

BUKU KURIKULUM

PROGRAM DIPLOMA (D3)

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA



STMIK WIDYA CIPTA DHARMA

SAMARINDA

2019

HALAMAN PENGESAHAN

KURIKULUM 2019

PROGRAM DIPLOMA (D3) PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

Telah disepakati bersama di tingkat Sekolah Tinggi
Masa berlaku sampai dengan tahun 2023

Mengetahui
Wakil Ketua I



H. Tommy Bustomi, S.Kom., M.Kom

NIK. 97.09.1.007

Samarinda, Agustus 2019
Ketua Program Studi,



Salmon, S.Kom., M.Kom

NIK. 05.07.1.021

Mengesahkan,

Ketua STMIK Widya Cipta Dharma



Dr. H. Nursobah, S.Kom., M.Kom

NIK. 11.02.1.008

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia sehingga penulisan Buku Kurikulum Program Studi Manajemen Informatika tahun 2019 - 2023 dapat berjalan lancar dan diselesaikan dengan baik. Kegiatan ini merupakan bagian dari implementasi kurikulum KKNI. Penyusunan buku kurikulum ini berdasarkan pada visi dan misi STMIK Widya Cipta Dharma, tuntutan pasar kerja, dan perkembangan kebutuhan IT di Provinsi Kalimantan Timur. Dalam penyusunan kurikulum ini dibantu dan didukung oleh Ketua dan segenap unsur pimpinan STMIK Widya Cipta Dharma, dosen, tenaga kependidikan, Tim Penyusunan Kurikulum Berbasis KKNI, Pakar Kurikulum, Pakar Pendidikan, Mahasiswa, Alumni, dan Pengguna Lulusan, serta diawasi oleh Unit Penjaminan Mutu (UPM) STMIK Widya Cipta Dharma, Samarinda. Oleh karena itu, terimakasih dan apresiasi diucapkan kepada semua pihak yang telah membantu memberikan dukungan dan masukan bagi penyusunan kurikulum ini.

Penyusunan kurikulum Program Studi Manajemen Informatika ini merujuk pada Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Permendikbud RI Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT). Buku ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu pendidikan Program Studi Sistem Informasi STMIK Widya Cipta Dharma.

Samarinda, Agustus 2019

Ketua Program Studi Manajemen Informatika,



Salmon, S.Kom., M.Kom

NIK. 05.07.1.021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	V
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Visi Misi Program Studi	1
1.2 Acuan.....	1
BAB 2 TUJUAN PENDIDIKAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	3
2.1 Tujuan Pendidikan, Sasaran dan Profil Lulusan.....	3
2.1.1 Tujuan Pendidikan.....	3
2.1.2 Sasaran Pendidikan.....	3
2.1.3 Profil lulusan	4
2.2 Capaian Pembelajaran Lulusan	5
2.2.1 Aspek Sikap.....	5
2.2.2 Aspek Pengetahuan	6
2.2.3 Aspek Keterampilan Umum	7
2.2.4 Aspek Keterampilan Khusus	7
BAB 3 ISI DAN STRUKTUR KURIKULUM	9
3.1 Bahan Kajian	9
3.2 Mata Kuliah dan Distribusinya.....	11
3.3 Peta Kurikulum.....	14
3.4 Matriks Penyusunan Kurikulum.....	18
3.5 Beban dan Lama Studi.....	233
BAB 4 PELAKSANAAN KURIKULUM	24
4.1 Metode Pembelajaran dan Penilaian.....	24
BAB 5 PENUTUP	28
Lampiran 1 Deskripsi Matakuliah	30
Lampiran 2 Konversi Matakuliah	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.2 Acuan Penyusunan Kurikulum D3 Manajemen Informatika.....	2
2.1 Profil Lulusan Program Studi D3 Manajemen Informatika.....	4
2.2 Capaian Pembelajaran Aspek Sikap.....	6
2.3 Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan Menurut Profil Lulusan	6
2.4 Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan	6
2.5 Kesesuaian Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan dengan Profil Lulusan	7
2.6 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Umum.....	7
2.7 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus Menurut Profil Lulusan	7
2.8 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus	8
2.9 Kesesuaian Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus dengan Profil Lulusan	8
3.1 Bahan Kajian Program Studi D3 Manajemen Informatika	9
3.2 Struktur Kurikulum	11
3.3 Distribusi Mata Kuliah.....	12
3.4 Prasyarat Mata Kuliah Wajib	14
3.5 Prasyarat Mata Kuliah Pilihan	16
3.6 Pemetaan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan.....	18
4.1 Perbedaan Metode TCL dan SCL	24

SURAT KEPUTUSAN

**Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
Widya Cipta Dharma
Nomor : 062B/SK-Kt/ST.WCD/VIII/2019**

Tentang

**Penetapan Kurikulum Tahun 2019
Program Studi Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma**

Ketua STMIK Widya Cipta Dharma


- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran pada proses belajar mengajar dan pencapaian kompetensi mahasiswa di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widya Cipta Dharma, dipandang perlu adanya Kurikulum bagi Program Studi Manajemen Informatika (MI)
- b. Bahwa untuk pemberlakuan kurikulum sebagaimana maksud pada butir a tersebut, perlu ditetapkan dalam bentuk surat keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma.
- Mengingat : 1. Undang-undang No: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 062/0/1982 tentang organisasi dan tata kerja Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta.
4. Keputusan Mendikbud RI Nomor : 0686/U/1991 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi.
5. Keputusan Mendikbud RI Nomor : 05/D/0/1995 tentang perubahan bentuk AMIK-WCD menjadi STMIK – WCD.
6. Surat Keputusan Ketua STMIK Widya Cipta Dharma Nomor : 052/SK-Kt/ST.WCD/XII/2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Menetapkan kurikulum Tahun 2019 untuk Program Studi Manajemen Informatika.
- Kedua : Kurikulum ini mulai berlaku sejak surat keputusan ini ditetapkan, dan apabila ada perubahan berupa perbaikan yang terjadi dalam masa berlakunya kurikulum ini, maka akan ditetapkan melalui surat keputusan (SK) Ketua STMIK Widya Cipta Dharma.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapannya, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Samarinda
Pada tanggal : 31 Agustus 2019

Ketua,


Dr. H. Nursobah, S.Kom., M.Kom
NIK. 11.02.1.008

- Tembusan disampaikan Kepada :
1. Ketua Yayasan Widya Cipta Dharma
 2. Wakil Ketua 1
 3. Wakil Ketua 2
 4. Wakil Ketua 3
 5. Program Studi
 6. Peninggal

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Visi Misi Program Studi

Visi Program Studi D3 Manajemen Informatika:

Menjadi Salah Satu Program Studi D3 Manajemen Informatika yang unggul dalam bidang Programmer Desktop, Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis yang berbasis Moral dan *Entrepreneurship* se-Kalimantan Timur pada Tahun 2023.

Misi Program Studi D3 Manajemen Informatika:

1. Melaksanakan kegiatan pelayanan administrasi yang profesional
2. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan dibidang manajemen informatika yang berkualitas, produktif dan profesional
3. Melaksanakan penelitian di bidang Manajemen Informatika melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang inovatif dibidang programmer desktop, web, mobile, multimedia dan desain grafis, berdaya saing guna dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.
4. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di bidang Manajemen Informatika untuk menghasilkan aplikasi yang bermanfaat dan mudah digunakan oleh masyarakat IT dan masyarakat umum
5. Menyediakan SDM berkualitas yang mampu bekerja dibidang programmer desktop, web, mobile, multimedia dan desain grafis.

1.2 Acuan

Penyusunan kurikulum ini mengacu ke berbagai sumber, mulai dari peraturan pemerintah, peraturan menteri, buku panduan, hingga ke dokumen kurikulum. Tabel 1.2 memperlihatkan daftar acuan yang digunakan untuk penyusunan kurikulum Program Studi D3 Manajemen Informatika di STMIK Widya Cipta Dharma. Peraturan menteri dan naskah akademik APTIKOM digunakan terutama untuk menentukan capaian pembelajaran lulusan dan pembagian ranah topik. Dokumen kurikulum Manajemen Informatika atau Ilmu Komputer dari universitas

atau perguruan tinggi lain digunakan sebagai rujukan untuk menyusun struktur mata kuliah dan mata kuliah prasyarat.

Tabel 1.2 Acuan Penyusunan Kurikulum D3 Manajemen Informatika

No.	Nama	Jenis	Keterangan
1	Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)	Peraturan Presiden Republik Indonesia	Nomor 8 Tahun 2012
2	Standar Nasional Pendidikan Tinggi	Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi	Nomor 44 Tahun 2015
3	Kurikulum KKNI Aptikom, bidang Ilmu Komputer Jenjang D3	Naskah Akademik	Tahun 2016
4	Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi	Buku Panduan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi	Tahun 2016
5	Kurikulum Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta	Dokumen Kurikulum	Tahun 2017
6	Kurikulum Manajemen Informatika STIKOM Bali	Dokumen Kurikulum	Tahun 2015
7	Kurikulum Teknik Informatika, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta	Dokumen Kurikulum	Tahun 2016
8	Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi	Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi	Tahun 2014

BAB 2

TUJUAN PENDIDIKAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

2.1 Tujuan Pendidikan, Sasaran dan Profil Lulusan

2.1.1 Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan menunjukkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh lulusan pada jenjang pendidikan tertentu. Jenjang D3 setara dengan KKNI Level 5. Maka dengan mengacu kepada KKNI, tujuan pendidikan Program Studi D3 Manajemen Informatika adalah:

1. Menyelenggarakan serta melaksanakan proses pembelajaran yang mengutamakan pada *student centered learning (SCL)* dengan suasana akademik yang kondusif;
2. Memenuhi kebutuhan pasar dunia kerja dibidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis baik lokal maupun global.
3. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya kemampuan menerapkan aplikasi berbasis Desktop (.Net), Web, Mobile, Mulltimedia serta menguasai Desain Grafis;
4. Menghasilkan penelitian untuk memperkaya khasanah keilmuan di bidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis yang bermanfaat untuk pemangku kepentingan;
5. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat untuk memperkaya wawasan di bidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis yang bermanfaat bagi masyarakat

2.1.2 Sasaran Pendidikan

Sasaran Program Studi D3 Manajemen Informatika adalah:

1. Terwujudnya proses pembelajaran yang mengutamakan pada *student centered learning (SCL)* dengan suasana akademik yang kondusif;
2. Terpenuhinya kebutuhan pasar dunia kerja dibidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis baik lokal maupun global.

3. Terpenuhinya lulusan yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya kemampuan menerapkan aplikasi berbasis Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia serta menguasai Desain Grafis;
4. Terpenuhinya penelitian untuk memperkaya khasanah keilmuan di bidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis yang bermanfaat untuk pemangku kepentingan;
5. Terpenuhinya pengabdian kepada masyarakat untuk memperkaya wawasan di bidang programmer Desktop (.Net), Web, Mobile, Multimedia dan Desain Grafis yang bermanfaat bagi masyarakat.

2.1.3 Profil lulusan

Profil lulusan menunjukkan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh lulusan program studi manajemen informatika. Lulusan Program Studi D3 Manajemen Informatika STMIK Widya Cipta Dharma ditargetkan untuk mencapai karir sebagai *Desktop And Web Programmer, Multimedia And Mobile Programmer, dan Graphic Design*. Profil lulusan ini ditentukan dengan mempertimbangkan kebutuhan industri, sekaligus untuk mendukung visi dan misi program studi D3 Manajemen Informatika.

Pada dasarnya, D3 Manajemen Informatika memilih profesi-profesi lain di luar profil lulusan ini, seperti misalnya *System Analysis, System Designer, Database Administrator, IT Technical Support, Supervisor Data Processing*, namun profil lulusan mencerminkan profesi-profesi yang diunggulkan oleh program studi dan menjadi ciri program studi Manajemen Informatika. Kompetensi dari profil lulusan dapat dilihat pada **Tabel 2-1**.

Tabel 2-1 Profil Lulusan Program Studi D3 Manajemen Informatika

No.	Profil Lulusan	Jenis Pekerjaan
1	Mampu membangun, memodifikasi, menerapkan program aplikasi di bidang jasa dan industri menggunakan bahasa pemrograman yang berbasis Desktop (.Net) dan Web.	Desktop And Web Programmer Multimedia And Mobile Programmer Graphic Design
2	Mampu membangun, memodifikasi, menerapkan program aplikasi di bidang jasa dan industri menggunakan bahasa pemrograman yang berbasis Multimedia dan Mobile.	
3	Memiliki kemampuan rancang Desain Grafis, serta didukung penguasaan IPTEKS dan kepekaan atas masalah kekinian dengan landasan budaya rupa nusantara, sehingga dapat mencipta karya yang berdaya guna dan dapat dipertanggung jawabkan	

No.	Profil Lulusan	Jenis Pekerjaan
4	mampu menunjukkan sikap religius, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika, menghargai keanekaragaman budaya, memiliki kepekaan sosial, berkarakter bela negara serta memiliki kemampuan berwirausaha.	

2.2 Capaian Pembelajaran Lulusan

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 **ketrampilan** 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. **Ketrampilan** 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: **ketrampilan umum** sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan **ketrampilan khusus** sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

Capaian pembelajaran aspek sikap dan keterampilan umum berlaku untuk seluruh program studi di STMIK Widya Cipta Dharma, sedangkan capaian pembelajaran aspek pengetahuan dan keterampilan khusus diturunkan dari profil lulusan masing-masing prodi.

2.2.1 Aspek Sikap

Mengacu kepada Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Perpres RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI, UU PT

No.12 Tahun 2012, lulusan program studi rumpun Ilmu Informatika dan Komputer memiliki **kompetensi umum terkait sikap** sebagai berikut:

Tabel 2-2 Capaian Pembelajaran Aspek Sikap

No.	Capaian Pembelajaran	Kode
1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.	S1
2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.	S2
3	Memiliki rasa nasionalisme, cinta tanah air, taat hukum, serta rasa tanggung-jawab pada negara dan bangsa.	S3
4	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	S4
5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	S5

2.2.2 Aspek Pengetahuan

Tabel 2-3 Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan Menurut Profil Lulusan

No.	Profil Lulusan	Capaian Pembelajaran
1	Desktop And Web Programmer	1. Mampu membangun dan mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis <i>desktop</i> (.Net) dan <i>Web</i>
2	Multimedia And Mobile Programmer	1. Mampu membangun dan mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis <i>Multimedia</i> dan <i>Mobile</i>
3	Graphic Design	1. Memiliki kemampuan rancang desain grafis, serta didukung penguasaan IPTEKS dan kepekaan atas masalah kekinian dengan landasan budaya rupa nusantara, sehingga dapat mencipta karya yang berdaya guna dan dapat dipertanggung jawabkan.

Tabel 2-4 Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan

No.	Capaian Pembelajaran	Kode
1	Menguasai konsep-konsep pemrograman untuk memecahkan berbagai masalah komputasi.	P1
2	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.	P2
3	Mengetahui konsep rekayasa perangkat lunak	P3
4	Menguasai konsep-konsep basis data dan mampu memilih basis data untuk pengembangan sistem berbasis komputer.	P4
5	Memiliki kemampuan untuk mengelola sistem menjadi lebih efektif dan efisien untuk jasa dan industri	P5
6	Memiliki kemampuan menjelaskan konsep bisnis dan manajemen	P6
7	Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi	P7
8	Mampu menjelaskan konsep risiko keamanan komputer.	P8

Tabel 2-5 Kesesuaian Capaian Pembelajaran Aspek Pengetahuan dengan Profil Lulusan

No.	Profil Lulusan	Pengetahuan							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Desktop And Web Programmer	√	√	√	√	√		√	√
2	Multimedia And Mobile Programmer	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Graphic Design					√	√		√

2.2.3 Aspek Keterampilan Umum

Lulusan Program Diploma Tiga wajib memiliki **keterampilan umum** sebagai berikut:

Tabel 2-6 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Umum

No.	Capaian Pembelajaran	Kode
1	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	U1
2	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.	U2
3	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 desain dalam bentuk laporan tugas akhir.	U3
4	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.	U4
5	Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap sistem aplikasi berbasis Desktop (.Net), Multimedia,web dan mobile.	U5
6	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (<i>team work</i>), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.	U6

2.2.4 Aspek Keterampilan Khusus

Tabel 2-7 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus Menurut Profil Lulusan

No.	Profil Lulusan	Capaian Pembelajaran
1	Desktop And Web Programmer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan Javascript. 2. Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis Desktop (.Net) 3. Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis open source. 4. Mampu membangun dan menerapkan web system untuk mendukung jasa dan industri 5. Mampu mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis <i>Desktop (.Net)</i> dan <i>Web</i> 6. Mampu membuat aplikasi dengan memerhatikan aspek keamanan data dan informasi
2	Multimedia And Mobile Programmer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan program aplikasi berbasis multimedia 2. Memahami etimologi multimedia dan Memahami alir proses produksi produk multimedia

No.	Profil Lulusan	Capaian Pembelajaran
		3. Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman android. 4. Mampu membangun dan menerapkan on line system untuk mendukung jasa dan industri 5. Mampu mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis <i>multimedia</i> dan <i>mobile</i> 6. Mampu membuat aplikasi dengan memerhatikan aspek keamanan data dan informasi
3	Graphic Design	1. Memiliki kemampuan rancang desain grafis, serta didukung penguasaan IPTEKS dan kepekaan atas masalah kekinian dengan landasan budaya rupa nusantara, sehingga dapat mencipta karya yang berdaya guna dan dapat dipertanggung jawabkan. 2. Memiliki kemampuan berwirausaha di bidang industri kreatif yang berlandaskan kecerdasan kreatif, dapat mengidentifikasi masalah, menggagas dan mengkomunikasikan solusi untuk kebutuhan desain meliputi penguasaan media informasi, publikasi, branding, kampanye dan komunikasi pemasaran.

Tabel 2-8 Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus

No.	Capaian Pembelajaran	Kode
1	Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis open source (PHP, HTML, CSS dan Javascript)	K1
2	Mampu membangun dan menerapkan on line system untuk mendukung jasa dan industri	K2
3	Mampu mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis Desktop (.Net), Multimedia, <i>mobile</i> dan web	K3
4	Mampu membuat aplikasi dengan memerhatikan aspek keamanan data dan informasi	K4
5	Mampu membangun dan menerapkan web system untuk mendukung jasa dan industri	K5
6	Mampu menerapkan program aplikasi berbasis multimedia	K6
7	Memiliki kemampuan rancang desain grafis, serta didukung penguasaan IPTEKS dan kepekaan atas masalah kekinian dengan landasan budaya rupa nusantara, sehingga dapat mencipta karya yang berdaya guna dan dapat dipertanggung jawabkan	K7
8	Mampu membuat sistem basis data yang sesuai dengan bahasa pemrograman berbasis Desktop (.Net), Multimedia, web dan <i>mobile</i>	K8

Tabel 2-9 Kesesuaian Capaian Pembelajaran Aspek Keterampilan Khusus dengan Profil Lulusan

No.	Profil Lulusan	Keterampilan Khusus							
		K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
1	Desktop And Web Programmer	√	√	√	√	√			√
2	Multimedia And Mobile Programmer		√	√	√	√	√		√
3	Graphic Design				√			√	

BAB 3

ISI DAN STRUKTUR KURIKULUM

3.1 Bahan Kajian

Bahan kajian Program Studi D3 Manajemen Informatika di STMIK Widya Cipta Dharma disusun oleh 10 ranah topik yang diadopsi dari Kurikulum KKNI APTIKOM 2016. Deskripsi ranah topik dan daftar mata kuliah terkait dapat dilihat pada **Tabel 3-1**.

Tabel 3-1 Bahan Kajian Program Studi D3 Manajemen Informatika

No.	Ranah Topik	Deskripsi	Mata Kuliah Terkait
1	Pembentukan Karakter	Mempelajari tentang moral dan etika, kehidupan berbangsa dan bernegara.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Pancasila 2. Pendidikan Kewarganegaraan 3. Pendidikan Agama Islam 4. Pendidikan Agama Kristen 5. Pendidikan Agama Katolik 6. Pendidikan Agama Hindu 7. Pendidikan Agama Budha 8. Pendidikan Agama khonghucu 9. Etika Profesi 10. Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar
2	Kecakapan Hidup	Melatih kemampuan berkomunikasi yang baik, kepemimpinan, kewirausahaan, penelitian, dan praktik profesional.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa Indonesia 2. Bahasa Inggris I 3. Bahasa Inggris II 4. Kecakapan Antar Personal 5. Kewirausahaan 6. Metodologi Penulisan 7. Kerja Praktek 8. Tugas Akhir
3	Matematika dan Statistika	Mempelajari tentang matematika dasar dan statistik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Matematika Dasar 2. Statistik 3. Praktikum Statistik
4	Algoritma dan Pemrograman	Mempelajari tentang algoritma, kompleksitas algoritma, dan bahasa pemrograman.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Algoritma Struktur Data 2. Praktikum Algoritma Struktur Data; 3. Aplikasi Pemrograman .NET 4. Praktikum Aplikasi Pemrograman .NET 5. Praktikum Pemrograman Game 6. Praktikum Sistem Informasi Geografis

No.	Ranah Topik	Deskripsi	Mata Kuliah Terkait
			7. Web Programming I; 8. Praktikum Web Programming I; 9. Web Programming II 10. Praktikum Web Programmer II 11. Mobile Programming I 12. Praktikum Mobile Programming I 13. Mobile Programming II 14. Praktikum Mobile Programming II 15. Multimedia 16. Praktikum Multimedia 17. Bahasa Pemrograman Ilmu Data 18. Praktikum Bahasa Pemrograman Ilmu Data
5	Rekayasa Perangkat Lunak	Mempelajari tentang dasar-dasar pengembangan perangkat lunak, dan interaksi manusia-komputer.	1. Rekayasa Perangkat Lunak; 2. Interaksi Manusia dan Komputer; 3. Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer; 4. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi; 5. Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi;
6	Sistem Komputer	Mempelajari tentang arsitektur dan organisasi komputer, sistem operasi, jaringan, dan sistem komputer.	1. Pengantar Teknologi Informasi; 2. Jaringan Komputer; 3. Praktikum Jaringan Komputer
7	Pengolahan Data dan Informasi	Mempelajari tentang data dan informasi.	1. Basis data; 2. Praktikum Basis data; 3. Praktikum Paket Program Aplikasi
8	Keamanan Informasi	Mempelajari tentang keamanan data.	1. Keamanan Sistem Informasi
9	Bisnis dan Manajemen	Mempelajari tentang manajemen pengelolaan sebuah sistem informasi pada organisasi/perusahaan	1. Akuntansi; 2. Praktikum Akuntansi; 3. Sistem Informasi Manajemen; 4. Dasar Manajemen Bisnis 5. E-Commerce Project 6. Praktikum E-Commerce Project 7. Digital Marketing 8. Animasi Komputer dan Multimedia 9. Potography

3.2 Mata Kuliah dan Distribusinya

Kurikulum D3 Manajemen Informatika STMIK Widya Cipta Dharma terdiri dari mata kuliah wajib perguruan tinggi, mata kuliah wajib prodi, dan mata kuliah pilihan prodi, dengan jumlah SKS total sebanyak 112 SKS. Distribusi jumlah SKS untuk masing-masing jenis mata kuliah diperlihatkan pada **Tabel 3-2**

Tabel 3-2 Struktur Kurikulum

Jenis Mata Kuliah	SKS
Mata kuliah wajib perguruan tinggi	14
Mata kuliah wajib prodi	94
Mata kuliah pilihan prodi	4
Total	112

Seluruh SKS dirancang untuk diselesaikan dalam waktu 6 semester. Distribusi mata kuliah pada tiap semester dapat dilihat pada **Tabel 3-3**

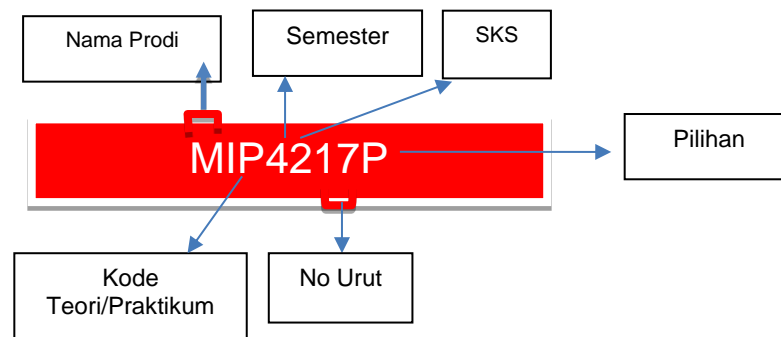
Pengkodean Mata kuliah

Untuk setiap mata kuliah di Fakultas Ilmu Komputer diberikan kode mata kuliah yang diterbitkan menurut Pedoman dengan pola kombinasi 8 (delapan) karakter alfanumerik, yaitu :

ABCDEFGH

Penjelasan sebagai berikut :

- AB : Dua digit singkatan Prodi Manajemen Informatika berupa alfabet
- C : Satu digit singkatan penamaan matakuliah teori dan praktikum berupa alfabet
- D : Satu digit semester pemberlakuan setiap kurikulum berupa numerik
- E : Satu digit besaran sks berupa numerik
- FG : Dua digit urutan penomoran mata kuliah berupa numerik
- H : Satu digit jenis mata kuliah pilihan berupa alfabet



Kode SMT	Keterangan
1	Semester Gasal
2	Semester Genap
Kode Prodi	Keterangan
MI	Manajemen Informatika
Kode Mata Kuliah	Keterangan
T	Teori
P	Praktikum
Kode Pilihan	Keterangan
P	Mata kuliah Pilihan

Tabel 3-3 Distribusi Mata Kuliah

Semester I

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT1201	Pendidikan Agama Islam	2	
	MIT1202	Pendidikan Agama Kristen		
	MIT1203	Pendidikan Agama Katolik		
	MIT1204	Pendidikan Agama Hindu		
	MIT1205	Pendidikan Agama Budha		
	MIT1206	Pendidikan Agama Khonghucu		
2	MIT1207	Pendidikan Kewarganegaraan	2	
3	MIT1208	Bahasa Indonesia	2	
4	MIT1209	Bahasa Inggris I	2	
5	MIT1210	Matematika Dasar	2	
6	MIT1211	Pengantar Teknologi Informasi	2	
7	MIT1212	Algoritma Struktur Data	2	
8	MIP1201	Praktikum Algoritma Struktur Data		2
9	MIT1213	Akuntansi	2	
10	MIP1202	Praktikum Akuntansi		2
11	MIP1203	Praktikum Paket Program Aplikasi		2
Jumlah			16	6
Kumulatif			22	

Semester II

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT2214	Pendidikan Pancasila	2	
2	MIT2215	Sistem Informasi Manajemen	2	
3	MIT2216	Digital Marketing	2	
4	MIT2217	Statistik	2	
5	MIP2204	Praktikum Statistik		2
6	MIT2218	Bahasa Inggris II	2	
7	MIT2219	Basis Data	2	
8	MIP2205	Praktikum Basis Data		2
9	MIT2220	Aplikasi Pemrograman. NET	2	
10	MIP2206	Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET		2
11	MIT2221	Dasar Manajemen Bisnis	2	
Jumlah			16	6
Kumulatif			22	

Semester III

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT3222	Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar	2	
2	MIT3223	Pemrograman Ilmu Data	2	
3	MIP3207	Praktikum Pemrograman Ilmu Data		2
4	MIT3224	Interaksi Manusia Dan Komputer	2	
5	MIP3208	Praktikum Interaksi Manusia Dan Komputer		2
6	MIT3225	Web Programming I	2	
7	MIP3209	Praktikum Web Programming I		2
8	MIT3226	Mobile Programming I	2	
9	MIP3210	Praktikum Mobile Programming I		2
10	MIT3227	Jaringan Komputer	2	
11	MIP3211	Praktikum Jaringan Komputer		2
Jumlah			12	10
Kumulatif			22	

Semester IV

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT4228	Kewirausahaan	2	
2	MIT4229	Keamanan Sistem Informasi	2	
3	MIT4230	Multimedia	2	
4	MIP4212	Praktikum Multimedia		2
5	MIT4231	Web Programming II	2	
6	MIP4213	Praktikum Web Programming II		2
7	MIT4232	Mobile Programming II	2	
8	MIP4214	Praktikum Mobile Programming II		2
9	MIT4233	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	
10	MIP4215	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi		2
11	MIP4216 P	Praktikum Pemrograman Game*		2
12	MIP4217 P	Praktikum Sistem Informasi Geografis*		2
Jumlah			12	10
Kumulatif			22	

Semester V

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT5234	Etika Profesi	2	
2	MIT5235	Kecakapan Antar Personal	2	
3	MIT5236	Desain Grafis	2	
4	MIP5218	Praktikum Desain Grafis		2
5	MIT5237	Metodologi Penelitian	2	
6	MIT5238	E-Commerce Project	2	
7	MIT5219	Praktikum E-Commerce Project		2
8	MIT5239	Rekayasa Perangkat Lunak	2	
9	MIP5220P	Animasi Komputer dan Multimedia*		2
10	MIP5221P	Potography*		2
Jumlah			12	6
Kumulatif			18	

Semester VI

NO	KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	
			TEORI	PRAK
1	MIT6240	Kerja Praktek	2	
2	MIT6441	Tugas Akhir	4	
Jumlah			6	
Kumulatif			74	38
Jumlah			112	

PRAK = Mata kuliah yang dilaksanakan dengan metode praktikum

* = Mata kuliah pilihan

Mahasiswa diwajibkan mengambil minimal 4 SKS atau 2 mata kuliah pilihan.
Daftar mata kuliah pilihan dapat dilihat pada tabel berikut :

Daftar Mata Kuliah Pilihan Program Studi Manajemen Informatika

NO	NAMA MATA KULIAH	SKS	SMT
1	Praktikum Pemrograman Game	2	4
2	Praktikum Sistem Informasi Geografis	2	4
3	Animasi Komputer dan Multimedia	2	5
4	Potography	2	5

3.3 Peta Kurikulum

Beberapa mata kuliah memiliki mata kuliah prasyarat. Syarat “Ambil” berarti mahasiswa harus sudah mengambil mata kuliah prasyarat hingga mengikuti ujian akhir dan memenuhi jumlah kehadiran minimal 80%, walau tidak lulus dan mendapat nilai E. Sedangkan nilai kosong karena jumlah kehadiran yang tidak mencukupi tidak diperbolehkan. Syarat “Lulus” berarti mahasiswa harus sudah mengambil mata kuliah prasyarat dengan nilai minimal C.

Tabel 3-4 Prasyarat Mata Kuliah Wajib

NO	NAMA MATA KULIAH	SKS	SMT	PRASYARAT	SYARAT
1	Pendidikan Agama Islam	2	1		
	Pendidikan Agama Kristen				
	Pendidikan Agama Katolik				
	Pendidikan Agama Hindu				
	Pendidikan Agama Budha				
	Pendidikan Agama Khonghucu				
2	Pendidikan Kewarganegaraan				
3	Bahasa Indonesia	2	1		
4	Bahasa Inggris I	2	1		
5	Matematika Dasar	2	1		
6	Pengantar Teknologi Informasi	2	1		
7	Algoritma Struktur Data	2	1		
8	Praktikum Algoritma Struktur Data	2	1		
9	Akuntansi	2	1		
10	Praktikum Akuntansi	2	1		
11	Praktikum Paket Program Aplikasi	2	1		
12	Pendidikan Pancasila	2	2	Pendidikan Kewarganegaraan	Lulus
13	Sistem Informasi Manajemen	2	2		

NO	NAMA MATA KULIAH	SKS	SMT	PRASYARAT	SYARAT
14	Digital Marketing	2	2		
15	Statistik	2	2	Matematika Dasar	Lulus
16	Praktikum Statistik	2	2		
17	Bahasa Inggris II	2	2	Bahasa Inggris I	Lulus
18	Basis Data	2	2		
19	Praktikum Basis Data	2	2		
20	Aplikasi Pemrograman. NET	2	2	Algoritma Struktur Data	Ambil
21	Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET	2	2	Praktikum Algoritma Struktur Data	Ambil
22	Dasar Manajemen Bisnis	2	2		
23	Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar	2	3		
24	Pemrograman Ilmu Data	2	3	1. Algoritma Struktur Data 2. Statistika	Ambil
25	Praktikum Pemrograman Ilmu Data	2	3	1. Praktikum Algoritma Struktur Data 2. Praktikum Statistika	Ambil
26	Interaksi Manusia Dan Komputer	2	3	1. Basis Data 2. Aplikasi Pemrograman. NET	Ambil
27	Praktikum Interaksi Manusia Dan Komputer	2	3	1. Praktikum Basis Data 2. Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET	Ambil
28	Web Programming I	2	3	1. Basis Data 2. Algoritma Struktur Data	Lulus
29	Praktikum Web Programming I	2	3	1. Praktikum Basis Data 2. Praktikum Algoritma Struktur Data	Lulus
30	Mobile Programming I	2	3	Algoritma Struktur Data	Ambil
31	Praktikum Mobile Programming I	2	3	Praktikum Algoritma Struktur Data	Ambil
32	Jaringan Komputer	2	3		
33	Praktikum Jaringan Komputer	2	3		
34	Kewirausahaan	2	4	Dasar Manajemen Bisnis	Ambil
35	Keamanan Sistem Informasi	2	4		
36	Multimedia	2	4		
37	Praktikum Multimedia	2	4		
38	Web Programming II	2	4	Web Programming I	Lulus
39	Praktikum Web Programming II	2	4	Praktikum Web Programming I	Lulus
40	Mobile Programming II	2	4	Mobile Programming I	Lulus

NO	NAMA MATA KULIAH	SKS	SMT	PRASYARAT	SYARAT
41	Praktikum Mobile Programming II	2	4	Praktikum Mobile Programming I	Lulus
42	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	4	Sistem Informasi Manajemen	Ambil
43	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	4		
44	Etika Profesi	2	5		
45	Kecakapan Antar Personal	2	5	Dasar Manajemen Bisnis	Ambil
46	Desain Grafis	2	5	Aplikasi Pemrograman. NET	Ambil
47	Praktikum Desain Grafis	2	5	Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET	Ambil
48	Metodologi Penelitian	2	5	1. Statistik 2. Bahasa Indonesia	Lulus
49	E-Commerce Project	2	5	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	Ambil
50	Praktikum E-Commerce Project	2	5	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	Ambil
51	Rekayasa Perangkat Lunak	2	5		
52	Kerja Praktek	2	6	1. Etika Profesi 2. Metodologi Penelitian	Lulus
53	Tugas Akhir	4	6	1. Metodologi Penelitian 2. Kerja Praktek	Lulus

Keterangan:

Ambil = Harus mengambil MK hingga mengikuti ujian akhir (minimal nilai E)

Lulus = Harus lulus minimal dengan nilai C

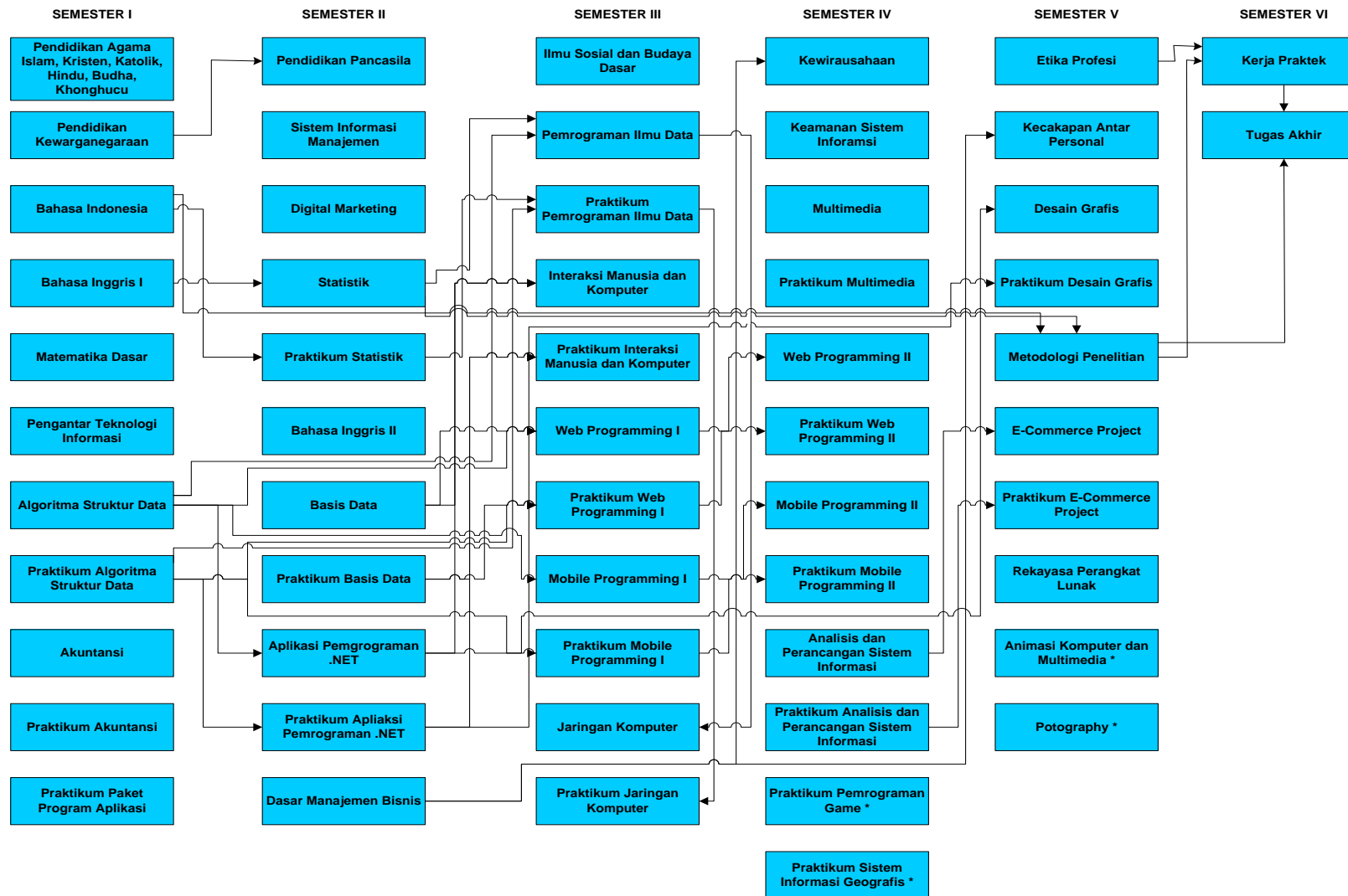
Tabel 3-5 Prasyarat Mata Kuliah Pilihan

NO	NAMA MATA KULIAH	SKS	SMT	PRASYARAT	SYARAT
1	Praktikum Pemrograman Game	2	4	Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET	Ambil
2	Praktikum Sistem Informasi Geografis	2	4	Praktikum Basis Data	Ambil
3	Animasi Komputer dan Multimedia	2	5	Praktikum Multimedia	Ambil
4	Potography	2	5	Desain Grafis	Ambil

Keterangan:

Ambil = Harus mengambil MK hingga mengikuti ujian akhir (minimal nilai E)

Lulus = Harus lulus minimal dengan nilai C



Gambar 3-1 Peta Prasyarat Mata Kuliah

3.4 Matriks Penyusunan Kurikulum

Tabel 3-6 Pemetaan Mata Kuliah dengan Capaian Pembelajaran Lulusan

Mata Kuliah	Sikap					Pengetahuan								Keterampilan Umum						Keterampilan Khusus							
	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
1. Pembentukan Karakter																											
Pendidikan Pancasila	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Kewarganegaraan	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama Islam	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama Kristen	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama Katolik	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama Hindu	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama Budha	√	√	√	√	√																						
Pendidikan Agama khonghucu	√	√	√	√	√																						
Etika Profesi	√	√	√	√	√									√	√	√	√		√								
2. Kecakapan Hidup																											
Bahasa Indonesia	√	√	√	√	√									√	√	√			√								
Bahasa Inggris I	√	√	√	√	√									√	√	√			√								
Bahasa Inggris II	√	√	√	√	√									√	√		√		√								
Kcakapan Antar Personal				√										√	√	√	√		√								
Kewirausahaan														√	√	√	√	√	√								
Metodologi Penulisan					√									√	√	√	√	√	√								
Kerja Praktek					√									√	√	√	√	√	√								
Tugas Akhir					√									√	√	√	√	√	√								
3. Matematika dan Statistika																											
Matematika Dasar						√									√												
Statistik															√												
Praktikum Statistik						√									√												

Mata Kuliah	Sikap					Pengetahuan								Keterampilan Umum						Keterampilan Khusus							
	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
4. Algoritma dan Pemrograman																											
Algoritma Struktur Data						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Praktikum Algoritma Struktur Data						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Aplikasi Pemrograman .NET						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Praktikum Aplikasi Pemrograman .NET						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Praktikum Pemrograman Game						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Praktikum Sistem Informasi Geografis						√	√					√		√	√	√		√	√	√		√					
Web Programming I						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			
Praktikum Web Programming I						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			
Mobile Programming I						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			
Praktikum Mobile Programming I						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			
Web Programming II						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		
Praktikum Web Programming II						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√		
Mobile Programming II						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			√
Praktikum Mobile Programming II						√	√					√		√	√	√		√	√	√	√	√	√	√			√
Multimedia														√	√	√		√	√			√			√		√
Praktikum Multimedia														√	√	√		√	√			√			√		√
Pemrograman Ilmu Data						√	√					√		√	√	√		√	√		√		√				
Praktikum Pemrograman Ilmu Data						√	√					√		√	√	√		√	√		√		√				

Mata Kuliah	Sikap					Pengetahuan								Keterampilan Umum						Keterampilan Khusus							
	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
5. Rekayasa Perangkat Lunak																											
Rekayasa Perangkat Lunak								√						√	√	√		√	√								
Interaksi Manusia dan Komputer								√						√	√	√		√	√								
Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer								√						√	√	√		√	√								
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi								√						√	√	√		√	√								
Praktikum APSI								√						√	√	√		√	√								
6. Sistem Komputer	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Pengantar Teknologi Informasi										√				√	√	√			√								
Jaringan Komputer										√				√	√	√			√								
Praktikum Jaringan komputer										√				√	√	√			√								
7. Pengolahan Data dan Informasi	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Basis Data										√				√	√	√		√	√					√	√	√	
Praktikum Basis Data										√				√	√	√		√	√					√	√	√	
Praktikum Paket Program Aplikasi										√				√	√	√		√	√					√	√	√	
8. Keamanan Informasi	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Keamanan Sistem Informasi													√	√	√	√			√				√				
9. Bisnis dan Manajemen	S1	S2	S3	S4	S5	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	U1	U2	U3	U4	U5	U6	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
Akuntansi											√			√	√		√		√								
Praktikum Akuntansi											√																

Mata Kuliah	Sikap				Pengetahuan				Keterampilan Umum				Keterampilan Khusus			
Sistem Informasi Manajemen								√				√				√
Dasar Manajemen Bisnis								√				√				√
E-Commerce Project								√				√	√		√	
Praktikum E-Commerce Project								√				√				
Digital Marketing								√	√	√	√	√	√			
Animasi Komputer dan Multimedia								√	√	√	√	√	√		√	√
Potography								√	√	√	√	√	√			√

Keterangan:

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 Memiliki rasa nasionalisme, cinta tanah air, taat hukum, serta rasa tanggung-jawab pada negara dan bangsa.
- S4 Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- S5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.

Pengetahuan

- P1 Menguasai konsep-konsep pemrograman untuk memecahkan berbagai masalah komputasi.
- P2 Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.
- P3 Mengetahui konsep rekayasa perangkat lunak
- P4 Menguasai konsep-konsep basis data dan mampu memilih basisdata untuk pengembangan sistem berbasis komputer.
- P5 Memiliki kemampuan untuk mengelola sistem menjadi lebih efektif dan efisien untuk jasa dan industri
- P6 Memiliki kemampuan menjelaskan konsep bisnis dan manajemen
- P7 Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi
- P8 Mampu menjelaskan konsep risiko keamanan komputer.

Keterampilan Umum

- U1 Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
- U2 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.

- U3 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 ilmiah hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir.
- U4 Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- U5 Mempunyai kemampuan dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna atau pasar terhadap sistem aplikasi berbasis multimedia, web dan mobile.
- U6 Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (*team work*), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dengan baik dan mampu melakukan presentasi.

Keterampilan Khusus

- K1 Mampu menerapkan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis open source (PHP, HTML, CSS dan Javascript)
- K2 Mampu membangun dan menerapkan on line system untuk mendukung jasa dan industri
- K3 Mampu mendemonstrasikan aplikasi jasa dan industri berbasis Desktop (.Net), Multimedia, *mobile* dan web
- K4 Mampu membuat aplikasi dengan memerhatikan aspek keamanan data dan informasi
- K5 Mampu membangun dan menerapkan web system untuk mendukung jasa dan industri
- K6 Mampu menerapkan program aplikasi berbasis multimedia
- K7 Memiliki kemampuan desain grafis, serta didukung penguasaan IPTEKS dan kepekaan atas masalah kekinian dengan landasan budaya rupa nusantara, sehingga dapat menciptakan karya yang berdaya guna dan dapat dipertanggung jawaban
- K8 Mampu membuat system basis data yang sesuai dengan bahasa pemrograman berbasis Desktop (.Net), Multimedia, Web dan *Mobile*

3.5 Beban dan Lama Studi

Sebagai syarat kelulusan, mahasiswa tidak boleh memiliki nilai D. Syarat kelulusan Program Studi D3 Manajemen Informatika STMIK Widya Cipa Dharma dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Menyelesaikan minimal 112 SKS, terdiri dari 14 SKS wajib perguruan tinggi, 94 SKS wajib program studi, dan 4 SKS pilihan program studi.
2. Menyelesaikan Kerja Praktek.
3. Menyelesaikan Tugas Akhir.

Lama studi adalah 6 semester, namun dapat diperpanjang hingga maksimum 10 semester.

BAB 4

PELAKSANAAN KURIKULUM

4.1 Metode Pembelajaran dan Penilaian

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang terprogram untuk membuat mahasiswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran merupakan proses pengembangan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan dan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan dan pengembangan yang baik terhadap materi perkuliahan.

Metode pembelajaran saat ini bukan lagi bagaimana dosen mengajar dengan baik (Teacher Centered), tapi bagaimana mahasiswa bisa belajar dengan baik dan berkelanjutan (Student Centered Learning).

SCL adalah pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar mahasiswa, bukan hanya pada aktivitas dosen mengajar. SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subyek/peserta didik aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai adult learner, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar beyond the classroom. Dengan prinsip-prinsip ini maka para peserta didik diharapkan memiliki dan menghayati jiwa life long learner serta menguasai hard skill dan soft skill yang saling mendukung. Di sisi lain, para dosen beralih fungsi menjadi fasilitator, termasuk sebagai mitra pembelajaran, tidak lagi sebagai sumber pengetahuan utama. Gambaran lain tentang perbedaan antara TCL dan SCL diperlihatkan pada Tabel 4-1

Tabel 4-1 Perbedaan Metode TCL dan SCL

No.	Metode Pembelajaran Tradisional (<i>Teacher Centered Learning</i>)	Metode Pembelajaran Baru (<i>Student Centered Learning</i>)
1	Transformasi pengetahuan dari dosen ke Mahasiswa.	Mahasiswa aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
2	Mahasiswa menerima pengetahuan secara pasif.	Mahasiswa secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuan.
3	Lebih menekankan pada penguasaan materi.	Tidak terfokus hanya pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan sikap belajar (<i>life long learning</i>)
4	Single Media.	Multimedia.
5	Fungsi dosen pemberi informasi utama dan evaluator.	Fungsi dosen sebagai motivator, fasilitator dan evaluator.

No.	Metode Pembelajaran Tradisional (<i>Teacher Centered Learning</i>)	Metode Pembelajaran Baru (<i>Student Centered Learning</i>)
6	Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan terpisah.	Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan berkesinambungan dan terintegrasi.
7	Menekankan pada jawaban yang benar saja.	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dapat digunakan sebagai sumber belajar.
8	Sesuai dengan pengembangan ilmu dalam satu disiplin saja.	Sesuai dengan pengembangan ilmu dengan pendekatan interdisipliner.
9	Iklim belajar individual dan kompetitif.	Iklim yang dikembangkan bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif.
10	Hanya mahasiswa yang dianggap melakukan proses pembelajaran.	Mahasiswa dan dosen belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
11	Perkuliahan merupakan bagian terbesar dalam proses pembelajaran.	Mahasiswa melakukan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran SCL.
12	Penekanan pada tuntasnya materi pembelajaran.	Penekanan pada pencapaian kompetensi mahasiswa
13	Penekanan pada bagaimana cara dosen melakukan pengajaran.	Penekanan pada bagaimana cara mahasiswa melakukan pembelajaran.
14	Cenderung penekanan pada penguasaan Hard-Skill Mahasiswa	Penekanan pada penguasaan <i>Hard Skill</i> dan <i>Soft Skill</i> .

Sistem pembelajaran di Program Studi Manajemen Informatika mengkombinasikan tatap muka langsung antara dosen dan mahasiswa di kelas/laboratorium dan model pembelajaran SCL.

a. Kuliah Tatap Muka di Kelas

Kuliah tatap muka di kelas dilakukan oleh dosen untuk menjelaskan prinsip-prinsip ilmu dasar dan terapan sesuai dengan silabus mata kuliah yang dirancang. Kegiatan perkuliahan dilaksanakan selama 16 minggu dengan beban kredit antara 2- 4 SKS. Kegiatan belajar dengan tatap muka dilakukan selama 45 menit per SKS per minggu dengan jumlah pertemuan 16 kali per semester.

b. Praktikum di Laboratorium

Praktikum di laboratorium diberikan sebagai bentuk pendalaman dari materi kuliah yang diberikan oleh dosen di kelas. Beberapa praktikum juga membekali mahasiswa untuk memperoleh keterampilan kerja (psikomotorik) dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari mahasiswa di kelas. Kegiatan pembelajaran di laboratorium adalah 90 menit per SKS per minggu dengan jumlah pertemuan 16 kali per semester.

SCL memiliki potensi untuk mendorong mahasiswa belajar lebih aktif, mandiri, sesuai dengan irama belajarnya masing-masing, sesuai dengan perkembangan usia peserta didik, irama belajar mahasiswa tersebut perlu dipandu agar terus dinamis dan mempunyai tingkat kompetensi yang tinggi. Beberapa model pembelajaran SCL adalah sebagai berikut:

1. *Small Group Discussion*

Metode diskusi merupakan model pembelajaran yang melibatkan diskusi antara sesama kelompok mahasiswa, atau antara kelompok mahasiswa dan pengajar untuk menganalisa, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

2. *Role-Play & Simulation*

Simulasi adalah model yang membawa situasi yang mirip dengan sesungguhnya ke dalam kelas. Jadi dengan simulasi ini mahasiswa mempelajari suatu sistem dengan menggunakan model..

3. *Discovery Learning (DL)*

DL adalah metode belajar yang difokuskan pada pemanfaatan informasi yang tersedia, baik yang diberikan dosen maupun yang dicari sendiri oleh mahasiswa, untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri.

4. *Self-Directed Learning (SDL)*

Self-Directed Learning adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu mahasiswa sendiri. Metode ini berbentuk pemberian tugas belajar kepada mahasiswa, seperti tugas membaca dan membuat ringkasan.

5. *Cooperative Learning (CL)*

CL adalah metode belajar berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas. Kelompok ini terdiri atas beberapa orang mahasiswa, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam.

Metode ini sangat terstruktur, karena pembentukan kelompok materi yang dibahas, langkah-langkah diskusi serta produk akhir yang harus dihasilkan, semuanya ditentukan dan dikontrol oleh dosen. Mahasiswa

dalam hal ini hanya mengikuti prosedur diskusi yang dirancang oleh dosen. Pada dasarnya CL seperti ini merupakan perpaduan antara *teacher centered* dan *student-centered learning*

6. *Collaborative Learning (CbL)*

Collaborative Learning adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen dan bersifat *open ended*, tetapi pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok.

7. *Contextual Instruction (CI)*

CI adalah konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan isi matakuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mahasiswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, pelaku kerja profesional atau manajerial, entrepreneur, maupun investor

8. *Project Based Learning (PjBL)*

PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencairan/penggalian (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati

9. *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*

PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencairan/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut

BAB 5

PENUTUP

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, penyusunan Kurikulum 2019 Program Studi D3 Manajemen Informatika STMIK Widya Cipta Dharma dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Kurikulum 2019 merupakan pembaharuan dari Kurikulum Sebelumnya.
2. Sebagai program studi jenjang D3, kurikulum 2019 ini mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Level 5.
3. Capaian pembelajaran lulusan pada kurikulum yang berbasis KKNI dibagi menurut aspek sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus.
4. Capaian pembelajaran aspek sikap dan keterampilan umum berlaku sama untuk semua program studi pada jenjang yang sama, sedangkan capaian pembelajaran aspek pengetahuan dan keterampilan khusus diturunkan dari profil lulusan masing-masing program studi.
5. Lulusan Program Studi Manajemen Informatika STMIK Widya Cipta Dharma ditargetkan untuk mencapai karir sebagai Desktop And Web Programmer, Multimedia And Mobile Programmer dan Graphic Design.
6. Profil lulusan ini ditentukan dengan mempertimbangkan kebutuhan industri, sekaligus untuk mendukung visi dan misi STMIK Widya Cipta Dharma.
7. Mata kuliah dikelompokkan menurut 9 ranah topik yang diadopsi dari APTIKOM, yaitu 1) Pembentukan Karakter, 2) Kecakapan Hidup, 3) Matematika dan Statistika, 4) Algoritma dan Pemrograman, 5) Rekayasa Perangkat Lunak, 6) Sistem Komputer, 7) Pengolahan Data dan Informasi, 8) Keamanan Informasi, 9) Bisnis dan Manajemen.
8. Struktur kurikulum 2019 terdiri dari 14 SKS mata kuliah wajib perguruan tinggi, 94 SKS mata kuliah wajib program studi, dan 4 SKS mata kuliah pilihan program studi.
9. Jumlah SKS yang harus ditempuh minimal adalah 112 SKS, dengan masa studi 6 semester, dapat diperpanjang hingga 10 semester.

10. Metode pembelajaran didasarkan pada metode *Student Centered Learning* (SCL), bukan lagi pada *Teacher Centered Learning* (TCL). Metode SCL memperhatikan bagaimana mahasiswa belajar, sedangkan metode TCL memperhatikan bagaimana dosen mengajar.
11. Jumlah dosen di Prrogram Studi Manajemen Informatika masih perlu ditingkatkan.
12. Perlu adanya Laboratorium Komputer khusus Program Studi Manajemen Informatika

DESKRIPSI

MATA KULIAH

Semester 1

No	: 1
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Islam
Kode Matakuliah	: MIT1201
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu berfikir rasional, bersikap dewasa dan dinamis, berpandangan luas, berkomitmen kuat dan melaksanakan ajaran Islam secara utuh, serta mampu melaksanakan proses belajar sepanjang hayat untuk menjadi ilmuwan dan profesional yang berkepribadian Islami yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none">1. Mengapa dan Bagaimana PAI Diajarkan Di Perguruan Tinggi2. Bagaimana Manusia Bertuhan.3. Bagaimana Agama Menjamin Kebahagiaan.4. Mengintegrasikan Iman, Islam, dan Ihsan dalam Membentuk Insan Kamil5. Bagaimana Membangun Paradigma Qurani6. Bagaimana Membumikan Islam di Indonesia7. Bagaimana Islam Membangun Persatuan dalam Keberagaman8. Bagaimana Islam Menghadapi Tantangan Modernisasi9. Bagaimana Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia.10. Bagaimana Peran dan Fungsi Masjid Kampus dalam Pengembangan Budaya Islam.11. Bagaimana Pandangan Islam tentang Zakat dan Pajak.
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Islam</i> , Jakarta

No	: 2
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Kristen
Kode Matakuliah	: MIT1202
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Memahami ilmu Ketuhanan dan etika Kristen yang meliputi konsep-konsep keilmuan mengenai 1) tritunggal, 2) manusia, 3) keselamatan, 4) iman, 5) dosa, 6) pertobatan, 7) kasih, serta 8) etika kristen yang meliputi pergaulan pra-nikah, pornografi, dan okultisme
Pokok Bahasan	: 1. Agama dan Fungsinya Dalam Kehidupan Manusia 2. Allah dalam Kepercayaan Kristen. 3. Manusia Menurut Ajaran Kristen. 4. Etika dan Pembentukan Karakter Kristiani 5. Hubungan Iman Kristiani dengan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni 6. Menciptakan Kerukunan Antarumat Beragama 7. Penjaga Ciptaan Allah 8. Cara Bergaul yang Baik
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Kristen</i> , Jakarta

No	: 3
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Katolik
Kode Matakuliah	: MIT1203
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu membentuk mahasiswa yang beriman kepada Allah menurut pola hidup Yesus Kristus dengan senantiasa mempertanggung jawabkan imannya dalam hidup menggereja dan memasyarakat. Mata kuliah ini secara garis besar meliputi pemahaman-pemahaman mengenai manusia, agama, Yesus, dan gereja
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

Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Katolik</i> , Jakarta
No	: 4
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Hindu
Kode Matakuliah	: MIT1204
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu menunjukkan sikap religius, kemanusiaan, dan sosial, serta takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui pembelajaran berbagai kajian
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 <i>Brahmavidya</i> (Teologi) Dalam Membangun <i>Sraddha</i> dan <i>Bhakti</i> (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 MakhluK Sosial Sesuai Ajaran Hindu?
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Hindu</i> , Jakarta

No	: 5
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Budha
Kode Matakuliah	: MIT1205
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mendapatkan pemahaman dalam berkeTuhanan Yang Maha Esa dengan memahami berbagai keilmuan Budha
Pokok Bahasan	: 1. Bagaimana Kerangka dan Isi Kitab SuciTipitaka/Tripitaka? 2. Bagaimana Makna dan Tujuan Hidup Manusia Yang Bersumber dari AjaranBuddha? 3. Bagaiman Peranan Hukum Universal Buddha dalam KehidupanSehari-Hari? 4. Bagaimana Makna Ketuhanan Yang Maha Esa dalam AjaranBuddha? 5. Bagaimana Nilai dan Norma Moral (<i>Sila</i>) Sebagai Landasan dan PolaHidup? 6. Bagaimana Harmoni IPTEK dan Seni dalamKehidupan? 7. Bagaimana Konsep Masyarakat Buddha dan Konstruksi Sikap Kerukunan Antarumat Beragama? 8. Bagaimana Dinamika Budaya dan Politik Buddha dalam Konteks KebangsaanIndonesia? 9. Bagaimana <i>Bhavana</i> Membentuk Batin Bersih Manusia Berkarakter?
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Budha</i> , Jakarta

No	: 6
Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Khong Hu Cu
Kode Matakuliah	: MIT1206
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Memahami urgensi agama dalam kehidupan sehari-hari dengan sikap yang benar, pemahaman terhadap sumber hukum Kong Hu Cu, mengetahui sejarah Kong Hu Cu, mampu menjelaskan Jalan Suci yang dibawakan Ajaran Besar (Thai Hak), mampu menjelaskan tentang meneliti hakekat tiap perkara, mengetahui peran Kong Hu Cu dalam pengembangan sains dan teknologi

Pokok Bahasan	: 1. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Khonghucu Sebagai Komponen Mata Kuliah Wajib Umum Pada Program Diploma dan Sarjana 2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Khonghucu Sebagai Komponen Mata Kuliah Wajib Umum Pada Program Diploma dan Sarjana 3. Esensi dan Urgensi Integrasi Keimanan, Kepercayaan, Kesatyaan, dan Kesujudan Dalam Pembentukan Manusia yang Berbudi Luhur. 4. Konsep Khonghucu Tentang Keragaman Dalam Keberagaman Serta Kontribusinya Dalam Sejarah Peradaban Dunia. 5. Esensi dan Urgensi Agama dan Nilai-Nilai Spiritual Khonghucu. 6. Sumber dan Implementasi Ajaran Khonghucu Dalam Konteks Kemodernan dan KeIndonesiaan. 7. Konsep Iptek, Politik, Sosial Budaya, Ekonomi, Lingkungan Hidup, dan Pendidikan Dalam Perspektif Khonghucu. 8. Peran dan Fungsi Kegiatan Mahasiswa Khonghucu Sebagai Pusat Pengembangan Budaya Khonghucu.
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 2016, <i>Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Khong Hu Cu</i> , Jakarta
No	: 7
Mata Kuliah	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kode Matakuliah	: MIT1207
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampumenganalisis dan memecahkan berbagai masalah kontekstual Pendidikan Kewarganegaraan, mengembangkan sikap positif dan berperilaku yang mendukung semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi yang berkeadaban, hak asasi manusia, kesadaran hukum, multikulturalisme dan integrasi nasional
Pokok Bahasan	: 1. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian: 1.Latar belakang dan tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 2. Nilai-Nilai Pancasila sebagai orientasi (core value) Pendidikan Kewarganegaraan

3. Landasan Pendidikan Kewarganegaraan
 - a) Landasan ilmiah
 - b) Landasan yuridis
 - c) Landasan ideal
2. Identitas Nasional dan Nasionalisme Indonesia:
 1. Pengertian Identitas Nasional
 2. Unsur-unsur Pembentuk Identitas Nasional
 3. Identitas sebagai kepribadian bangsa
 4. Belakang lahirnya Paham Nasionalisme Indonesia
 5. Karakteristik Nasionalisme Indonesia
 6. Derivasi konsep Nasionalisme Indonesia
3. Konsep Negara dan Bentuk Pemerintahan Negara:
 1. Konsep Negara
 2. Bentuk negara dan Pemerintahan
 3. Sistem Pemerintahan
 4. Bangsa dan negara Indonesia
4. Negara dan Konstitusi:
 1. Pengertian Konstitusi
 2. Pentingnya konstitusi bagi negara
 3. Konstitusionalisme
 4. UUD 1945 sebagai konstitusi negara Indonesia
 5. Sistem ketatanegaraan Indonesia
5. Hubungan antara Negara dan Warga Negara :
 1. Pengertian Warga Negara dan Kewarganegaraan
 2. Kedudukan warga negara dalam negara
 3. Sistem Kewarganegaraan
 4. Hak dan kewajiban warga negara menurut UUD 1945
 5. Bela negara
6. Demokrasi dan Pendidikan Demokrasi:
 1. Pengertian Demokrasi dan prinsip-prinsip demokrasi
 2. Demokratisasi
 3. Sejarah Demokratisasi
 4. Konsep Demokrasi sebagai Bentuk Pemerintahan
 5. Demokrasi sebagai Sistem Politik
 6. Demokrasi sebagai Sistem Perilaku
 7. Demokrasi Indonesia
 8. Pendidikan Demokrasi
7. Negara Hukum dan Hak Asasi Manusia:
 1. Pengertian Negara Hukum
 2. Konsep dan Ciri Negara Hukum
 3. Hubungan Negara Hukum dan Hak Asasi Manusia
 4. Negara Hukum Indonesia

5. Hakikat Hak Asasai Manusia
6. Sejarah Perkembangan Hak Asasi Manusia
7. Hak Asasi Manusia di Indonesia
8. Hubungan Negara dan Agama di Indonesia :
 1. Konsep Pemerintahan Negara dalam Perspektif Islam
 2. Hubungan Negara dan Agama
 - a. Konsep Relasi Agama dan Negara Menurut Non-Islam
 - b. Konsep Relasi Agama dan Negara dalam Pandangan Islam
 3. Hubungan Negara dan Agama di Indonesia
9. Tata Kelola Pemerintahan yang Baik dan Bersih (Good & Clean Governance):
 1. Pengertian Good Governance
 2. Prinsip-prinsip Pokok Good & Clean Governance
 3. Tata Kelola Pemerintahan yang bersih dan gerakan anti KKN
10.
 4. Asal muasal masalah korupsi di negara berkembang
 5. Gerakan anti korupsi: Upaya membangun tata kelola pemerintahan yang bersih (Clean Governance)
 6. Tata kelola pemerintahan yang baik (Good Governance) dan kinerja birokrasi pelayanan publik
11. Otonomi Daerah dalam Kerangka NKRI :
 1. Hakikat Otonomi Daerah
 2. Visi Otonomi Daerah
 3. Bentuk dan Tujuan Desentralisasi dalam Konteks Otonomi Daerah
 4. Desentralisasi dalam Negara Kesatuan dan Negara Federal
 5. Prinsip Pelaksanaan Otonomi Daerah
 6. Pembagian Kekuasaan dalam Kerangka Otonomi Daerah
 7. Kesalah pahaman terhadap Otonomi Daerah
 8. Otonomi Daerah dan Pembangunan Daerah
 9. Otonomi Daerah dan Pilkada Langsung
12. Wawasan Nusantara sebagai Geopolitik Indonesia:
 1. Pengertian, Hakikat, dan kedudukan wawasan nusantara
 2. Latar belakang konsepsi wawasan nusantara
 3. Wawasan nusantara sebagai geopolitik Indonesia
 4. Unsur dasar wawasan nusantara
 5. Tujuan dan manfaat wawasan nusantara

	6. Implementasi konsepsi wawasan nusantaradi Indonesia
	13. Ketahanan Nasional sebagai Geostrategi Indonesia:
	1. Pengertian ketahanan nasional
	2. Perkembangan konsepsi ketahanan nasional di Indonesia
	3. Unsur-unsur ketahanan nasional Indonesia
	4. Asas dan sifat ketahanan nasional Indonesia
	5. Pendekatan astagatra dalam pemecahan masalah ketahanan nasional
	6. Potensi acaman bagi ketahanan nasional di era global
	14. Integrasi nasional:
	1. Pengertian Integrasi nasional
	2. Integrasi nasional dan pluralitas masyarakat Indonesia
	3. Strategi integrasi
	4. Integrasi nasional Indonesia
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. A. Ubaidillah, dkk., Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani (Edisi Revisi), UIN Jakarta, 2006
	2. Edy Pramono, dkk., Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Jendral Soedirman Purwokerto, 2004
	3. Kaelan, Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi, Paradigma Yogyakarta, 2010
	4. Marsono, Pendidikan Kewarganegaraan, In Media, Jakarta, 2013
	5. Miriam Budiardjo, Dasar-Dasar Ilmu Politik, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2002
	6. Trianto dan Titik Triwulan, Falsafaah Negara dan Pendidikan Kewarganegaraan, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2007
	7. Tukiran Taniredja, Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan, Ombak, Yogyakarta, 2013
	8. Winarno, Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2007
No	: 8
Mata Kuliah	: Bahasa Indonesia
Kode Matakuliah	: MIT1208
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -

- Capaian Pembelajaran : Agar mahasiswa dapat mengetahui proses penalaran ilmiah, khususnya dalam mendasari pemilihan diksi yang tepat, pembuatan kalimat efektif, pembuatan paragraf, serta perencanaan karangan untuk menghasilkan karya ilmiah (makalah, tugas akhir, dan skripsi) dengan baik dan benar.
- Pokok Bahasan : 1. Sosialisasi Silabus : Membahas tujuan, materi, strategi, sumber dan evaluasi, tugas dan tagihan dalam perkuliahan.
2. Menjelaskan:
 1. Pengertian bahasa Indonesia yang baik dan benar
 2. Pengertian Bahasa Indonesia yang baik
 3. Pengertian bahasa Indonesia yang benar
 3. Mempelajari dasar-dasar Bahasa Indonesia baku
 1. Ciri-ciri bahasa Indonesia baku
 2. Ciri-ciri bahasa Indonesia tak baku
 4. Mempelajari bagaimana akaidah ejaan dengan benar (EYD)
 1. Penulisan Huruf Kapital
 2. Penulisan Huruf Miring
 3. Penulisan Kata Turunan
 4. Penulisan Gabungan Kata
 5. Penulisan Partikel
 6. Penulisan Singkatan
 7. Penulisan Akronim
 8. Penulisan Angka
 9. Penulisan Lambang/Bilangan
 5. Mempelajari proses penalaran ilmiah secara memadai (penalaran induktif, deduktif, dan salah nalar)
 6. Mempelajari kalimat-kalimat efektif
 1. Kesepadanan dan kesatuan
 2. Kesejajaran
 7.
 3. Penekanan
 4. Kehematan,
 5. Kevariasian
 8. Mempelajari bagaimana membuat paragraf dengan benar
 1. Pengertian paragraf
 2. Kegunaan paragraf
 3. Macam-macam paragraf
 4. Syarat-syarat pembentukan paragraf
 5. Letak kalimat topik
 9. Mempelajari bagaimana mengembangkan paragraf
 1. Klimaks-antiklimaks
 2. Umum khusus
 3. Khusus umum

4. Sebab-akibat
5. Definisi luas
6. Klasifikasi
10. Mempelajari bagaimana memilih topik dan judul
 1. Pemilihan topik
 2. Pembatasan topik
 3. Perbedaan topik dan judul
 4. Tujuan penulisan
11. Mempelajari seputar kerangka karangan
 1. Bentuk kerangka
 2. Pola organisasi
12. Mempelajari bagaimana membuat karya tulis ilmiah (makalah/skripsi) dengan tata cara yang benar
 1. Pemakaian dan penulisan huruf
 2. Penulisan kata
 3. Penulisan unsur serapan
 4. Tanda baca
 5. Kutipan
 6. Catatan kaki
 7. Daftar pustaka
13. Mempelajari tata tulis ilmiah dengan benar
 1. Bagian pendahuluan
 2. Bagian isi
 3. Bagian penutup
14. Mempelajari bagaimana membuat surat resmi secara baik dan benar
 1. Bentuk-bentuk surat
 2. Penulisan bagian-bagian surat (lampiran, hal, tanggal, alamat, tembusan)

Metode Evaluasi
Pustaka

- : Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
- : 1. Akhadiyah, Sabarti, Maedar G. Arsjad , Sakura H. Ridwan. 1994. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga.
 2. Darmadi, Kaswan. 1996. Meningkatkan Kemampuan Menulis: Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa. Yogyakarta: Andi.
 3. Depdikbud. 1991. Surat-menyurat dalam Bahasa Indonesia, seri penyuluhan 2. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
 4. Razak, Abdul. 1990. Kalimat Efektif, Struktur, Gaya, dan Variasi. Jakarta: PT Gramedia.
 5. Suryawinata, Zuchrudin. Dan Imam Suyitno. 1991. Bahasa Indonesia untuk Ilmu Pengetahuan & Teknologi. Malang: YA3. Hlm. 39-73.
 6. Widyamartaya, A.. 1990. Seni Menuangkan Gagasan. Yogyakarta: Kanisius. Hlm. 7-76.

No	: 9
Mata Kuliah	: Bahasa Inggris 1
Kode Matakuliah	: MIT1209
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa dapat memahami, menguasai dan mengimplementasikan tentang 1) <i>Noun & Pronoun</i> , 2) <i>Adjective (Comparison) & Determiner/Article</i> , 3) <i>Adverb & Preposition</i> , 4) <i>Conjunction & Interjection/Exclamatory</i> , 5) <i>Verb, Participle, Infinitive & Gerund</i> , 6) <i>Modal, Auxiliary & To Be (Present & Past)</i> , 7) <i>Miscellaneous Words (Diction in Grammar)</i> , 8) <i>WH Question, Contraction & Question Words</i> , 9) <i>Simple Present Tense</i> , 10) <i>Simple Present Continuous Tense</i> , 11) <i>Simple Past Tense</i> , 12) <i>Simple Future Tense</i> , 13) <i>Kind Of Sentence</i> .
Pokok Bahasan	: 1. Kontrak Belajar, Silabus dan RPS. Materi <i>Noun & Pronoun (to be)</i> 2. Materi <i>Adjective (Comparison) & Determiner/Article</i> 3. Materi <i>Adverb & Preposition</i> 4. Materi <i>Conjunction & Interjection/ Exclamatory</i> 5. Materi <i>Verb, Participle, Infinitive & Gerund</i> 6. Materi <i>Modal, Auxiliary & To Be</i> 7. Materi <i>Miscellaneous Words (Diction in Grammar)</i> 8. Materi <i>WH Question, Contraction & Question Words</i> 9. Materi <i>Simple Present Tense</i> 10. Materi <i>Simple Present Continuous Tense</i> 11. Materi <i>Simple Past Tense</i> 12. Materi <i>Simple Future Tense</i> 13. Materi <i>Kind of sentence</i> 14. Review Materi (selama 1 semester)
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Eastwood, John. 2002. <i>Oxford Guide to English Grammar</i> . New York: Oxford University Press 2. Seaton, Anne and Y.H New. 2007. <i>Basic English Grammar for English Language Learner 1</i> . USA: Saddleback 3. Seaton, Anne and Y.H New. 2007. <i>Basic English Grammar for English Language Learner 2</i> . USA: Saddleback 4. Swan Michael & Walter, Catherine. <i>The Good Grammar Book</i> . New York: Oxford University Press

No	: 10
Mata Kuliah	: Matematika Dasar
Kode Matakuliah	: MIT1210
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Setelah mengikuti mata kuliah ini : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat memahami konsep matematika dasar dan kalkulus (differensial dan integral) dan mampu menjelaskan arti fisisnya. 2. Mahasiswa mampu menyelesaikan soal aplikasi dasar matematika. 3. Mahasiswa mampu mandiri belajardi bidang engineering math (Series, Ordinary Differential Equation, Partial Differential Equation, Transformation, Numerical Analisis, etc).
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Fungsi 2. Model Fungsi Matematis <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi Linear - Fungsi Polinomial - Fungsi Pangkat 2. Lanjutan Model Fungsi Matematis <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi Rasional - Fungsi Trigonometri - Fungsi Eksponensial - Fungsi Logarithmic 3. Limit <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Limit 2. Operasi matematika Limit 4. Operasi differensial Fungsi Polinomial 5. Operasi differensial Fungsi Eksponensial 6. Operasi differensial Fungsi yang berbentuk Product atau Quotient 7. Aplikasi Differensial 8. Operasi differensial Fungsi Trigonometri 9. Operasi differensial Fungsi yang berbentuk rantai atau memerlukan aturan rantai 10. Operasi differensial Fungsi yang berbentuk implisit 11. Operasi differensial Fungsi yang berbentuk Logaritma 12. Integral tak terbatas 13. Integral terbatas 14. Aplikasi Integral dalam fenomena teknik
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. James Stewart, Calculus- Early Trancendentals, 8th edition, Thomson Higher Education, Balmont,

California 2015

2. Mathematical Idea, Charles D. Miller, Vern E. Heeren, John Hornsby, 12th Edition, Pearson, 2012
3. Using and Understanding Mathematics : A Quantitative Reasoning Approach, Jeffrey O. Bennett & William L. Briggs, Fifth Edition, Pearson, 2011

No	: 11
Mata Kuliah	: Pengantar Teknologi Informasi
Kode Matakuliah	: MIT1211
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Memahami karakteristik sistem komputer, sehingga dapat memperlakukan sistem komputer secara tepat2. Memahami karakteristik dan perkembangan input device.3. Memahami dengan baik mengenai karakteristik dan perkembangan CPU.4. Memahami karakteristik media penyimpanan eksternal, sehingga dapat memberdayakannya dengan baik.5. Memahami berbagai perangkat lunak sistem, sehingga dapat menggunakannya dengan baik.6. Memahami berbagai perangkat lunak aplikasi, sehingga dapat menggunakannya dengan baik.7. Memahami konsep dan dasar-dasar kecerdasan buatan.8. Memahami konsep dan dasar-dasar komunikasi dan jaringan.9. Memahami konsep dan dasar-dasar internet dan dapat menggunakannya dengan baik dan benar.10. Memahami konsep dan dasar-dasar basis data.11. Memahami konsep dan dasar-dasar sistem informasi
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none">1. Pendahuluan<ol style="list-style-type: none">1. Sejarah Teknologi Informasi2. Peran Teknologi Informasi2. Etika Dalam Teknologi Informasi<ol style="list-style-type: none">1. Etika dalam Masyarakat Informasi2. Dampak Teknologi Informasi3. Pentingnya Etika dan Moral4. Teknologi Informasi di Indonesia3. Peralatan Teknologi Informasi<ol style="list-style-type: none">1. Hardware2. Software

3. Jaringan Telekomunikasi
4. Net Tools
5. Internet
4. Sistem Komputer
 1. Sejarah Komputer
 2. Definisi Komputer
 3. Sistem Komputer
5. Input dan Output Device
 1. Input & Output
 2. Output Hardware
 3. Mixed Output: Sound, Voice, and Video
 4. Input & Output Technology & Quality of Life: Health & Ergonomics
 5. Keyboard
 6. Mouse
 7. Scanner
 8. Kamera
 9. Mikrofon
6. CPU :
 1. Microchips, Miniaturization, & Mobility
 2. The System Unit
 3. Future Developments in Processing
7. Media Penyimpan Eksternal
 1. Introduction Memory
 2. Secondary Storage
 3. Future Developments in Storage
8. Perangkat Lunak Sistem
 1. The Components of System Software
 2. The Operating System: What It Does
 3. Other System Software: Device Drivers & Utility Programs
 4. Common Operating Systems Desktop & Laptop Operating Systems
 5. The OS of the Future: Web Services Platform
9. Perangkat Lunak Aplikasi
 1. Application Software: For Sale, for Free, or for Rent
 2. Common Features of Software
 3. Word Processing
 4. Spreadsheets The Basics: How Spreadsheets Work
 5. Database Software
 6. Specialty Software
10. Kecerdasan Buatan
11. Teknologi Komunikasi dan Jaringan
 1. From the Analog to the Digital Age
 2. The Practical Uses of Communications Video conferencing & Videophones

3. Communications Media and Transfer Rates
4. Transmitting Data -Behind-the-Scenes Details
5. Networks
6. The Future of Communications
7. Cyberethics

12. Internet

1. Choosing Your Internet Access Device & Physical Connection: The Quest for Broadband
2. Choosing Your Internet Service Provider (ISP)
3. How Does the Internet Work?
4. Sending & Receiving Email
5. The World Wide Web6.The Online Gold Mine: More Internet Resources

13. Basisdata

1. Managing Files: Basic Concepts
2. Database Management Systems
3. Database Models
4. Features of a Database Management System
5. Databases & the New Economy: E-Commerce, Data Mining, & B2B Systems
6. Ethics of Using Databases: Concerns about Accuracy & Privacy

14. Sistem Informasi

1. Organizations, Managers, & Information
2. Computer-Based Information Systems
3. Systems Development -The Six Phases of System Analysis and Design

Metode Evaluasi : Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka : 1. Jogiyanto. Pengenalan Komputer. Yogyakarta: Andi Offset, 1999
2. Supriyanto, Aji. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek. 2005
3. Pfaffenberger, Bryan and Bill Daley. Computers in your Future. New Jersey: Prentice Hall. 2004
4. Purnomo, Herry, Zacharias, Theo. Pengenalan Informatika: Perspektif Teknik dan Lingkungan. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2005
5. Wawan dan Munir, (2013), Pengantar Teknologi Informasi, UPIPress, Bandung

No : 12
Mata Kuliah : Algoritma Struktur Data
Kode Matakuliah : MIT1212
Bobot : 2 SKS
Sifat : Wajib Program Studi
Prasyarat : -
Praktikum : Ada
Capaian Pembelajaran : 1. Memahami konsep dasar tentang struktur data

	<p>sederhana dan kompleks serta bagaimana penerapannya dalam sebuah pemrograman</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mampu memecahkan masalah yang lebih kompleks dengan menggunakan algoritma pemrograman dan menggunakan struktur data array dan linked list yang tepat dalam algoritma pemecahan masalah 3. Mahasiswa mampu menerapkan struktur data stack, queue, linked list, tree dan graph dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks
Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian array, array satu dimensi, Algoritma untuk mengakses array 1 dimensi Pemetaan dan Array 1 dimensi dalam penyimpanan 2. Pengertian array multi dimensi Algoritma untuk mengakses array multi dimensi Pemetaan Array multi dimensi dalam penyimpanan 3. Record dan Pointer 4. Fungsi Pengiriman parameter secara nilai Pengiriman Parameter secara alamat 5. Linked List 6. Struktur Data Stack Operasi Pada Stack: inialisasi Stack, Push, Pop, Clear 7. Materi 1-6 : Array, struct Record, Pointer, Linked List, Stack 8. Struktur Data Queue Operasi Pada Queue: inialisasi Queue, enqueue, dequeue. 9. Algoritma Searching: Linear searching dan Binary Searching 10. Algoritma Sorting: Bubble Sort, Sequential Sort dan Insertion Sort 11. Terminologi Tree Penelusuran Tree (preorder, inorder, postorder) Binary Search Tree 12. AVL Tree 13. Terminologi Graph Jenis-jenis Graph Representasi matriks adjacency dan representasi linked list. 14. Penelusuran Graph: BFS dan DFS
Metode Evaluasi Pustaka	<p>: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Goodrich Michael T, Roberto Tamassia, Data Structure and Algorithms in JAVA 5th Edition, Wiley 2011 2. Harwikaya, dkk, Dasar Pemrograman, Penerbit Andi, 2017 3. Harris Simon, James Ross, Beginning Algorithms, Wiley 2005 4. Moh. Sjukani, Algoritma & Struktur Data dengan C, C++, edisi 4, Mitra Wacana Media, 2010

No	: 13
Mata Kuliah	: Akuntansi
Kode Matakuliah	: MIT1213
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: Ada
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa dapat memahami, menguasai dan mengimplemetasikan prinsip-prinsip dasar akuntansi
Pokok Bahasan	: 1. Pengertian Akuntansi dan Laporan Keuangan 2. Proses Akuntansi 3. Persamaan Akuntansi 4. Rekening/perkiraan Buku Besar 5. Jurnal Umum dan Khusus 6. Neraca 7. Laporan Rugi-Laba 8. Langkah-langkah Penyusunan Laporan Keuangan.
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Horngren, C.T., Sundem, G.L., & Elliot, J.A., 1998, <i>Pengantar Akuntansi Keuangan</i> , Edisi keenam, Jilid 1, Penerbit Erlangga, Jakarta 2. Ichwan, M., & Arifin., 1990. <i>Pengantar Akuntansi I</i> , Edisi Pertama, Penerbit Liberty, Yogyakarta

Semester 2

No	: 1
Mata Kuliah	: Pendidikan Pancasila
Kode Matakuliah	: MIT2214
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: Pendidikan Kewarganegaraan
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Memperkuat Pancasila sebagai dasar falsafah negara dan ideologi bangsa melalui revitalisasi nilai-nilai dasar Pancasila sebagai norma dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, Memberikan pemahaman dan penghayatan atas jiwa dan nilai-nilai dasar Pancasila kepada mahasiswa sebagai warga negara Republik Indonesia, serta membimbing untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, Mempersiapkan mahasiswa agar mampu menganalisis dan mencari solusi terhadap berbagai persoalan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara melalui sistem pemikiran yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, Membentuk sikap mental mahasiswa yang mampu

mengapresiasi nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, kecintaan pada tanah air dan kesatuan bangsa, serta penguatan masyarakat madani yang demokratis, berkeadilan, dan bermartabat berlandaskan Pancasila, untuk mampu berinteraksi dengan dinamika internal dan eksternal masyarakat bangsa Indonesia dan mahasiswa dapat ikut serta memberikan kontribusi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pokok Bahasan

- : 1. 1. Komitmen Pembelajaran mata kuliah Pancasila
 2. Pengertian, tujuan, dan fungsi pendidikan Pancasila
 3. Ruang Lingkup mata kuliah Pancasila
2. 1. Pengertian landasan historis, kultural, yuridis, dan filosofis pendidikan Pancasila
 2. Deskripsi, visi, misi dan tujuan pendidikan Pancasila.
3. 1. Pengertian sejarah perjuangan masa-masa kejayaan nasional
 2. Pemahaman sejarah masa kolonial Belanda
 3. Pemahaman perjuangan Bangsa Indonesia
4. 1. Memahami masa penjajahan Jepang
 2. Sidang BPUPKI ke-1
 3. Sidang BPUPKI ke-2
 4. Sidang PPKI 18 Ags.'45
 5. Kronologis sejarah perumusan Pembukaan dan Pasal-pasal UUD 1945
 6. Kedudukan dan makna Pembukaan UUD 1945
5. 1. Pengertian filsafat
 2. Pengertian sistem dan cabang-cabang filsafat
 3. Kesatuan sila-sila sebagai satu kesatuan yang sistematis, hierarkis, dan logis
 4. Unsur-unsur Pancasila
 5. Sebagai sistem filsafat
 6. Inti dari sila-sila ke-1 s/d ke-5
6. 1. Pengertian etika, etika politik dan pemerintahan
 2. Pancasila sebagai etika politik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya
 3. Menerapkan etika dalam kehidupan profesi, kemasyarakatan, kenegaraan, dan evaluasi kritis terhadap Etika
7. 1. Pengertian, makna ideology bagi bangsa dan Negara
 2. Macam-macam ideologi yang ada di dunia (Liberalisme, Komunisme, Fasisme, Marxisme, Pancasila)
 3. Makna dan peranan ideology Pancasila sebagai ideologi bangsa dan negara

8. 1. Pengertian kedudukan Pancasila sebagai sumber hukum
2. Isi dan kedudukan Pembukaan UUD 1945
3. Sistem ketatanegaraan Indonesia sebelum dan sesudah Amandemen UUD 1945
9. 1. Pengertian Hak Asasi Manusia(HAM)
2. HAM dalam UUD 1945
3. Hak dan Kewajiban sebagai warga negara
4. Realisasi HAM dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia
10. 1. Pengertian Paradigma
2. Pancasila sebagai : paradigma pembangunan bidang politik,ekonomi, sosial, budaya,hukum, kehidupan antar umat beragama, dan IPTEK.
3. Pancasila sebaga Paradigma Reformasi
4. Pancasila sebagai Paradigma kehidupan kampus
11. 1. Pelaksanaan UUD 1945 pada Masa Awal Kemerdekaan
2. Pelaksanaan UUD 1945 pada Masa Orde Lama
3. Pelaksanaan UUD 1945 pada Masa Orde Baru
12. 1. Latar belakang Lahirnya masa Reformasi
2. Amandemen I, II, III, dan IV UUD 1945
3. Perubahan sistem ketatanegaraan NKRI setelah Amandemen UUD 1945
13. 1. Sila Pertama dalam pandangan ajaran Islam
2. Sila Kedua dalam pandangan ajaran agama Islam
3. Sila Ketiga dalam pandangan ajaran agama Islam
4. Sila Keempat dalam pandangan ajaran agama Islam
5. Sila Kelima dalam pandangan ajaran agama Islam
14. 1. Rangkuman materi Pancasila dalam konteks ketatanegaraan Indonesia
2. Realisasi HAM dalam NKRI
3. Pancasila sebagai Paradigma kehidupan dalam masyarakat berbangsa dan bernegara
4. Pancasila dalam pandangan ajaran Islam

Metode Evaluasi
Pustaka

- : Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
- : 1. Abdul Hamid, KH., dkk.,Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Penerbit CV. Pustaka Setia, Bandung, 2012
 2. Kansil, C.S.T.,Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 2002
 3. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,Materi Ajar Mata Kuliah Pendidikan Pancasila, Jakarta, 2013.
 4. Tukiran Taniredja, dkk.,Paradigma Baru Pendidikan Pancasila untuk Mahasiswa, Penerbit Alfabeta, Bandung, 2015

5. Yudi Latif, Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas dan Aktualitas Pancasila, PT. GramediaPustaka Utama, Jakarta, 2011

No	: 2
Mata Kuliah	: Sistem Informasi Manajemen
Kode Matakuliah	: MIT2215
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep dan pengertian SIM termasuk siklus hidup sistem serta implemenasinya terhadap dunia nyata
Pokok Bahasan	: 1. Sistem dan lingkungannya 2. Informasi dan lingkungannya 3. Manajemen dan lingkungannya 4. SI dan lingkungannya 5. SI dan penerapan 6. SIM dan lingkungannya 7. SIM dan fungsinya 8. Konsep sistem informasi berbasis komputer (CBIS) 9. Proses sistem informasi berbasis komputer (CBIS) 10. Konsep pengambilan keputusan untuk SI 11. Konsep pengambilan keputusan untuk SIM 12. Struktur SIM 13. Struktur SIM dalam Organisasi 14. Tren teknologi informasi
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Enterprise Information System, Cheryl L.Dun, McGrawHill, 2005 2. Management Information System, James A O'Brein, 2004 3. Management Information Systems : Organization and Technology in the Network Enterprise, Kenneth C. Laudon & Jane P.Laudon, 2004, Prentice -Hall
No	: 3
Mata Kuliah	: Digital Marketing
Kode Matakuliah	: MIT2216
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Setelah mengikuti matakuliah ini digital marketing diharapkan mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan merek, membangun preferensi dan melakukan penjualan melalui berbagai media/teknologi

digital dalam kehidupan sehari-hari untuk memulai membangun sikap entrepreneur dan berwirausaha sendiri

Pokok Bahasan	: 1. Konsep digital marketing 2. Merancang pembuatan website 3. Konsep Search Engine Optimization (SEO) 4. Pemasaran online menggunakan media sosial 5. Pemasaran menggunakan surat elektronik 6. Iklan Pay Per Click (PPC) 7. Iklan Online 8. E-Commerce 9. Pemasaran melalui perangkat mobile 10. Pemasaran melalui blok 11. Riset pasar melalui online 12. Membina CRM melalui berbagai media
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Emarketing Institute, 2017. "Internet Marketing Online Marketing Fundamentals: Course Material-Knowledge Required-for Certificate", eMarketing Institute, Copenhagen Denmark. 2. Jones Alex Trengove, Anna Malezyk, Justin Beneke, 2013. "Internet Marketing: A Highly Practical Guide to Every Aspect of Internet Marketing", GetSmarter: the Creative Commons BY-NC 3.0 3. Nirmala, Endar. 2013. "Pemasaran Online: Kelas 10 Semester 2", Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata, Jakarta. 4. Nirmala, Endar. Putu Budayasa. Ani Setiani, 2013. "Pemasaran Online I", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan-Direktorat Pembinaan SMK, Jakarta 5. Ryan, Damian dan Calvin Jones, 2009. "Understanding Digital Marketing: Marketing Strategies for Engaging the Digital Generation", Kogan Page Limited, Great Britain and United State 6. Susanto, Jimmy dan Juanda Rovelim, 2016. "Digital Marketing in Action: 70 Strategi Mudah dan Efektif untuk Memenangkan Persaingan di Era Digital", PLP Book, Jakarta.
No	: 4
Mata Kuliah	: Statistik
Kode Matakuliah	: MIT2217
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: Ada

Capaian Pembelajaran	: Setelah mengikuti mata kuliah statistik ini mahasiswa dapat memahami dan mampu menjelaskan kegunaan dan penerapan statistik beserta permasalahan yang dihadapi serta mampu memberikan contoh data yang dapat diolah dengan ilmu statistik
Pokok Bahasan	: 1. Pengantar Statistik 2. Kebutuhan Statistik 3. perhitungan data statistik secara manual & olah data statistik 4. Tabulasi data statistik 5. Mencari/ menghitung dengan rumus manual maupun olah data Ms.Exell & SPSS 6. Transformasi data 7. Responsi & Ujian Tengah Semester 8. Kegunaan angka indeks 9. <i>Kegunaan crosstabs</i> 10. <i>Kegunaan Time series</i> 11. Hipotesa & Korelasi 12. Regresi tunggal 13. <i>Regresi Ganda</i>
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Hair, J.F., Black, B., Babin, B., Anderson, R, E & Tatham, R. L., (2006). <i>Multivariate data analysis</i> , 6th Edition, New Jersey : Prentice Hall. 2. Ken Black, (2013), <i>Business Statistics</i> , John Willey & Sons 3. Wijaya, Tony. (2012), <i>Cepat Menguasai SPSS 20</i> , Penerbit Cahaya Atma
No	: 5
Mata Kuliah	: Bahasa Inggris II
Kode Matakuliah	: MIT2218
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Bahasa Inggris I
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa dapat memahami dan menguasai materi dan topik tentang Short Functional Text, Long Functional Text (Genre Text), Simple Present Tense, Simple present Continuous Tense, Simple Past Tense, Simple Past Continuous Tense, Simple Future Tense, Letter, Job Vacancy, Application Letter, Curriculum Vitae & Resume, Job Interview, Acceptance Letter & Refusal Letter, Permission Letter & Leaving Letter, Resignation Letter
Pokok Bahasan Present Tense	: 1. Kontrak Belajar, silabus, RPS, materi Simple Present Tense

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Materi Simple present Continuous Tense 3. Materi Simple Past Tense 4. Materi Simple Past Continuous Tense 5. Materi Simple Future Tense 6. Materi Simple Present Perfect Tense 7. Materi Job Vacancy/ Job Advertisement 8. Materi Letter (Formal & Informasi/Business & Friendly) – Application Letter 9. Materi Curriculum Vitae & Resume 10. Materi Job Interview (for working) 11. Materi Pre Employment English Test 12. Materi Acceptance Letter & Refusal Letter 13. Materi Leaving and Resignation Letter
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Carey John. A. 2002. <i>Business Letters for Busy People</i>. Book-Mart press. USA 2. Seglin L, Jeffrey & Coleman, Edward. 2002. <i>The AMA Handbook Business Letters</i>. AMACOM. USA. 3. Vovshin Y. M. 2003. <i>The Way of Writing English Letter & Documents</i>.
No	: 6
Mata Kuliah	: Basis Data
Kode Matakuliah	: MIT2219
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: Ada
Capaian Pembelajaran	: Mampu merancang dan membangun suatu aplikasi database, Mampu merancang database dan melakukan manipulasi data pada database dan Mampu memanfaatkan pengetahuan dibidang sistem cerdas yang dimiliki terkait dengan pengembangan sistem cerdas yang dapat mempelajari pola data, relasi antar data, normalisasi, mengekstrak informasi dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang dapat diterima secara optimal
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. RPS, Kontrak kuliah dan Pendahuluan 2. Sistem file dan sistem basis data 3. Model data relasional 4. Perancangan basis data 5. Normalisasi 6. Bahasa query 7. Manipulasi data dengan bahasa query 8. Proses query dan optimasi query 9. Manajemen basis data 10. Pemrograman Database 11. Implementasi basis data dalam proyek pengembangan sistem

Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Connolly, Thomas. Begg, Carolyn. Database systems : a practical approach to design, implementation and management, Addison-wesley, English, 2011. 2. Elmasri, Ramez. Navathe, sham. Fundamentals of database systems, Addison-wesley, English, 2011
No	: 7
Mata Kuliah	: Aplikasi Pemrograman. NET
Kode Matakuliah	: MIT2220
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Algoritma Struktur Data
Praktikum	: Ada
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa selesai mengikuti matakuliah : 1. Mampu membuat dan menjalankan project baru 2. Mampu membuat form dengan berbagai object 3. Mampu menerapkan bentuk dasar tipe data, variabel, konstanta dan operator pada pemrograman visual 4. Mampu menerapkan bentuk dasar dari manipulasi string dan array pada pemrograman visual 5. Mengetahui bentuk dasar struktur seleksi dan perulangan. 6. engetahui konsep dasar teknik pemrograman berorientasi objek. 7. Mampu membuat menu dan database sederhana.
Pokok Bahasan	: 1. Pengenalan IDE dalam VB.Net 2012 dan Object (control) dalam VB.Net 2. Pengenalan Tipe data, variabel, konstanta, operator, method dan event 3. Percabangan dan perulangan 4. Membuat pesan dan penggabungan string 5. Membuat tabel, menambahkan data pada tabel dan menampilkan data 6. Object dan class, properti dan metode, penambahan properti kedalam class dan penambahan metode kedalam class 7. Membuat menu, membuat database dan membuat koneksi database 8. Perintah simpan data, perintah tampil data, perintah ubah data dan perintah hapus data
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Hendrayudi, 2009, <i>VB 2012</i> , Elex Media Komputindo, Jakarta. 2. Hidayatullah, 2015, Priyanto, <i>Visual Basic.Net Membuat Aplikasi Database dan Program Kreatif</i> , Informatika, Bandung. 3. Komputer, Wahana, 2008, <i>Pembuatan Aplikasi</i>

Profesional Dengan Visual Basic.Net, Salemba Infotek, Jakarta.

4. Yuswanto & Subari, 2017, *Pemrograman Database Visual Basic.Net*, Prestasi Pustaka, Sidoarjo.

No	: 8
Mata Kuliah	: Dasar Manajemen Bisnis
Kode Matakuliah	: MIT2221
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampu memahami fungsi manajemen yang meliputi teori dari konsep dasar manajemen seperti perencanaan (<i>planning</i>), pengaturan (<i>organizing</i>), kepemimpinan (<i>leadership</i>), dan pengendalian (<i>control</i>), dan dapat mengaplikasikannya dalam pengelolaan organisasi yang akan diikuti
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none">1. Ruang lingkup manajemen, pengertian manajemen dan manajer, tingkat manajemen, fungsi manajemen2. Teori – teori manajemen3. Sejarah manajemen dan evolusi manajemen4. Lingkungan manajemen, budaya, organisasi, etika bisnis dan CSR5. Perencanaan6. Pengorganisasian7. Pengarahan8. Pengarahan dan motivasi9. Pengendalian10. Semua proses manajemen
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: <ol style="list-style-type: none">1. Robbins, S. P., Decenzo, D. A., & Coulter, M. 2011. <i>Fundamentals of Management</i>. New Jersey: Pearson.2. Williams, C. 2013. <i>MGMT-Principle of Management</i>. Mason: South-Western Cengage Learning.

Semester 3

No	: 1
Mata Kuliah	: Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar
Kode Matakuliah	: MIT3222
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Memiliki kemampuan pemahaman, pengamatan , Analisis dan mengaplikasikan pengetahuan ilmu sosial budaya dasardalam pembelajaran dikelas serta dalam aplikasi dalam kehidupan sehari-hari
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none">1. Orientasi Umum Perkuliahan, Maksud dan Tujuan, perkuliahan, mekanisme dan evaluasi pembelajaran2. Pengantar Ilmu Sosial dan Budaya Dasar3. Ilmu Sosial Budaya Dasar sebagai Alternatif Pemecahan Masalah Sosial Budaya4. Manusia sebagai Makhluk Budaya5. Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial6. Manusia dan Peradabandengan7. Manusia, Keragaman, dan Kesetaraan8. Manusia, Nilai, Moral dan Hukum9. Manusia, Sains, Teknologi, dan Seni
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: <ol style="list-style-type: none">1. Elly M. Setiadi, dkk. 2006. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar.Kencana Prenada Media. Jakarta2. Herimanto, Winarno. 2011. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar Bumi Aksara. Jakarta3. Setiadi, Elly M.dkk. 2006. <i>Ilmu SosialBudaya Dasar</i>. Kencana. Jakarta4. Sutopo Mulyawidodo, dkk. 2000. Ilmu Sosial Dasar dan Budaya Dasar. UNSPress. Surakarta
No	: 2
Mata Kuliah	: Pemrograman Ilmu Data
Kode Matakuliah	: MIT3223
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: <ol style="list-style-type: none">1. Algoritma Struktur Data2. Statistika
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Mampu memahami perangkat lunak bahasa R serta lingkungan pemrograman bahasa R2. Memahami dan dapat menerapkan penggunaan vector, operator pembanding, operator logika, matriks, list, data frame, factor, fungsi table dan memanipulasi data

Pokok Bahasan	: 3. Mampu membuat aplikasi sederhana dengan menggunakan shiny : 1. Sekilas R 2. Vektor 3. Fungsi Dasar R 4. Operator Pembanding Dan Operator Logika 5. Matriks 6. List 7. Data Frame 8. Factor 9. Fungsi Table Dan Ftable 10. Struktur Pemrograman R 11. Fungsi 12. Memanipulasi Data Dengan Fungsi Dplyr 13. Sekilas Membuat Aplikasi Olah Data Sederhana
Dengan Shiny	
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Andrie de Vries dan Joris Meys, 2012, <i>R for Dummies</i> , John Willey & Sons 2. Garrett Golemund, 2014, <i>Hands-On Programming with R</i> , O'Reilly Media, Inc., 3. Nina Zumel dan John Mount, 2014, <i>Practical Data Science with R</i> , Manning Publications 4. Norman Matloff, 2009, <i>The Art of R Programming</i> 5. Prana Ugiana Gio dan Dasapta Erwin Irawan, 2016, <i>Belajar Statistika dengan R</i> 6. W. John Braum dan Duncan J. Murdoch, 2007, <i>A First Course in Statistical Programming with R</i> , Cambridge University Press
No	: 3
Mata Kuliah	: Interaksi Manusia dan Komputer
Kode Matakuliah	: MIT3224
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: 1. Basis Data 2. Aplikasi Pemrograman .Net
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan Mampu memanfaatkan pengetahuan dibidang sistem cerdas yang dimiliki terkait dengan pengembangan sistem cerdas yang dapat mempelajari pola data, mengekstrak informasi, kemampuan belajar, dengan tujuan untuk menghasilkan solusi yang dapat diterima secara optimal.

Pokok Bahasan	: 1. Interaksi Manusia dan Komputer 2. Profil Pengguna Komputer 3. Interaksi dan Proses Perancangan Interaksi 4. Dasar Desain Interaktif 5. Analisis Tugas 6. Project Human and Computer Interaction
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece, 2011, "Human-Computer Interaction", 3rd Edition, Wiley. (Tersedia di perpustakaan UPJ)
No	: 4
Mata Kuliah	: Web Programming I
Kode Matakuliah	: MIT3225
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: 1. Basis Data 2. Algoritma Struktur Data
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampu menjelaskan cara kerja sistem terdistribusi dan aplikasi yang berjalan di atasnya
Pokok Bahasan	: 1. Sejarah JS, mengapa memilih JS apa yg bisa dilakukan JS, cara pemasangan JS, memulai JS 2. Deklarasi Variabel, Menampilkan Pesan kesalahan, Operasi Aritmatika 3. Konversi Type 4. Pengkondisian 5. Operator 6. Penggunaan Switch dan Function 7. Menampilkan Text dengan PHP 8. Membaca Inputan Form 9. Membuat operasi Aritmatika dengan PHP 10. Mengenal Conditional IF dan Else 11. Perulangan For 12. Koneksi Database PHP 13. Membuat fasilitas View, Edit dan Hapus Data
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Budi Sutejo D. O., dkk. Konsep dan Aplikasi Pemrograman, Client Server dan Sistem Terdistribusi. Andi Yogyakarta 2. Coulouris et al, 2012, "Distributed Systems Concept and Design", Fifth Edition, Addison-Wesley, Boston, Massachusetts
No	: 5
Mata Kuliah	: Mobile Programming I
Kode Matakuliah	: MIT3226
Bobot	: 2 SKS

Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Algoritma Struktur Data
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mampu menjelaskan konsep Pemrograman Mobile 1, serta mampu membuat aplikasi sederhana berbasis pemrograman mobile terutama pemrograman Android 2. Mampu merancang, memodelkan, menganalisis perangkat bergerak dengan kreativitas yang baik 3. Memiliki karakteristik programmer yang baik dengan mampu melaksanakan penugasan dengan baik dan tepat waktu
Pokok Bahasan	: 1. Pendahuluan mengenai :perkembangan, Sejarah, arsitektur perangkat mobile, android, xml, gradle, persiapan & cara installin android dengan menggunakan SDK android studio 2. Mengenal berbagai komponen layouting (vertical layout, horizontal layout, linear layout, relative layout, absolute, table layout), dan resource (sumber daya) 3. Mengenal komponen umum yang ada di antar muka dan memahami berbagai activity 4. Mengenal berbagai activities dengan mengimplementasikan activities yang berbeda 5. Mengenal Komponen yang digunakan untuk menginput nilai/ data, peringatan ketika data tidak sesuai dengan alerts, dan pickers 6. Pengantar tata letak (layout) diantaranya relative layout, linear layout, table layout, frame layout (styles), themes, dan resources yang ada di android studio 7. Pengantar komponen list view, intents, fragments, navigasi, gesture 8. Pengantar komponen penghubung ke Internet seperti AsyncTask dan Async Task Loader 9. Komponen Broadcast receiver dan notifications pada Android Studio 10. Komponen Shared Preferences pada android studio 11. Mengenal cara menggunakan database SQLite pada android studio 12. Mengenal cara mengambil data melalui API dengan menggunakan android studio
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Knudsen, J. (2015): Beginning J2ME: From Novice to Professional. Apress, New York 2. Mednieks, Z., Dornin, L., Meike, Z.B. (2012): Programming Android. O'Reilly, Sebastopol

Birmingham.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Myer, T. (2011): Beginning Phonegap. Wrox, 4. Shotts, K. (2016): Mastering PhoneGap Mobile Application Development. Packt publishing, Birmingham 5. Tim Pelatihan Developer Google (2016): Android Developer Fundamentals Course – Theoretical. Google Android
No	: 6
Mata Kuliah	: Jaringan Komputer
Kode Matakuliah	: MIT3227
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengerti konsep jaringan computer 2. Mahasiswa mampu mengkongurasi jaringan computer 3. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep jaringan komputer sesuai dengan kebutuhan 4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan ketrampilan Jaringan Komputer di dunia kerja 5. Mahasiswa mampu menangani trouble shooting jaringan computer.
Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Jaringan 2. Model Referensi OSI 3. Logical Topologi 4. Protocol, Bridging dan Switching 5. Routing, Routing Protocol 6. Internet, Koneksi Ke Internet 7. Layanan Aplikasi di Internet 8. Basic Mikrotik 9. OSSIM manajemen 10. Proxy Manajemen (Ubuntu) 11. Cisco Networking
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moch. Linto Herlambang Aziz Catur L. Menguasai Router Masa Depan Menggunakan Mikrotik RouterOS, Andi, 2008 2. Niall Mansfield, Practical TCP/IP Jilid 1 dan Jilid 2, Andi, 2004 3. William Stallings, Komunikasi Data dan Komputer, Prentice Hall, 2001.

Semester 4

No	: 1
Mata Kuliah	: Kewirausahaan
Kode Matakuliah	: MIT4228
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: Dasar Manajemen Bisnis
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami dan mampu menjelaskan konsep kewirausahaan dan mampu membuat dokumen rencana bisnis (<i>business plan</i>) sebagai langkah kunci dari seorang wirausahawan
Pokok Bahasan	: <ol style="list-style-type: none">1. Sifat, Kepribadian, dan Faktor yang mempengaruhi Keberhasilan Wirausaha2. Inovasi dan Kreativitas3. Ide dan Peluang Usaha4. Mengubah Hobi Menjadi Peluang Usaha5. Membangun Kesuksesan6. Mengembangkan Perusahaan7. Menyusun Business Plan
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: <ol style="list-style-type: none">1. Elly M. Setiadi, dkk. 2006. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Kencana Prenada Media. JakartaDePorter, Bobbi, 2007, Quantum Success, 8 Kunci meraih kesuksesan luar biasa, Kaifa, PT Mizan Pustaka, Bandung2. Gana, Frans, 2003, Inovasi Organisasi sebagai basis daya saing bisnis, Usahawan No 10. TH XXXII, Oktober 20033. Khoerusassalim. Ikhs, A. 2006. Kiat Sukses Memulai Bisnis. Dianloka. Jogjakarta4. Riyanti, BDP, 2003, Kewirausahaan dari sudut pandang Psikologi Kepribadian, Grasindo, Jakarta5. Santosa, Ippho, 2007, 10 JURUS TERLARANG, Kok Masih Mau Bisnis Cara Biasa? PT Elex Media Komputindo, Jakarta6. Soerata, M., 2005. Memburu Rupiah. Mengubah Peluang Menjadi Uang. LP3KI, Yogyakarta
No	: 2
Mata Kuliah	: Keamanan Sistem Informasi
Kode Matakuliah	: MIT4229
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -

Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa dapat menerapkan bagaimana cara pengamanan sistem informasi (sistem manajemen keamanan informasi) terhadap gangguan dari luar 2. Mahasiswa dapat mengetahui Standar pengamanan yang mengacu kepada keluarga ISO 27000 3. Mahasiswa mampu menerapkan bagaimana cara meminimalisir risiko yang mungkin akan terjadi atau sering disebut dengan istilah risk management
Pokok Bahasan	: 1. pengantar keamanan sistem informasi 2. Ancaman terhadap keamanan sistem Informasi 3. Kebijakan dan strategi keamanan sistem informasi 4. Risk Management 5. Physical Security 6. Cryptography 7. Cryptography 2 8. Sistem Manajemen Keamanan Informasi 9. Perencanaan dalam sistem manajemen keamanan informasi 10. Orang dalam sistem manajemen keamanan informasi 11. Program dalam sistem manajemen keamanan informasi 12. Policy dalam sistem manajemen keamanan informasi 13. Protection dalam sistem manajemen keamanan informasi 14. Project Management dalam sistem manajemen keamanan informasi
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 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
No	: 3
Mata Kuliah	: Multimedia
Kode Matakuliah	: MIT4230
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -

Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami perancangan sistem informasi dan mampu mempraktekkannya
Pokok Bahasan	: 1. Pengertian perancangan sistem informasi dan perancangan sistem berbasis multimedia 2. Merancang Konsep 3. Strategi Kreatif 4. Merancang Isi 5. Merancang Naskah 6. Merancang Grafik 7. Pengertian dan ruang implementasi sistem dan pemeliharaan sistem informasi 8. Perancangan sistem berbasis multimedia
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Kendall, Kenneth. E. 2005. Systems Analysis and Design, Pearson Education Inc 2. Suyanto, M. 2004, Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Penerbit Andi, Yogyakarta 3. Suyanto, M. 2003. Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta
No	: 4
Mata Kuliah	: Web Programming II
Kode Matakuliah	: MIT4231
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Web Programming I
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa mampu menghasilkan sebuah website dinamis menggunakan PHP dan MySQL 2. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah PHP 3. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan perintah-perintah SQL 4. Mahasiswa mampu menghubungkan database MySQL dengan PHP. 5. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan session, cookie 6. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan manipulasi file 7. Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan form handling dan form validation 8. Mahasiswa mampu mempublish web secara online
Pokok Bahasan	: 1. Web server, pengenalan PHP, variable, tipe data, konstanta, form handling

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Implementasi if, if else, if elseif, switch, case, for, while, dan do while 3. Array satu dimensi, Array dua dimensi, void function, non void function, parameter dalam function 4. Pengenalan database MySql, Data Definition Language, Data Manipulation Language, fungsi koneksi MySql PHP 5. Cookie, Session, File Handling, Form Validation,
Upload	
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arief, M. R. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Offset 2. Kadir, Abdul. 2015. Belajar Sendiri Pasti Bisa Pemrograman PHP. Andi Offset 3. Nugroho, Bunafit. 2007. PHP Profesional pengembangan data array dalam aplikasi web . Yogyakarta: Andi Offset 4. Raharjo, Budi. 2016. Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, & MySQL). Bandung : MODULA
No	: 5
Mata Kuliah	: Mobile Programming II
Kode Matakuliah	: MIT4232
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Mobile Programming I
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep Pemrograman Mobile untuk membuat APPs lebih interaktif dan dapat berkoneksi dengan basis data dan Mampu membuat APPs dengan menggunakan bahasa pemrograman yang ditentukan.
Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep shared preference 2. Konsep internal, external, dan cloud storage 3. Permission obtain 4. mounted dan Unmounted 5. Public dan external storage 2. <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep shared preference 2. Konsep saved instance state 3. Create, Save, Restore shared preference 4. Clearing, Listening, Hold preference 3. <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pengaturan yang tepat 2. Menyediakan navigasi ke pengaturan 3. Pengaturan UI

4. Menampilkan pengaturan
5. Menetapkan nilai default untuk pengaturan
6. Membaca nilai pengaturan
7. Merespon perubahan pengaturan
8. Menggunakan Tema Aktivitas Pengaturan
4.
 1. Basis Data SQL
 2. SQLite
 3. Implementasi Tabel
 4. Transaksional basis data
 5. Bahasa Query
 6. Queri untuk Android SQLite
 7. Cursor
5.
 1. Arsitektur Komponen
 2. Contoh arsitektur aplikasi
 3. Gradle files
 4. Entity
 5. The DAO (data access object)
 6. Live Data
 7. Room database
 8. Repository
 9. View Model
 10. Menampilkan Live Data
 11. Lifecycle-aware components
 12. Paging library
6.
 1. The UI thread
 2. AsyncTask
 3. Contoh dan Penggunaan AsyncTask
 4. Executing, Cancelling dan Limitations AsyncTask
 5. Loaders
 6. AsyncTaskLoader
7.
 1. Keamanan Jaringan
 2. Manifest permissions
 3. kinerja jaringan
 4. HTTP connection
 5. Parsing hasil
 6. Manajemen kondisi jaringan
8.
 1. Broadcasts
 2. Broadcast receivers
 3. Restricting broadcasts
 4. Deklarasi services pada manifest
 5. Started services
 6. Bound services
 7. Daur hidup Service
 8. Foreground services
 9. Background services dan API 26
 10. Penjadwalan services
9.
 1. Notification
 2. Alarm Manager

	<ul style="list-style-type: none"> 3. Job Scheduler 10. 1. Mengimplementasikan penyedia materi sederhana 2. Menambahkan Content Provider ke database aplikasi Anda 3. Menggunakan Content Resolver untuk berbagi data dengan aplikasi 11. 1. Menggunakan loader untuk memuat dan menampilkan data 2. Menggunakan loader dengan penyedia materi 12. 1. Izin, kinerja, dan Keamanan 2. Firebase dan AdMob 3. Publikasi 13. 1. Presentasi Teoritis 2. Presentasi Hasil Project
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	<ul style="list-style-type: none"> : 1. Burd, B. (2012). Android Application Development All-in-One For Dummies. For Dummies 2. Cinar, O. (2012). Android Apps with Eclipse (1 ed.). Appress 3. Murphy, M. L. (2010). Android Programming Tutorials. United States of America: CommonsWare, LLC
No	: 6
Mata Kuliah	: Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Kode Matakuliah	: MIT4233
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Sistem Informasi Manajemen
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> : 1. Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep analisis dan perancangan sistem informasi 2. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu mengimplementasikan teknik analisis dan perancangan sistem informasi tersebut untuk diimplementasikan ke dalam suatu kasus yang ada di dunia nyata
Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> : 1. 1. Definisi Sistem 2. Klasifikasi Sistem Informasi 3. Tugas 2. 1. Stakeholder Sistem 2. Tugas 3. 1. Definisi Pengembangan Sistem 2. Indikator Perlunya Pengembangan Sistem 3. Prinsip-prinsip Pengembangan Sistem 4. Tujuan Pengembangan Sistem

	<ul style="list-style-type: none"> 5. Siklus Hidup Pengembangan Sistem 4. <ul style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Analisis Sistem 2. Aktifitas Pada Fase Analisis Sistem 3. Tugas 5. <ul style="list-style-type: none"> 1. Pengertian DFD 2. Elemen dan Aturan Dalam Pembuatan DFD 3. Tingkatan Dalam Pembuatan DFD 4. Tugas 6. <ul style="list-style-type: none"> 1. Definisi ERD 2. Komponen ERD 3. Tugas 7. <ul style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar OOP (Object Oriented Programming): Object, Kelas (Class), Enkapsulasi, Inheritance, Interface, 2. Diagram Unified Modeling Language (UML) 3. Use Case Diagram (Diagram Usecase) 4. Activity Diagram 5. Class Diagram 6. Sequence Diagram 7. Tugas 8. <ul style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Black Box Testing 2. Tugas
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	<ul style="list-style-type: none"> 1. Al Fatta, H., 2007, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern, Andi. 2. Davis, G dan Olson, M., 2012, Management Information Systems 2nd edition, Tata Mcgraw Hill 3. Laudon, K.C dan Laudon, J.P., 2015, Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Student Value Edition (14th Edition), Pearson 4. O'Brien, J.A., dan Marakas, G.M., 2011, Management Information Systems 10 edition, McGraw-Hill Education. 5. <i>Stair, R dan Reynolds, G., 2017, Fundamentals of Information Systems 9th Edition, Cengage Learning</i>

Semester 5

No	: 1
Mata Kuliah	: Etika Profesi
Kode Matakuliah	: MIT5234
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa Mampu menguasai etika dan profesi dalam sistem informasi

Pokok Bahasan	: 2. Mahasiswa Mampu menguasai UU ITE terkait pelanggaran dalam sistem informasi : 1. RPS, Kontrak Kuliah dan Pendahuluan 2. Pentingnya UU ITE 3. Etika Profesional IT 4. Kejahatan Teknologi Informasi 5. Privasi dalam Teknologi Informasi 6. Kebebasan berekspresi dan social media 7. Hak kekayaan intelektual 8. Etika sebagai software engineer 9. Etika dalam pengolahan data 10. Etika dalam bisnis IT
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Anoraga, Panji, 2009. <i>Psikologi Kerja</i> . Penbit Rineka Cipta. Jakarta 2. Bertens, K., 2013. <i>Etika. Edisi Revisi</i> . Penerbit Kanisius, Yogyakarta 3. Brooks, Leonard J. 2007. <i>Etika Bisnis & Profesi</i> , Edisi 5. Penerbit Salemba Empat, Jakarta
No	: 2
Mata Kuliah	: Kecakapan Antar Personal
Kode Matakuliah	: MIT5235
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Dasar Manajemen Bisnis
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa memiliki kemampuan mengenal dan meningkatkan kepribadian diri 2. Mahasiswa memiliki kemampuan tentang ketrampilan yang berhubungan dengan orang lain (inter personal skill) 3. Mahasiswa memiliki kemampuan tentang ketrampilan mengatur dirinya sendiri (intra personal skill)
Pokok Bahasan	: 1. - Penjelasan silabus dan kontrak pembelajaran - Pengertian pentingnya ketrampilan soft skill yang harus dimiliki untuk setiap profesi - Pengertian kecakapan antar personal - Contoh-contoh kualitas lulusan perguruan tinggi 2. - Komponen Konsep Diri - Bagaimana konsep diri terbentuk - Mengubah & meningkatkan konsep diri 3. - Pengertian potensi - Jenis jenis potensi - Mengenal Potensi Diri untuk Berprestasi Sesuai Kemampuan

	<ul style="list-style-type: none"> - Cara menggali potensi diri
	<ul style="list-style-type: none"> 4. - Pengertian manajemen waktu <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan manajemen waktu - Prinsip-prinsip manajemen waktu - Menentukan urutan prioritas - Evaluasi manajemen waktu 5. Manajemen Diri – Manajemen Stres (Self Management – Stress Management) 6. Leadership (Kepemimpinan) 7. Negotiation Skill 8. Personal Branding 9. Teknik Presentasi 10. Praktek Presentasi Kelompok
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: <ul style="list-style-type: none"> 1. Deddy Mulyana, 2005, Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Bandung: Remaja Rosdakarya 2. Gea, Antonius Atosokhi, Antonina Panca Yuki W., dan Yohanes Babari. 2003. Relasi Mengenal Diri Sendiri: Character Building I. Jakarta: Gramedia 3. Jalaludin Rakhmat, 2004, Psikologi Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya 4. Littlejohn, 2009, Theories of Human Communication, Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
No	: 3
Mata Kuliah	: Desain Grafis
Kode Matakuliah	: MIT5236
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Aplikasi Pemrograman .Net
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dasar-dasar desain grafis dan komputer grafis serta mengaplikasikan dalam pembuatan berbagai aplikasi desain grafis dengan menggunakan berbagai software komputer grafis.
Pokok Bahasan	: <ul style="list-style-type: none"> 1. Aspek desain grafis dalam komunikasi 2. Membuat aplikasi desain grafis berupa kartu bisnis 3. Membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan 4. Membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan 5. Membuat aplikasi desain grafis berupa logo perusahaan 6. Pengolahan gambar secara digital 7. Penambahan efek khusus pada foto 8. Pengolahan gambar kedalam format digital 9. Perbaikan kualitas foto secara digital

	10. Pembuatan iklan cetak
	11. Membuat aplikasi desain grafis berupa berupa tata letak halaman dalam majalah
	12. Membuat aplikasi desain grafis berupa berupa pola tata letak halaman dalam majalah
	13. Pembuatan daftar isi halaman majalah
	14. Presentasi
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Sanyoto, S. E., 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana), Penerbit Arti Bumi Intaran 2. Suyanto, M., 2004, Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Penerbit Andi
No	: 4
Mata Kuliah	: Metodologi Penelitian
Kode Matakuliah	: MIT5237
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: 1. Statistik 2. Bahasa Indonesia
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep dan mengerti penelitian dan metodologinya untuk diimplementasikan di bidang penelitian informatika dan terapannya.
Pokok Bahasan	: 1. Ilmu dan Penelitian 2. Variabel 3. Hipotesis 4. Skala Pengukuran variabel 5. Populasi dan Sampling 6. Pengumpulan data dan instrumentasi 7. Penelitian Korelasional 8. Penelitian Kausal-komparatif 9. Penelitian Eksperimental 10. Penelitian Survei 11. Penelitian Kualitatif 12. Penelitian Historis 13. Pengujian Hipotesis 14. Pelaporan Hasil Penelitian
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Soehardi Sigit, 1999, <i>Pengantar Metodologi Penelitian Sosial-Bisnis-Manajemen</i> , Lukman Offset, Yogyakarta

No	: 5
Mata Kuliah	: E-Commerce Project
Kode Matakuliah	: MIT5238
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampu membuat Prototype Web E-Commerce dan mahasiswa mampu membangun bisnis online sendiri.
Pokok Bahasan	: 1. Pengertian E-Commerce, manfaat E-Commerce, perkembangan E-Commerce serta E-Commerce dan E-Bisnis
internasional	2. Studi kasus perusahaan E-Commerce local dan internasional
	3. Model dan klarifikasi bisnis E-Commerce, model bisnis B2C, B2B, C2C dan mengidentifikasi model bisnis yang bermunculan dilingkup E-Commerce
	4. Langkah membangun bisnis E-Commerce
	5. Memahami bisnis portal internet dan memahami bisnis startup internet
	6. Notasi, kunci indeks, kamus data dan struktur data
	7. Klarifikasi produk E-Commerce manajemen rantai pasok serta distribusi produk dan layanan E-Commerce
	8. Klarifikasi ciri-ciri pengguna internet, konsep dasar Commerce perilaku konsumen, pengambilan keputusan dalam pembelian dan teknologi utama pendukung pemasaran online
	9. Analisa kebutuhan membangun situs E-Commerce, keputusan proses penyewaan hosting, indentifikasi tools dan infrastruktur untuk kinerja situs serta membentuk kelompok untuk mempersiapkan proyek prototype situs E-Commerce
	10. Menjelaskan sistem pembayaran pertama dalam E-Commerce digital cash, kelengkapan dan fungsi e-billing serta menjelaskan pentingnya membuat kebijakan prosedur dan aturan
	11. Konsep dasar internet marketing, menentukan tujuan marketing, internet marketing research dan internet marketing tools dan search engine dan social media strategy
	12. Implementasi konsep produk dan kelayakan market, design web menggunakan open source E-Commerce application dan konfigurasi site map, layout website
	13. Prototype final
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis

Pustaka	: 1. Agus, Riswandi Budi. 2003, Hukum dan Internet di Indonesia, Yogyakarta: UII Press 2. Barkatullah, 2006, Abdul Halim. Bisnis E-Commerce, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 3. Indrajit, Richardus Eko. 2001, E-Commerce: Kiat dan Strategi Bisnis Di Dunia Maya, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo 4. Sunarso Sisiwanto. 2009, Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta: PT. Raja Grafindo
No	: 6
Mata Kuliah	: Rekayasa Perangkat Lunak
Kode Matakuliah	: MIT5239
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: -
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: 1. Mahasiswa memahami metode-metode rekayasa perangkat lunak 2. Mahasiswa memahami proses membangun perangkat lunak yang efektif dan efisien 3. Mahasiswa mampu menggunakan metode rekayasa perangkat lunak berorientasi objek
Pokok Bahasan	: 1. Pendahuluan: Kontrak Perkuliahan dan Pendahuluan mengenai Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 2. Software Development LifeCycle (SDLC) 3. Rekayasa sistem 4. Rekayasa kebutuhan 5. Analisis pengembangan perangkat lunak 6. Konsep perancangan perangkat lunak 7. Perancangan arsitektur 8. Pendahuluan Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek (OOSE) 9. Model Kebutuhan OOSE 10. Model Analisis OOSE 11. Konstruksi OOSE bagian 1 12. Konstruksi OOSE bagian 2 13. Implementasi OOSE 14. Studi Kasus OOSE
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis Pustaka
Edition).	: 1. Ian Sommerville. 2015. Software Engineering (10 th Edition).
Practitioner's Approach.	2. Roger S. Pressman. 2014. Software Engineering A

Semester 6

No	: 1
Mata Kuliah	: Kerja Praktek
Kode Matakuliah	: MIT6240
Bobot	: 2 SKS
Sifat	: Wajib Program Studi
Prasyarat	: 1. Etika Profesi 2. Metodologi Penelitian
Praktikum	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu melaksanakan Kerja Praktek terkait bidang IT di perusahaan/industri yang menghasilkan laporan
Pokok Bahasan	: 1. Topik Kerja Praktek 2. Latar Belakang, Rumusan Masalah 3. Batasan, Tujuan, Metode Penelitian 4. Analisa Sistem 5. Landasan Teori, kemampuan teknis dan kemampuan berkomunikasi 6. Membuat laporan kerja praktek 7. Sidang
Metode Evaluasi	: Tugas, praktek (proyek) dan ujian tertulis
Pustaka	: 1. Buku Panduan Kerja Praktek STMIK Widya Cipta
Dharma	

Lampiran 2

KONVERSI MATAKULIAH

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah Baru	SKS	Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah Lama	SKS	Semester
1	MIT1201	Pendidikan Agama Islam	2	I	MPK-3W1201	Pendidikan Agama Islam	2	I
	MIT1202	Pendidikan Agama Kristen	2	I	MPK-3W1202	Pendidikan Agama Protestan	2	I
	MIT1203	Pendidikan Agama Katolik	2	I	MPK-3W1215	Pendidikan Agama Katholik	2	I
	MIT1204	Pendidikan Agama Hindu	2	I	MPK-3W1203	Pendidikan Agama Hindu	2	I
	MIT1205	Pendidikan Agama Buddha	2	I	MPK-3W1204	Pendidikan Agama Budha	2	I
	MIT1206	Pendidikan Agama Khonghucu	2	I				
2	MIT1207	Pendidikan Kewarganegaraan	2	I	MPK-3W4201	Pendidikan Kewarganegaraan	2	IV
3	MIT1208	Bahasa Indonesia	2	I	MPK-3W5210	Bahasa Indonesia	2	V
4	MIT1209	Bahasa Inggris I	2	I	MKK-3W1206	Bahasa Inggris I	2	I
5	MIT1210	Matematika Dasar	2	I	MKK-3W1207	Matematika Dasar	2	I
6	MIT1211	Pengantar Teknologi Informasi	2	I	MKK-3W1214	Pengantar Teknologi Informasi	2	I
7	MIT1212	Algoritma Struktur Data	2	I	MKK-3W1208	Algoritma dan Pemrograman Dasar	2	I
8	MIP1201	Praktikum Algoritma Struktur Data	2	I	MKK-3W1209	Praktikum Algoritma dan Pemrograman Dasar	2	I
9	MIT1213	Akuntansi	2	I	MKK-3W1211	Dasar Akuntansi	2	I
10	MIP1202	Praktikum Akuntansi	2	I	MKB-3W1212	Praktikum Komputer Akuntansi	2	I
11	MIP1203	Praktikum Paket Program Aplikasi	2	I	MKB-3W1213	Praktikum Aplikasi Perangkat Lunak	2	I
12	MIT2214	Pendidikan Pancasila	2	II	MPK-3W1205	Pendidikan Pancasila	2	I
13	MIT2215	Sistem Informasi Manajemen	2	II	MKK-3W2211	Sistem Informasi	2	II
14	MIT2216	Digital Marketing	2	II	MKK-3W1210	Logika Digital	2	I
15	MIT2217	Statistik	2	II	MKK-3W4203	Statistika	2	IV
16	MIP2204	Praktikum Statistik	2	II	MKK-3W4204	Praktikum Statistika	2	IV
17	MIT2218	Bahasa Inggris II	2	II	MPK-3W2201	Bahasa Inggris II	2	II
18	MIT2219	Basis Data	2	II	MKK-3W2206	Basis Data	2	II
19	MIP2205	Praktikum Basis Data	2	II	MKK-3W2207	Praktikum Basis Data	2	II
20	MIT2220	Aplikasi Pemrograman. NET	2	II	MKB-3W2208	Pemrograman Visual	2	II
21	MIP2206	Praktikum Aplikasi Pemrograman. NET	2	II	MKB-3W2209	Praktikum Pemrograman Visual	2	II
22	MIT2221	Dasar Manajemen Bisnis	2	II	MKK-3W4202	Pengantar Manajemen Umum	2	IV
23	MIT3222	Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar	2	III	MPK-3W3201	Ilmu Sosial Dasar	2	III
24	MIT3223	Pemrograman Ilmu Data	2	III	MKK-3W3208	Sistem Operasi	2	III
25	MIP3207	Praktikum Pemrograman Ilmu Data	2	III	MKK-3W3209	Praktikum Sistem Operasi	2	III

26	MIT3224	Interaksi Manusia Dan Komputer	2	III	MKB-3W3210	Interaksi Manusia dan Komputer (IMDK)	2	III
27	MIP3208	Praktikum Interaksi Manusia Dan Komputer	2	III	MKB-3W3211	Praktikum Interaksi Manusia dan Komputer (IMDK)	2	III
28	MIT3225	Web Programming I	2	III	MKB-3W4205	Pemrograman WEB Dasar	2	IV
29	MIP3209	Praktikum Web Programming I	2	III	MKB-3W4206	Praktikum Pemrograman WEB Dasar	2	IV
30	MIT3226	Mobile Programming I	2	III	MKB-3W2204	Struktur Data	2	II
31	MIP3210	Praktikum Mobile Programming I	2	III	MKB-3W2205	Praktikum Struktur Data	2	II
32	MIT3227	Jaringan Komputer	2	III	MKB-3W3203	Jaringan Komputer 1	2	III
33	MIP3211	Praktikum Jaringan Komputer	2	III	MKB-3W3204	Praktikum Jaringan Komputer 1	2	III
34	MIT4228	Kewirausahaan	2	IV	MPB-3W2210	Kewirausahaan	2	II
35	MIT4229	Keamanan Sistem Informasi	2	IV	MKB-3W3201	Organisasi Komputer	2	III
36	MIT4230	Multimedia	2	IV	MKB-3W4208	Komputer Multimedia	2	IV
37	MIP4212	Praktikum Multimedia	2	IV	MKB-3W4209	Praktikum Komputer Multimedia	2	IV
38	MIT4231	Web Programming II	2	IV	MKB-3W5205	Pemrograman WEB Lanjut	2	V
39	MIP4213	Praktikum Web Programming II	2	IV	MKB-3W5206	Praktikum Pemrograman WEB Lanjut	2	V
40	MIT4232	Mobile Programming II	2	IV	MKB-3W2202	Algoritma dan Pemrograman Lanjut	2	II
41	MIP4214	Praktikum Mobile Programming II	2	IV	MKB-3W2203	Praktikum Algoritma dan Pemrograman Lanjut	2	II
42	MIT4233	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	IV	MKB-3W3205	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	III
43	MIP4215	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	IV	MKB-3W3206	Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi	2	III
44	MIP4216P	Praktikum Pemrograman Game*	2	IV	MKB-3P4210	Praktikum Jaringan Komputer 2*	2	IV
45	MIP4217P	Praktikum Sistem Informasi Geografis*	2	IV	MKB-3P4211	Praktikum Sistem Informasi Geografis*	2	IV
46	MIT5234	Etika Profesi	2	V	MPK-3W5207	Etika Profesi	2	V
47	MIT5235	Kecakapan Antar Personal	2	V	MKB-3W3207	Aljabar Linier	2	III
48	MIT5236	Desain Grafis	2	V	MKB-3W5208	Berkas dan Akses	2	V
49	MIP5218	Praktikum Desain Grafis	2	V	MKB-3W5209	Praktikum Berkas dan Akses	2	V
50	MIT5237	Metodologi Penelitian	2	V	MKB-3W5201	Metode Penelitian	2	V
51	MIT5238	E-Commerce Project	2	V	MKB-3W5202	Pemrograman Berorientasi Obyek	2	V
52	MIT5219	Praktikum E-Commerce Project	2	V	MKB-3W5203	Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek	2	V
53	MIT5239	Rekayasa Perangkat Lunak	2	V	MKB-3W5204	Rekayasa Perangkat Lunak	2	V
54	MIP5220P	Animasi Komputer dan Multimedia*	2	V	MKB-3P5211	Praktikum Multi Media Lanjut*	2	V
55	MIP5221P	Potography *	2	V	MKB-3P5212	Praktikum Sistem Informasi Berbasis Web*	2	V
56	MIT6240	Kerja Praktek	2	VI	MPB-3W4207	Pengelolaan Instalasi Komputer	2	IV
57	MIT6441	Tugas Akhir	2	VI	MBB-3W6201	Tugas Akhir	4	VI