

DOKUMEN KURIKULUM
KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)
TAHUN 2020
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI



JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
JAMBI

KATA PENGANTAR

Segala puji kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulisan Buku Kurikulum Program Studi Sistem Informasi 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 Sistem Informasi.

Buku ini memuat tentang visi, misi, tujuan, profil lulusan program studi Sistem Informasi, capaian pembelajaran lulusan menurut kualifikasi KKNI berdasarkan OBE dan Pelaksanaan Kampus Merdeka yang akan dilaksanakan oleh Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika Bangsa.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada Tim Penyusunan Kurikulum Berbasis KKNI berdasarkan OBE Program Studi Sistem Informasi 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 Sistem Informasi.

Jambi, April 2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Herti Yani, S.Kom, M.S.I

NIK. YDB.11.83.078

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

Telah disepakati bersama di tingkat Universitas
Masa berlaku sampai dengan Tahun 2025

Tim Penyusun:

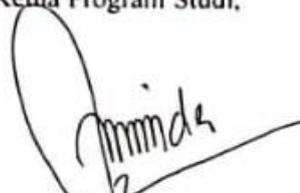
1. Desi Kisbianty, ST, M.S.I
2. Herti Yani, S.Kom, M.S.I
3. Beny, S.Kom, M.Sc
4. M. Irwan Bustami, M.Kom
5. Agus Siswanto, M.Kom
6. Marrylinteri Istoningtyas, M.Kom
7. Irawan, M.Kom

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



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

Jambi, 05 April 2021
Ketua Program Studi,



Herti Yani, S.Kom, M.S.I
NIK. YDB.11.83.078

Mengesahkan,
Rektor Universitas Dinamika Bangsa




Setiawan Assegaff, ST, MMSi, Ph.D
NIK. YDB.94.78.030

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Visi, Misi, Tujuan Universitas	1
1.2. Visi, Misi, Tujuan Fakultas Ilmu Komputer	2
1.3. Visi, Misi, Tujuan Program Studi	2
1.4. Kerangka Kurikulum Obe.....	3
1.5. Alur Penyusunan Kurikulum	5
BAB II EVALUASI KURIKULUM	7
BAB III PROFIL LULUSAN.....	9
3.1 Profil Lulusan.....	9
3.2 Bidang Pekerjaan	10
3.3. Akreditasi Prodi Sistem Informasi	11
BAB IV CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN, CAPAIAN JENJANG, CAPAIAN PROGRAM	12
4.1. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).....	13
4.2. Capaian Jenjang (DO).....	16
4.3. Capaian Program (PO).....	18
Tabel 4.4 Pemetaan	20
BAB V BAHAN KAJIAN ATAU RANAH KEILMUAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	25
5.1. Roadmap Berdasarkan Ranah Keilmuan (Body Of Knowledge) Sistem Informasi	26
5.2. Capaian Pembelajaran Atau Learning Outcome (LO).....	28
5.2.1. Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Sistem Informasi	28
5.2.2. Keterkaitan Learning Outcome terhadap Program Outcome	29

BAB VI STRUKTUR KURIKULUM	35
6.1 Rangkaian Matakuliah	36
6.2 Organisasi Matakuliah	38
BAB VII MEKANISME PELAKSANAAN PERALIHAN KURIKULUM.....	44
7.1 Ketentuan	44
7.2 Jenis Mata Kuliah Konversi.....	44
7.3 Konversi Mata Kuliah Kuriukum 2016 Ke Kurikulum 2020	46
BAB VIII KURIKULUM KAMPUS MERDEKA	48
8.1. Mekanisme Pelaksanaan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka.....	49
8.1.1 Model Pelaksanaan Merdeka Belajar di Program Studi Sistem Informasi	49
8.2. Bentuk Kegiatan Pembelajaran	50
8.2.1 Pertukaran Pelajar	51
8.2.2 Magang / Praktik Kerja	52
8.2.3 Program Penelitian / Riset.....	53
8.2.4 Proyek Kemanusiaan.....	54
8.2.5 Kegiatan Wirausaha	55
8.2.6 Studi / Proyek Independen	56
8.2.7 Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik.....	57
8.2 Bobot SKS, Kesetaraan dan Penilaiannya	59
8.3.1. Bentuk bebas (free form)	59
8.3.2. Bentuk berstruktur (Structured Form).....	59
8.3.3. Ketentuan Penyetaraan Penilaian.....	59
LAMPIRAN	
Deskripsi Matakuliah	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Lulusan / Program Educational Objectives	9
Program Studi Sistem Informasi	9
Tabel 3.2 Bidang Pekerjaan Program Studi Sistem Informasi	10
Tabel 4.1. Capaian Pembelajaran Lulusan Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus	13
Tabel 4.3 Capaian Program (Program OutCome)	18
Tabel 4.4 Pemetaan Mata Kuliah Terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan.....	20
Tabel 5.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Sistem Informasi	28
Tabel 5.2 Ranah Topik: Matematika Dan Statistika.....	29
Tabel 5.3 Ranah Topik: Algoritma Dan Pemrograman	30
Tabel 5.4 Ranah Topik: Rekayasa Perangkat Lunak	30
Tabel 5.5 Ranah Topik: Infrastruktur Teknologi Informasi	31
Tabel 5.6 Ranah Topik: Bisnis Dan Manajemen	31
Tabel 5.7 Ranah Topik: Pengolahan Data Dan Informasi	32
Tabel 5.7 Ranah Topik: Sistem Informasi	33
Tabel 5.8 Ranah Topik: Sistem Enterprise	34
Tabel 5.9 Ranah Topik: Praktik Profesional.....	34
Tabel 6.1 Matrik Organisasi Matakuliah Program Studi Sistem Informasi	36
Tabel 6.2 Struktur Kurikulum 2020 Program Studi Sistem Informasi	39
Tabel 7.1 Mata Kuliah Berganti Nama	45
Tabel 7.3 Konversi Matakuliah Kurikulum 2016 ke Kurikulum 2020.....	46
Tabel 8.1 Konversi kegiatan pembelajaran Kampus Merdeka untuk (dua) semester.....	59
Tabel 8.2 Konversi kegiatan pembelajaran Kampus Merdeka untuk 1 (satu) semester	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 APTIKOM Outcome Based Education/Learning (OBE/OBL) Framework	4
Gambar 1.2 Alur DO-PO-LO-Kompetensi-Kurikulum-Silabus.....	5
Gambar 5.1 Dari Ranah Keilmuan/BoK ke Ranah Topik	26
Gambar 5.2 Pemetaan Dari Mata Kuliah ke Ranah Topik	27
Gambar 6.1 . Organisasi mata kuliah Program Studi Sistem Informasi	38
Gambar 8.1 Mekanisme Pelaksanaan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka.....	49
Gambar 8.2 Model Pelaksanaan Merdeka Belajar di Program Studi Sistem Informasi	49
Gambar 8.3 Bentuk Kegiatan Pembelajaran Kampus Merdeka	50
Gambar 8.4 Prosedur Kegiatan Pertukaran Pelajar	52
Gambar 8.5 Prosedur Kegiatan Pertukaran Pelajar	53
Gambar 8.6 Prosedur Program Penelitian / Riset	54
Gambar 8.7 Prosedur Program Proyek Kemanusiaan	55
Gambar 8.8 Prosedur Program Kegiatan Wirausaha	56
Gambar 8.9 Prosedur Program Kegiatan Studi / Proyek Independen.....	57
Gambar 8.10 Prosedur Program Kegiatan Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik.....	58

**PENGEMBANGAN KURIKULUM KKNI BERDASARKAN OBE
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
TAHUN 2020**

**BAB I
PENDAHULUAN**

1.1. Visi, Misi, Tujuan Universitas

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, 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, Tujuan Program Studi

Visi Program Studi Sistem Informasi :

Menjadi Program Studi Sistem Informasi yang unggul dan kompetitif dalam bidang *Enterprise Information System, Information System Management* dan *Information System Development* di tingkat Nasional

Misi Program Studi Sistem Informasi :

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas di bidang *Enterprise Information System, Information System Management* dan *Information System Development* dengan menyediakan sumber daya dosen serta sarana dan prasarana yang relevan dengan kebutuhan
2. Menyelenggarakan program penelitian di bidang sistem informasi yang relevan dengan kebutuhan lokal, regional dan nasional
3. Menyelenggarakan program pengabdian masyarakat secara berkelanjutan yang mendukung pembangunan nasional
4. Membangun kerjasama dengan lembaga pendidikan tinggi maupun industri dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tujuan Program Studi Sistem Informasi :

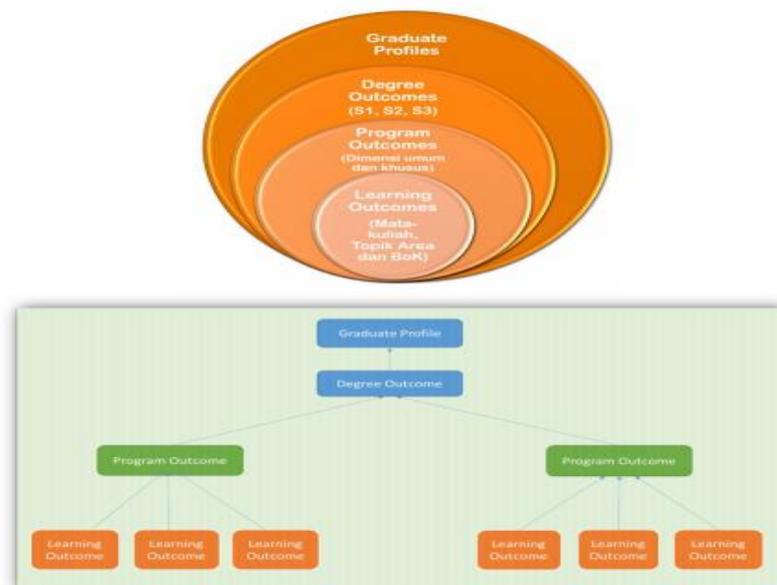
1. Menghasilkan lulusan yang berkualitas, menguasai prinsip-prinsip keilmuan sistem informasi dan memiliki keterampilan khususnya dalam bidang *Enterprise Information System, Information System Management* dan *Information System Development* yang berjiwa kewirausahaan serta dapat diserap di dunia kerja
2. Menghasilkan luaran penelitian di bidang sistem informasi 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 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer 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).

Kurikulum perlu disusun untuk dapat mengantarkan anak didik mencapai tingkat kemampuan atau kualitas yang telah ditentukan. Jadi kurikulum ini menjadi alat untuk menggapai capaian yang diharapkan. 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 APTIKOM Outcome Based Education/Learning (OBE/OBL) Framework

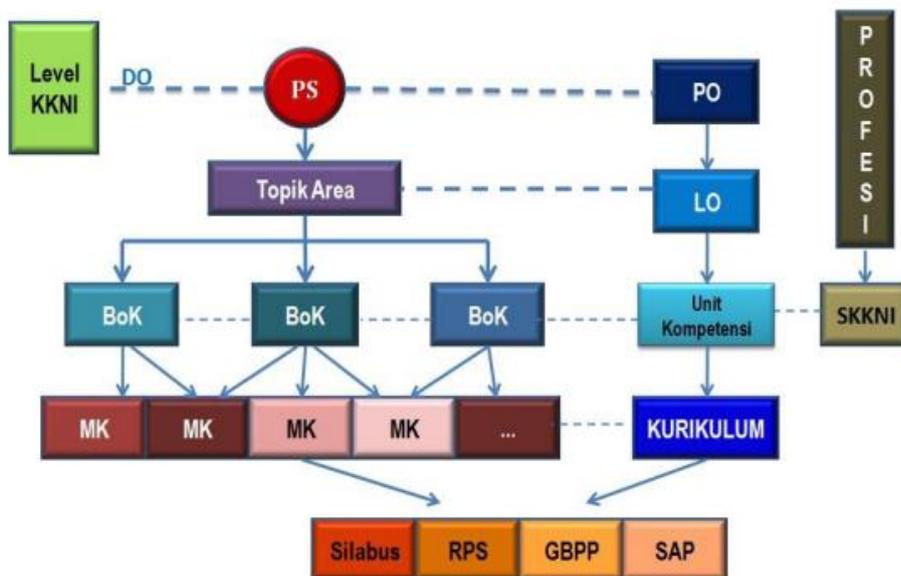
Penjelasan mengenai kurikulum KKNi berdasarkan OBE telah tertuang secara lengkap dan rinci pada Buku Pengembangan kurikulum KKNi berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer tahun 2019 yang disusun oleh Tim Kurikulum KKNi APTIKOM.

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 S1 (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
- Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

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

1. Desi Kisbianty, ST, M.S.I
2. Herti Yani, S.Kom, M.S.I
3. Beny, S.Kom, M.Sc
4. M. Irwan Bustami, M.Kom
5. Agus Siswanto, M.Kom
6. Marrylinteri Istoningtyas, M.Kom
7. Irawan, M.Kom

BAB II

EVALUASI KURIKULUM

Program Studi Sistem Informasi melakukan evaluasi kurikulum berdasarkan Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Proses evaluasi ini dilakukan melalui rapat yang melibatkan tim kurikulum dan seluruh dosen, tracer study alumni, survey pengguna lulusan dan workshop kurikulum yang diselenggarakan oleh asosiasi profesi informatika, serta workshop kurikulum yang diselenggarakan secara nasional. Adapun hasil dari evaluasi kurikulum antara lain adalah sebagai berikut :

1. Beberapa mata kuliah perlu diubah bobot SKS-nya. Karena ada bobot SKS terlalu besar dan ada juga yang terlalu kecil jika dibandingkan dengan banyaknya materi yang harus disampaikan.
2. Beberapa mata kuliah yang dilebur dengan mata kuliah lainnya, antara lain mata kuliah :
 - a. Pemrograman Database I dan Pemrograman Database II menjadi Pemrograman Database
 - b. Organisasi Manajemen dan Pengantar Bisnis menjadi Pengantar Bisnis dan Manajemen.
3. Terdapat beberapa mata kuliah yang namanya diubah seperti mata kuliah :
 - a. Algoritma dan Pemrograman menjadi Dasar Pemrograman.
 - b. Pengantar Teknologi Informasi menjadi Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi.
 - c. Struktur Data menjadi Algoritma dan Struktur Data.
 - d. Sistem Informasi menjadi Dasar Sistem Informasi.
 - e. Basis Data menjadi Basis Data I.
 - f. Basis Data lanjut menjadi Basis Data II.
 - g. Komunikasi Data dan Jaringan menjadi Jaringan dan Komunikasi Data.
 - h. IT Entrepreneur menjadi Kewirausahaan.

Perubahan ini dilakukan agar lebih spesifik mendekati bidang ilmu sistem informasi dan juga sesuai dengan rekomendasi dari APTIKOM.

4. Setelah melihat referensi dari asosiasi profesi seperti APTIKOM, Terdapat beberapa mata kuliah yang dihapus dari kurikulum karena bukan merupakan rumpun ilmu sistem informasi antara lain mata kuliah :
 - a. Teknik Riset Operasional.
 - b. Kecerdasan Buatan.
5. Mata Kuliah Pilihan (MKP) Audit Sistem Informasi dan Perencanaan Strategis Sistem Informasi pada kurikulum lama dijadikan Mata Kuliah Wajib pada kurikulum baru. Kemudian untuk ada Penambahan 1 Mata Kuliah Pilihan (MKP) di kurikulum baru yaitu Inovasi Sistem Informasi di Organisasi dan Masyarakat.
6. Pada kurikulum lama terdapat mata kuliah yang memiliki rangkaian mata kuliah prasyarat yang panjang lebih dari 3 kali runutan, artinya apabila tidak lulus mata kuliah prasyarat sebelumnya maka tidak dapat mengambil mata kuliah selanjutnya. Contohnya rangkaian mata kuliah berikut :
 - a. Sistem Informasi >
 - b. Sistem Informasi Manajemen >
 - c. Arsitektur SI-TI Perusahaan >
 - d. Enterprise Information System >Rangkaian mata kuliah tersebut begitu panjang sehingga memberatkan mahasiswa. Pada kurikulum baru mata kuliah prasyarat memiliki rangkaian tidak lebih dari 2 runutan.
7. Kurikulum Jurusan Sistem Informasi 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 Sistem Informasi merupakan salah satu program studi dengan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA). Adapun penjelasan mengenai profil lulusan, bidang pekerjaan dan akreditasi Program Studi Sistem Informasi adalah sebagai berikut :

3.1 Profil Lulusan

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

Tabel 3.1 Profil Lulusan / Program Educational Objectives
Program Studi Sistem Informasi

No.	Profil Lulusan
1.	Memiliki keterampilan yang dapat menganalisis kebutuhan dan mengaudit Sistem Informasi di sebuah organisasi
2.	Sukses dalam karir profesional dengan memiliki kemampuan kerja tim yang baik, perilaku etis, keterlibatan proaktif, dan komunikasi yang efektif.
3.	Paham tentang pentingnya pembelajaran seumur hidup melalui pengembangan diri yang profesional, pelatihan – pelatihan, dan sertifikasi khusus.
4.	Memangku jabatan manajerial, memimpin, dan memiliki peran yang berpengaruh dalam organisasi dan komunitas.
5.	Melanjutkan studi pascasarjana dan sukses dalam karir akademis dan penelitian.

3.2 Bidang Pekerjaan

Adapun bidang pekerjaan yang dapat diduduki oleh lulusan dari Program Studi Sistem Informasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Bidang Pekerjaan Program Studi Sistem Informasi

No.	Bidang Pekerjaan	Deskripsi
1	<i>E-Business Analyst</i>	Orang yang mampu menganalisa dan merancang proses bisnis organisasi secara elektronik dalam rangka untuk peningkatan sebuah layanan dan efisiensi.
2	<i>E-Commerce Specialist</i>	Orang yang mampu membuat strategi dalam penjualan online dengan berbagai Platform yang digunakan untuk melakukan penjualan di situs web.
3	<i>Database administrator</i>	Orang yang mampu membuat disain database dan dapat mengimplementasikannya serta mampu melakukan instalasi konfigurasi, upgrade, adaptasi, monitoring dan maintenance database dalam suatu organisasi
4	<i>Information Technology Manager</i>	Orang yang mampu mengawasi aspek teknis dari sebuah proyek, memantau prosedur – prosedur IT perusahaan dengan dokumentasi, mengatur sumber daya keuangan dalam sebuah proyek, mampu mengikuti perkembangan teknologi baru yang nantinya dapat diterapkan secara internal.
5	<i>Information Technology Auditor</i>	Orang yang bertanggung jawab untuk mengulas dan merekomendasikan aturan, terutama untuk perusahaan umum, menentukan dan mengevaluasi resiko yang berhubungan dengan teknologi, mengaudit keamanan sistem komputer dan infrastruktur organisasi.

3.3. Akreditasi Prodi Sistem Informasi

Saat ini akreditasi Program Studi Sistem Informasi adalah “B” dengan SK BAN-PT nomor : **2206/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/IV/2020**

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 :

1. 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;
2. 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 yang mencakup sikap, pengetahuan, Keterampilan Umum dan Keterampilan Khusus dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). CPL yang sudah disusun oleh Program Studi Sistem Informasi dapat dilihat pada tabel berikut :

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

	Kode	Capaian Pembelajaran Lulusan
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	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Pengetahuan	P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
	P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
Keterampilan Umum	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 mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan

		solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
	KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
	KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
	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; dan
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan

		tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
	KU11	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.
Keterampilan Khusus	KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi,
	KK2	Mampu Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web dan mobile
	KK3	Mampu menganalisis dan mengaudit sistem informasi pada sebuah perusahaan.

4.2. Capaian Jenjang (DO)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) kemudian dirangkum dalam Capaian jenjang atau degree outcomes (DO) yang menunjukkan kualitas attribut yang diharapkan dapat dicapai oleh seseorang yang telah berhasil menyelesaikan program belajar pada tingkatan jenjang S1/Sarjana yaitu setara dengan KKNi Level 6.

Capaian jenjang ini disusun dengan mengacu pada KKNi sesuai dengan Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012. Capaian jenjang level S1 Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dinamika Bangsa sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh APTIKOM adalah sebagai berikut :

1. Penyandang gelar ini mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
2. Penyandang gelar ini mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan sistematis dalam mengaplikasikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika dan komputer untuk menyelesaikan masalah.

3. Penyandang gelar ini mampu menunjukkan pemahaman tentang body of complex knowledge secara sistematis dan utuh serta memiliki dasar untuk studi lanjut pascasarjana dan karir profesional.
4. Penyandang gelar ini mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan informatika dan komputer berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan gagasan, desain, kritik atau solusi.
5. Penyandang gelar ini menguasai konsep teoritis bidang informatika dan komputer tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah secara prosedural.
6. Penyandang gelar ini harus mampu menunjukkan keterampilan atau psikomotorik pada ranah kompleksitas praktik tertentu termasuk keterampilan bidang sistem informasi dan komputer.
7. Penyandang gelar ini harus memiliki kemampuan penelitian, memahami dan mengevaluasi informasi dan konsep baru dari ranah keilmuan informatika dengan mempertimbangkan bukti, argumen dan asumsi untuk menyelesaikan masalah.
8. Penyandang gelar ini mampu bertindak secara professional dan mampu menilai berdasarkan tingkat otonomi kognitif.
9. Penyandang gelar ini mampu berkomunikasi interpersonal baik lisan maupun tulisan serta terampil dalam kerjasama tim.
10. Penyandang gelar ini mampu mengelola dan menggunakan informasi untuk belajar mandiri sepanjang hidup.
11. Penyandang gelar ini mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
12. Penyandang gelar ini mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.

13. Penyandang gelar ini mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
14. 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 Sistem Informasi (lihat gambar 42) 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 4.1

Tabel 4.3 Capaian Program (Program OutCome)

No.	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
1	Mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi

2	Mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
3	Menerapkan konsep-konsep dasar dalam merencanakan Sistem Informasi, merancang Sistem Informasi, membangun Sistem Informasi, mengoperasikan Sistem Informasi, dan mengevaluasi Sistem Informasi	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4	Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara profesional dan social
5	Berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif
6	Melibatkan diri dalam proses belajar terus-menerus sepanjang hidup	Pembelajaran sepanjang hayat
7	Bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

Tabel 4.4 Pemetaan Mata Kuliah Terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan

Matakuliah	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	P1	P2	P3	KU1	KU2	KU3	KU4	KU5	KU6	KU7	KU8	KU9	KU10	KU11	KK1	KK2	KK3
Semester 1																											
Aplikasi Perkantoran									✓			✓		✓	✓												
Bahasa Indonesia																											
Bahasa Inggris I																											
Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi															✓	✓											
Dasar Pemrograman												✓	✓	✓	✓								✓				
Etika Profesi IT		✓						✓	✓					✓					✓								
Kalkulus																											
Pendidikan Agama	✓	✓			✓																						
Pendidikan Pancasila		✓	✓		✓	✓	✓																				
Semester 2																											
Arsitektur dan Organisasi Komputer															✓												
Bahasa Inggris II															✓												

BAB V
BAHAN KAJIAN ATAU RANAH KEILMUAN DAN CAPAIAN
PEMBELAJARAN

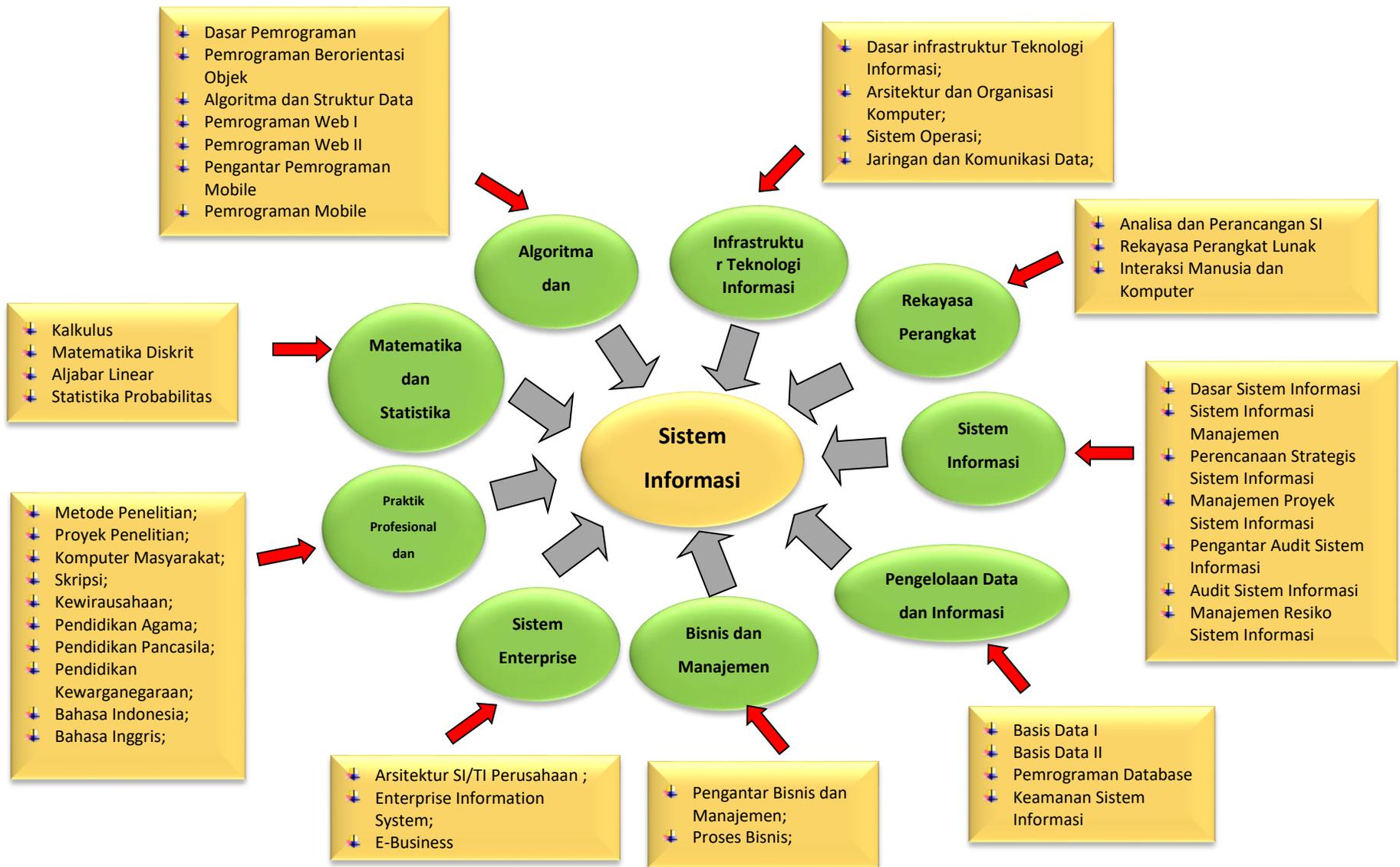
Roadmap ini adalah roadmap bidang Sistem Informasi untuk program S1, yang dibuat berdasarkan Ranah Topik (Topic Area), dan Ranah Keilmuan (Bahan Kajian/Area of Knowledge/Body of Knowledge). Program studi Sistem Informasi ini lebih berfokus pada hal-hal yang terkait dengan pengelolaan informasi dalam organisasi untuk mendukung pencapaian tujuan organisasi. Sistem Informasi mempelajari berbagai aspek mencakup perencanaan Sistem Informasi, perancangan Sistem Informasi, pembangunan Sistem Informasi, operasional Sistem Informasi, evaluasi Sistem Informasi. Jadi para profesional di bidang Sistem Informasi harus dapat memahami faktor-faktor orang, proses bisnis dan teknologi dari suatu organisasi, dan harus dapat membantu organisasi tersebut untuk menentukan bagaimana informasi dan proses bisnis yang didukung oleh teknologi dapat menjadi landasan untuk unjuk kinerja yang tinggi dari organisasi tersebut. Para profesional Sistem Informasi menjadi jembatan antara kelompok teknis dan bisnis dalam organisasi tersebut. Guna mencetak para profesional yang diharapkan tersebut maka program studi ini harus didukung oleh berbagai ranah keilmuan yang dapat membekali lulusan yang dihasilkan. Ada 9 Ranah Topik yang memayungi 21 Ranah Keilmuan (body of knowledge) yang menopang pembentukan profesional di program studi Sistem Informasi. Berikut adalah daftar 9 Ranah Topik dan 21 Ranah Keilmuan pada program studi Sistem Informasi.

5.1. Roadmap Berdasarkan Ranah Keilmuan (Body Of Knowledge) Sistem Informasi

Roadmap ini adalah roadmap bidang Sistem Informasi untuk S1, yang dibuat berdasarkan: a. Ranah Topik (Topic Area), b. Ranah Keilmuan, c. Bidang Kajian/Area of Knowledge/Body of Knowledge).



Gambar 5.1 Dari Ranah Keilmuan/BoK ke Ranah Topik



Gambar 5.2 Pemetaan Dari Mata Kuliah ke Ranah Topik

5.2. Capaian Pembelajaran Atau Learning Outcome (LO)

5.2.1. Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Sistem Informasi

Tabel 5.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi Sistem Informasi

No	Ranah Topik (Topik Area)	Ranah Keilmuan *	Matakuliah Terkait
1	Matematika dan Statistika	Statistik, Struktur Diskrit, Dasar-dasar Matematika	1. Kalkulus 2. Matematika Diskrit 3. Aljabar Linier 4. Statistika dan Probabilitas
2	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas, Bahasa Pemrograman	1. Dasar Pemrograman 2. Pemrograman Berorientasi Objek 3. Algoritma dan Struktur Data 4. Pemrograman Web I 5. Pemrograman Web II 6. Pengantar Pemrograman Mobile 7. Pemrograman Mobile
3	Rekayasa Perangkat Lunak	Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak	1. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi 2. Rekayasa Perangkat Lunak 3. Interaksi Manusia dan Komputer
4	Infrastruktur Teknologi Informasi	Arsitektur dan Organisasi, Sistem Operasi, Jaringan dan Komunikasi	1. Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi; 2. Arsitektur dan Organisasi Komputer; 3. Sistem Operasi; 4. Jaringan dan Komunikasi Data
5	Bisnis dan Manajemen	Manajemen, Proses Bisnis	1. Pengantar Bisnis dan Manajemen 2. Proses Bisnis
6	Pengelolaan Data dan Informasi	Pengelolaan Data dan Informasi, Analisis Data, Penjaminan dan Keamanan Informasi	1. Basis Data I 2. Basis Data II 3. Pemrograman Database 4. Keamanan Sistem Informasi

7	Sistem Informasi	Sistem Informasi, Manajemen Proyek, Manajemen Resiko	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar Sistem Informasi 2. Sistem Informasi Manajemen 3. Perencanaan Strategis Sistem Informasi 4. Manajemen Proyek Sistem Informasi 5. Pengantar Audit Sistem Informasi 6. Audit Sistem Informasi 7. Manajemen Resiko Sistem Informasi
8	Sistem Enterprise	Sistem Enterprise	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arsitektur SI/TI Perusahaan 2. Enterprise Information System 3. E-Business
9	Praktik Profesional dan Kecakapan Hidup	Komputer dan Masyarakat, Kerja Praktik/Magang, Skripsi/Tugas Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian 2. Kerja Praktek 3. Komputer Masyarakat 4. Skripsi 5. Kewirausahaan 6. Pendidikan Agama 7. Pendidikan Pancasila 8. Bahasa Indonesia 9. Pendidikan Kewarganegaraan 10. Bahasa Inggris

5.2.2. Keterkaitan Learning Outcome terhadap Program Outcome

Tabel 5.2 Ranah Topik: Matematika Dan Statistika

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah	√	√	√					
2	Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	√	√			√			
3	Memecahkan solusi dengan menggunakan bahasa matematika yang sesuai.	√	√	√					

Tabel 5.3 Ranah Topik: Algoritma Dan Pemrograman

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer berbasis prosedural dan <i>object oriented</i> untuk membantu memecahkan masalah.	√	√	√					
2	Menggunakan berbagai pendekatan pemrograman dalam pengembangan sistem aplikasi TIK.	√	√	√					
3	Memecahkan masalah komputasi dengan penggunaan struktur data yang sesuai.	√	√	√					
4	Membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan perangkat bergerak.	√	√	√					

Tabel 5.4 Ranah Topik: Rekayasa Perangkat Lunak

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi.	√	√	√		√			
2	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi.	√	√	√					
3	Menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi.	√	√	√					
4	Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip-prinsip <i>user centred design</i> .	√	√	√					

Tabel 5.5 Ranah Topik: Infrastruktur Teknologi Informasi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan teknologi platform (arsitektur dan sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi.	√	√			√			
2	Mengidentifikasi infrastruktur <i>data center</i> yang sesuai dengan kebutuhan dari suatu organisasi.	√	√	√					
3	Mengidentifikasi komponen dan perangkat jaringan dan komunikasi data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.	√	√	√					
4	Menganalisis kelebihan dan kekurangan berbagai teknologi dan memilih yang paling sesuai untuk mendukung kebutuhan infrastruktur organisasi.	√	√	√					
5	Menyusun roadmap dan komponen arsitektur teknologi	√	√	√		√			

Tabel 5.6 Ranah Topik: Bisnis Dan Manajemen

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mendeskripsikan dan menganalisis berbagai tipe model bisnis	√	√	√					
2	Mengenali berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis	√	√	√					
3	Mengidentifikasi peluang digitalisasi dalam perancangan dan inovasi model bisnis	√	√	√					
4	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antarorganisasi).	√	√	√					

5	Mengidentifikasi dampak dari rancangan struktur organisasi dan dampaknya terhadap kinerja organisasi. organisasi.	√	√	√					
6	Mengidentifikasi area fungsional dan proses bisnis terkait yang berdampak pada implementasi sistem informasi.	√	√	√					
7	Menganalisis kompleksitas yang berhubungan dengan pengelolaan perilaku kelompok dalam organisasi.	√	√	√					
8	Mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb.	√	√	√					

Tabel 5.7 Ranah Topik: Pengolahan Data Dan Informasi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi.	√	√	√					
2	Memetakan kebutuhan data ke dalam model relational	√	√	√					
3	Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS.	√	√	√					
4	Menganalisis data dan menyajikan hasilnya untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan.	√	√	√					
5	Menyusun roadmap dan komponen arsitektur data	√	√	√					
6	Mengidentifikasi ancaman terhadap keamanan informasi.	√	√	√					
7	Mengidentifikasi dan menganalisis metode, alat bantu dan teknik untuk mengatasi ancaman informasi.	√	√	√					
8	Mengidentifikasi resiko keamanan informasi.	√	√	√					

Tabel 5.7 Ranah Topik: Sistem Informasi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi.	√	√			√			
2	Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif.	√	√		√	√			
3	Menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi.	√	√	√		√			
4	Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan ruang lingkup, waktu, sumber daya, dan biaya untuk memastikan kesuksesan proyek sistem informasi.	√	√	√		√			
5	Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Proyek.	√	√	√					
6	Memilih produk sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.	√	√	√					
7	Menyusun roadmap dan komponen arsitektur aplika	√	√	√					
8	Mengidentifikasi risiko dari implementasi sebuah proyek sistem informasi dan strategi yang diperlukan untuk mengatasi resiko tersebut.	√	√	√					
9	Merencanakan ruang lingkup dan teknik untuk mengaudit sistem informasi.	√	√	√					
10	Mengidentifikasi solusi inovasi SI yang menjadi keunggulan kompetitif organisasi dan/atau yang bermanfaat bagi masyarakat.	√	√	√					
11	Merumuskan kebutuhan, merancang, dan membangun sistem informasi secara berkelompok dengan menerapkan berbagai konsep dan teknik yang terkait.	√	√	√					

Tabel 5.8 Ranah Topik: Sistem Enterprise

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya.	√	√			√			
2	Menjelaskan bagaimana peranan sistem enterprise dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis.	√	√			√			
3	Menjelaskan kebutuhan infrastruktur dari sebuah e-commerce.	√	√	√		√			
4	Menganalisis dampak dari e-commerce terhadap model dan strategi bisnis.	√	√	√					

Tabel 5.9 Ranah Topik: Praktik Profesional

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Berfikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.		√	√					
2	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.		√	√		√			
3	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.				√	√		√	√
4	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.							√	√
5	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (<i>life-long learning</i>).						√		

BAB VI

STRUKTUR KURIKULUM

Berdasarkan hasil evaluasi kurikulum lama serta bahan kajian atau ranah keilmuan Sistem Informasi maka dibentuk struktur kurikulum yang dibangun dengan mendistribusikan mata kuliah dalam semester-semester.

Penyusunan struktur kurikulum ini dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut :

1. Beban SKS Semester 1 dan 2 dibatasi maksimal 20 SKS
2. Beban mata kuliah praktikum per semester rata-rata 2 mata kuliah praktikum per semester, kecuali semester 4 dan 5 terdapat 3 mata kuliah praktikum.
3. Beban mata kuliah Universitas diletakan di semester 1 dan 2.
4. Rangkaian mata kuliah prasyarat tidak lebih dari 3 runutan.
5. Rangkaian mata kuliah, di mana peletakan mata kuliah dasar dan prasyarat harus tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dan pemahaman mata kuliah di tahap selanjutnya.

Rangkaian mata kuliah ini diberikan pada Tabel 6.1 dan Gambar 6.1. Organisasi mata kuliah dengan memperhatikan aturan-aturan yang telah disebutkan diatas dapat dilihat pada tabel 6.1 berikut :

6.1 Rangkaian Matakuliah

Tabel 6.1 Matrik Organisasi Matakuliah Program Studi Sistem Informasi

SMT	SKS	JML MK	KELOMPOK MATAKULIAH																	
			MATAKULIAH WAJIB					MATAKULIAH PRAKTIKUM				MATAKULIAH PILIHAN			MATAKULIAH UMUM					
VIII	6	1						Tugas Akhir 6 sks												
VII	20	7	Jaringan dan Komunikasi Data 2 sks	Komputer dan Masyarakat 2 sks	Manajemen Resiko SI 3 sks			Proyek Penelitian 4 sks				MKP 4 3 sks	MKP 5 3 sks	MKP 6 3 sks						
VI	20	7	Audit Sistem Informasi 3 sks	Enterprise Information System 3 sks	Manajemen Proyek SI 3 sks							MKP 1 3 sks	MKP 2 3 sks	MKP 3 3 sks	Kewirausahaan 2 sks					
V	20	7	Pengantar Audit Sistem Informasi 2 sks	Perencanaan Strategis Sistem Informasi 3 sks	Rekayasa Perangkat Lunak 3 sks	Metode Penelitian 3 sks		Multimedia 3 sks	Pemrograman Database 3 sks	Pemrograman Mobile 3 sks										
IV	20	7	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi 3 sks	Arsitektur SI/TI Perusahaan 3 sks	Statistika dan Probabilitas 3 sks			Basis Data II 3 sks	Interaksi Manusia dan Komputer 3 sks	Pemrograman Web II 3 sks	Pengantar Pemrograman Mobile 2 sks									

III	20	8	Proses Bisnis 3 sks	Sistem Informasi Manajem en 2 sks	Sistem Operasi 2 sks	Aljabar Linear 2 sks		Algoritma dan Struktur Data 3 sks	Basis Data I 3 sks	Pemrograman Web I 3 sks						Perbaikan 2 sks					
II	20	9	Matematika Diskrit 2 sks	Dasar Sistem Informasi 3 sks	Pengantar Akuntansi 2 sks	Pengantar Bisnis dan Manajemen 2 sks	Arsitektur dan Organisasi Komputer 2 sks	Pemrograman Berorientasi Objek 3 sks							Pendidikan Kewarganegaraan 2 sks	Bahasa Inggris II 2 sks	Kecakapan Antar Personal 2 sks				
I	20	9	Kalkulus 2 sks	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi 2 sks				Dasar Pemrograman 3 sks							Aplikasi Perkantoran 3 sks	Bahasa Indonesia 2 sks	Bahasa Inggris I 2 sks	Etika Profesi IT 2 sks	Pendidikan Agama 2 sks	Pendidikan Pancasila 2 sks	

6.2 Organisasi Matakuliah

SEM	PETA MATAKULIAH SISTEM INFORMASI KURIKULUM 2020										SKS
SEM 8	Tugas Akhir 6 SKS										6
SEM 7	Proyek Penelitian 4 SKS	Jaringan dan Komunikasi Data 2 SKS	Manajemen Risiko SI 3 SKS	Komputer dan Masyarakat 2 SKS	Pilihan 4 3 SKS	Pilihan 5 3 SKS	Pilihan 6 3 SKS				20
SEM 6	Kewirausahaan 2 SKS	Audit Sistem Informasi 3 SKS	Manajemen Proyek SI 3 SKS	Enterprise Information System 3 SKS	Pilihan 1 3 SKS	Pilihan 2 3 SKS	Pilihan 3 3 SKS				20
SEM 5	Metode Penelitian 3 SKS	Pengantar Audit Sistem Informasi 2 SKS	Perencanaan Strategi Sistem Informasi 3 SKS	Rekayasa Perangkat Lunak 3 SKS	Multimedia 3 SKS	Pengrograman Mobile 3 SKS	Pengrograman Database 3 SKS				20
SEM 4	Statistika dan Probabilitas 3 SKS	Interaksi Manusia dan Komputer 3 SKS	Pengrograman Web II 3 SKS	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi 3 SKS	Aritektur SI/TI Perusahaan 3 SKS	Pengantar Pengrograman Mobile 2 SKS	Dasar Data II 3 SKS				20
SEM 3	Aljabar Linear 2 SKS	Pengrograman Web I 3 SKS	Algoritma dan Struktur Data 3 SKS	Proses Bisnis 3 SKS	Perbankan 2 SKS	Sistem Operasi 2 SKS	Sistem Informasi Manajemen 2 SKS	Basis Data I 3 SKS			20
SEM 2	Pend. Kewarganegaraan 2 SKS	Dasar Sistem Informasi 3 SKS	Pengrograman Berorientasi Objek 3 SKS	Pengantar Bisnis dan Manajemen 2 SKS	Aritektur dan Organisasi Komputer 2 SKS	Bahasa Inggris II 2 SKS	Kecakapan Antar Pribadi 2 SKS	Matematika Diskrit 2 SKS	Pengantar Akuntansi 2 SKS		20
SEM 1	Pendidikan Pancasila 2 SKS	Pendidikan Agama 2 SKS	Dasar Pengrograman 3 SKS	Bahasa Indonesia 2 SKS	Kalkulus 2 SKS	Bahasa Inggris I 2 SKS	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi 2 SKS	Aplikasi Perkantoran 3 SKS	Etika Profesi IT 2 SKS		20
TOTAL SKS											146

Keterangan :

Kompetensi Universitas	Kompetensi Fakultas	Kompetensi Sistem Informasi	Kompetensi Pilihan	Kompetensi Pendukung
------------------------	---------------------	-----------------------------	--------------------	----------------------

Gambar 6.1 . Organisasi mata kuliah Program Studi Sistem Informasi

Tabel 6.2 Struktur Kurikulum 2020 Program Studi Sistem Informasi**SEMESTER I**

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	UNSI201301	Aplikasi Perkantoran	3	
2	UNSI201202	Bahasa Indonesia	2	
3	UNSI201203	Bahasa Inggris I	2	
4	PRSI201205	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi	2	
5	PRSI201306	Dasar Pemrograman	3	
6	UNSI201205	Etika Profesi IT	2	
7	KPSI201202	Kalkulus	2	
8	UNSI201208	Pendidikan Agama	2	
9	UNSI201210	Pendidikan Pancasila	2	
		Total SKS	20	

SEMESTER II

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	FKSI202202	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2	
2	UNSI202204	Bahasa Inggris II	2	Bahasa Inggris I
3	PRSI202307	Dasar Sistem Informasi	3	
4	UNSI202206	Kecakapan Antar Personil	2	
5	KPSI202203	Matematika Diskrit	2	
6	FKSI202305	Pemrograman Berorientasi Objek	3	Dasar Pemrograman
7	UNSI202209	Pendidikan Kewarganegaraan	2	
8	KPSI202205	Pengantar Akuntansi	2	
9	PRSI202218	Pengantar Bisnis dan Manajemen	2	
		Total SKS	20	

SEMESTER III

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	FKSI203301	Algoritma dan Struktur Data	3	Dasar Pemrograman
2	KPSI203201	Aljabar Linear	2	
3	FKSI203303	Basis Data I	3	
4	FKSI203306	Pemrograman Web I	3	Dasar Pemrograman
5	KPSI203206	Perbankan	2	
6	PRSI203321	Proses Bisnis	3	Pengantar Bisnis dan Manajemen
7	PRSI203223	Sistem Informasi Manajemen	2	
8	PRSI203224	Sistem Operasi	2	
		Total SKS	20	

SEMESTER IV

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	PRSI204301	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	3	
2	PRSI204302	Arsitektur SI/TI Perusahaan	3	
3	PRSI204304	Basis Data II	3	Basis Data I
4	PRSI204309	Interaksi Manusia dan Komputer	3	
5	PRSI204316	Pemrograman Web II	3	Dasar Pemrograman
6	PRSI204219	Pengantar Pemrograman Mobile	2	
7	KPSI204307	Statistika dan Probabilitas	3	
		Total SKS	20	

SEMESTER V

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	KPSI205304	Metode Penelitian	3	Statistika dan Probabilitas
2	PRSI205313	Multimedia	3	
3	PRSI205314	Pemrograman Database	3	Basis Data I
4	PRSI205315	Pemrograman Mobile	3	Pengantar Pemrograman Mobile
5	PRSI205217	Pengantar Audit Sistem Informasi	2	
6	PRSI205320	Perencanaan Strategis Sistem Informasi	3	
7	PRSI205322	Rekayasa Perangkat Lunak	3	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
		Total SKS	20	

SEMESTER VI

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	PRSI206303	Audit Sistem Informasi	3	Pengantar Audit Sistem Informasi
2	PRSI206308	Enterprise Information System	3	
3	UNSI206207	Kewirausahaan	2	
	PRSI206311	Manajemen Proyek SI	3	
4		Pilihan 1	3	
5		Pilihan 2	3	
6		Pilihan 3	3	
		Total SKS	20	

SEMESTER VII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	PRSI207425	Proyek Penelitian	4	Minimal Lulus 104 sks dan Lulus Matakuliah Metode Penelitian
2	FKSI207204	Jaringan dan Komunikasi Data	2	
3	PRSI207210	Komputer dan Masyarakat	2	
	PRSI207312	Manajemen Resiko SI	3	
4		Pilihan 4	3	
5		Pilihan 5	3	
6		Pilihan 6	3	
		Total SKS	20	

SEMESTER VIII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	PRSI208626	Tugas Akhir	6	Minimal lulus 126 sks (nilai D maks 6 sks), Lulus Proyek Penelitian dan IPK ≥ 2.00
		Total SKS	6	

MATAKULIAH PILIHAN

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	MPSI20P301	Data Mining	3	Basis Data I
2	MPSI20P302	Decission Support System	3	Dasar Sistem Informasi
3	MPSI20P303	e-Business	3	Dasar Sistem Informasi
4	MPSI20P304	Enterprise Application Integration	3	Sistem Informasi Manajemen
5	MPSI20P305	Inovasi Sistem Informasi di Organisasi dan Masyarakat	3	Dasar Sistem Informasi
6	MPSI20P306	Keamanan Sistem Informasi	3	Basis Data I
7	MPSI20P307	Manajemen Kualitas SI/TI	3	Dasar Sistem Informasi
8	MPSI20P308	Perencanaan Keberlangsungan Bisnis	3	Pengantar Bisnis dan Manajemen
9	MPSI20P309	Sistem Informasi Akuntansi	3	Dasar Sistem Informasi
10	MPSI20P310	Sistem Informasi Geografis	3	Dasar Sistem Informasi
11	MPSI20P311	Sistem Informasi Perbankan	3	Dasar Sistem Informasi
12	MPSI20P312	Tata Kelola Sistem Informasi	3	Sistem Informasi Manajemen
		Total SKS	36	

BAB VII

MEKANISME PELAKSANAAN PERALIHAN KURIKULUM

7.1 Ketentuan

Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika Bangsa akan mengimplementasikan perubahan kurikulum ke Kurikulum 2020 dengan mengacu pada ketentuan sebagai berikut :

1. Kurikulum baru 2020 berlaku untuk mahasiswa Jurusan Sistem Informasi mulai angkatan 2020 dan seterusnya, dan berlaku mulai Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Mahasiswa angkatan 2019 dan di bawahnya tetap menggunakan kurikulum 2016, dan mahasiswa angkatan 2015 dan di bawahnya tetap menggunakan kurikulum 2011 dengan kode mata kuliahnya tersendiri.
3. Mata kuliah kurikulum 2016 yang sudah tidak ada di kurikulum 2020 tetap dapat dikontrak oleh mahasiswa angkatan 2016 s/d 2019 baik dengan cara dibukakan kelasnya (jika mahasiswa di bawah 5 kelas dalam bentuk tutorial) atau mengikuti kelas lintas program studi baik yang ada program studi Teknik Informatika maupun Sistem Komputer. Adapun mata kuliah tersebut antara lain :
 - a. Kecerdasan Buatan
 - b. Pemrograman Database II
 - c. Teknik Riset Operasional
 - d. Organisasi dan Manajemen

7.2 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

No.	Nama MK Baru	SKS	Nama MK Lama	SKS
1.	Dasar Pemrograman	3	Algoritma dan Pemrograman	3
2.	Struktur Data Algoritma dan Pemrograman	3	Struktur Data	3
3.	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi	2	Pengantar Teknologi Informas	2
4.	Pengantar Bisnis dan Manajemen	2	Pengantar Bisnis	2
5.	Dasar Sistem Informasi	3	Sistem Informasi	3
6.	Proses Bisnis	3	Analisis Proses Bisnis	3
7.	Basis Data I	3	Basis Data	3
8.	Basis Data II	3	Basis Data Lanjut	2
9.	Pemrograman Berbasis Web I	3	Pemrograman Berbasis Web	4
10.	Jaringan dan Komunikasi Data	2	Komunikasi Data dan Jaringan	4
11.	Kewirausahaan	2	IT Entrepreneur	3
12.	Proyek Penelitian	4	Kerja Praktek	4
13.	Tugas Akhir	6	Skripsi	6

7.3 Konversi Mata Kuliah Kurikulum 2016 Ke Kurikulum 2020

Tabel 7.3 Konversi Matakuliah Kurikulum 2016 ke Kurikulum 2020

KONVERSI MATAKULIAH KURIKULUM 2020

NO.	KURIKULUM 2016			KURIKULUM 2020		
	SEMESTER	MATAKULIAH	SKS	SEMESTER	MATAKULIAH	SKS
1	I	Algoritma dan Pemrograman	4	I	Dasar Pemrograman	3
2	I	Pengantar Teknologi Informasi	2	I	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi	2
3	I	Aplikasi Perkantoran	2	I	Aplikasi Perkantoran	3
4	II	Organisasi dan Manajemen	3			
5	II	Pengantar Bisnis	2	II	Pengantar Bisnis dan Manajemen	2
5	II	Organisasi Komputer	2	II	Arsitektur dan Organisasi Komputer	2
6	II	Struktur Data	3	III	Algoritma dan Struktur Data	3
7	II	Sistem Informasi	3	II	Dasar Sistem Informasi	3
8	III	Analisis Proses Bisnis	3	III	Proses Bisnis	3
9	III	Kecerdasan Buatan	3			

10	III	Pemrograman Berorientasi Objek	4	II	Pemrograman Berorientasi Objek	3
11	III	Basis Data	3	III	Basis Data I	3
12	III	Teknik Riset Operasional	2			
13	IV	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	4	IV	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	3
14	IV	Pemrograman Database I	3	V	Pemrograman Database	3
15	IV	Basis Data Lanjut	2	IV	Basis Data II	3
16	IV	Statistika dan Probabilitas	2	IV	Statistika dan Probabilitas	3
17	IV	Pemrograman Berbasis Web	4	III	Pemrograman Berbasis Web I	3
18	IV	Komunikasi Data dan Jaringan	4	VII	Jaringan dan Komunikasi Data	2
19	V	Pemrograman Database II	3	V		
20	V	Arsitektur SI/TI Perusahaan	3	IV	Arsitektur dan Perancangan Sistem	3
21	V	Manajemen Proyek SI	3	VI	Manajemen Proyek SI	2
22	VI	Enterprise Information System	4	VI	Enterprise Information System	3

BAB VIII

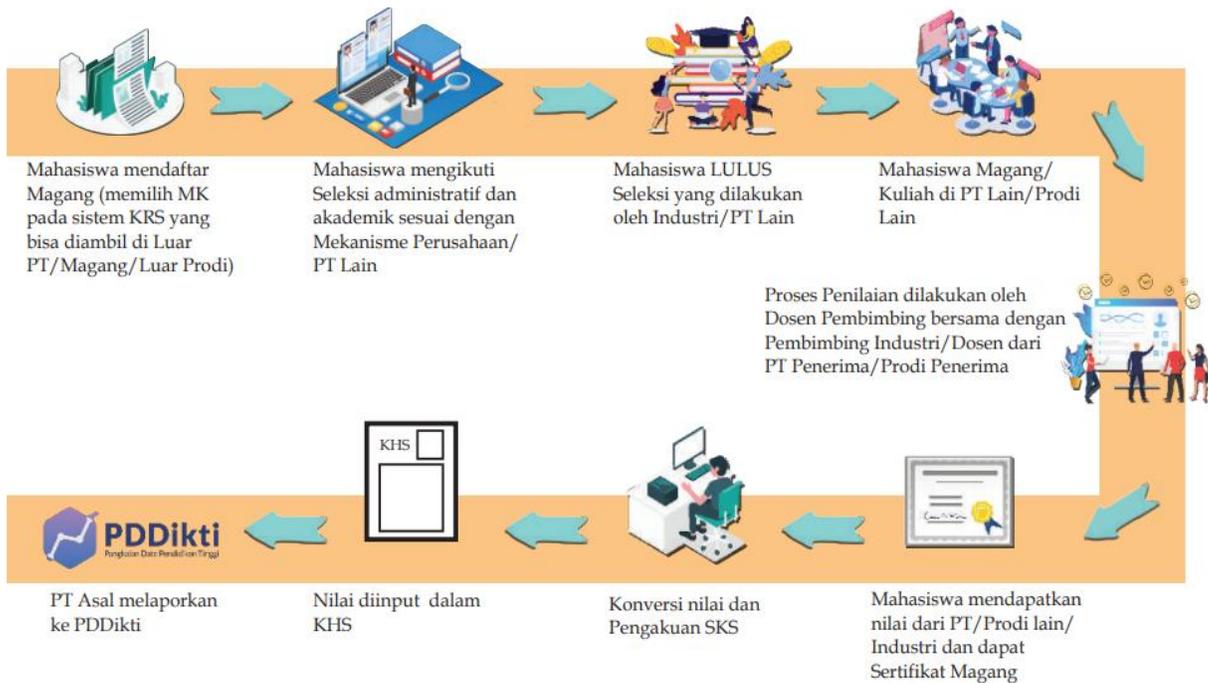
KURIKULUM KAMPUS MERDEKA

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil.

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi.

Melalui Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, mahasiswa memiliki kesempatan untuk 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan Tinggi yang sama; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda, pembelajaran pada program studi yang berbeda di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi.

8.1. Mekanisme Pelaksanaan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka



Gambar 8.1 Mekanisme Pelaksanaan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka

8.1.1 Model Pelaksanaan Merdeka Belajar di Program Studi Sistem Informasi



Gambar 8.2 Model Pelaksanaan Merdeka Belajar di Program Studi Sistem Informasi

8.2. Bentuk Kegiatan Pembelajaran

Adapun bentuk Kegiatan Pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 yang dilakukan di dalam Program Studi dan di luar Program Studi meliputi :



Gambar 8.3 Bentuk Kegiatan Pembelajaran Kampus Merdeka

Keterangan :

1. Pertukaran Pelajar
2. Magang / Praktik Kerja
3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan
4. Penelitian / Riset
5. Proyek Kemanusiaan
6. Kegiatan Wirausaha
7. Studi/Proyek Independen
8. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

Dari delapan kegiatan tersebut, Universitas Dinamika Bangsa akan menyelenggarakan tujuh kegiatan, diantaranya:

8.2.1 Pertukaran Pelajar

Tujuan pertukaran pelajar antara lain :

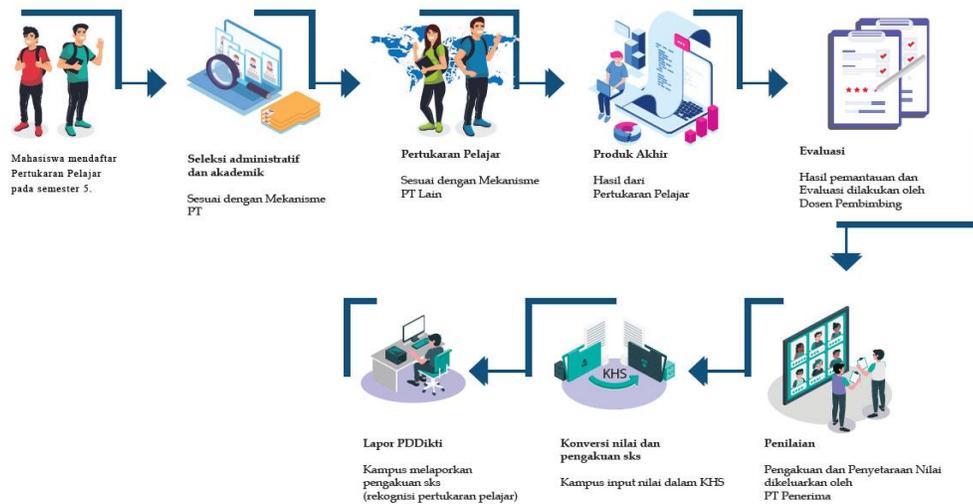
1. Belajar lintas kampus (dalam dan luar negeri), tinggal bersama dengan keluarga di kampus tujuan, wawasan mahasiswa tentang ke-Bhinneka Tunggal Ika akan makin berkembang, persaudaraan lintas budaya dan suku akan semakin kuat.
2. Membangun persahabatan mahasiswa antar daerah, suku, budaya, dan agama, sehingga meningkatkan semangat persatuan dan kesatuan bangsa.
3. Menyelenggarakan transfer ilmu pengetahuan untuk menutupi disparitas pendidikan baik antar perguruan tinggi dalam negeri, maupun kondisi pendidikan tinggi dalam negeri dengan luar negeri.

Bentuk Kegiatan Pertukaran Pelajar yaitu Pertukaran Pelajar dalam Program Studi yang sama pada Perguruan Tinggi yang berbeda

Ketentuan Umum Kegiatan Pertukaran Pelajar :

1. Mahasiswa dengan IPK minimum 3.25
2. Mahasiswa telah menyelesaikan 86 SKS
3. Kegiatan diambil pada semester 5 dengan durasi satu semester.
4. Akreditasi Program Studi yang dituju minimal setara dengan akreditasi Program Studi asal.

Prosedur Kegiatan Pertukaran Pelajar dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.4 Prosedur Kegiatan Pertukaran Pelajar

8.2.2 Magang / Praktik Kerja

Tujuan program magang :

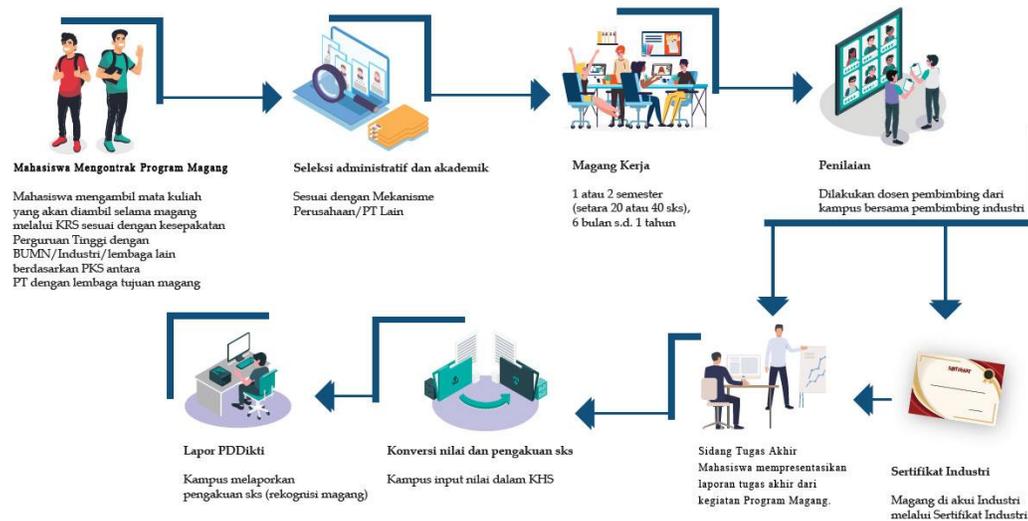
Program magang 1-2 semester, memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan hardskills (keterampilan, complex problemsolving, analytical skills, dsb.), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung di-recruit, sehingga mengurangi biaya recruitment dan training awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya.

Ketentuan Umum Program Magang / Praktik Kerja :

- 1) Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00
- 2) Mahasiswa yang mengambil magang selama 2 semester minimal telah menyelesaikan 108 sks dan dimulai pada semeseter 6
- 3) Mahasiswa yang mengambil magang selama 1 semester minimal telah menyelesaikan 128 sks dan telah menyelesaikan mata kuliah **Proyek Penelitian** serta dimulai pada semeseter 7.

- 4) Magang dilakukan ke Instansi yang telah bekerjasama dengan Perguruan Tinggi
- 5) Mahasiswa harus lolos seleksi dari Perguruan Tinggi dan tempat Magang

Prosedur Kegiatan Magang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.5 Prosedur Kegiatan Pertukaran Pelajar

8.2.3 Program Penelitian / Riset

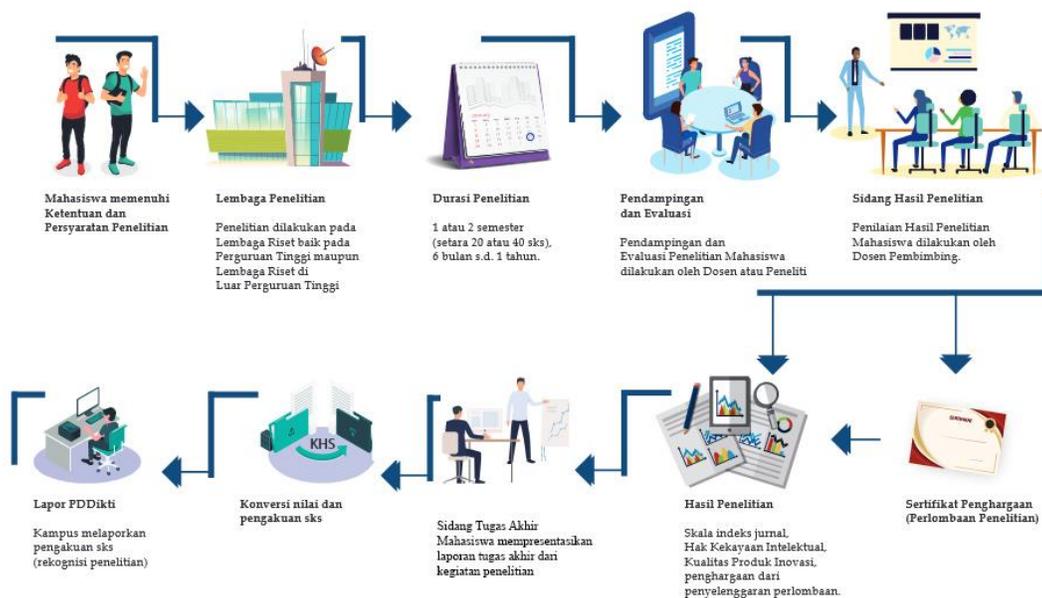
Tujuan Penelitian / Riset :

- 1) Penelitian mahasiswa diharapkan dapat ditingkatkan mutunya. Selain itu, pengalaman mahasiswa dalam proyek riset yang besar akan memperkuat pool talent peneliti secara topikal
- 2) Mahasiswa mendapatkan kompetensi penelitian melalui pembimbingan langsung oleh peneliti di lembaga riset/pusat studi.
- 3) Meningkatkan ekosistem dan kualitas riset di laboratorium dan lembaga riset Indonesia dengan memberikan sumber daya peneliti dan regenerasi peneliti sejak dini

Ketentuan Umum Program Penelitian / Riset :

- 1) Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00
- 2) Mahasiswa yang mengambil Program Penelitian/Riset selama 2 semester minimal telah menyelesaikan 108 sks dan dimulai pada semester 6
- 3) Mahasiswa yang mengambil Program Penelitian/Riset selama 1 semester minimal telah menyelesaikan 128 sks dan telah menyelesaikan mata kuliah **Proyek Penelitian** serta dimulai pada semester 7.
- 4) Mahasiswa melakukan penelitian di lembaga riset yang telah bekerja sama dengan Perguruan Tinggi.
- 5) Mahasiswa melakukan penelitian di dalam Perguruan tinggi bersama Dosen

Prosedur Kegiatan Program Penelitian / Riset dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.6 Prosedur Program Penelitian / Riset

8.2.4 Proyek Kemanusiaan

Tujuan Program Proyek Kemanusiaan :

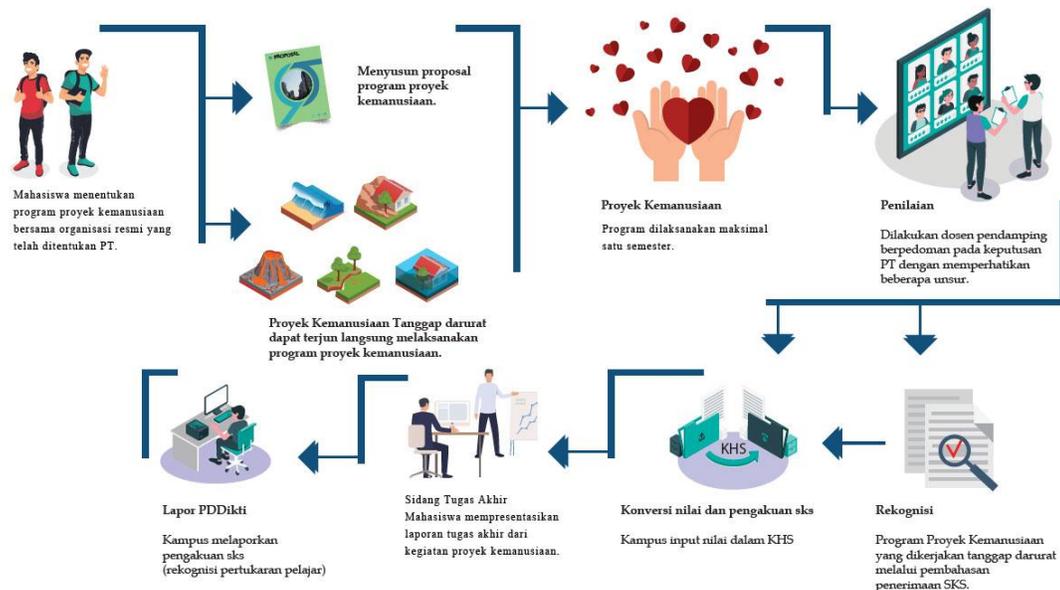
- 1) Menyiapkan mahasiswa unggul yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika

- 2) Melatih mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalahan yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing

Ketentuan Umum Program Proyek Kemanusiaan:

- 1) Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00
- 2) Program Proyek Kemanusiaan dilaksanakan selama 1 semester.
- 3) Mahasiswa yang mengambil Proyek Kemanusiaan minimal telah menyelesaikan 128 sks dan telah menyelesaikan mata kuliah **Proyek Penelitian** serta dimulai pada semester 7.

Prosedur Kegiatan Program Proyek Kemanusiaan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.7 Prosedur Program Proyek Kemanusiaan

8.2.5 Kegiatan Wirausaha

Tujuan Program Kegiatan Wirausaha:

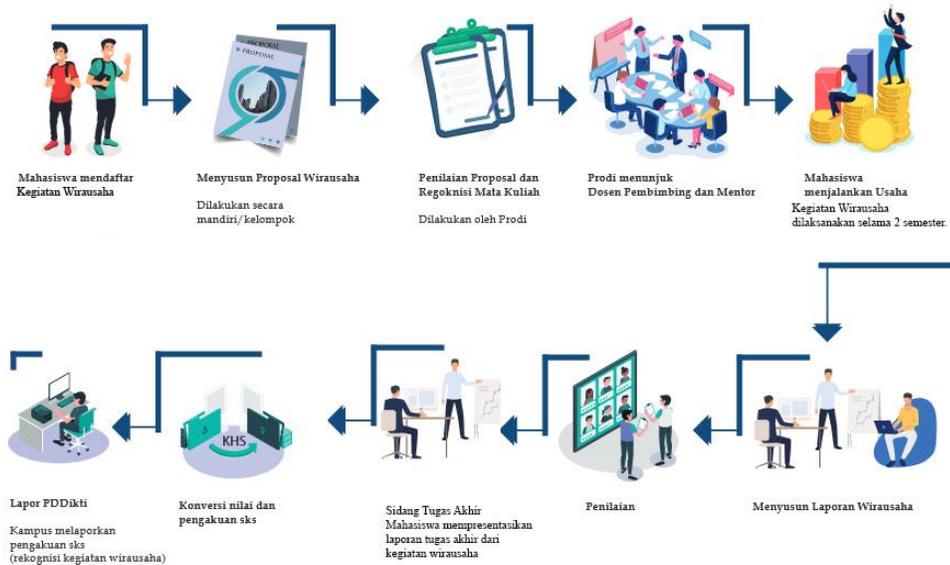
- 1) Memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing

- Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana

Ketentuan Umum Program Kegiatan Wirausaha :

- Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00
- Kegiatan Wirausaha dilaksanakan selama 2 semester.
- Mahasiswa yang mengambil Kegiatan Wirausaha minimal telah menyelesaikan 108 sks dan dimulai pada semester 6.

Prosedur Kegiatan Program Kegiatan Wirausaha dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.8 Prosedur Program Kegiatan Wirausaha

8.2.6 Studi / Proyek Independen

Tujuan Program Studi / Proyek Independen:

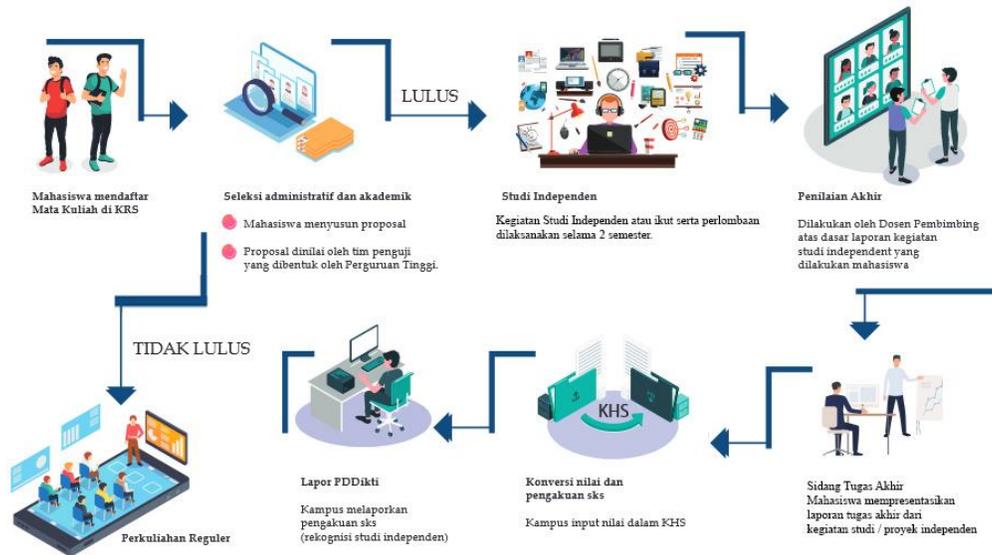
- Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya
- Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D)
- Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional

Ketentuan Umum Studi / Proyek Independen:

- Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00

- 2) Kegiatan Studi / Proyek Independen dilaksanakan selama 2 semester.
- 3) Mahasiswa yang mengambil Kegiatan Studi / Proyek Independen minimal telah menyelesaikan 108 sks dan dimulai pada semester 6.
- 4) Kegiatan Studi / Proyek Independen dapat berupa keikutsertaan lomba atau Studi Independen.

Prosedur Kegiatan Program Kegiatan Studi / Proyek Independen dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.9 Prosedur Program Kegiatan Studi / Proyek Independen

8.2.7 Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

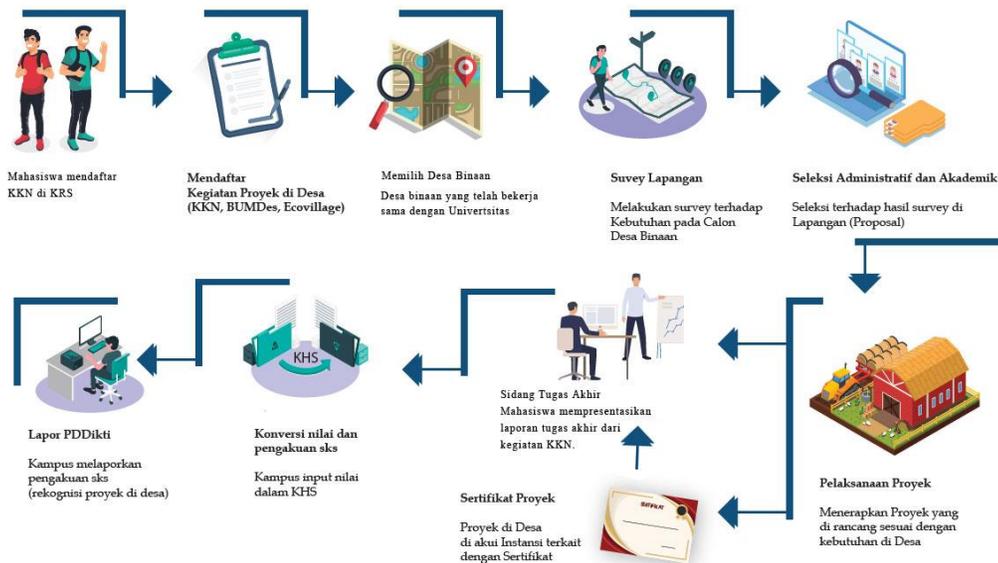
Tujuan Program Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik:

- 1) Kehadiran mahasiswa selama 6 – 12 bulan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimilikinya bekerjasama dengan banyak pemangku kepentingan di lapangan
- 2) Membantu percepatan pembangunan di wilayah pedesaan bersama dengan Kementerian Desa PDTT

Ketentuan Umum Program Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik :

- 1) Mahasiswa dengan IPK minimum 3.00
- 2) Mahasiswa yang mengambil Program Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik selama 2 semester minimal telah menyelesaikan 108 sks dan dimulai pada semester 6
- 3) Mahasiswa yang mengambil Program Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik selama 1 semester minimal telah menyelesaikan 128 sks dan telah menyelesaikan mata kuliah **Proyek Penelitian** serta dimulai pada semester 7.
- 4) Program Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik dilakukan ke Instansi yang telah bekerjasama dengan Perguruan Tinggi

Prosedur Kegiatan Program Kegiatan Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8.10 Prosedur Program Kegiatan Membangun Desa / Kuliah Kerja Nyata Tematik

8.2 Bobot SKS, Kesetaraan dan Penilaiannya

Penyetaraan bobot kegiatan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka pada Universitas Dinamika Bangsa menggunakan format Hybrid yaitu bentuk bebas (free form) dan bentuk terstruktur (structured form).

8.3.1. Bentuk bebas (free form)

Kegiatan merdeka belajar selama 6 bulan disetarakan dengan 20 SKS tanpa penyetaraan dengan mata kuliah. Duapuluh SKS tersebut dinyatakan dalam bentuk kompetensi yang diperoleh oleh mahasiswa selama mengikuti program tersebut, baik dalam kompetensi keras (hard skills), maupun kompetensi halus (soft skills) sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.

8.3.2. Bentuk berstruktur (Structured Form)

Kegiatan merdeka belajar juga dapat distrukturkan sesuai dengan kurikulum yang ditempuh oleh mahasiswa. Duapuluh SKS tersebut dinyatakan dalam bentuk kesetaraan dengan mata kuliah yang ditawarkan yang kompetensinya sejalan dengan kegiatan pembelajaran kampus merdeka.

8.4. Ketentuan Penyetaraan Penilaian

1. Kegiatan Pembelajaran selama 2 (dua) Semester

Untuk mahasiswa yang telah memenuhi syarat 108 sks dapat mengambil kegiatan pembelajaran kampus merdeka selama 2 (dua) semester dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 8.1 Konversi kegiatan pembelajaran Kampus Merdeka untuk
2 (dua) semeseter**

No.	Bentuk Kompetensi	Skill	Semester	SKS
1.	Pemahaman Terhadap Pekerjaan	<i>Hardskill</i>	6 (Free Form)	3
2.	Kemampuan Menyelesaikan Pekerjaan	<i>Hardskill</i>		3
3.	Sikap dan Prilaku	<i>Softskill</i>		3

4.	Percaya diri	<i>Softskill</i>		3
5.	Kerja Keras	<i>Softskill</i>		2
6.	Kedisiplinan	<i>Softskill</i>		2
7.	Kemampuan Beradaptasi	<i>Softskill</i>		2
8.	Kemampuan Bekerjasama	<i>Softskill</i>		2
9.	Kemampuan Mengidentifikasi Masalah	<i>Hardskill</i>	7 dan 8 (Hybrid)	3
10.	Kemampuan Menganalisa Masalah	<i>Hardskill</i>		3
11.	Kemampuan Memecahkan Masalah	<i>Hardskill</i>		3
12.	Kemampuan Berkomunikasi	<i>Softskill</i>		1
13.	Kreativitas	<i>Softskill</i>		1
14.	Tanggung Jawab	<i>Softskill</i>		1
15.	Kepemimpinan	<i>Softskill</i>		1
16.	Kemampuan Mengambil Keputusan	<i>Softskill</i>		1
17.	Tugas Akhir	-		6
Total				40

Nb : Kelebihan SKS yang ada dikurangi dengan menghapus Matakuliah yang ada di semester 6 atau 7 yang telah di kontrak pada semester sebelumnya

2. Kegiatan Pembelajaran selama 1 (satu) Semester

Untuk mahasiswa yang telah menyelesaikan matakuliah **Metode Penelitian** dan total jumlah sks minimal 108 sks dapat mengambil kegiatan pembelajaran kampus merdeka selama 1 (satu) semester dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 8.2 Konversi kegiatan pembelajaran Kampus Merdeka untuk
1 (satu) semeseter**

No.	Bentuk Kompetensi	Skill	SKS
1.	Kemampuan Mengidentifikasi Masalah	<i>Hardskill</i>	3
2.	Kemampuan Menganalisa Masalah	<i>Hardskill</i>	3
3.	Kemampuan Memecahkan Masalah	<i>Hardskill</i>	3

4.	Kemampuan Berkomunikasi	<i>Softskill</i>	1
5.	Kreativitas	<i>Softskill</i>	1
6.	Tanggung Jawab	<i>Softskill</i>	1
7.	Kepemimpinan	<i>Softskill</i>	1
8.	Kemampuan Mengambil Keputusan	<i>Softskill</i>	1
9.	Kemampuan Bekerjasama	<i>Softskill</i>	2
10.	Proyek Penelitian	-	4
Total			20

Untuk mahasiswa yang telah menyelesaikan matakuliah **Proyek Penelitian** dan total jumlah sks minimal 128 sks dapat mengambil kegiatan pembelajaran kampus merdeka selama 1 (satu) semester dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 8.3 Konversi kegiatan pembelajaran Kampus Merdeka untuk
1 (satu) semester**

No.	Bentuk Kompetensi	Skill	SKS
11.	Kemampuan Mengidentifikasi Masalah	<i>Hardskill</i>	3
12.	Kemampuan Menganalisa Masalah	<i>Hardskill</i>	3
13.	Kemampuan Memecahkan Masalah	<i>Hardskill</i>	3
14.	Kemampuan Berkomunikasi	<i>Softskill</i>	1
15.	Kreativitas	<i>Softskill</i>	1
16.	Tanggung Jawab	<i>Softskill</i>	1
17.	Kepemimpinan	<i>Softskill</i>	1
18.	Kemampuan Mengambil Keputusan	<i>Softskill</i>	1
19.	Tugas Akhir	-	6
Total			20

Nb : Kelebihan SKS yang ada akan ditambahkan ke dalam transkrip

LAMPIRAN

Deskripsi Matakuliah

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

MATAKULIAH	UNSI201301 : Aplikasi Perkantoran
	SKS : 3 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
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)	
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 MATAKULIAH	
Menggunakan komputer berbasis sistem operasi windows dengan program aplikasi Word dan Excel dalam menangani aplikasi bisnis.	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ade Sobandi., dkk.,” Mudah Menguasai Microsoft Word 2000”, Bandung: Alfabeta, 2005 2. Budi Permana. “Microsoft Excel 2000”, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2000. 	

MATAKULIAH	UNSI201202 : Bahasa Indonesia
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membangun konteks teks akademik 2. Mampu membangun teks ulasan buku 3. Mampu membangun teks proposal 4. Mampu membangun teks artikel ilmiah 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi Teks Akademik Dalam Genre Makro 2. Menjelajah Dunia Pustaka 3. Mendesain Proposal Penelitian dan Proposal Kegiatan 	

4. Melaporkan Hasil Penelitian dan Hasil Kegiatan
5. Mengaktualisasikan Diri Melalui Artikel Ilmiah

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, “Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi”, 2016.

MATAKULIAH	UNSI201203 : Bahasa Inggris I
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari bahasa Inggris yang melatih empat (4) keahlian meliputi <i>reading, writing, listening, dan speaking</i> .	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 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.

MATAKULIAH	PRSI201205 : Dasar Infrastrukur Teknologi Informasi
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata Kuliah ini memberikan pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi, perangkat keras, perangkat lunak, pemanfaatan, isu-isu yang terkait dan trend teknologi informasi.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
Mahasiswa mampu menjelaskan dasar kinerja perangkat keras, perangkat lunak dan sistem yang terbentuk oleh keduanya, mahasiswa memahami peran teknologi informasi dalam kehidupan manusia dan manfaat yang diberikan	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Komputer 2. Perangkat keras computer 	

3. Perkembangan perangkat lunak
4. Arsitektur Sistem Informasi
5. Sistem Bilangan
6. Pengkodean
7. Pengantar pengolahan data
8. Pengantar Sistem Informasi
9. Pengantar jaringan komputer & komunikasi data
10. Pengantar Kecerdasan Buatan
11. Pengantar grafika dan multimedia
12. Dasar-dasar internet
13. Pengantar keamanan komputer
14. Pengantar Etika Profesi

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Pfaffenberger, Bryan and Bill Daley. *Computers in your Future*. New Jersey: Prentice Hall. 2004
2. Jogyanto. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset, 1999.
3. Supriyanto, Aji. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek. 2005
4. Purnomo, Herry, Zacharias, Theo. *Pengenalan Informatika: Perspektif Teknik dan Lingkungan*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2005.

MATAKULIAH	PRSI201306 : Dasar Pemrograman
	SKS : 3 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar pemrograman menggunakan bahasa C#.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
1	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa menguasai dasar-dasar dan syntax bahasa pemrograman C#
2. Mahasiswa menguasai struktur logika pemrograman
3. Membuat program untuk menyelesaikan suatu permasalahan

POKOK BAHASAN

1. Syntax bahasa pemrograman C#
2. Tipe data
3. Operator aritmatika
4. Logika pengambilan keputusan (if...else, if...else if...else, case)
5. Pengulangan (for loop, while loop)
6. Array

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. John Sharp, "Microsoft Visual C# 2013 Step by Step", Microsoft Press, 2015
2. Budi Raharjo, "Mudah Belajar C# (Pemrograman C# & Visual C#)", Infomatika, 2015

MATAKULIAH	UNSI201205 : Etika Profesi IT
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 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 kerja 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.

MATAKULIAH	KPSI201202 : Kalkulus
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar kalkulus yang meliputi sistem bilangan real, persamaan dan pertidaksamaan linear, fungsi dan turunan, dan limit.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan konsep-konsep bilangan riil 2. menemukan solusi dari persamaan linear dan kuadrat 3. menemukan solusi dari pertidaksamaan linear dan kuadrat 4. menemukan solusi dari persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak 5. menjelaskan jenis-jenis operasi dari fungsi 6. menggambar grafik dari suatu fungsi 7. menjelaskan konsep limit dan kontinuitas 	

8. mencari solusi turunan dari suatu fungsi

POKOK BAHASAN

1. Bilangan riil: operasi dasar, garis bilangan, himpunan bilangan rasional dan irasional, interval
2. Persamaa linear dan kuadrat: bentuk umum, mencari solusi persamaan dan pertidaksamaan
3. Nilai mutlak
4. Fungsi: grafik fungsi, operasi fungsi, turunan fungsi
5. Limit: limit tak hingga, fungsi tidak kontinu

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Anton H., dkk, "Calculus", John Wiley & Sons, 10th edition, 2012.

MATAKULIAH	UNSI201208	: Pendidikan Agama Islam
	SKS	: 2 SKS
	Semester	: 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>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 sesama manusia baik dalam satu agama maupun dengan umat beragama lain.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
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;	
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
-	-	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
-	-	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Memahami esensi Pendidikan Agama Islam sebagai komponen Mata Kuliah Wajib Umum dan urgensinya sebagai nilai-nilai spiritualitas yang menjadi salah satu determinan dalam pembangunan karakter bangsa.
2. Menguasai substansi agama sebagai salah satu komponen dasar persatuan dan kesatuan bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Memahami korelasi sumber ajaran Islam dan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai rahmatan lil alamin.
4. Menguasai aplikasi konsep Islam tentang IPTEK, seni, sosial-budaya, politik, ekonomi, dan masalah kesejahteraan umat.
5. Memahami kontribusi Islam dalam perkembangan peradaban dunia, dan menguasai strategi optimalisasi peran dan fungsi masjid sebagai pusat pengembangan budaya Islam.

POKOK BAHASAN

1. Mengapa dan Bagaimana Pendidikan Agama Islam diajarkan di PT
2. Bagaimana Manusia Bertuhan
3. Bagaimana Agama Menjamin Kebahagiaan
4. Mengintegrasikan iman, Islam, dan Ihsan Kamil
5. Bagaimana Membangun Paradigma Qurani
6. Bagaimana Membumikan Islam di Indonesia
7. Bagaimana Islam Membangun Persatuan dalam Keberagaman
8. Bagaimana Islam Menghadapi Tantangan Modernisasi
9. Bagaimana Kontribusi Islam dalam Pembangunan Peradaban Dunia
10. Bagaimana Peran dan Fungsi Masjid Kampus dalam Pengembangan Budaya Islam
11. Bagaimana Pandangan Islam tentang Zakat dan Pajak

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi", 2016.

MATAKULIAH	UNSI201208 : Pendidikan Agama Kristen Protestan
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
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;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
1	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
1	-
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
1	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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. Agama dan Fungsinya dalam Kehidupan Manusia
2. Allah dalam Kepercayaan Kristen
3. Manusia Menurut Ajaran Kristen
4. Etika dan Pembentukan Karakter Krsitiani
5. Hubungan Iman Kristiani dengan Ilmu Pengetahuan, Teknologim dan Seni
6. Menciptakan Kerukunan Antarumat Beragama
7. Penjaga Ciptaan Allah
8. Cara Bergaul yang Baik

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Agama Kristen Untuk Perguruan Tinggi", 2016.

MATAKULIAH	UNSI201208 : Pendidikan Agama Katolik
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari pengenalan akan Tuhan yang bertitik tolak dari keberadaan manusia konkrit, yang diteguhkan melalui agama sebagai sarana mengenal Tuhan lebih dalam.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
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;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
1	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
1	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
1	
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 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. Panggilan Hidup Manusia Menurut Kitab Suci
2. Relasi Manusia dengan Diri Sendiri, Sesama, Lingkungan, dan Tuhan
3. Agama dan Iman Dihidupi Dalam Pluralitas
4. Yesus Kristus
5. Gereja dan Iman Yang Memasyarakat

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Agama Katolik Untuk Perguruan Tinggi", 2016.

MATAKULIAH	UNSI201208 : Pendidikan Agama Hindu
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari wawasan untuk mengembangkan kepribadian yang utuh dan tangguh berlandaskan pada penghayatan semangat spiritualitas dalam kehidupan beragama, serta menerapkan IPTEK secara bertanggung jawab yang didukung oleh materi ke-Tuhanan, kemanusiaan, etika, dharma, dan politik.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
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;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
1	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
1	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
1	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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 masyarakat jadahita
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. Bagaimana Tujuan dan Fungsi MKWU Pendidikan Agama Hindu dalam Membangun Basis Kepribadian Humanis Bagi Mahasiswa?
2. Bagaimana Peran Sejarah Perkembangan Agama Hindu dalam Memberi Pembelajaran Positif
3. Bagaimana Ajaran Brahavidya (Teologi) dalam Membangun Sraddha dan Bhakti (Iman dan Takwa) Mahasiswa
4. Bagaimana Peran Studi Veda dalam Membangun Pemahaman Mahasiswa Tentang Eksistensi Veda Sebagai Kitab Suci dan Sumber Hukum?
5. Bagaimana Konsep Manusia Hindu Dalam Membangun Kepribadian Mahasiswa yang Berjiwa Pemimpin, Taat Hukum, Sehat, Kreatif, dan Adaptif?
6. Bagaimana Ajaran Susila Hindu Dalam Membangun Moralitas Mahasiswa Hindu?
7. Bagaimana Peran Seni Keagamaan Dalam Membentuk Kepribadian Yang Estetis?
8. Bagaimana Membangun Kerukunan Sesuai Ajaran Hindu?
9. Bagaimana Membangun Kesadaran Mahasiswa Sebagai Mahluk Sosial Ajaran Hindu?

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Agama Kristen Untuk Perguruan Tinggi", 2016.
2. Singh, T.D, "Wdanta dan Sains (Kehidupan dan Asal Mula Jagat Raya)", PT.Cintya, 2008.

MATAKULIAH	UNSI201208 : Pendidikan Agama Buddha
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
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;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
1	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
1	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
1	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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 keharmonisan hidup

POKOK BAHASAN

1. Bagaimana Kerangka dan Isi Kitab Suci Tripitaka
2. Bagaimana Makna dan Tujuan Hidup Manusia Yang Bersumber dari Ajaran Buddha
3. Bagaimana Peranan Hukum Universal Buddha dalam Kehidupan Sehari-hari?
4. Bagaimana Makna Ketuhanan Yang Maha Esa dalam Ajaran Buddha
5. Bagaimana Nilai dan Norma Moral Sebagai Landasan dan Pola Hidup?
6. Bagaimana Harmoni Iptek dan Seni dalam Kehidupan?
7. Bagaimana Konsep Masyarakat Buddha dan Konstruksi Sikap Kerukunan Antarumat Beragama?
8. Bagaimana Dinamika Budaya dan Politik Buddha dalam Konteks Kebangsaan Indoensia?
9. Bagaimana Bhavana Membentuk Batin Bersih Manusia Berkarakter

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Agama Kristen Untuk Perguruan Tinggi", 2016.

MATAKULIAH	UNSI201210 : Pendidikan Pancasila
	SKS : 2 SKS
	Semester : 1 (Satu)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Perkuliahan ini membahas tentang landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila, Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai etika politik dan ideologi nasional, Pancasila dalam konteks ketatanegaraan RI dan Pancasila sebagai paradigma kehidupan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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 Indonesia
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. Ristekdikti, “Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi”, 2016.

MATAKULIAH	FKSI202202 : Arsitektur dan Organisasi Komputer
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar kerja sebuah komputer beserta komponen-komponen yang biasanya terdapat pada komputer.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<p>Menjelaskan cara kerja sebuah sistem komputer dan mengetahui fungsi komponen-komponen yang terdapat pada sistem komputer, dan organisasi komputer secara utuh.</p>	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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.

MATAKULIAH	UNSI202204 : Bahasa Inggris II	
	SKS	: 2 SKS
	Semester	: 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari Bahasa Inggris dengan materi mengenai teknologi informasi pada tingkat lanjutan, serta mengembangkan kemampuan <i>listening, speaking, reading</i> dan <i>writing</i> yang akan berguna di dunia kerja.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
-	-	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
KU1	<p>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;</p>	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menulis essay untuk menjabarkan seseorang, tempat, dan benda-benda dalam Bahasa Inggris. 2. Mahasiswa mampu melakukan diskusi dengan topic tertentu dalam Bahasa Inggris. 3. Mahasiswa mampu melakukan presentasi dengan topic tertentu dalam Bahasa Inggris. 		

POKOK BAHASAN

1. **Speaking:** exchanging information, describing a process, interview
2. **Reading:** Computer Users, Computer Architecture, Computer Applications, Peripherals, Application Programs, The Ex-Hacker,
3. **Writing:** Describing function by comparing and contrasting, writing report, Curriculum 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.

MATAKULIAH	PRSI202307 : Dasar Sistem Informasi
	SKS : 3 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar konsep sistem informasi, termasuk jenis-jenis sistem informasi, hingga proses menganalisa dan merancang sistem informasi menggunakan alat bantu pemodelan seperti DFD, UML, dan ERD. Dari hasil perancangan tersebut mahasiswa diwajibkan mampu menterjemahkannya ke dalam aplikasi sistem informasi.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa menjelaskan fungsi seorang analis sistem.
2. Mahasiswa mampu menganalisa proses bisnis.
3. Mahasiswa mampu memodelkan kebutuhan dengan pemodelan proses, data, dan objek.
4. Mahasiswa menjelaskan dan mampu menerakan strategi pengembangan Sistem Informasi
5. Mahasiswa mampu menterjemahkan hasil pemodelan pada tahap analisis ke tahap perancangan dan pengembangan meliputi arsitektur, basis data, antarmuka, laporan, dan program.

POKOK BAHASAN

1. Konsep dasar sistem informasi: jenis-jenis sistem informasi.
2. Analis Sistem: analisa kebutuhan, analisa permasalahan, proses bisnis, organisasi, dan stakeholder.
3. Pemodelan Sistem: Pemodelan Proses(DFD, Kamus Data), Pemodelan Data(ERD), Pemodelan Objek(UML)
4. Strategi Pengembangan: Pemanfaatan Internet(SaaS, Web Based System, Cloud Computing)
5. Tahap Perancangan: Implementasi sistem ke program aplikasi (berbasis web, desktop).

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ralph Stair, George Reynolds, "Fundamentals of Information Systems 7th Edition", Course Technology, 2013.

MATAKULIAH	UNSI202206 : Kecakapan Antar Personil
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini menguraikan tentang kecakapan personal dan antar personal yang dibutuhkan dari seorang sarjana komputer/teknologi informasi dalam dunia kerja.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang Kecakapan Antar Personal, berupa dasar-dasar/pendekatan perilaku, inter dan intern personal. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor personal dan situasional yang mempengaruhi perilaku manusia dan lain-lain 3. Mahasiswa memiliki kecakapan personal dan antar personal yang dibutuhkan dari seorang sarjana komputer/teknologi informasi dalam dunia kerja. 	

POKOK BAHASAN

1. Pengertian dan Ruang Lingkup KAP
2. Mengenal Potensi Diri
3. Pengembangan Kepribadian
4. Kemampuan Menampilkan Diri Agar Menarik
5. Persepsi Terhadap Orang Lain
6. Kecakapan Memotivasi Pribadi & Orang Lain
7. Pemahaman Hirarki Kebutuhan (A.Maslow)
8. Kecakapan Komunikasi Inter Dan Antar Personal
9. Kecakapan Persentasi, Diskusi dan Negosiasi
10. Kecakapan Etika Individu dan Sosial
11. Kecakapan Etika Profesi (TI)

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Rahman, M.N.A., M. Rahim, AH. Seyal and HA. Yussof, "Interpersonal Skills Requirements for Fresh Computer Programmers: Expectation of Brunei-Based Organisations", *Malaysian J. Comp. Science*, Vol. 12, No. 2- Dec. 1999, pp.10-18, 1999.
2. Albin, M. and RW. Otto, "The CIS Curriculum: What Employers Want From CIS and General Bussiness Majors", *J. Comp. Inform. Systems*, Jan. 1987, pp. 15-19.

MATAKULIAH	KPSI202203 : Matematika Diskrit
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep logika dan penalaran, himpunan, relasi dan fungsi, induksi matematika, kombinatorika, aljabar Boolean, graf dan pohon.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan logika dan penalaran dalam kehidupan sehari-hari 2. Menjelaskan konsep dasar himpunan dan fungsi 3. Menggunakan prinsip-prinsip induksi matematika pada sebuah preposisi 4. Menghitung jumlah susunan dengan permutasi dan kombinasi 5. Menggunakan aljabar Boolean pada sebuah ekspresi dan fungsi 6. Merumuskan bentuk kanonik dari suatu fungsi Boolean 7. Menggunakan konsep graf dan pohon dalam kehidupan sehari-hari 	

POKOK BAHASAN

1. Logika dan penalaran
2. Himpunan dan fungsi
3. Induksi matematika
4. Permutasi dan kombinasi
5. Aljabar Boolean
6. Graf dan pohon

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.

MATAKULIAH	FKSI202305 : Pemrograman Berorientasi Objek
	SKS : 3 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;

KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman berorientasi objek. 2. Mengimplementasikan konsep pemrograman berorientasi objek dalam program. 3. Menyelesaikan masalah dengan membuat aplikasi dengan menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep umum Pemrograman Berorientasi Objek 2. Struktur Class: member variable, constructor, method 3. Objek: deklarasi objek 4. Method: return, parameter, method override, method overload 5. Inheritance: pewarisan sifat 6. Polymorphisme 	
PRASYARAT	
Dasar Pemrograman	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. John Sharp, "Microsoft Visual C# 2013 Step by Step", Microsoft Press, 2015 2. Budi Raharjo, "Mudah Belajar C# (Pemrograman C# & Visual C#)", Infomatika, 2015 	

MATAKULIAH	UNSI202209 : Pendidikan Kewarganegaraan
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN STIKOM YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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 MATAKULIAH

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. Bagaimana Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Kemampuan Utuh Sarjana Atau Profesional?
2. Bagaimana Esensi Dan Urgensi Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan Bangsa Dan Karakter
3. Bagaimana Urgensi Integrasi Nasional Sebagai Salah Satu Parameter Persatuan Dan Kesatuan Bangsa?
4. Bagaimana Nilai Dan Norma Konstitusional Uud Nri 1945 Dan Konstitusionalitas Ketentuan Perundang-Undangan Di Bawah Uud?
5. Bagaimana Harmoni Kewajiban Dan Hak Negara Dan Warga Negara Dalam Demokrasi Yang Bersumbu Pada Kedaulatan Rakyat Dan Musyawarah Untuk Mufakat?
6. Bagaimana Hakikat, Instrumentasi, Dan Praksis Demokrasi Indonesia Berlandaskan Pancasila Dan UUD Nri 1945
7. Bagaimana Dinamika Historis Konstitusional, Sosial-Politik, Kultural, Serta Konteks Kontemporer Penegakan Hukum Yang Berkeadilan?
8. Bagaimana Dinamika Historis, Dan Urgensi Wawasan Nusantara Sebagai Konsepsi Dan Pandangan Kolektif Kebangsaan Indonesia Dalam Konteks Pergaulan Dunia?
9. Bagaimana Urgensi Dan Tantangan Ketahanan Nasional Dan Bela Negara Bagi Indonesia Dalam Membangun Komitmen Kolektif Kebangsaan?

10. Menyelenggarakan Project Citizen Untuk Mata Kuliah Pendidikan
Kewarganegaraan

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ristekdikti, "Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi", 2016.

MATAKULIAH	KPSI202205 : Pengantar Akuntansi
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
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	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan karakter bisnis dan peran akuntansi 2. Mampu menganalisis transaksi dan membuat jurnal transaksi 3. Mampu membuat jurnal penyesuaian 4. Mampu menjelaskan dan mempraktikan siklus akuntansi mulai dari transaksi sampai menghasilkan laporan keuangan 5. Mampu menggunakan jurnal khusus dan buku besar pembantu dalam transaksi 6. Mampu menjelaskan dan mempraktikan siklus akuntansi di perusahaan dagang 7. Mampu menjelaskan dan mempraktikan akuntansi persediaan 	

8. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan akuntansi kas
9. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan akuntansi piutang

POKOK BAHASAN

1. Definisi, peran dan lingkup akuntansi
2. Bentuk dan isi laporan keuangan
3. Persamaan akuntansi
4. Siklus akuntansi
 - Pencatatan transaksi kedalam jurnal
 - Pencatatan jurnal ke dalam buku besar dan buku pembantu
 - Pembuatan neraca saldo
 - Pembuatan jurnal penyesuaian
 - Pembuatan neraca dan perhitungan laba – rugi melalui teknik naraca lajur
 - Pembuatan jurnal penutup
 - Pembuatan Neraca Saldo setelah Penutupan
 - Pembuatan jurnal balik

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

Warren, Carl S., J. M. Reeve, dan J. E. Duchac. 2014. Accounting. Edisi 25. South-Western Cengage Learning: Amerika Serikat

MATAKULIAH	PRSI202218 : Pengantar Bisnis dan Manajemen
	SKS : 2 SKS
	Semester : 2 (Dua)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata Kuliah ini memberikan bekal pengetahuan, pengertian serta pemahaman kepada para mahasiswa agar menguasai wawasan, ruang lingkup berbagai konsep-konsep bisnis.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar bisnis, ruang lingkup bisnis. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis Lingkungan Bisnis 3. Mahasiswa mampu menjelaskan Riset, Sumber daya manusia, dasar-dasar operasi, pemasaran dan manajemen keuangan dalam bisnis serta strateginya. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep-konsep E-business dan bisnis Global. 	

POKOK BAHASAN

1. Pendahuluan; Filosofi Bisnis, Konsep dasar Bisnis, Ruang lingkup Bisnis
2. Lingkungan Bisnis ; Lingkungan Mikro, Makro dan Persaingan Bisnis
3. Bentuk-Bentuk Kepemilikan Bisnis & Pengelolaan Perusahaan Bisnis
4. Pengorganisasian Perusahaan Bisnis
5. Kewirausahaan dan bisnis Kecil
6. Mendirikan Perusahaan Bisnis (Syarat + Proses) dan Mengoperasikan bisnis
7. Tanggung Jawab Sosial dan Etika Bisnis
8. Riset dalam Bisnis
9. Sumber Daya Manusia dalam Bisnis
10. Dasar-dasar Operasi dalam Bisnis
11. Dasar-dasar Manajemen Keuangan dalam Bisnis
12. Dasar-dasar Pemasaran dalam Bisnis
13. Dasar-dasar Manajemen Stratejik
14. E- Business
15. Creating Value for Business / Stakeholder
16. Bisnis Global

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ebert, Ronald, dan Ricky W Griffin, 2008, Business Essential, New Jersey, Prent`ice Hall
2. Jeff Madura, 2002, Introduction to Bussiness, Second Edition, Prentice Hall,
3. Steinhoff Dan, John F Burgess, Small , 1996, Small Business Manegement Fundamental, New York, McGraww-Hill
4. Buchari Alma, 2007 , Pengantar Bisis , Alfabeta, Bandung

MATAKULIAH	FKSI203301 : Algoritma dan Struktur Data
	SKS : 3 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari beberapa jenis algoritma untuk pengurutan (sorting) dan pencarian (searching).	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P3	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
1. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan algoritma pengurutan (sorting algorithm) pada program.	

2. Menjelaskan konsep dan mampu menerapkan algoritma pencarian (searching algorithm) pada program.

POKOK BAHASAN

1. Algoritma sorting: insertion sort, selection sort, quick sort, bubble sort, merge sort.
2. Algoritma searching: sequential search, binary search.

PRASYARAT

Dasar Pemrograman

PUSTAKA UTAMA

1. Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest ,Clifford Stein,“Introduction to Algorithms, 3rd Edition”, MIT Press, 2012.
2. Adi Nugroho, “Algoritma & Struktur Data Dengan C#”, 2009.

MATAKULIAH	KPSI203201 : Aljabar Linear
	SKS : 2 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teknik penyelesaian masalah sistem persamaan linear (SPL) dengan menggunakan komputasi matrik mencakup eliminasi Gauss, Gauss Jordan, dan Cramer.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dengan menggunakan komputasi matrik 2. Menyelesaikan masalah operasi matrik dan pseudo-inverse 3. Menyelesaikan masalah ruang vector 4. Menyelesaikan masalah <i>eigen</i> 	

POKOK BAHASAN

1. Aljabar Matriks
2. Determinan dan Invers Matriks
3. Sistem Persamaan Linier
4. Vektor dan Ruang vector
5. Vektor di bidang dan ruang
6. Basis dan Dimensi
7. Transformasi Linier

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. David C. Lay, "Linear Algebra and Its Applications, 4th Edition", Pearson, 2011.

MATAKULIAH	FKSI203303 : Basis Data I
	SKS : 3 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dasar basis data, dan kemudian mempelajari proses merancang basis data relasional.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
1	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
1	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi,

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep basis data
2. Mahasiswa mengetahui dasar-dasar SQL
3. Mahasiswa mengetahui kegunaan Database Management System (DBMS)
4. Mahasiswa 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.

MATAKULIAH	FKSI203306 : Pemrograman Web I
	SKS : 3 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teknik-teknik pembuatan aplikasi web dari sisi front-end menggunakan script HTML, CSS, serta JavaScript.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.

<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi,
KK2	Mampu Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web dan mobile
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menguasai konsep script HTML, CSS, dan JavaScript. 2. Mengimplementasikan script HTML, CSS, dan JavaScript ke dalam bentuk aplikasi web. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. HTML: jenis-jenis tag HTML, HTML 5 2. CSS: CSS selector, CSS framework 3. JavaScript: dasar-dasar javascript, javascript framework (jQuery), AJAX. 	
PRASYARAT	
Dasar Pemrograman	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. John Duckett, “JavaScript and JQuery: Interactive Front-End Web Development”, Wiley; 1 edition, 2014. 2. Robin Nixon, “Learning PHP, MySQL & JavaScript: With jQuery, CSS & HTML5 	

MATAKULIAH	KPSI203206 : Perbankan
	SKS : 2 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini membahas tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan lembaga Inter-mediasi keuangan baik yang dilaksanakan oleh bank maupun lembaga keuangan bukan bank.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan lembaga Intermediasi keuangan baik yang dilaksanakan oleh bank maupun lembaga keuangan bukan bank. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar dan proses bisnis dari Bank Indonesia, Lembaga Keuangan Non Bank dan Bank Umum 	

POKOK BAHASAN

1. Konsep dasar Lembaga Keuangan
2. Kegiatan Pokok dari Bank Indonesia
3. Analisis dari kegiatan Bank
4. Jenis-jenis kredit bank
5. Analisa pemberian kredit pada Bank
6. Proses Bisnis dari pemberian kredit
7. Pengertian dana
8. Pengertian dan proses bisnis dari tabungan, giro dan deposito
9. Pengertian Bank dengan prinsip syariah
10. Manajemen sumber dana dari Bank syariah
11. Manajemen pekreditan dari Bank Syariah

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Hapzi Ali, Mm, 2011, Membangun Citra Perbankan Melalui It & Crm, Harta Cipta Mandiri
2. Husein Anwar, 2000, Reseach Methods In Finance And Banking, Stikom Dinamika Bangsa Jambi
3. Mudrajad Kuncoro, Suhardjono, 2002, Manajemen Perbankan Teori Dan Aplikasi, Bpfe Yogyakarta
4. Soetanto Hadinoto, 2009, How To Develop Successful Retail Banking, Elex Media Komputindo
5. Thomas Suyatno, Mm, Dkk, 2003, Kelembagaan Perbankan, Gramedia Pustaka Umum Jakarta
6. Wiji Nurastuti , 2011, Teknologi Perbankan, Graha Ilmu

MATAKULIAH	PRSI203321 : Proses Bisnis
	SKS : 3 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini menguraikan Analisis Proses Bisnis, Rekayasa Proses Bisnis dan Pemetaan Proses Bisnis	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengetahuan mengenai proses bisnis serta hubungannya dengan teknologi informasi serta dapat menganalisis proses bisnis yang terjadi pada lingkungan sekitarnya. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Rantai Nilai Porter 3. Mahasiswa dapat menganalisa aktivitas yang terjadi pada perusahaan dengan menggunakan Rantai Nilai Porter 	

4. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi bisnis utama.
5. Mahasiswa mampu menganalisis fungsi-fungsi bisnis dari suatu perusahaan
6. Mahasiswa mampu mengintegrasikan dari berbagai fungsi bisnis dari suatu perusahaan
7. Mahasiswa dapat menjelaskan mengenai pemetaan proses bisnis.
8. Mahasiswa dapat membuat diagram swimlane.
9. Mahasiswa dapat memetakan proses bisnis pada perusahaan dengan menggunakan spaghetti map.

POKOK BAHASAN

1. Rantai Nilai Porter
2. Fungsi-fungsi bisnis utama
3. Analisis kegiatan proses bisnis
4. Enterprise Resource Planning.
5. Permodelan REAL
6. Business Process Reengineering (BPR).
7. Pemetaan Proses Bisnis

PRASYARAT

Pengantar Bisnis dan Manajemen

PUSTAKA UTAMA

1. Dull Gelinas Wheeler, 2012, Accounting Information System Foundations in Enterprise Risk Management. Ninth Edition. South Western
2. Ellen Monk dan Bret Wagner, 2009, Concept In Enterprise Resource Planning. First edition. Course Technology Cengage Learning.
3. Efraim Turban, 2005, Introduction to Information Technology. Eighth Edition. John Wiley & Sons, Inc.

MATAKULIAH	PRSI203223 : Sistem Informasi Manajemen
	SKS : 2 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini para mahasiswa akan diperkenalkan dengan konsep dasar sistem informasi manajemen, struktur beserta pengembangannya. Mengenal kebutuhan informasi pada masing-masing jajaran dan tatanan organisasi, menemukan sumber data yang terkait dengan kebutuhan tersebut.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai konsep sistem informasi manajemen secara teori dan implementasi.	

POKOK BAHASAN

1. Pengantar Sistem Informasi Manajemen
2. Konsep Sistem Informasi
3. Sistem Fungsional Bisnis
4. Pengembangan Sistem Bisnis
5. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer
6. Manajemen Database
7. Sistem Informasi Perusahaan
8. Sistem Informasi Dalam Organisasi
9. Sistem Informasi Eksekutif
10. Sistem Informasi Akuntansi
11. Sistem Informasi Sumber Daya Manusia
12. Sistem Informasi Pemasaran

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Danang Sunyoto, 2014. Sistem Informasi Manajemen. CAPS. Yogyakarta
2. Humdiana & Evi Indrayani, 2006. Sistem Informasi Manajemen. Graha Ilmu. Yogyakarta
3. Raymond McLeod, Jr, 2004. Sistem Informasi Manajemen. Indeks. Jakarta
4. Raymond McLeod, Jr. George P.Scell. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Salemba Empat. Jakarta

MATAKULIAH	PRSI203224 : Sistem Operasi
	SKS : 2 SKS
	Semester : 3 (Tiga)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari cara kerja system operasi yang meliputi penjadwalan proses, manajemen memori, dan hubungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prinsip dasar sistem operasi sebagai jembatan antara hardware dan software 2. Menjelaskan daur hidup proses dalam sistem operasi dan menerapkan komunikasi antar proses dalam sistem operasi 3. Menjelaskan dan menerapkan mekanisme sinkronisasi multiproses dan multithread. 4. Menjelaskan cara kerja penjadwalan proses dan manajemen memori. 5. Menjelaskan hubungan antara perangkat keras dengan perangkat lunak (I/O) 	

6. 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.

MATAKULIAH	PRSI204301 : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>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.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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. Proses pengembangan sistem
2. Analisa kebutuhan
3. Pemodelan Kebutuhan: pemodelan proses, pemodelan data, pemodelan objek.Strategi Pengembangan: dampak internet, outsourcing, peran analisis sistem.
4. Tahap perancangan: perpindahan analisis ke perancangan, Perancangan arsitektur

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, Roberta M. Roth, "Systems Analysis and Design", Wiley 6th Edition, 2014.

MATAKULIAH	PRSI204302 : Arsitektur SI/TI Perusahaan
	SKS : 3 SKS
	Semester : 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Matakuliah ini membahas tentang arsitektur teknologi informasi dengan penekanan pada fleksibilitas dan pengintegrasian organisasi serta memahami regulasi-regulasi yang telah ditetapkan.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
1. Mahasiswa mampu menjelaskan kelemahan dan kekuatan berbagai macam arsitektur computational, data, networking, dan perangkat lunak.	

2. Mahasiswa mampu mendesain, mengimplementasikan dan manajemen security dan Disaster Recovery Plans serta kesinambungan bisnis dilihat dari semua aspek perspektif organisasi
3. Mahasiswa dapat membuat Master Plan IT dengan berbagai macam tipe organisasi

POKOK BAHASAN

1. Arsitektur Teknologi Informasi
2. Desain dan manajemen jaringan
3. Web services
4. Desain dan Implementasi Data Center serta Disaster Recovery Planning,
5. Arsitektur Sistem Enterprise dan Integrasi Application Enterprise

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Harris Kern, Stuart Galup, Guy Nemiro, IT Organization: Building a Worldclass Infrastructure, Prentice Hall PTR, 2000.
2. Rob Snevely, Enterprise Data Center: Design and Methodology, Palo Alto, Sun Microsystem Inc., 2002.

MATAKULIAH	PRSI204304 : Basis Data II	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari cara merancang basis data melalui tahapan pembangunan yang tepat dan memilih penggunaan teknologi yang sesuai untuk membangun sistem basis data.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
-	-	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	
KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu membangun pemodelan data dengan menggunakan diagram ER beserta dokumentasi pendukung.
2. Mahasiswa mampu melakukan tuning basis data pada DBMS.
3. Mahasiswa menjelaskan konsep-konsep data warehouse, data mining, business intelligent.

POKOK BAHASAN

1. Pemodelan data : Entity Relationship Diagram
2. Tuning Data Base Management System: redundansi data, relasi data
3. Konsep-konsep data warehouse, data mining, business intelligent.

PRASYARAT

Basis Data I

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.

MATAKULIAH	PRSI204309 : Interaksi Manusia dan Komputer
	SKS : 3 SKS
	Semester : 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memaparkan pentingnya pengembangan perangkat lunak yang berpusat pada pengguna 2. Mahasiswa mampu melakukan proses analisa kebutuhan 3. Mahasiswa mampu merancang prototype antarmuka aplikasi 	

4. Mahasiswa mampu menghasilkan demo prototype
5. Mahasiswa mampu 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.

MATAKULIAH	PRSI204316 : Pemrograman Web II
	SKS : 3 SKS
	Semester : 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari proses pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis web menggunakan Framework Laravel yang bermanfaat di berbagai bidang.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk mendukung pengambilan keputusan.
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi,
KK2	Mampu Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web dan mobile
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti dasar-dasar PHP 2. Mahasiswa mengerti dasar-dasar MySQL 3. Mengimplementasikan PHP dan MySQL dalam pembuatan aplikasi web pengolah data 4. Mahasiswa mengetahui prinsip-prinsip PHP Framework 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar PHP: syntax dasar PHP, session, koneksi ke database. 2. Pengolahan data base MySQL: proses CRUD (Create, Read, Update, Delete). 3. Aplikasi pengolahan data berbasis web. 4. Dasar PHP Framework Laravel 	
PRASYARAT	
Dasar Pemrograman	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Robin Nixon, "Learning PHP, MySQL & JavaScript: With jQuery, CSS & HTML5 (Learning Php, Mysql, Javascript, Css & Html5)", O'Reilly Media, 2015. 	

MATAKULIAH	PRSI204219 : Pengantar Pemrograman Mobile
	SKS : 2 SKS
	Semester : 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang dasar-dasar pemrograman flutter dalam pembuatan aplikasi pada perangkat mobile yang sederhana	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
P3	Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi,
KK2	Mampu Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web dan mobile
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti menggunakan widget dan custom pada widget 2. Mahasiswa mengerti tentang stateless dan stateful 3. Mahasiswa mengerti tentang manajemen state 4. Mahasiswa mengerti tentang navigasi multi page 5. Mahasiswa dapat mengimplementasikan widget ke dalam suatu aplikasi berbasis mobile. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Widget : Text, AppBar, row dan column, container, listview, Image, AlertDialog, ProgresDialog, stack 2. Stateless Widget dan Stateful Widget 3. Parsing Data, Page Route, Name Route, Parameter Construcktor 	
PRASYARAT	
-	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Budi Raharjo. “Pemrograman Android dengan flutter”. Bandung: Informatika. 2019 2. Rizki Syaputra. “Enjoy Flutter”. Jakarta : udacoding. 2019 	

MATAKULIAH	KPSI204307 : Statistika dan Probabilitas
	SKS : 3 SKS
	Semester : 4 (Empat)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari dasar-dasar statistik deskriptif dan statistic induktif dalam menganalisa data dan mengambil kesimpulan.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dasar statistika dalam kaitan dengan analisis data 2. Memodelkan probabilitas atas suatu kejadian dari suatu percobaan acak 3. Mencari solusi perhitungan dasar statistic 4. Menjelaskan konsep ekspektasi, variansi, ko-variansi dan korelasi 5. Melakukan uji hipotesis dari parameter populasi dan mengambil kesimpulan 6. Membuat model anova atas data multiatribut berskala nominal 7. Menentukan korelasi variabel bebas terhadap variabel tak bebas 8. Mencari solusi perhitungan regresi dari suatu data 	

POKOK BAHASAN

1. Dasar statistic deskriptif: mean, median, modus, simpangan baku, frekuensi, sampel, populasi
2. Probabilitas: model probabilitas
3. Ekspektasi, variansi, ko-variansi dan korelasi
4. Uji hipotesa
5. Anova
6. Korelasi
7. Regresi

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Lungan, Richard. "Aplikasi Statistika & Hitung Peluang". Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006.

MATAKULIAH	KPSI205304 : Metode Penelitian
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tahapan-tahapan dan metodologi dalam penelitian hingga mampu menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis penelitian
2. Mahasiswa mampu menjelaskan metodologi dalam penelitian
3. Mahasiswa mampu menghasilkan karya tulis dari hasil studi kepustakaan
4. Mahasiswa mampu melakukan pemilihan dan pengukuran variabel untuk dilakukan uji hipotesis
5. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis penelitian dalam bidang ilmu komputer
6. Mahasiswa mampu 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

Statistika dan Probabilitas

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.

MATAKULIAH	PRSI205313 : Multimedia
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prinsip-prinsip multimedia. 2. Membuat elemen-elemen multimedia seperti video, suara, gambar, dan teks. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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.

MATAKULIAH	PRSI205314 : Pemrograman Database
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
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)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P3	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
Keterampilan Khusus (KK)	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mempraktekkan perancangan dan pengelolaan basis data berdasarkan konsep-konsep yang dibahas dalam Pemrograman Database 2. Mahasiswa mampu melakukan pengelolaan database, menampilkan informasi yang bersumber dari satu atau beberapa tabel dalam database yang dilengkapi dengan fungsi-fungsi pendukung sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih bernilai bagi penggunanya, serta mampu melakukan pengaturan terhadap transaksi dan kewenangan dari setiap pengguna yang terlibat dalam pemakaian database. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perintah Dasar SQL Data Retrieval 2. Seleksi dan Pengurutan Data 3. Fungsi 4. Menampilkan data dari beberapa table 5. Group Functions 6. Subqueries 7. Variabel Substitusi 8. Mengelola Tabel 9. Manipulasi Data 10. Transaction Control 	
PRASYARAT	
-	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Imam Heryanto, Budi Raharjo, Menguasai Oracle SQL dan PL/SQL Metode Praktis Mempelajari Pemrograman Oracle, Informatika, Bandung, 2006 	

2. Koratamaddi Chaitanya, Greenberg Nancy, Course Manual Oracle Database 10g :
SQL Fundamental I, Volume I & II, Giri Venugopal, 2006
3. Koratamaddi Chaitanya, Vennapusa Priya, Course Manual Oracle Database 10g :
SQL Fundamental II, Volume I & II, Jobi Varghese, 2006

MATAKULIAH	PRSI205315 : Pemrograman Mobile
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang pemrograman flutter dalam pembuatan aplikasi pada perangkat bergerak dengan sistem operasi Android maupun iOS hingga mampu menghasilkan aplikasi yang siap dipublikasikan.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P3	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
KU10	Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.

<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
KK1	Mampu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi
KK2	Mampu Merancang dan mengembangkan Sistem Informasi berbasis web dan mobile
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengerti tentang Restful API 2. Mahasiswa mengerti menggunakan Token 3. Mahasiswa mengerti tentang koneksi Http 4. Mahasiswa dapat mengimplementasikan restful API dan koneksi Http ke dalam suatu aplikasi berbasis mobile. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Json, oauth2 2. Get,post,put,delete,list 3. Model data di flutter 4. Project 	
PRASYARAT	
Pengantar Pemrograman Mobile	
PUSTAKA UTAMA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Budi Raharjo. “Pemrograman Android dengan flutter”. Bandung: Informatika. 2019 2. Rizki Syaputra. “Enjoy Flutter”. Jakarta : udacoding. 2019 	

MATAKULIAH	PRSI205217 : Pengantar Audit Sistem Informasi
	SKS : 2 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Pada mata kuliah ini mahasiswa membahas tentang konsep dasar kontrol dan audit, tahapan audit, standar dan panduan audit, serta proses pengumpulan dan evaluasi bukti.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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)	
KK3	Mampu menganalisis dan mengaudit sistem informasi pada sebuah perusahaan.
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengelolaan SI pada lingkungan Enterprise. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengendalian SI suatu Enterprise 3. Mahasiswa mampu menjelaskan Audit SI suatu Enterprise 	

POKOK BAHASAN

1. Auditing SI, Pelaksanaan Audit SI
2. Kerangka Kerja Pengendalian Manajemen : Pengendalian Top Manajemen, Pengendalian Manajemen Pengembangan Sistem, Pengendalian Manajemen Programming, Pengendalian Manajemen Sumber Data, Pengendalian Manajemen Keamanan, Pengendalian Manajemen Operasional, Pengendalian Manajemen Jaminan Kualitas.
3. Kerangka Kerja Pengendalian Aplikasi : Pengendalian Batasan (Boundary), Pengendalian Masukan, Pengendalian Komunikasi, Pengendalian Pemrosesan, Pengendalian Basis Data, Pengendalian Keluaran
4. Pengumpulan Bukti : Audit Software; Tinjauan pengkodean, Tes Data, dan Perbandingan Data; Teknik Auditing Concurrent; Interview, Kuesioner dan Flowchart Pengendalian; Alat Pengukuran Kinerja.
5. Evaluasi Bukti : Evaluasi Perlindungan aset dan integritas data, Evaluasi efektifitas sistem, Evaluasi efisiensi sistem.
6. Manajemen Audit SI : Pengelolaan Fungsi Audit SI

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Ron Weber, "Information Systems Control and Audit", Prentice-Hall, USA., 1999.
2. GAO, "Federal Information System Controls Audit Manual, Volume I :Financial Statement Audits", 1999
3. Edi Purwono, "Aspek-aspek EDP Audit Pengendalian Internal pada Komputerisasi", Andi, Jogjakarta, 2004
4. IT Governance Institute (2000), Executive Summary, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
5. IT Governance Institute (2000), Audit Guidelines, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
6. IT Governance Institute (2000), Management Guidelines, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.

7. IT Governance Institute (2000), Implementation Tool Set, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
8. Information Technology Auditing (with ACL Software), James Hall, South Western, 2010

MATAKULIAH	PRSI205320 : Perencanaan Strategis Sistem Informasi
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah perencanaan strategi sistem informasi ini, mahasiswa akan diajarkan berbagai konsep dasar perencanaan strategi sistem informasi, mengimplementasikan strategi sistem informasi, selain itu beberapa tools akan diajarkan kepada mahasiswa guna meningkatkan inovasi dalam perencanaan dan implementasi dari strategi sistem informasi.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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)	
KK3	Mampu menganalisis dan mengaudit sistem informasi pada sebuah perusahaan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Menjelaskan konsep dasar IS/IT Strategic Planning secara umum.
2. Menjelaskan konsep dasar IS/IT Strategic Planning berbasis teknologi informasi.
3. Menjelaskan konsep dasar IT/IS Strategic Planning digabungkan dengan teknologi terkini.
4. Menerapkan konsep IS/IT Strategic Planning ke dalam proyek nyata di lapangan dengan contoh-contoh yang akan diberikan oleh dosen.
5. Menganalisis situasi kasus dengan menggunakan konsep IS/IT Strategic planning yang telah diajarkan di perkuliahan.
6. Memiliki tingkat analisis, kreativitas dan inovasi yang tajam tentang konsep IS/IT Strategic Planning.

POKOK BAHASAN

1. Perkembangan peran sistem informasi dan teknologi dalam organisasi
2. Sifat dari strategi dan perencanaan strategis dalam organisasi
3. Evolusi perencanaan strategis IT / IS
4. Bisnis re-engineering dan strategi IS
5. Menyelaraskan strategi bisnis TI /IS
6. Teknik perencanaan strategis
7. Komponen perencanaan
8. Memulai dan Mengelola Proyek
9. Memahami situasi Bisnis dan Visi
10. Dokumen dan Konfirmasi Analisis Bisnis
11. Memahami situasi IS
12. Mengembangkan Visi dan Misi IS, Sasaran dan Strategi IS
13. Mengembangkan Road Map

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Anita Casidi, Second Edition, A Practical Guide to Information System Strategic Planning, Auerbach Publications

2. Turban, E., J. R. Kelly Rainer, and R. E. Potter. 2005. Pengantar Teknologi Informasi. Translated by D. A. Kwary and D. F. Sari. edited by N. Setyaningsih. 3 ed: John Wiley & Sons, Inc.
3. Ward, J., and J. Peppard. 2010. Strategic Planning for Information Systems. West Sussex, England: John Wiley and Sons, Ltd.

MATAKULIAH	PRSI205322 : Rekayasa Perangkat Lunak
	SKS : 3 SKS
	Semester : 5 (Lima)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari proses perekayasaan kebutuhan hingga masuk ke tahap pengembangan perangkat lunak.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan proses pengembangan perangkat lunak 2. Menjelaskan jenis-jenis metode pengembangan perangkat lunak. 3. Menjelaskan jenis-jenis diagram pada UML dan kegunaannya. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Rekayasa Perangkat Lunak 2. Software Development Life Cycle: Planning ,Analysis, Design, Implementation 	

3. Metodologi Pengembangan Software: Rapid application Development (RAD), Spiral, RUP, Waterfall, Prototype
4. Pengantar UML
5. Functional Modelling: Activity Diagram, Use Case Diagram
6. Structural Modelling: Class Diagram
7. Behaviour Modelling: Sequence Diagram, State Machine Diagram (STD)

PRASYARAT

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Ian Sommerville, "Software Engineering 10th Edition", Pearson, 2015

MATAKULIAH	PRSI206303 : Audit Sistem Informasi
	SKS : 3 SKS
	Semester : 6 (Enam)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa akan diperkenalkan dengan beberapa framework yang dapat dipakai sebagai panduan penyusunan tata kelola dan pelaksanaan audit sistem informasi pada skala enterprise dan diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam proses audit yang berbasis pada studi kasus di dunianya.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
KK3	Mampu menganalisis dan mengaudit sistem informasi pada sebuah perusahaan.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengelolaan SI pada lingkungan Enterprise.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan Pengendalian SI suatu Enterprise
3. Mahasiswa mampu menjelaskan Audit SI suatu Enterprise

POKOK BAHASAN

1. Auditing SI, Pelaksanaan Audit SI
2. Kerangka Kerja Pengendalian Manajemen : Pengendalian Top Manajemen, Pengendalian Manajemen Pengembangan Sistem, Pengendalian Manajemen Programming, Pengendalian Manajemen Sumber Data, Pengendalian Manajemen Keamanan, Pengendalian Manajemen Operasional, Pengendalian Manajemen Jaminan Kualitas.
3. Kerangka Kerja Pengendalian Aplikasi : Pengendalian Batasan (Boundary), Pengendalian Masukan, Pengendalian Komunikasi, Pengendalian Pemrosesan, Pengendalian Basis Data, Pengendalian Keluaran
4. Pengumpulan Bukti : Audit Software; Tinjauan pengkodean, Tes Data, dan Perbandingan Data; Teknik Auditing Concurrent; Interview, Kuesioner dan Flowchart Pengendalian; Alat Pengukuran Kinerja.
5. Evaluasi Bukti : Evaluasi Perlindungan aset dan integritas data, Evaluasi efektifitas sistem, Evaluasi efisiensi sistem.
6. Manajemen Audit SI : Pengelolaan Fungsi Audit SI

PRASYARAT

Pengantar Audit Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Ron Weber, "Information Systems Control and Audit", Prentice-Hall, USA., 1999.
2. GAO, "Federal Information System Controls Audit Manual, Volume I :Financial Statement Audits", 1999
3. Edi Purwono, "Aspek-aspek EDP Audit Pengendalian Internal pada Komputerasi", Andi, Jogjakarta, 2004

4. IT Governance Institute (2000), Executive Summary, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
5. IT Governance Institute (2000), Audit Guidelines, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
6. IT Governance Institute (2000), Management Guidelines, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
7. IT Governance Institute (2000), Implementation Tool Set, COBIT 3rd Edition, <http://www.isaca.org>.
8. Information Technology Auditing (with ACL Software), James Hall, South Western, 2010

MATAKULIAH	PRSI206308 : Enterprise Information System
	SKS : 3 SKS
	Semester : 6 (Enam)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Menjelaskan teori, konsep, dan studi kasus yang terkait dengan ERP	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
1. Mahasiswa dapat menjelaskan peran dari proses bisnis dalam lingkungan kompetitif.	

2. Mahasiswa dapat menganalisis, memodelkan dan memantau proses-proses bisnis di dalam organisasi.
3. Mahasiswa dapat menjelaskan peran dari sistem ERP, SCM dan CRM dalam mengotomasi proses bisnis (bisnis secara elektronik).

POKOK BAHASAN

1. Cara pandang proses dari organisasi
2. Manajemen proses bisnis
3. Alat-alat pemodelan proses bisnis
4. Peran sistem bisnis ERP, SCM dan CRM

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Simha R. Magal, "Integrated Business Processes With ERP Systems", John Wiley & Sons, Inc., 2012
2. Laudon, Kenneth C. & C. G. Traver, e-Commerce; Business, Technology, Society, 3th ed, Pearson, Prentice Hall, 2007.
3. Chorafas, Dimitris N, Integrating ERP, CRM, Supply Chain Management, and Smart Materials, CRC Press, 2001.

MATAKULIAH	UNSI206207 : Kewirausahaan
	SKS : 2 SKS
	Semester : 6 (Enam)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengenali tren-tren bisnis berbasis teknologi yang sedang berkembang 2. Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan penting dalam membangun start-up 	

3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan bidang keahlian, berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan rancangan bisnis/produk yang berorientasi pasar dengan memanfaatkan IPTEK
4. Mahasiswa mampu menganalisa jenis pasar
5. Mahasiswa mampu membedakan jenis-jenis distribusi produk digital
6. Mahasiswa mampu menjelaskan model-model *revenue*
7. Mahasiswa mampu mengenali sumber daya-sumber daya penting

POKOK BAHASAN

1. Konsep bisnis dan kewirausahaan di bidang IT
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. Pemodalán, tanggung jawab sosial, aspek legal dan analisa resiko dan pengembangan *business plan*.

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. The staff of Entrepreneur Media, "Start Your Own Business, Sixth Edition: The Only Startup Book You'll Ever Need", Entrepreneur Press, 2015.

MATAKULIAH	PRSI206311 : Manajemen Proyek SI
	SKS : 3 SKS
	Semester : 6 (Enam)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dari Manajemen Proyek secara menyeluruh mulai dari perancangan, pengorganisasian sumber daya, penjadwalan, penanganan resiko hingga ke pengendalian.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan bisnis dan sumber daya, resiko, dan permasalahan teknologi 	

2. Mahasiswa mampu merencanakan pengembangan perangkat lunak secara iterative (aktifitas, jadwal, sumber daya, implementasi)
3. Mahasiswa mampu merencanakan anggaran dan mengendalikan biaya
4. Mahasiswa mampu menilai kualifikasi anggota tim dan member penugasan yang sesuai
5. Mahasiswa mampu melakukan komunikasi dengan baik dan bekerjasama dengan tim
6. Mahasiswa mengetahui aspek legal terkait proyek, mengelola kebutuhan, mengevaluasi dan mengendalikan proyek.

POKOK BAHASAN

1. Manajemen Proyek Modern
2. Integrasi Strategi Organisasi dan Proyek
3. Mendefinisikan Proyek
4. Mengembangkan Rencana Jaringan
5. Manajemen Resiko
6. Penjadwalan Sumberdaya

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Jack T. Marchewka, "Information Technology Project Management: Providing Measurable Organizational Value", Wiley 5th Edition, 2016.
2. Gray, C. F., dan Larson, E. W. (2000) Project Management: The Management Process. Boston: Irwin McGraw-Hill
3. R.S. Pressman (2001) Software Engineering : A Practioner's Approach. McGraw-Hill.

MATAKULIAH	PRSI207425 : Proyek Penelitian
	SKS : 4 SKS
	Semester : 7 (Tujuh)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
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;
KU11	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membentuk sikap mental ilmiah 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian atau perancangan yang dilandasi rasionalitas. 3. Mahasiswa mampu melakukan kajian secara kuantitatif dan kualitatif, kemudian menarik kesimpulan yang jelas dan merekomendasikan hasil penelitiannya kepada pihak-pihak yang berkepentingan. 4. Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil kerja praktek dalam bentuk laporan. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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	
-	

MATAKULIAH	FKSI207204 : Jaringan dan Komunikasi Data
	SKS : 2 SKS
	Semester : 7 (Tujuh)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>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.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 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

MATAKULIAH	PRSI207210 : Komputer dan Masyarakat
	SKS : 2 SKS
	Semester : 7 (Tujuh)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari peranan teknologi informasi khususnya di bidang komputer terhadap kehidupan masyarakat dan dapat menerapkan teknologi komputer untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan masyarakat.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
<i>Pengetahuan (P)</i>	
-	-
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan perangkat lunak atau software 2. Mahasiswa dapat menjelaskan cara kerja internet 3. Mahasiswa dapat menjelaskan peranan komputer dalam dunia bisnis, pendidikan, pemerintahan, industri, serta seni. 4. Mahasiswa mampu memberikan solusi teknologi terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat. 	

POKOK BAHASAN

1. Komputer dalam konteks
2. Etika dan profesionalisme
3. Perkembangan software computer
4. Konsep jaringan computer
5. Pengenalan internet
6. Komputasi bisnis dan dunia usaha
7. Komputer dan pendidikan
8. Komputer dan pemerintahan
9. Komputer dan Industri
10. Komputer dan seni rupa

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Lisa C. Kaczmarczyk, "Computers and Society: Computing for Good", CRC Press, 2011.

MATAKULIAH	PRSI207312 : Manajemen Resiko SI
	SKS : 3 SKS
	Semester : 7 (Tujuh)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Matakuliah ini memperkenalkan kategori-kategori dan ruang lingkup risiko penerapan teknologi informasi (TI) dalam organisasi. Matakuliah ini menjelaskan tatakelola risiko TI sebagai kerangka-kerja (framework) manajemen risiko yang menyeluruh. Porsi khusus diberikan untuk salah satu bidang risiko TI yaitu manajemen risiko keamanan TI (IT security risk).</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar resiko
2. Mahasiswa mampu menjelaskan kerangka kerja tatakelola risiko TI
3. Mahasiswa mampu menjelaskan Pilar manajemen risiko TI, maturitas pengelolaan TI sebagai fondasi teknis, proses tatakelola risiko TI, budaya berkesadaran terhadap risiko TI,
4. Mahasiswa mampu mengimplementasi manajemen risiko TI.
5. Mahasiswa mampu menjelaskan Konsep dan prinsip manajemen risiko keamanan TI
6. Mahasiswa mampu menjelaskan Proses-proses dan produk manajemen risiko TI
7. Mahasiswa mampu menjelaskan Kontrol akses, kriptografi, serta arsitektur dan desain keamanan TI

POKOK BAHASAN

1. Konsep dasar risiko TI dan manajemen risiko.
2. Kerangka kerja tatakelola risiko TI
3. Pilar manajemen risiko TI, maturitas pengelolaan TI sebagai fondasi teknis, proses tatakelola risiko TI, budaya berkesadaran terhadap risiko TI,
4. Implementasi manajemen risiko TI.
5. Konsep dan prinsip manajemen risiko keamanan TI
6. Proses-proses dan produk manajemen risiko TI
7. Kontrol akses, kriptografi, serta arsitektur dan desain keamanan TI

PRASYARAT

-

PUSTAKA UTAMA

1. Westerman, George & Hunter, Richard, IT Risk: Turning Business Threats into Competitive Advantage, Harvard Business School Press, 2007.
2. Tipton, Harold F., & Krause, Micki, Information Security Management Handbook, 6th ed., Auerbach Publications, 2007.

MATAKULIAH	PRSI208626 : Tugas Akhir
	SKS : 6 SKS
	Semester : 8 (Delapan)
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa merangkum dan mengaplikasikan pengalaman pendidikan untuk memecahkan masalah dalam bidang keahlian/bidang studi Teknik Informatika secara sistematis dan logis, kritis dan kreatif, berdasarkan data/informasi yang akurat dan didukung analisis yang tepat, dan menuangkannya dalam bentuk penulisan karya ilmiah.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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 mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;

KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU11	Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.
Keterampilan Khusus (KK)	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membentuk sikap mental ilmiah 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian atau perancangan yang dilandasi rasionalitas. 3. Mahasiswa mampu melakukan kajian secara kuantitatif dan kualitatif, kemudian menarik kesimpulan yang jelas dan merekomendasikan hasil penelitiannya kepada pihak-pihak yang berkepentingan. 4. Mahasiswa mampu mendokumentasikan hasil tugas akhir dalam bentuk laporan. 5. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil tugas akhir dihadapan forum seminar dan mempertahankannya dalam ujian lisa di hadapan tim dosen penguji. 	
POKOK BAHASAN	
<ol style="list-style-type: none"> 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	
Proyek Penelitian	

MATAKULIAH	MPSI20P301 : Data Mining
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep-konsep data mining beserta teknik-teknik penggalian data untuk mencari pola dan relasi dari berbagai perspektif di suatu dataset dengan memanfaatkan metode-metode kecerdasan komputasional.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan berbagai jenis data dan sumber data 2. Mahasiswa menjelaskan konsep dan menerapkan pre-processing data 3. Mahasiswa mampu menganalisa dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam suatu studi kasus dengan memanfaatkan sistem penggalian data. 	

POKOK BAHASAN

1. Pengenalan tipe data: nominal, binary, numeric
2. Sumber data: database, warehouse, transactional, WWW.
3. Pre-processing data: pembersihan, integrasi, reduksi, transformasi, diskritisasi.
4. Metode klasifikasi, pengelompokan (clustering), asosiasi dan regresi

PRASYARAT

Basis Data I

PUSTAKA UTAMA

1. Ian H. Witten, Eibe Frank, Mark A. Hall, "Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, Third Edition", Morgan Kaufmann, 2011.

MATAKULIAH	MPSI20P302 : Decission Support System	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: -
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teknologi-teknologi komputer yang membantu dalam pengambilan keputusan dan mempelajari mengapa diperlukan teknologi komputer untuk pengambilan keputusan modern.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Menerapkan konsep pengambilan keputusan dalam organisasi
2. Memanfaatkan sistem berbasis komputer untuk mendukung keputusan
3. Mengetahui berbagai jenis keputusan yang digunakan dalam praktik serta mengetahui kapan sistem penunjang keputusan tertentu dapat diterapkan dalam masalah spesifik.

POKOK BAHASAN

1. Definisi, dasar-dasar, konsep dan ruang lingkup sistem penunjang keputusan
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi sistem penunjang keputusan dan manajemen data
3. Pemodelan metodologi simulasi dan antarmuka user
4. Konsep dasar manajemen pendukung keputusan
5. Analisa kasus-kasus yang menggunakan Sistem Penunjang Keputusan dalam lingkup internal maupun eksternal
6. Konsep dasar group support system dan group decision support system

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Efraim Turban, Jay Aronson E, Liang Ting Peng, "Decision Support System and Intelligent System", Prentice Hall, 2005.

MATAKULIAH	MPSI20P303 : E-Business
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teori dan praktik dalam bisnis digital dan manajemen e-commerce meliputi mulai dari perencanaan hingga mengimplementasikan strategi e-commerce dalam berbagai jenis organisasi.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan berbagai pendekatan untuk mengulas, merencanakan dan mengimplementasikan strategi e-commerce 2. Menjelaskan berbagai teknik marketing digital seperti mesin pencari, konten, dan marketing di media sosial 3. Menganalisa dan merancang sebuah model bisnis digital. 	

POKOK BAHASAN

1. Pengantar bisnis digital dan e-commerce
2. Analisa pasar untuk e-commerce
3. Strategi bisnis digital
4. Supply chain management
5. Digital Marketing
6. Customer Relationship Management
7. Analisa dan perancangan e-commerce

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Dave Chaffey, "Digital Business & E-Commerce Management: Strategy, Implementation, and Practice", Trans-Atlantic Publications, 6th Edition, 2014.

MATAKULIAH	MPSI20P304 : Enterprise Application Integration	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: -
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari peranan teknologi dalam sebuah perusahaan, mulai dari proses bisnis hingga berbagai macam sistem informasi yang dirancang khusus untuk berbagai keperluan sebuah perusahaan, seperti sistem akuntansi, Customer Relationship Management (CRM), Supplier Relationship Management (SRM), dan Enterprise Resource Planning (ERP).</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan proses bisnis dan sistem informasi pada sistem enterprise 2. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi proses bisnis sistem enterprise 		

3. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi Service Oriented Architecture
4. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi pemodelan proses bisnis

POKOK BAHASAN

1. Sistem informasi tentang arsitektur enterprise dan aplikasi enterprise
2. Business process management: proses bisniss, pemodelan proses bisnis, komposisi proses bisnis
3. Service Oriented Architecture: arsitektur yang berorientasi pada service, komposisi web service, enterprise service bus (ESB)
4. Jenis-jenis aplikasi enterprise: CRM, ERP.

PRASYARAT

Sistem Informasi Manajemen

PUSTAKA UTAMA

1. Simha R. Magal, "Integrated Business Processes With ERP Systems", John Wiley & Sons, Inc., 2012.

MATAKULIAH	MPSI20P305 : Inovasi Sistem Informasi di Organisasi dan Masyarakat
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari perkembangan Hardware dan Software, Profesi SI/IT, Trend Sistem/Teknologi Informasi Saat ini dan Masa Depan agar dapat melakukan inovasi di suatu organisasi dan di masyarakat.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<p>1. Mahasiswa mampu menjelaskan proses bisnis dan sistem informasi pada sistem enterprise</p>	

2. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi proses bisnis sistem enterprise
3. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi Service Oriented Architecture
4. Mahasiswa mampu menjelaskan, menganalisa, dan mengevaluasi pemodelan proses bisnis

POKOK BAHASAN

1. Sistem informasi tentang arsitektur enterprise dan aplikasi enterprise
2. Business process management: proses bisnis, pemodelan proses bisnis, komposisi proses bisnis
3. Service Oriented Architecture: arsitektur yang berorientasi pada service, komposisi web service, enterprise service bus (ESB)
4. Jenis-jenis aplikasi enterprise: CRM, ERP.

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Simha R. Magal, "Integrated Business Processes With ERP Systems", John Wiley & Sons, Inc., 2012.

MATAKULIAH	MPSI20P306 : Keamanan Sistem Informasi
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
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	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

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

Basis Data I

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

MATAKULIAH	MPSI20P307 : Manajemen Kualitas SI/TI
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada matakuliah ini mahasiswa mempelajari proses proses yang meliputi request management hingga change management, error management dan migration management serta acceptance testing dan pembersihan data akhir.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan request management 2. Menjelaskan change management 3. Menjelaskan error management 	

4. Menjelaskan migration management
5. Menjelaskan acceptance testing dan pembersihan data akhir.

POKOK BAHASAN

1. Tujuan manajemen kualitas
2. Metodologi manajemen kualitas
3. Organisasi Proyek :
 - Manajemen Kualitas sebagai proyek
 - Proses keseluruhan
 - Struktur sub-proyek
 - Request management , Change management , Error management
3. Manajemen kualitas dan dukungannya
4. Cakupan manajemen kualitas
5. Tanggung jawab manajemen kualitas :
 - Identifikasi kebutuhan testing
 - Menentukan tanggung jawab personal
 - Koordinasi data tes dan naskah tes
 - Perencanaan keseluruhan atas tes penerimaan bersama dengan supplier
6. Manajemen kualitas sebagai sub proyek
7. Instruksi penerimaan
8. Metode migrasi data dan software
9. Dokumentasi manajemen kualitas

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. IT Quality Management, Wolfgang W. Osterhage, Springer 2014
2. Information Technology Project Management 2nd edition, Kathy Schwalbe, Ph.D., PMP, Augsburg College, Thomson Learning 2002
3. Senn, James A (2004). Information Technology. Principles, Practices, Opportunities (Third Edition). Prentice Hall

MATAKULIAH	MPSI20P308 : Perencanaan Keberlangsungan Bisnis	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: -
DESKRIPSI MATAKULIAH		
<p>Matakuliah ini memberikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan kepada mahasiswa tentang pengertian dan ruang lingkup perencanaan bisnis, pemilihan ide perencanaan bisnis baru dan pengembangan/perluasan bisnis, analisis situasi bisnis, perencanaan operasi/produksi barang/jasa, perencanaan pemasaran barang/jasa, perencanaan sumber daya manusia, perencanaan keorganisasian bisnis, perencanaan kolaborasi bisnis, perencanaan pembiayaan dan estimasi finansial dan prakiraan risiko bisnis.</p>		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	
<i>Pengetahuan (P)</i>		
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
-	-	

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi, kegunaan dan cakupan dari perencanaan bisnis
2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan potensi-potensi dan peluang pasar
3. Mahasiswa mampu merumuskan secara sistematis ide pendirian bisnis baru atau pengembangan/perluasan bisnis
4. Mahasiswa mampu merumuskan dan membuat perencanaan bisnis sebagai dokumen bisnis.

POKOK BAHASAN

1. Pengertian dan Ruang Lingkup Perencanaan Bisnis
2. Pemilihan Ide Perencanaan Bisnis dan Analisis Situasi Pasar
3. Perencanaan Produksi (Operasi) Barang/Jasa
4. Perencanaan Pemasaran Barang/Jasa
5. Perencanaan Keorganisasian Bisnis dan Sumber Daya Manusia
6. Perencanaan Pembiayaan dan Estimasi Finansial
7. Pengelolaan Risiko Bisnis

PRASYARAT

Pengantar Bisnis dan Manajemen

PUSTAKA UTAMA

1. Rangkuti, Freddy, 2001, Business Plan; Teknik Membuat Perencanaan Bisnis dan Analisis Kasus, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
2. Umar, Husein, 2001, Studi Kelayakan Bisnis; Teknis Menganalisis Kelayakan Rencana Bisnis secara Komprehensif, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
3. Miller, M. 2005, Alpha Teach Yourself: Business Plans dalam 24 Jam, Preneda Media, Jakarta.
4. Finch, B. 2004. How to Write a Business Plan. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.

MATAKULIAH	MPSI20P309 : Sistem Informasi Akuntansi
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini membahas Sistem Informasi Akuntansi, Proses Bisnis, E-Business, Pembuatan Model dan Desain Database, Pengendalian dan sistem informasi akuntansi, Pengendalian dan sistem informasi berbasis komputer, penipuan dan pengamanan komputer, Siklus Akuntansi dan Praktikum Sistem Informasi akuntansi .	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH

1. Menjelaskan mengenai Sistem informasi akuntansi.
2. Membuat rancangan sistem informasi secara sederhana,
3. Mengaplikasikan sistem informasi akuntansi dengan benar melalui praktikum, menganalisa program komputer akuntansi dengan baik.
4. Menerapkan pengetahuan mengenai Sistem Informasi Akuntansi,
5. Menjelaskan konsep E Bussiness dan penerapan siklus akuntansi secara benar melalui komputerisasi.
6. Menganalisa proses bisnis dengan baik melalui sistem informasi akuntansi.

POKOK BAHASAN

1. Tinjauan Menyeluruh Sistem Informasi Akuntansi
2. Pengendalian Sistem Informasi Berdasarkan Komputer
3. Siklus Pendapatan: Penjualan Dan Penagihan Kas
4. Siklus Pengeluaran: Pembelian Dan Pengeluaran Kas
5. Siklus Penggajian Dan Manajemen Sumber Daya Manusia.
6. Sistem Buku Besar Dan Pelaporan
7. Pengenalan Program Peachtree
8. Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Jasa
9. Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Dagang
10. Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Dagang (Lanjutan)
11. Sistem Informasi Akuntansi Perusahaan Dagang (Lanjutan)

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Deny Arnos Kwary dan Dewi Fitriasari, 2006: **Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 9, Buku 1**, Salemba Empat, Jakarta (terjemahan : Marshall B.Romney and Paul John Steinbart, 2003: **Accounting Information System, 9th edition**, Prentice-Hall, Inc, New Jersey)
2. Deny Arnos Kwary dan Dewi Fitriasari, 2006: **Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 9, Buku 2**, Salemba Empat, Jakarta (terjemahan : Marshall B.Romney and Paul

John Steinbart, 2003: **Accounting Information System, 9th edition**, Prentice-Hall, Inc, New Jersey)

3. Marshall B. Romney and Paul John Steinbart, 2003: **Accounting Information System, 9th edition**, Prentice-Hall, Inc, New Jersey
4. George H. Bodnard, William S. Hopwood , 2004 : *Accounting Information Sistem* , 9th edition, Prentice-Hall, Inc, New Jersey.

MATAKULIAH	MPSI20P310 : Sistem Informasi Geografis
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep informasi geografi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah menggunakan data-data spasial.</p>	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
<i>Sikap (S)</i>	
-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>	
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;
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>	
-	-
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 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

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

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

MATAKULIAH	MPSI20P311 : Sistem Informasi Perbankan
	SKS : 3 SKS
	Semester : -
DESKRIPSI MATAKULIAH	
Mata kuliah ini membahas tentang perbankan di Indonesia, Bank Umum, Bank sentral, sejarah perkembangan uang, produk dan jasa perbankan, serta e-banking yang memuat tentang internet banking dan mobile banking serta demo bagaimana cara melakukan penggunaan internet banking secara online.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG	
Sikap (S)	
-	-
Pengetahuan (P)	
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah
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 MATAKULIAH	
1. Menjelaskan konsep mengenai Perbankan, Produk dan jasa perbankan, Internet Banking, mobile Banking serta aplikasinya dengan baik dan benar.	

2. Menerapkan pengetahuan mengenai Perbankan, produk dan jasa perbankan, konsep E-banking, Internet Banking dan Mobile Banking dengan baik dan benar.
3. Menjelaskan mengenai lingkungan makro dan mikroperbankan Indonesia, Aspek operasional bank, perbankan Internasional, dan topik aktual perbankan Indonesia

POKOK BAHASAN

1. Perbankan Indonesia di masa krisis
2. Bank dan Lembaga Keuangan
3. Lingkup Kegiatan Usaha Bank umum
4. Lingkup Usaha Kegiatan Bank Sentral
5. Sejarah Perkembangan Uang
6. BPR dan Banks Syariah
7. Produk dan Jasa Perbankan
8. Kartu Kredit
9. E-Banking
10. Internet Banking
11. Mobile Banking

PRASYARAT

Dasar Sistem Informasi

PUSTAKA UTAMA

1. Mudrajad Kuncoro dan Suharjono, Manajemen Perbankan Teori dan Aplikasi. Edisi pertama. Penerbit BPFE UGM Yogyakarta
2. Dahlan Siamat. Manajemen Bank Umum, Penerbit Intermedia
3. Malayu Hasibuan. Manajemen Perbankan, Penerbit CV Haji Mas Agung Jakarta
4. Teguh Pudjo Muljono. Manajemen Perkreditan Bagi Bank Komersil. BPFE Yogyakarta
5. Dahlan Siamat, Manajemen Lembaga Keuangan. Penerbit FE Universitas Indonesia
6. Muchdarsyah Sinungan. Manajemen Dana Bank. Penerbit Bumi Aksara
7. Rachmat Firdaus, Maya Ariyanti. Manajemen Perkreditan Bank Umum. Penerbit Alfabeta, Bandung
8. Muchdarsyah Sinungan. Strategi Manajemen Bank. Penerbit Rineka cipta

9. Djoko Retnadi. Memilih Bank Yang Sehat. Penerbit PT Elex Media Komputindo
Kelompok Gramedia Jakarta
10. Kasmir. Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya. Penerbit PT Raja Grafindo Persada
Jakarta

MATAKULIAH	MPSI20P312 : Tata Kelola Sistem Informasi	
	SKS	: 3 SKS
	Semester	: -
DESKRIPSI MATAKULIAH		
Mata kuliah ini membahas mengenai konsep Tatakelola Sistem Informasi. Memahami standarn Audit Sistem Informasi, panduannya , teknik, beserta dengan perencanaan, pelaksanaan, kontrol dan presentasi hasilnya dalam lingkungan organisasi.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI YANG DIDUKUNG		
<i>Sikap (S)</i>		
-	-	-
<i>Pengetahuan (P)</i>		
P1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.	
P2	Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah	
<i>Keterampilan Umum (KU)</i>		
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;	
<i>Keterampilan Khusus (KK)</i>		
KK3	Mampu menganalisis dan mengaudit sistem informasi pada sebuah perusahaan.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep Tatakelola Sistem Informasi 2. Menjelaskan pemanfaatan teknologi informasi dalam sebuah organisasi. 3. Menjelaskan konsep etika, hukum IT 		

4. Menjelaskan konsep audit IT dan manajemen resiko IT
5. Menjelaskan tentang COBIT

POKOK BAHASAN

1. Konsep dasar Tatakelola Sistem Informasi
2. Elemen Tatakelola Sistem Informasi
3. Prinsip dasar Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam sebuah Organisasi
4. Manfaat dan Resiko Pemanfaatan IT dalam Tatakeloa Sistem Informasi
5. Konsep Etika dan IT
6. Konsep Hukum dan IT
7. Evolusi Audit
8. Lingkup Audit IT
9. Fungsi dan Manfaat Audit IT
10. Konsep Audit IT
11. Konsep Manajemen Resiko IT
12. Konsep Implementasi IT
13. Konsep COBIT

PRASYARAT

Sistem Informasi Manajemen

PUSTAKA UTAMA

1. Senft, S., & Gallegos, F. (2010). Information technology control and audit. CRC Press
2. Van Grembergen, W. (Ed.). (2004). Strategies for information technology governance. Igi Global.
3. Van Grembergen, Wim, and Steven DeHaes. Implementing Information Technology Governance: Models, Practices and Cases. IGI publishing, 2007.
4. Brand, K., & Boonen, H. (2007). IT Governance Based on Cobit 4. 1: A Management Guide. Van Haren Publishing