202209**	:	Pendidikan Kewarganegaraan
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara, serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
S3	Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
S4	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila.
S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
S6	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan **Manajemen Informatika** secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Mengamalkan Dan Menjelaskan Sikap Dan Perilaku Sesuai Dengan HAM. 2. Menjelaskan Kesadaran Hak Dan Kewajiban Sebagai Warga Negara	

Indonesia 3. Menjelaskan Kesadaran Bela Negara Dan Berdemokrasi 4. Menjelaskan Hakikat Dan Fungsi Konstitusi Beserta *Rule Of Law* 5. Menjelaskan Konsep-Konsep Dalam Geopolitik Dan Geostrategic 6. Menjelaskan Konsep-Konsep Otonomi Daerah Dan *Good Governance*
POKOK BAHASAN
1. Pancasila dan implementasinya 2. Identitas nasional dan masyarakat madani 3. Demokrasi 4. Hak dan kewajiban warga negara 5. Konstitusi dan *Rule of Law* 6. Hak Asasi Manusia 7. Geopolitik 8. Geostrategi 9. Otonomi Daerah 10. Good Governance
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
Kansil dan Kansil, "Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi", Pradnya Paramita, 2005.

MATA KULIAH	**UNTI202204**	:	Bahasa Inggris II
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari Bahasa Inggris dengan materi mengenai teknologi informasi pada tingkat lanjutan, serta mengembangkan kemampuan *listening, speaking, reading* dan *writing* yang akan berguna di dunia kerja.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
-	-		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan **Manajemen Informatika** secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			

KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menulis essay untuk menjabarkan seseorang, tempat, dan benda-benda dalam Bahasa Inggris.
2. Melakukan diskusi dengan topic tertentu dalam Bahasa Inggris.
3. Melakukan presentasi dengan topic tertentu dalam Bahasa Inggris.

POKOK BAHASAN

Speaking: exchanging information, describing a process, interview
Reading: Computer Users, Computer Architecture, Computer Applications, Peripherals, Application Programs, The Ex-Hacker,
Writing: Describing function by comparing and contrasting, writing report, Curiculum Vitae, Business Letters,

PRASYARAT

Bahasa Inggris I

PUSTAKA UTAMA

1. Eric H. Glendinning, John McEwan, "Oxford English for Information Technology", Oxford University Press, Rev Upd Edition, 2002.
2. Makrs, Jonathan, "English Vocabulary for Computers and Information Technology", A & C Black Publisher, 2007.
3. Eastwood, John, "Oxford Guid to English Grammar", Oxford University Press, 2002.
4. Vince, Michael, "Macmillan English Grammar in Context", Macmillan Publisher Ltd, 2008.

MATA KULIAH	**PRMI202214**	:	Pengantar Akuntansi
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Matakuliah ini memberikan pengetahuan tentang proses penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa dan dagang, beserta pengertian – pengertian dasar yang melandasinya	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mampu menjelaskan dan memahami akuntansi dan lingkungannya.
2. Mampu menjelaskan dan memahami struktur dasar akuntansi.
3. Mampu menjelaskan dan memahami persamaan dasar akuntansi.
4. Mampu menjelaskan dan memahami akun dan manfaatnya.
5. Mampu menjelaskan dan memahami, menganalisis transaksi yang terjadi dalam suatu perusahaan.
6. Mampu menjelaskan dan memahami siklus akuntansi perusahaan jasa dan transaksi perusahaan jasa.
7. Mampu menjelaskan dan memahami jurnal penyesuaian.
8. Mampu menjelaskan dan mencatat Neraca Lajur, laporan keuangan perusahaan jasa dan jurnal penutup.
9. Mampu menjelaskan siklus akuntansi perusahaan dagang dan metode pencatatan akuntansi perusahaan dagang.
10. Mampu menjelaskan dan memahami laporan keuangan perusahaan dagang.

11. Mampu menjelaskan dan memahami jurnal khusus.
POKOK BAHASAN
1. Akuntansi dan lingkungannya. 2. Struktur dasar akuntansi. 3. Persamaan dasar Akuntansi 4. Akun dan manfaatnya 5. Menganalisis transaksi yang terjadi dalam suatu perusahaan. 6. Siklus akuntansi perusahaan jasa dan transaksi perusahaan jasa. 7. Ayat jurnal penyesuaian. 8. Neraca lajur, laporan keuangan, dan jurnal penutup. 9. Siklus akuntansi perusahaan dagang dan metode pencatatan akuntansi perusahaan dagang. 10. Mampu menjelaskan dan memahami laporan keuangan perusahaan dagang. 11. Jurnal Khusus.
PUSTAKA UTAMA
1. Warren, Carl S., J. M. Reeve, dan J. E. Duchac. 2014. Accounting. Edisi 25. South-Western Cengage Learning: Amerika Serikat

MATA KULIAH	**KPMI202205**	:	Statistik Probabilitas
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH
Matakuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan pengolahan data menjadi informasi dengan menggunakan statistik, sehingga dapat mengolah data secara efektif, dapat membaca data serta informasi dengan benar dan melakukan perhitungan secara kuantitatif bedasarkan prinsip-prinsip statistik, dapat menarik kesimpulan secara valid terhadap data yang diperoleh dari lapangan. Selain hal yang telah disebutkan di atas matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengolah data melalui Ms. Excel.
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG
Sikap (S)

-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan

	teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar statistika dalam kaitan dengan analisis data
2. Mahasiswa dapat memodelkan probabilitas atas suatu kejadian dari suatu percobaan acak
3. Mahasiswa dapat mencari solusi perhitungan dasar statistic
4. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep ekspektasi, variansi, ko-variansi dan korelasi
5. Mahasiswa dapat melakukan uji hipotesis dari parameter populasi dan mengambil kesimpulan
6. Mahasiswa dapat membuat model anova atas data multiatribut berskala nominal
7. Mahasiswa dapat menentukan korelasi variabel bebas terhadap variabel tak bebas
8. Mahasiswa dapat mencari solusi perhitungan regresi dari suatu data

POKOK BAHASAN

1. Pengenalan statistik dan jenis-jenis data
2. Pendeskripsian data: Tabel frekuensi, Distribusi frekuensi, Presentasi grafik, Pengukuran numerik,
3. penampilan dan eksplorasi data
4. Konsep-konsep probabilitas
5. Metode Sampling
6. Estimasi dan interval kepercayaan
7. Uji hipotesis
8. Korelasi dan Regresi Linier
9. Angka Indeks

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Douglas A. Land, William G. Marchal, Samuel A. Watchen. 2012. Statistical Techniques In Business & Economics. 15th edition. McGraw-Hill.

MATA KULIAH	**PRMI202209**	:	Sistem Operasi
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari cara kerja system operasi yang meliputi penjadwalan proses, manajemen memori, dan hubungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK3	Mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada Komputer seperti Install *Software*, Perbaikan *Hardware* dan membuat jaringan komputer.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa menjelaskan prinsip dasar sistem operasi sebagai jembatan antara hardware dan software
2. Mahasiswa menjelaskan daur hidup proses dalam sistem operasi dan menerapkan komunikasi antar proses dalam system operasi
3. Mahasiswa menjelaskan dan menerapkan mekanisme sinkronisasi multiproses dan multithread.
4. Mahasiswa menjelaskan cara kerja penjadwalan proses dan manajemen memori.
5. Mahasiswa menjelaskan hubungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak (I/O)
6. Mahasiswa menjelaskan dan menerapkan Sistem Berkas (File System)

POKOK BAHASAN

1. Konsep dasar system operasi, daur hidup hingga komunikasi antar proses.
2. Mekanisme sinkronisasi multiproses dan multithread
3. Penjadwalan proses
4. Manajemen memori
5. Sistem berkas (File System)

6. Hubungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak (I/O)
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. Thomas Anderson, Michael Dahlin, "Operating Systems: Principles and Practice 2nd Edition", 2014.

MATA KULIAH	**PRMI202220**	:	Sistem Informasi Manajemen
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai konsep sistem informasi manajemen secara teori dan implementasi.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			
Keterampilan Khusus (KK)			
-	-		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
1. Mampu mendeskripsikan kaitan antara organisasi, strategi, dan SI di dalam menjaga kelangsungan bisnis (sustainability), serta bagaimana SI mentransformasi bisnis; 2. Mampu mendeskripsikan infrastruktur SI dan komponen-komponennya; 3. Mampu mendeskripsikan berbagai aplikasi yang lazim digunakan oleh dunia bisnis, seperti aplikasi enterprise, knowledge management, business intelligence, dan manfaat dari aplikasi tersebut di dalam meningkatkan kinerja organisasi, melakukan transformasi, dan memertahankan			

kelangsungan bisnisnya pada era yang kian sulit untuk diprakirakan;
4. Mampu menjelaskan aspek etika di dalam SI dan isu-isu kemasyarakatan penting di dalam implementasi SI.

POKOK BAHASAN

1. Sekilat Tentang Sistem Informasi Manajement
2. Jenis –Jenis Sistem Informasi
3. Tatakelola Sistem Informasi
4. Teknologi Komunikasi
5. Internet
6. Manajemen Basis Data
7. Komunikasi Data
8. Pengembangan Sistem
9. Pengembangan Aplikasi
10. Alat Bantu Pengembanga Sistem
11. Pengendalian Sistem Informasi
12. Sistem Pemrosesan Transaksi
13. Sistem Informasi Manjemen
14. Sistem Pemandu Keputusan
15. Sistem Pakar Isu Terkini Bidang TI

PRASYARAT

PUSTAKA UTAMA

1. Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2018). *Mangement Information System: Managing the digital firm, ed*. 15. *Yorkshire: Pearson*.
2. Wing Wahyu Winarno. Sistem Informasi Manajemen. Edisi3.Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2017.

MATA KULIAH	**UNMI202206**	:	Kecakapan Antar Personal
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari cara-cara membina hubungan antar personil yang dapat meningkatkan kinerja dan memudahkan penyelesaian tugas terutama dalam *teamwork*.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.

KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan roses kerja secara akurat dn sahih serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkannya.
KU5	Mampu bekerjasama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa menjelaskan dasar-dasar dan konsep komunikasi
2. Mahasiswa menjelaskan cara membuat lamaran dan laporan
3. Mahasiswa menjelaskan manajemen rapat
4. Mahasiswa menjelaskan keahlian-keahlian yang dibutuhkan dalam negosiasi dan wawancara
5. membangun sebuah tim

POKOK BAHASAN

1. Pengenalan Konsep Komunikasi
2. Basic Communication Principles
3. Basic Skill in Public Speaking
4. Skill in Proposing and Reporting
5. Basic Skill in Presentation
6. Konsep proyeksi citra dan body language
7. Time Management
8. Manajemen Rapat
9. Facilitation Skills (Listening Skills and Giving Feedbacks)
10. Basic Skills in Negotiation & Interviewing
11. Team Building

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Suzanne de Janasz, Karen Dowd, Beth Schneider, “Interpersonal Skills in Organizations”, McGraw-Hill Education, 5th Edition, 2014.

MATA KULIAH	**PRMI202310**	:	Pemrograman Database I
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan database, sistem dan konsep database, teknik merancang model dan pemrograman database.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer (desktop base), dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Memahami konsep-konsep algoritma dan pemrograman, meliputi konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah
2. Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer
3. Membuat konsep bahasa pemrograman, dari berbagai model bahasa pemrograman.
4. Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk untuk pengolahan data dan informasi.

POKOK BAHASAN

1. Pengantar Pemrograman Database
2. Pengenalan Database

3. Konsep Database
4. Sistem Manajemen Database
5. Keamanan Database
6. Normalisasi
7. Entity Relationship Diagram
8. Pengenalan Ms. Access
9. Bahasa Database
10. Teknik Pemrograman Database
11. Crystal Report

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Silberschatzs, Korth dan Sudarshan. (2011). *Database System Concepts sixth edition.* New York : MC. Graw-Hill
2. Elmasri dan Navathe. (2011). *Fundamentals Of Database Systems Sixth Edition*. USA : Pearson Education.Inc
3. Supriyanto. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Salemba

MATA KULIAH	**FKMI202306**	:	Pemrograman Web I
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	2 (Dua)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Matakuliah ini memberikan bekal kepada Mahasiswa di harap mampu memahami dan menganalisa secara teknis pengantar web desain serta merancang web sederhana.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK2	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis web dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa menguasai konsep script HTML, CSS dan Java Script.
2. Mengimplementasikan Script HTML, CSS, dan Java Script ke dalam bentuk Aplikasi Web.

POKOK BAHASAN

1. HTML (*Hyper Text Markup Language*).
2. Memilih Text Editor
3. Mengenal Tag, Element, Atribut HTML 5
4. Heading Pada HTML
5. Format Text Pada HTML
6. Membuat Paragraf Pada HTML
7. Membuat Tabel Pada HTML
8. Membuat *Hyperlink* Pada HTML

9. Membuat List Pada HTML
10. Membuat Form pada HTML
11. Menampilkan Gambar Pada HTML
12. CSS: CSS Selector, CSS Framework
13. Menghubungkan HTML dengan CSS
14. Java Script : Dasar-dasar Java Script

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Thomas A. Powel. 2010. HTML & CSS: *The Complete Reference, Fifth Edition*. The McGraw-Hill: United States.
2. Abdul Kadir, Dasar Pemrograman Web Dinamis PHP, Penerbit AndiOffset, Yogyakarta, 2008
3. Adhi Prasetio, 2012. Buku Pintar Pemrograman Web. Jakarta :Mediakita.
4. Thomas A.Powel.2010. HTML &CSS : *The Complete Reference, Fifth Edition. The McGraw-Hill: United States*.
5. www.Tutorialspoint.com

SEMESTER 3

MATA KULIAH	**PRMI203215**	:	Pengantar Manajemen
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
Pengetahuan (P)			
-	-		
Keterampilan Umum (KU)			
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.		
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.		
Keterampilan Khusus (KK)			
-	-		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
1. Mahasiswa dapat memahami secara keseluruhan mengenai definisi yang berkaitan dengan Manajemen . 2. Mampu mengenali factor eksternal dan internal dalam menjalankan bisnis serta strategi yang harus diterapkan pada setiap kondisi bisnis yang ada 3. Pemahaman tersebut bukan hanya bersifat definisi, melainkan aplikasinya serta factor-faktor lain yang berhubungan. Pemahaman mengenai bisnis akan mencakup pemasaran, manajemen sumber daya, akuntansi serta dasar strategi bisnis yang mampu menganalisa dan memilih bentuk organisasi bisnis, pengelolaan sumber daya dan investasi serta strategi yang tepat dalam memenangkan kompetisi bisnis yang akan dihadapi.			
POKOK BAHASAN			
1. Pengertian Manajemen dan Organisasi 2. Perkembangan Teori Manajemen 3. Budaya dan Lingkungan Organisasi:			

4. Praktek Manajemen dalam Lingkungan Global
5. Tanggung Jawab Sosial dan Etika Manajerial
6. Pengambilan Keputusan dalam Manajemen
7. Dasar-dasar Perencanaan Manajemen
8. Manajemen Strategi
9. Struktur dan Desain Organisasi
10. Mengelola Sumber Daya Manusia :
11. Mengelola Tim dan Kelompok
12. Mengelola Perubahan dan inovasi :
13. Motivasi dalam Organisasi
14. Kepemimpinan
15. Pengendalian

PRASYARAT

PUSTAKA UTAMA

1. Manajemen,"by Stephen P. Robbins & Mary Coulter (2009), Edisi Bahasa Indonesia, 10th Edition, Jilid 1 dan 2, Prentice Hall "Manajemen," by J.A. Stonner; R.E. Freeman; Gilbert Jr (2013), Edisi Bahasa Indonesia, Jilid 1 dan 2,Prentice Hall

MATA KULIAH	**PRMI203216**	:	Proses Bisnis
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata Kuliah Proses Bisnis membahas pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menganalisa, desain dan model proses bisnis yang memanfaatkan teknologi terbaru, terutama berkaitan dengan sistem dan teknologi informasi. Mata kuliah ini memberikan pengenalan terhadap proses yang berorientasi aplikasi, analisis proses bisnis, desain dasar untuk proses pola aliran yang digunakan untuk model proses bisnis.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)

S8	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

Pengetahuan (P)

Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Dapat mengetahui dan memahami teori dasar terkait definisi, konsep, dan tujuan dari proses bisnis dalam Organisasi
2. Mampu mengidentifikasi dan melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi pada proses-proses dalam organisasi dengan jelas.
3. Memiliki keterampilan untuk merancang desain dan model proses bisnis yang memanfaatkan teknologi terbaru berbasis ICT dan berorientasi pada aplikasi.
4. Dapat memiliki keterampilan menggunakan Aplikasi BPMN dalam perancangan model proses Bisnis dalam organisasi.
5. Mampu mendokumentasikan model proses bisnis dengan menggunakan Aplikasi Business Process Model and Notation(BPMN).

POKOK BAHASAN

1. Pengenalan
2. Konsep Dasar Proses Bisnis
3. Konsep Proses Bisnis
4. Organisasi Bisnis
5. Pemodelan Proses Bisnis
6. BPMN Fundamental
7. Pengenalan BPMN
8. User Requirement
9. Notasi Events BPMN

PRASYARAT

PUSTAKA UTAMA

1. [BPMN 2.0 spec] OMG. BPMN 2.0 specification. (January 2011)
2. M. Weske. Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures. Springer-Verlag (2007)
3. BPMN 2.0 Handbook
4. Buku Pendukung : BPMN by example, Bizagi Suite

MATA KULIAH	**PRMI203216**	:	Sistem Informasi Akuntansi
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan lembaga Intermediasi keuangan baik yang dilaksanakan oleh bank maupun lembaga keuangan bukan bank.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamanakan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Memahami konsep Sistem Informasi Akuntansi
2. Memahami bidang dan profesi akuntansi
3. Memahami kegiatan Sistem Informasi akuntansi
4. Mampu menjelaskan sistem, data, informasi, sistem informasi akuntansi
5. Mampu Mengaplikasikan (membuat) Siklus Pendapatan : Penjualan dan Penerimaan Kas
6. Mampu Mengaplikasikan (membuat) Siklus Pengeluaran: Pembelian dan Pengeluaran Kas
7. Mampu Mengaplikasikan (membuat) Sistem buku besar dan pelaporan
8. Mampu Mengaplikasikan (membuat) Sistem perdagangan elektronik
9. Memahami dan menganalisa siklus akuntansi perusahaan jasa
10. Memahami dan menganalisa siklus akuntansi perusahaan dagang

POKOK BAHASAN
1. Definisi data, sistem informasi,akuntansi dan sistem informasi akuntansi 2. Siklus Pendapatan (Penjualan dan Penerimaan Kas) 3. Siklus Pengeluaran (Pembelian dan Pengeluaran Kas) 4. Sistem Buku Besar dan Pelaporan 5. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Jasa 6. Praktikum Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Dagang 7. Laporan Keuangan 8. Sistem perdagangan elektronik
PRASYARAT
PUSTAKA UTAMA
1. Soemarso SR, Akuntansi Suatu Pengantar, Penerbit Salemba Empat, Jakarta, 2004 2. Soepardi, Eddy Mulyadi, Memahami Akuntansi Keuangan, Penerbit Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006 3. Samiaji Sarosa, Sistem Informasi Akuntansi, Penerbit Grasindo, Jakarta, 2011 4. Dasaratha V.Rama, Sistem Informasi Akuntansi Edisi 12, Penerbit Salemba Empat, Jakarta, 2008.

MATA KULIAH	**PRMI202310**	:	Pemrograman Database II
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Matakuliah pemrograman database mempelajari tentang manajemen basis data lanjut dan penggunaan instruksi dalam blok perintah pemrograman dengan PL/SQL Oracle.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun		

	yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu merancang dan mengelola berbagai objek dalam skema database dan mampu menggunakan instruksi program dengan PL/SQL Oracle.
2. Mahasiswa mampu membangun dan mengelola berbagai object dalam database, memanfaatkan View Data Dictionary untuk pengelolaannya, mengatur akses user ke dalam database, mengelola berbagai constraints, menguasai penggunaan subquery lanjutan, serta memahami pembuatan blok-blok program yang prosedural menggunakan PL/SQL Oracle.

POKOK BAHASAN

1. Creating Other Scheme Objects
2. Managing Objects With Data Dictionary Views
3. Controlling User Access
4. Alter Table Statement
5. Dasar-dasar PL/SQL
6. Procedure and Function
7. Trigger

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Imam Heryanto**,** Budi Raharjo, Pemrograman PL/SQL Oracle, Informatika, Bandung, 2003
2. Imam Heryanto, Budi Raharjo, Menguasai Oracle SQL dan PL/SQL Metode Praktis Mempelajari Pemrograman Oracle, Informatika, Bandung, 2006
3. Koratamaddi Chaitanya, Greenberg Nancy, Course Manual Oracle Database 10g : SQL Fundamental I, Volume I & II, Giri Venugopal, 2006
4. Koratamaddi Chaitanya, Vennapusa Priya, Course Manual Oracle Database 10g : SQL Fundamental I, Volume I & II, Jobi Varghese, 2006
5. Bernaridho I Hutabarat, Pemrograman Oracle PL/SQL, Andi, Jogjakarta, 2004

MATA KULIAH	**FKMI203302**	:	Arsitektur dan Organisasi Komputer
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar kerja sebuah komputer beserta komponen-komponen yang biasanya terdapat pada komputer.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif dan bertanggung jawab atas hasilnya secara madiri
Keterampilan Khusus (KK)	
KK3	Mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada Komputer seperti Install *Software*, Perbaikan *Hardware* dan membuat jaringan komputer.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Menjelaskan dan menjelaskan cara kerja sebuah sistem komputer dan mengetahui fungsi komponen-komponen yang terdapat pada system komputer, dan organisasi komputer secara utuh.

POKOK BAHASAN

1. Struktur dasar computer : organisasi dan arsitektur computer, perkembangan dan generasi-generasi computer, jenis-jenis CPU (desktop, server, mobile)
2. Instruksi mesin dan program: Lokasi dan alamat memori, operasi dasar memori, instruksi dan urutan instruksi, moda pengalamatan.
3. Organisasi Input/Output: pengaksesan I/O, Direct Memory Access, antarmuka I/O
4. Sistem Memori: RAM, ROM, Cache.
5. Aritmatika
6. Unit Pemrosesan
7. Konsep kerja pipeline

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Supeno Djanali & Baskoro Adi P., “Organisasi Komputer”, ITS Press, 2012.

2. William Stallings, Computer Organization And Architecture (9th Edition), Prentice Hall, 2012.

MATA KULIAH	**KPMI202204**	:	Prilaku Organisasi
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Perilaku organisasi adalah mata kuliah yang membahas tiga determinan perilaku dalam organisasi yang terdiri atas perilaku individu, perilaku kelompok dan sistem organisasi. Secara khusus mata kuliah perilaku organisasi memberikan gambaran dalam kasus-kasus pada perusahaan untuk itu dalam proses belajar mengajar akan dilakukan diskusi kasus dengan melibatkan mahasiswa untuk memecahkan setiap kasus yang berkaitan dengan pokok bahasan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU5	Mampu berkerjasama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaanya
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menguasai konsep perilaku organisasi di dalam organisasi
2. Mahasiswa mampu menguasai dan memahami prinsip dan teori perilaku organisasi
3. Mahasiswa mampu menguasai pembelajaran mengenai perilaku organisasi secara keseluruhan

POKOK BAHASAN

1. Apa yang dimaksud dengan Perilaku Organisasi
2. Sikap Kerja
3. Emosi dan Suasana Hati
4. Kepribadian dan Nilai
5. Persepsi dan Pengambilan Keputusan Individu
6. Konsep Motivasi
7. Dasar-Dasar Perilaku Kelompok
8. Pemahaman Kelompok Kerja dan Tim Kerja
9. Komunikasi
10. Kepemimpinan dan Kekuasaan
11. Konflik, Negosiasi, dan Manajemen Stres
12. Struktur dan Sistem Organisasi
13. Budaya Organisasi
14. Perilaku Warga Organisasi *(Organizational Citizenship Behaviour)*

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Colquitt, Lepine, & Wesson. (2015*). Organizational Behaviour: Improving Performance and Commitment in the Workplace, Fourth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
2. Luthans. (2011). *Organizational Behaviour: An avidence-Based Approach, 12th edition.* New York: McGraw-Hill.
3. McKenna, E. (2012). *Business Psychology and Organizational Behaviour, Fifth Edition.* New York: McGraw-Hill.
4. Sinding & Waldstrom. (2014). *Organizational Behaviour, Fifth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
5. Robbins & Judge. (2017). *Organizational Behaviour. Seventeenth Edition*. New York: Pearson Education Limited.

MATA KULIAH	**FKMI203312**	:	Pemrograman Web II
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

'Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang memberikan bekal kepada mahasiswa tentang pembuatan program web khususnya web dinamis, Materi yang diberikan meliputi web server, server side programming dengan PHP, yang memuat materi : variable, konstanta, operator, seleksi atau percabangan, perulangan, function, array, session, cookie, dan manipulasi file dalam PHP. Mata kuliah ini juga memberikan tentang dasar-dasar database MySql, termasuk di dalamnya materi membuat database, membuat tabel, memasukkan data, mengubah dan menghapus data serta menghubungkan dengan PHP, sehingga menghasilkan sebuah website yang dinamis.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK2	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi *Web* dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menghasilkan sebuah website dinamis menggunakan PHP dan MySql.
2. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah PHP.
3. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perinta SQL
4. Mahasiswa mampu menghubungkan database Mysql dengan PHP.

'Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan session, cookie
5. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan manupulasi file
6. Mahasiswa mampu mempublish web secara online.

POKOK BAHASAN

1. Konsep Dasar Web dan internet, Arsitektur dan Komponen penyusun Web ,Server Side Scripting dan Client Side Scripting, Struktur dan Tag Dasar php, Variable, tipe data, dan konstanta.
2. Konfigurasi web server, Konfigurasi PHP
3. Operator aritmatika, Operator perbandingan, Operator logika, Operator penaikan dan penurunan, Form handling GET dan POST
4. Implementasi form handling POST dan GET, Implementasi operator dalam PHP.
5. Percabangan satu kondisi, Percabangn dua kondisi, Percabangan lebih dari dua kondisi, Switch .. case
6. Implementasi percabangan untuk menyelesaikan sebuah kasus.
7. Perulangan dengan for, Perulangan dengan while dan Perulangan dengan do while
8. Implementasi perulangan dalam sebuah kasus
9. Array satu dimensi, Array dua dimensi & Manipulasi array
10. Implementasi array di PHP, Implementasi manupulasI array di PHP
11. Void function, Non void function &Parameter
12. Implementasi function di PHP
13. Strlen, Substr
14. UTS
15. Pengenalan DBMS MySql
16. Data Definition Langauge, Data Manipulation Langauge MySql dengan PHP

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Sakur.B, Stendy. 2010. PHP 5 Pemrograman berorientasi objek Konsep & Implementasi. Yogyakarta : Andi Offset
2. Arief, M. R. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.
3. Raharjo, Budi. 2016. Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, & MySQL). Bandung : MODULA
4. Tim EMS. 2016. All in One Web Programming. Jakarta. Elex Media Komputindo.

MATA KULIAH	**KPMI203202**	:	Matematika Diskrit
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	3 (Tiga)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep logika dan penalaran, himpunan, relasi dan fungsi, induksi matematika, kombinatorika, aljabar Boolean, graf dan pohon.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan logika proposisi pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
2. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan kuantor pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
3. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan himpunan pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
4. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan kombinatorial pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
5. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan relasi pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
6. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan fungsi pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
7. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan poset dan letis pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.
8. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan teori graph pada kehidupan sehari-hari dan mata kuliah lain.

POKOK BAHASAN
1. Logika Proposisi: pernyataan, aljabar proposisi, implikasi dan biimplikasi. 2. Kuantor: macam-macam kuantor, negasi kuantor, kuantor berganda. 3. Himpunan: definisi himpunan, macam-macam himpunan, operasi himpunan, hukum aljabar himpunan. 4. Kombinatorial: dasar-dasar perhitungan, kombinasi dan permutasi. 5. Relasi: definisi relasi, relasi pada himpunan, sifat-sifat relasi, operasi pada relasi, irisan dan gabungan, relasi ekuivalen. 6. Fungsi: definisi fungsi, macam-macam fungsi, komposisi fungsi. 7. Poset dan Letis: pengertian poset dan contohnya, pengertian letis dan contohnya. 8. Konsep Dasar Graph: sejarah graph, beberapa pengertian graph, derajat. 9. Pohon: pengertian pohon/tree, pohon rentang. 10. Graph Khusus: graph sederhana, graph null, graph siklus, graph lengkap, subgraph, grap teratur, graph bipartite, graph komplemen, graph isomorfik, graph terhubung. 11. Graph Euler Dan Graph Hamilton. 12. Graph Planar 13. Pewarnaan Graph: Pewarnaan titik, Pewarnaan sisi, Pewarnaan peta 14. Aplikasi Graph
PRASYARAT
PUSTAKA UTAMA
1. Wibisono S., " Matematika Diskrit", Graha Ilmu, 2008. 2. Kenneth H. Rosen, "Discrete Mathematics and its Applications 7th Edition", McGraw Hill, 2012.

SEMESTER 4

MATA KULIAH	**PRMI203215**	:	Keamanan Sistem Informasi
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas Ruang lingkup keamanan komputer, aspek-aspek keamanan komputer, aspek-aspek kejahatan komputer, Akses kontrol, Password, kriptografi dan steganografi

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep Keamanan Sistem Informasi
2. Mahasiswa mampu merancang sistem keamanan jaringan
3. Mahasiswa mampu membuat kriptografi secara sederhana melalui praktikum dan mengaplikasikannya.
4. Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan Keamanan Sistem Informasi, enkripsi dan dekripsi, keamanan jaringan, keamanan data dan program
5. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep keamanan sistem dengan berbagai masalah yang tercakup di dalamnya

POKOK BAHASAN

1. Pengantar Keamanan Komputer
2. Pengaturan keamanan
3. Pengamanan sistem basis data
4. Pengantar program
5. Enkripsi dan Dekripsi
6. Pengamanan jaringan komputer

PRASYARAT
PUSTAKA UTAMA
1. Alexander, M. The Underground Guide to Computer Security, Addison-Wesley Publishing, 1994 2. Denning, Peter J., Computer Under Attack : Intruders, Worms, and Viruses, Addison-Wesley Publishing, 1991 3. Ford, Warwick, Computer Communications Security, Prentice-Hall, 1994 4. Pfleeger, C.P. Security in computing, Prentice-Hall, 1997 5. Rhee, Man Young, Cryptography and Secure Communications, McGraw Hill, 1994 6. Morrie Grasser, Building A Secure Computer System, Edisi 4, Nelson Canada, 1988

MATA KULIAH	**FKMI204305**	:	Pemrograman Beorientasi Objek
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teknik pemrograman yang berorientasi pada objek yang meliputi class, objek. Method, pewarisan sifat, hingga polymorphisme, untuk memecahkan beberapa masalah dengan program aplikasi yang dibuat dengan bahasa Java.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
-	-		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku		
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara		

	mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer (*desktop base*) dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Mahasiswa menjelaskan konsep dasar pemrograman berorientasi objek. 2. mengimplementasikan konsep pemrograman berorientasi objek menggunakan bahasa pemrograman C#. 3. menyelesaikan masalah dengan membuat aplikasi dengan menerapkan konsep pemrgoraman berorientasi objek.	
POKOK BAHASAN	
1. Dasar pemrograman Java: syntax, variabel, tipe data. 2. Konsep umum Pemrograman Berorientasi Objek 3. Struktur Class: member variable, constructor, method 4. Objek: deklarasi objek 15. Method: return, parameter, method override, method overload 16. Inheritance: pewarisan sifat 17. Polymorphisme	
PRASYARAT	
PUSTAKA UTAMA	
1. Paul Deitel, Harvey Deitel, “C# How To Program”, Pearson, 2014	

MATA KULIAH	**FKMI204302**	:	Analisis dan Perancangan Sistem
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teknik-teknik analisa sistem yang diawali dengan penetapan kebutuhan, cara mendapatkan kebutuhan, dan strategi mengalisa kebutuhan. Mahasiswa kemudian memodelkan kebutuhan dengan menggunakan DFD, Kamus Data, UML, dan ERD, yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk perancangan arsitektur, antamuka, program, dan penyimpanan data.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			

Sikap (S)	
S5	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menjelaskan proses pengembangan/perekayasaan sistem.
2. Menganalisa proses bisnis dan menetapkan dan memodelkan kebutuhan pengguna
3. Menjelaskan strategi pengembangan sistem
4. Mentejermahkan model analisis ke perancangan yang meliputi arsitektur, antarmuka, program, dan penyimpanan data.

POKOK BAHASAN

1. Klasifikasi Sistem Informasi
2. Stakeholder
3. Pengembangan Sistem Informasi
4. Struktur Kerja Yang Akan Memberikan Gambaran Mengenai Sistem Yang Sedang Berjalan Dan Harapan Pemakai Sistem Pada Sistem Yang Akan Dibangun
5. Penggambaran Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan
6. Analisa Kelayakan
7. Dentifikasi Masalah Dan Solusi Kebutuhan Yang Diperlukan Selama Proses Pengembangan Sistem.
8. Analisa Kebutuhan Fungsional Dan Nonfungsional Yang Akan Dibangun Pada Sistem Yang Baru
9. Perancangan Aliran Data Dalam Bentuk Dfd

10. Dekomposisi/Struktur Fungsional Suatu Sistem
11. Definisi Diagram Er2.Komponen-Komponen Dalam Diagram ER
12. Konsep Dasar Oop (Object Oriented Programming) Dan Uml
13. Konsep Dasar Unifed Modeling Language (Uml)
14. Fungsi Diagram Use Case
15. Activity Diagram, Class Diagram Dan Diagram Sequence

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Whitten, J.L., Bentley, L.D., dan Dittman, K.C., 2004, Metode Desain dan Analisis Sistem, McGraw-Hill, disadur oleh Andi Offset.
2. O'Brien, J.A., dan Marakas, G.M., 2011, Management Information Systems 10 edition, McGraw-Hill Education.
3. Davis, G dan Olson, M., 2012, Management Information Systems 2nd edition, Tata Mcgraw Hill.
4. Stair, R dan Reynolds,G., 2017, Fundamentals of Information Systems 9th Edition, Cengage Learning.
5. Laudon, K.C dan Laudon, J.P., 2015, Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Student Value Edition (14th Edition), Pearson.

MATA KULIAH	**FKMI204404**	:	Komunikasi Data dan Jaringan
	Kredit	:	4 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Matakuliah ini membahas tentang berbagai konsep dasar komunikasi data dan jaringan komputer, pada mata kuliah ini dibahas tentang, kebutuhan jaringan komputer, konsep dasar komunikasi data, topologi dalam jaringan komputer, fungsi dan layanan pada layer osi dan tcp yang meliputi, teknik pengkabelan, pengalamatan fisik, konsep Internet Protocol, routing, protocol tcp dan udp, sifat dasar dari koneksi, enkripsi dan layanan pada jaringan komputer.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	

KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar komunikasi data dan jaringan
2. Mahasiswa mampu menjelaskan kebutuhan dasar jaringan komputer
3. Mahasiswa mampu menjelaskan Topologi jaringan komputer.
4. Mahasiswa mampu menjelaskan media penghantar dalam jaringan
5. Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep Layer OSI dan TCP
6. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengalamatan fisik dan logik
7. Mahasiswa mampu menjelaskan bentuk koneksi pada jaringan komputer.
8. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep routing dan layanan-layanan yang ada dalam jaringan komputer.

POKOK BAHASAN

1. Konsep Dasar Komunikasi data dan Jaringan
2. Transmisi Data
3. Komputer
4. Perangkat Jaringan
5. Topologi Jaringan Komputer
6. Layer OSI dan TCP
7. Internet Protocol dan Routing
8. Layanan dalam Jaringan Komputer

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. CCNA Routing Switching : Introduction To Network
2. Iwan Sofana, Teori dan Modul Praktikum Jaringan Komputer, Bandung : Modula
3. H.S D Suryadi ,Pengantar Komunikasi Data, Jakarta: Gunadarma

MATA KULIAH	**PRMI204313**	:	Pemrograman Web III
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang menjelaskan tentang pemrograman web lanjut menggunakan framework, Materi yang diberikan meliputi OOP, pengenalan *framework*, *web templating*, serta implementasi database pada pemrograman *web*.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaannya dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlianya terapannnya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK2	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi *Web* dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep OOP (Object Oriented Programming)
2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep OOP pada pemrograman web
3. Mampu mampu mengimplementasikan framework ke dalam pemrograman web
4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan MVC pada pemrograman web
5. Mahasiswa mampu membuat laporan perancangan dan mempresentasikan final project webnya

POKOK BAHASAN

1. Konsep OOP, Konsep class, Konsep object

2. Konsep OOP pada pemrograman web
3. Framework CodeIgniter, Struktur framework, Penggunaan template pada framework.
4. Design Pattern, Konsep MVC
5. Framework CodeIgniter, Penjelasan dan Implementasi Framework CodeIgniter
6. Laporan final project masing-masing kelompok
7. Konsep lanjut Class:
    - Konsep inheritance
    - Konsep encapsulation
    - Konsep polymorphisme
    - Konsep abstraction
8. Pemanfaatan Class pada PHP : - Inisialisasi class - Pengaksesan field pada class PHP - Pengaksesan method pada class PHP
9. Lanjutan Pemanfaatan Class pada PHP : - Inisialisasi class - Pengaksesan field pada class PHP - Pengaksesan method pada class PHP
10. Pengenalan Framework: - Konsep framework, - Cara kerja framework, - Manfaat framework
11. Pengenalan CodeIgniter: - Instalasi CodeIgniter - Struktur CodeIgniter - CodeIgniter di localhost
12. Lanjutan Pengenalan CodeIgniter: - Instalasi CodeIgniter - Struktur CodeIgniter - CodeIgniter di localhost
13. Macam-macam Framework - CodeIgniter - Laravel – CakePHP – Yii
14. Konfigurasi CodeIgniter: - Setting Config - Setting Autoload - Setting Route - Setting Database
15. Macam-macam Library Open Source Codeigniter : - Untuk Generate PDF - Untuk Import dan Export Excel

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Arief, M. R. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.
2. Sianipar, R.H. 2017. Belajar Cepat Pemrograman Query dengan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.
3. Purbadian, Yenda. 2016. Framework Codeigniter 3. Cirebon: CV. Asfa Solution.
4. Basuki, Awan Pribadi. 2014. Proyek Membangun Website Berbasis PHP Dengan Codeigniter. Yogyakarta: Lokomedia.

MATA KULIAH	**UNMI204207**	:	Aplikasi Desain Grafis
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Matakuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa dasar-dasar desain grafis dan Memahami dan mengerti teknik-teknik kemampuan untuk menggunakan komputer mengolah atau memanipulasi objek serta mengaplikasikan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
S8	Menunjukan Sikap bertanggung jawab atas perkerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahliannya terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan aspek desain grafis dalam komunikasi
2. Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan dasar-dasar desain grafis dalam membuat aplikasi desain grafis berupa logo, Brosur dan Spanduk

POKOK BAHASAN

1. Pendahuluan Desain Grafis
2. Pengenalan Corel Draw
3. Membuat Objek, Memanipulasi Objek Dan Mewarnai Objek
4. Fitur-Fitur Pada Sofware / Aplikasi Photoshop.
5. Menu-Menu Pada Corel Draw.
6. Pengoperasian File Sederhana Pada Photoshop, Menggunakan Layer, Move Tool Dan Transform Di Photoshop.
7. Mengenal Dan Memahami Seleksi Gambar Dari Beberapa Tool
8. Manipulasi Gambar Di Photoshop Dengan Menggunakan Tools
9. Mengubah Warna Gambar Dan Contrast Gambar Di Photoshop.

10. Membuat effect pada layer dan effect pada gambar di photoshop.
PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
1. The staff of Entrepeneur Media, "Start Your Own Business, Sixth Edition: The Only Startup Book You'll Ever Need", Entrepeneur Press, 2015.

MATA KULIAH	**UNMI204207**	:	Kewirausahaan
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari kiat-kiat mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang wirausaha sesuai dengan bidang keahliannya, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mahasiswa mempelajari teori-teori serta mempraktekkan langsung pengembangan peluang usaha, dan menuangkannya ke dalam business plan yang baik.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S8	Menunjukan Sikap bertanggung jawab atas perkerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya.
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.

Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mengenali tren-tren bisnis berbasis teknologi yang sedang berkembang
2. Menjelaskan tahapan-tahapan penting dalam membangun start-up
3. Mengaplikasikan bidang keahlian, berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk yang berorientasi pasar degan memanfaatkan iptek
4. menganalisa jenis pasar
5. membedakan jenis-jenis distribusi produk digital
6. menjelaskan model-model *revenue*
7. mengenali sumber daya-sumber daya penting

POKOK BAHASAN

1. Konsep bisnis dan kewirausahaan di bidang IT / Startup
2. Pola pikir kewirausahaan
3. Kreatifitas dan identifikasi peluang usaha di dunia IT
4. Model bisnis di dunia IT
5. Analisa biaya dan penentuan harga produk
6. Perencanaan financial
7. Pemodalan, tanggung jawab sosial, aspek legal dan analisa resiko dan pengembangan *business plan.*

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. The staff of Entrepeneur Media, “Start Your Own Business, Sixth Edition: The Only Startup Book You’ll Ever Need”, Entrepeneur Press, 2015.

SEMESTER 5

MATA KULIAH	**PRMI205304**	:	Interaksi Manusia dan Komputer
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	4 (Empat)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari proses merancang interaksi antara manusia dengan komputer. Mahasiswa mempelajari teknik-teknik prototyping untuk mendapatkan rancangan interaksi yang optimal yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu melakukan evaluasi dayaguna (Usability Test) terhadap sebuah aplikasi perangkat lunak.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Memaparkan pentingnya pengembangan perangkat lunak yang berpusat pada pengguna
2. Melakukan proses analisa kebutuhan
3. Merancang prototype antarmuka aplikasi
4. Menghasilkan demo prototype
5. Melakukan evaluasi Usability Test dan melaporkan hasilnya .

POKOK BAHASAN

1. Aspek manusia di dalam IMK : Human Information Processing, Mental Model
2. Aspek komputer di dalam IMK: Teknologi input, komputer yang dipakai (wearable computer), Virtual Reality.
3. Merancang Interaksi Manusia dengan Komputer: task analysis, need finding, merancang prototype antarmuka aplikasi
4. Evaluasi dayaguna: Usability test

PRASYARAT

-
PUSTAKA UTAMA
1. Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications, Third Edition (Human Factors and Ergonomics) 2. I. Scott MacKenzie , "Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective 1st Edition", Morgan Kaufmann, 2013.

MATA KULIAH	**KPMI205203**	:	Metode Penelitian
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	5 (Lima)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tahapan-tahapan dan metodologi dalam peneletian hingga mampu menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
-	-		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Ilmu Komputer/Informatika secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.		
KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan		
KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya		
Keterampilan Khusus (KK)			
-	-		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
1. Menjelaskan jenis-jenis penelitian 2. Menjelaskan metodologi dalam penelitian 3. Menghasilkan karya tulis dari hasil studi kepustakaan 4. Melakukan pemilihan dan pengukuran variabel untuk dilakukan uji hipotesis			

5. Menjelaskan jenis-jenis penelitian dalam bidang ilmu komputer 6. Menghasilkan karya tulis ilmiah di bidang ilmu komputer berdasarkan kaidah-kaidah penulisan ilmiah yang benar
POKOK BAHASAN
1. Ilmu pengetahuan dan penelitian, peranan dan jenis penelitian. 2. Metode dan perancangan penelitian. 3. Studi kepustakaan dan perumusan masalah. 4. Pemilihan dan pengukuran variabel dan perumusan dan pengujian hipotesis. 5. Pengumpulan data. 6. Desain eksperimental. 7. Analisis hasil. 8. Peran rekayasa perangkat lunak dalam penelitian informatika. 9. Konsep dan prosedur skripsi/tugas akhir. 10. Penulisan laporan ilmiah.
PRASYARAT
Probabilitas dan Statistik
PUSTAKA UTAMA
1. Justin Zobel, "Writing for Computer Science", Springer 3rd Edition, 2014. 2. Polina, Agnes Maria dan Siang, Jong Jek. "Kiat Jitu Menyusun Skripsi (Jurusan Informatika/Komputer)". Yogyakarta: Pener-bit Andi, 2005.

MATA KULIAH	**PRTI206315**	:	Mobile Programming
	Kredit	:	4 SKS
	Semester	:	5 (Lima)
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar pemrograman flutter dalam pembuatan aplikasi pada perangkat bergerak dengan sistem operasi Android maupun iOS hingga mampu menghasilkan aplikasi yang siap dipublikasikan.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG			
Sikap (S)			
-	-		
Pengetahuan (P)			
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.		
Keterampilan Umum (KU)			
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		

KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer (desktop base), dan mengimplementasikan dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu yang ada.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Menggunakan IDE untuk mengembangkan aplikasi flutter
2. Memahami konsep widget pada flutter
3. Mengimplementasikan Appbar dan listview
4. Menerapkan berbagai layout pada aplikasi flutter
5. Menerapkan navigasi pada aplikasi flutter
6. Memahami konsep stateful widget
7. Memahami konsep material design
8. Menerapkan textinput dan gesture
9. Memahami konsep error handling
10. Membuat aplikasi dengan API

POKOK BAHASAN

1. Dasar-dasar IDE untuk pengembangan aplikasi Flutter
2. Jenis-jenis widget pada flutter
3. Appbar dan listview
4. Jenis-jenis layout pada flutter
5. Stateful widget
6. Material design
7. Textinput dan gesture
8. Error handling
9. Pengolahan data dengan API

PRASYARAT

Dasar Pemrograman

PUSTAKA UTAMA

1. Joseph Annuzzi Jr., Lauren Darcey, Shane Conder, “Introduction to Android Applicaton Development: Android Essentials (5th Edition)”, Addison-Wesley Professional, 2015.

MATA KULIAH	**PRMI205308**	:	Multimedia Interaktif
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	5 (Lima)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari prinsip-prinsip multimedia, serta cara menerapkan elemen-element multimedia dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Mahasiswa mempelajari teknik-teknik membuat elemen-elemen multimedia seperti video, suara, gambar, dan teks menggunakan software yang ada.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Pengetahuan (P)	
-	-
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Mahasiswa menjelaskan prinsip-prinsip multimedia. 2. membuat elemen-elemen multimedia yang mengkombinasikan video, suara, gambar, dan teks.	
POKOK BAHASAN	
1. Elemen multimedia gambar: software editing gambar vector dan raster, jenis-jenis format gambar raster, jenis kompresi, beserta kelebihan dan kekurangan. 2. Element multimedia audio video: software editing video, jenis-jenis format video, jenis kompresi, beserta kelebihan dan kekurangan.	
PRASYARAT	
-	
PUSTAKA UTAMA	
1. Tay Vaughan , “Multimedia: Making It Work, Ninth Edition”, McGraw-Hill Education, 2014. 2. Ze-Nian Li ,Mark S. Drew, Jiangchuan Liu, “Fundamentals of Multimedia (Texts in Computer Science)2nd ed”, Springer, 2014.	

MATA KULIAH	PRMI205301	:	Administrasi Sistem Jaringan
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	5 (Lima)
DESKRIPSI MATA KULIAH			

Materi perkuliahan ini meliputi penyampaian teori dan praktikum tentang Mata kuliah ini melengkapi matakuliah sebelumnya yaitu Jaringan Komputer, Mata kuliah ini berupa pemahaman tentang segala sesuatuyang dibutuhkan oleh administrator dalam melakukan administrasi terhadap jaringannya. Dalam mata kuliah ini disinggung tentang service - service yangdiperlukan. Diharapkan dengan diberikannya mata kuliah ini akan mampumem bekali mahasiswa pada dunia nyata yang berhubungan dengan administrasi jaringan sehingga nantinya mahasiswa telah siap untuk diterjunkan ke dalam dunia industri utamanya yang berhubungan dengan jaringan komputer secara lebih luas.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK3	Mampu mengatasi masalah umum yang terjadi pada komputer seperti Install software, Perbaikan Hardware, dan Jaringan Komputer.
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Mahasiswa mampu memahami dan mampu menjelaskan konsep dan landasan teori administrasi jaringan komputer, serta pengujianya dalam sistem berbasis komputer. 2. Mahasiswa merancang, mengkonfigurasi dan menguji penerapan administrasi jaringan jaringan dalam studi kasus tertentu.	
POKOK BAHASAN	
1. Network Administration Tools 2. Dialin Server (Proxy dan DNS Server) 3. Telnet Server, FTP Server, SSH Server dan SFTP 4. DHCP Server 5. NFS, Samba Server, NIS 6. Email 7. Web Server (APACHE) 8. NAT dan Firewall	
PRASYARAT	
-	
PUSTAKA UTAMA	

1. David John, Bruce Jamieson, An Introduction to Linux Systems Administration, http://infocom.cqu.edu.au/85321/
2. Charles Aulds, Linux Apache Web Server Administration, O'Reilly, 2002
3. Roderick W. Smith, Linux Samba Server Administration, O'Reilly, 2002
4. Duane Wessels, Squid: The Definitive Guide, O'Reilly , 2002

MATA KULIAH	**PRMI205217**	:	Rekayasa Perangkat Lunak
	Kredit	:	2 SKS
	Semester	:	5 (Lima)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep pengembangan perangkat lunak. Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak terbagi menjadi dua bagian, yaitu Rekayasa Perangkat Lunak I dan Rekayasa Perangkat Lunak II. Pada Rekayasa Perangkat Lunak I difokuskan pada konsep umum Rekayasa Perangkat Lunak itu sendiri.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Memahami konsep dan bagian penting dalam Rekayasa Perangkat Lunak
2. Memahami analisis kebutuhan dan proses analisis kebutuhan, merumuskan spesifikasi dan memvalidasi kebutuhan
3. Mampu menggunaan alat bantu dalam proses analisis kebutuhan dan memahami konsep Perancangan Rekayasa
4. Perangkat Lunak
5. Memahami Konsep dan Strategi Perancangan berorientasi Fungsi dan memahami Konsep Objek, Prinsip dan

6. Paradigma Perancangan berorientasi Objek
7. Mahasiswa dapat mengerti dan memahami Pemodelan menggunakan Unified Modeling Language (UML)
8. Disain Antar Muka (User Interface)
9. Konsep dasar dan teknik dalam pengujian perangkat lunak

POKOK BAHASAN

1. Pengantar dan Konsep Perangkat Lunak
2. Model Proses Perangkat Lunak
3. Proses Analisis Kebutuhan, Requirement Elicitation, Metode Analisis Kebutuhan, Spesifikasi dan Validasi Kebutuhan.
4. Perangkat bantu proses analisis kebutuhan ,Konsep dasar, konteks, Proses, dan Prinsip Perancangan Perangkat Lunak; Isu mendasar dalam perancangan perangkat lunak.
5. Alat Bantu Perancangan (DFD dan UML)
6. Macam-macam diagram yang terdapat pada UML:
   - Class Diagram
   - Use Case Diagram
   - Activity Diagram
   - Sequence Diagram
7. Konsep dan Isu dalam Desain User Interface (UI); Prinsip Desain Antarmuka (UserExperience, User Guidence, User Diversity, dll)
8. Unit Test, Integration Test, System Test., Acceptance Test, Usability, dll
9. Fault Repairs, EnvironmentAdaptation, Functionality Addition

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ias Sommerville; Software Engineering 9th Edition, Addison-Wesley, ISBN 978-0-13-703515-1, 2011
2. Karl Wiegers and Joy Beatty; Software Requirements 3rd Edition, Microsoft Press, ISBN: 978-0-7356-7966-5, 2013.
3. Naik, Kshirasagar; Tripathy, Priyadarshi;Software Testing & Quality Assurance, Wiley, 2008.

MATA KULIAH	**PRMI205304**	:	Sistem Informasi Geografis
	Kredit	:	3 SKS
	Semester	:	5 (Lima)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasisa mempelajari konsep informasi geografi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah menggunakan data-data spasial.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mahasiswa menjelaskan konsep dasar Sistem Informasi Geografis
2. menjelaskan elemen-elemen dalam Sistem Informasi Geografis
3. melakukan analisa terhadap data spasial
4. menggunakan aplikasi Sistem Informasi Geografis sebagai alat pendukung dalam melakukan analisa data spasial.

POKOK BAHASAN

1. Map projection dan sistem koordinat
2. Pemetaan digital
3. GPS
4. Remote Sensing
5. Thematic Map
6. Analisa data spasial

PRASYARAT

Basis Data I
PUSTAKA UTAMA
1. Paul A. Longley, Michael F. Goodchild, David J. Maguire, David W. Rhind, "Geographic Information Science and Systems", Wiley 4th Edition, 2015

SEMESTER 6

MATA KULIAH	**PRMI206606**	:	Magang
	Kredit	:	6 SKS
	Semester	:	6 (Enam)

DESKRIPSI MATA KULIAH	
Dengan perkuliahan ini, mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari di perkuliahan selama ini untuk memecahkan masalah dalam bidang teknologi informasi. Mahasiswa memiliki pengalaman kerja di perusahaan dan organisasi yang memiliki sistem IT.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
S8	Menunjukan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
S9	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
Keterampilan Umum (KU)	
KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data denga beragam metode yang sesuai baik yang belum maupun yang sudang baku
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
KU4	Mampu menyusun laporan laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengomuniksikannya secara efektif kepa pihak lain yang membutuhkannya.
KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya
KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
KU8	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Keterampilan Khusus (KK)	

-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Membetuk sikap mental ilmiah
2. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian atau perancangan yang dilandasi rasionalitas.
3. Melakukan kajian secara kuantitatif dan kualitatif, kemudian menarik kesimpulan yang jelas dan merekomendasikan hasil penelitiannya kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
4. Mendokumentasikan hasil kerja praktek dalam bentuk laporan.

POKOK BAHASAN

1. Pelaksanaan kerja praktek di perusahaan atau organisasi dengan deskripsi kerja yang terkait dengan pengembangan, pemeliharaan, dan analisis pada sistem IT
2. Dokumentasi pelaksanaan kerja praktek ke dalam laporan

PRASYARAT

Metode Penelitian

PUSTAKA UTAMA

-

MATA KULIAH	**PRMI206421**	:	Tugas Akhir
	Kredit	:	4 SKS
	Semester	:	6 (Enam)

DESKRIPSI MATA KULIAH

Pada mata kuliah ini mahasiswa merangkum dan mengaplikasikan pengalaman pendidikan untuk memecahkan masalah dalam bidang keahlian/bidang studi Manajemen Informatika secara sistematis dan logis, kritis dan kreatif, berdasarkan data/informasi yang akurat dan didukung analisis yang tepat, dan menuangkannya dalam bentuk penulisan Tugas Akhir.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG

Sikap (S)

-	-

Pengetahuan (P)

-	-

Keterampilan Umum (KU)

KU1	Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data denga beragam metode yang sesuai baik yang belum maupun yang sudang baku

KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri.
KU4	Mampu menyusun laporan laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sahih serta mengomuniksikannya secara efektif kepa pihak lain yang membutuhkannya.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
1. Membetuk sikap mental ilmiah 2. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian atau perancangan yang dilandasi rasionalitas. 3. Melakukan kajian secara kuantitatif dan kualitatif, kemudian menarik kesimpulan yang jelas dan merekomendasikan hasil penelitiannya kepada pihak-pihak yang berkepentingan. 4. Mendokumentasikan hasil tugas akhir dalam bentuk laporan. 5. Mempresentasikan hasil tugas akhir dihadapan forum seminar dan mempertahankannya dalam ujian lisa di hadapan tim dosen penguji.	
POKOK BAHASAN	
1. Implementasi perancangan dan metodologi dalam tugas akhir 2. Dokumentasi proses perancangan, implementasi, dan metodologi yang digunakan dalam tugas akhir 3. Strategi pengujian tugas akhir 4. Penarikan kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan serta saran yang mungkin muncul di dalam pengerjaan tugas akhir 5. Penulisan laporan tugas akhir 6. Presentasi hasil tugas akhir di hadapan dosen penguji 7. Publikasi karya ilmiah dalam bentuk jurnal	
PRASYARAT	
PUSTAKA UTAMA	
-	