

**BUKU KURIKULUM BERBASIS KERANGKA
KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)**

**PROGRAM DIPLOMA 3 (D3)
PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA 2019**



STMIK SUMEDANG 2019

HALAMAN PENGESAHAN

BUKU KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)

PROGRAM DIPLOMA 3(D3) PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA 2019

Telah disepakati bersama di tingkat Sekolah Tinggi
Masa berlaku sampai dengan tahun 2024

Tim Penyusun:

1. Esa Firmansyah, S.T.,M.Kom
2. Fathoni Mahardika, S.Kom.,M.T
3. Dani Indra Junaedi, S.E.,M.M

Mengetahui,
Wakil Ketua I

Sumedang, November 2019
Ketua Program Studi,

Esa Firmansyah, S.T.,M.Kom
NIK.

Fathoni Mahardika, S.Kom.,M.T
NIK.

Mengesahkan,
Ketua STMIK Sumedang

Dwi Yuniarto, S.Sos.,M.Kom
NIK.

KATA PENGANTAR

Segala puji kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulisan Buku Kurikulum Program Studi Manajemen Informatika Tahun 2019-2024 dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun setelah mengalami proses panjang dan masukan berharga dari berbagai pihak dalam rangka penyempurnaan buku ini. Hasil dari kegiatan ini diharapkan sebagai acuan dalam penyelenggaraan dan pengembangan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi yang diselenggarakan oleh Program Studi Manajemen Informatika (D3).

Buku ini memuat tentang visi, misi, tujuan, sasaran, profil lulusan program studi Manajemen Informatika (D3), capaian pembelajaran lulusan menurut kualifikasi KKNI yang akan dilaksanakan oleh Program Studi Manajemen Informatika (D3) STMIK Sumedang.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada Tim Penyusunan Kurikulum Berbasis KKNI Program Studi Manajemen Informatika (D3) atas segala upaya yang diberikan selama ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua dan segenap unsur pimpinan STMIK Sumedang, dosen dan tenaga kependidikan atas bantuan dan arahan yang telah diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran dalam rangka peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan Program Studi Manajemen Informatika (D3).

Sumedang, November 2019

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Fathoni Mahardika, S.Kom.,M.T

NIK.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
I. VISI STMIK SUMEDANG	1
II. MISI STMIK SUMEDANG.....	1
III. VISI PROGRAM STUDI.....	1
IV. MISI PROGRAM STUDI.....	1
V. TUJUAN PROGRAM STUDI.....	2
VI. SASARAN PROGRAM STUDI.....	3
VII. PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI	3
7.1 Kompetensi Umum Lulusan: Sikap dan Tata Nilai	4
7.2 Kompetensi Khusus Sesuai Bidanganya	4
VIII. PROFESI/BIDANG PEKERJAAN YANG DAPAT DIISI LULUSAN.	8
IX. CAPAIAN JENJANG – DEGREE OUTCOME (DO) PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA (D3).....	9
X. DIMENSI UNTUK CAPAIAN PROGRAM UMUM.....	9
XI. PETA JALAN / ROADMAP BERDASARKAN RANAH KEILMUAN SISTEM INFORMASI.....	11
XII. CAPAIAN PROGRAM – PROGRAM OUTCOME / PROGRAM LEARNING OUTCOME (PO/PLO) – D3 MANAJEMEN INFORMATIKA	13
XIII. CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA BIDANG SISTEM INFORMASI	15
13.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan, dan Mata Kuliah pada Program Studi S1 Sistem Informasi	15
13.2 Capaian Pembelajaran Dari Program Studi D3 Manajemen Informatika	16
Tabel 13.8 Jumlah Capaian Pembelajaran Per Aspek Kompetensi	20
XIV. Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Capaian Program	20
14.1 Ranah Topik: Algoritma dan Pemrograman.....	20
14.2 Ranah Topik : Matematika dan Statistika.....	21
14.3 Ranah Topik : Rekayasa Perangkat Lunak.....	21
14.5 Ranah Topik : Komputer Arsitektur	21

14.6 Ranah Topik : Manajemen Informasi	22
14.8 Ranah Topik : Pembentukan Karakter, dan Kecakapan Hidup	22
XV. BAHAN KAJIAN YANG DITURUNKAN DARI LEARNING OUTCOMES	24
15.1 Ranah Kompetensi Algoritma dan Pemrograman	24
15.2 Ranah Kompetensi Matematika dan Statistika	26
15.3 Ranah Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak	26
15.4 Ranah Kompetensi KomputerArsitektur.....	28
15.5 Ranah Kompetensi Manajemen Informasi.....	30
15.10 Ranah Kompetensi Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup ...	32
XVI. SUSUNAN MATAKULIAH PER SEMESTER DAN BOBOTNYA. .	40
16.1 Pengelompokan Matakuliah Berdasarkan Kompetensi	40
16.2 Distribusi Mata Kuliah Setiap Semester	42
16.3 Matriks Kurikulum	44
16.4 Pemetaan Mata Kuliah.....	46
16.5 Deskripsi Mata Kuliah	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 11.1 Pemetaan Dari Ranah Keilmuan/BoK ke Ranah Topik	9
Gambar 11.2 Pemetaan Dari Mata Kuliah ke Ranah Topik.....	10

Gambar 15.1 Pemetaan Mata Kuliah Sistem Informasi	44
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 7-1 Kompetensi Lulusan Program Studi Sistem Informasi	5
Tabel 8-1 Bidang Pekerjaan Lulusan Prodi Sistem Informasi	6
Tabel 12-1 Capaian Program dari Program Studi Sistem Informasi	11
Tabel 12-2 Rincian Capaian Program Studi Sistem Informasi	11
Tabel 13-1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan, dan Mata Kuliah Pada Program Studi S1 Sistem Informasi	13
Tabel. 13-2 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Sikap dan Tata Nilai	15
Tabel. 13-3 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Matematika dan Statistika	16
Tabel. 13-4 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Algoritma dan Pemrograman ..	16
Tabel. 13-5 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Sistem Cerdas	17
Tabel. 13-6 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Rekayasa Perangkat Lunak	17
Tabel. 13-7 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Komputer Arsitektur	18
Tabel. 13-8 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Sistem Terdistribusi	18
Tabel. 13-9 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Kecakapan Hidup	18
Tabel 16-1 Pembobotan Kelompok Kompetensi	36

KURIKULUM BERBASIS KERANGKA KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI) PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI STMIK SUMEDANG TAHUN 2019

I. VISI STMIK SUMEDANG

STMIK Sumedang menjadi Sekolah Tinggi yang menghasilkan tenaga unggulan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi di Jawa Barat pada tahun 2022.

II. MISI STMIK SUMEDANG

1. Menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar secara kreatif dan inovatif dalam rangka pemutakhiran ilmu pengetahuan dengan dukungan sarana, prasarana, tenaga pendidik dan kependidikan, serta pendanaan yang memadai untuk memperkuat posisi STMIK Sumedang menuju ke taraf nasional.
2. Menyelenggarakan kegiatan penelitian secara kreatif dan inovatif untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kesejahteraan umat manusia.
3. Menyelenggarakan kegiatan pemenuhan tanggung-jawab sosial secara optimal melalui tindakan nyata berupa pelayanan atau pengabdian kepada masyarakat.

III. VISI PROGRAM STUDI

Menjadi program studi yang unggul dalam pengembangan perangkat lunak, Cyberpreneurship dan Entrepreneurship se-Jawa Barat pada tahun 2022.

IV. MISI PROGRAM STUDI

Untuk mencapai visi tersebut, maka program studi Manajemen Informatika mengemban misi sebagai berikut :

1. Melaksanakan pendidikan dan pengajaran yang berorientasi pada kemampuan membangun perangkat lunak (perencanaan, analisis, desain, implementasi) mengelola dan memelihara system berbasis komputer

dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu berikut dokumentasinya.

2. Membentuk dan membina tenaga professional di bidang Entrepreneurship.
3. Membekali mahasiswa dengan keahlian problem *solving* yang dilandasi dengan pengetahuan Teknologi Informasi dan Bisnis.
4. Melaksanakan penelitian terapan yang menunjang pengembangan ilmu manajemen informatika.
5. Mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara edukatif, konsisten dan terprogram.
6. Mengembangkan kualitas sumber daya manusia untuk memberikan pelayanan manajemen informatika yang prima.
7. Mengembangkan infrastruktur yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.
8. Menjalin kerjasama dalam upaya mengembangkan institusi dan sumber daya manusia secara profesional agar memiliki daya saing tinggi dalam bidang manajemen informatika

V. TUJUAN PROGRAM STUDI

1. Menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan membangun perangkat lunak (perencanaan, analisis, desain, implementasi) mengelola dan memelihara system berbasis komputer dengan menggunakan metode, teknik dan alat bantu berikut dokumentasinya.
2. Menghasilkan lulusan yang unggul dan professional sesuai kebutuhan pengguna lulusan.
3. Menyiapkan tenaga professional di bidang Entrepreneurship.
4. Menghasilkan dan mengembangkan karya yang kreatif, inovatif dan produktif di bidang teknologi informasi.
5. Dihasilkannya penelitian untuk membantu kebutuhan masyarakat pengguna. dalam bidang manajemen informatika.
6. Terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat

7. Tersedianya infrastruktur yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang bermutu.
8. Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas untuk memberikan pelayanan manajemen informatika.
9. Terjalinnya kemitraan dalam upaya mengembangkan institusi dan sumber daya manusia secara profesional agar memiliki daya saing tinggi dalam bidang manajemen informatika.

VI. SASARAN PROGRAM STUDI

1. Menghasilkan lulusan yang berkarakter, berkualitas, berkompeten, dan bersinergi dengan kebutuhan masyarakat di bidang Manajemen Informatika.
2. Mewujudkan sivitas akademika yang beretika dan bermoral tinggi dengan disertai kode etik dan etos kerja yang baik.
3. Menghasilkan penelitian dan pengabdian pada masyarakat yang berkualitas di bidang Manajemen Informatika.
4. Mewujudkan tata kelola program studi yang sesuai dengan Good University Governance.

VII. PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Bidang pekerjaan Jurusan Manajemen Informatika diharapkan akan membentuk lulusan berkompeten dalam bidang penerapan Sistem Informasi khususnya dengan bidang pekerjaan sebagai berikut: Operator Komputer (End User), Programmer atau Analyst Programmer, Web programmer, Web Designer, Developer Information System, Database Administrator, Wirausaha/Pengembang aplikasi online atau offline.

Profil lulusan Program Studi memenuhi aspek sikap dan tata nilai, kompetensi umum sebagai penciri kampus, dan kompetensi khusus sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagaimana dirumuskan dalam Permendibud No. 49 Tahun 2014.

7.1 Kompetensi Umum Lulusan: Sikap dan Tata Nilai

Lulusan Program Studi Manajemen Informatika memiliki kompetensi umum yang terkait sikap dan tatanilai yang baik sebagai seorang sarjana sebagai berikut:

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. dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; (S3)
4. dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila; (S4)
5. dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S5)
6. dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; (S6)
7. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; (S7)
8. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; (S8)
9. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; (S9)
10. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. (S10)

7.2 Kompetensi Khusus Sesuai Bidanganya

Program Studi Manajemen Informatika D3/Sistem Informasi D3 ini lebih berfokus pada hal-hal yang terkait dengan informasi yang dapat disediakan oleh sistem komputer pada perusahaan, organisasi nirlaba maupun organisasi pemerintahan, guna mendukung dalam perumusan dan juga pencapaian tujuan organisasi tersebut. Program Studi Manajemen Informatika D3/Sistem

Informasi D3 juga terkait dengan pembangunan aplikasi berdasarkan hasil analisis dan desain sistem informasi.

Deskripsi kompetensi dari lulusan program diploma sesuai dengan KKNi level 5 adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi
2. Mampu mengorganisasikan data dan informasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi.
3. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi.
4. Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan
5. Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan diri sepanjang hayat.
6. Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja
7. Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi.

Dengan mengacu pada deskripsi umum KKNi jenjang 5 tersebut, maka kompetensi lulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) yang mencakup aspek pengetahuan khusus, kemampuan kerja dan kemampuan manajerialnya adalah sebagai berikut:

Tabel 7-1 Kompetensi Lulusan Program Studi Manajemen Informatika

Pengetahuan	1	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Manajemen Informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
	2	Memiliki pengetahuan sesuai dengan capaian pembelajaran program studi D3 Manajemen Informatika
Keterampilan Umum	1	mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam

		metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
	2	mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
	3	mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
	4	mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
	5	mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
	6	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
	7	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
	8	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	9	Mempunyai kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi di dunia digital.
	10	Kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (coding, artificial intelligence, dan engineering principle)
	11	Mempunyai kemampuan tentang humanities, komunikasi dan desain.
	12	Mempunyai pemahaman akan tanda-tanda revolusi industri 4.0

	13	Mempunyai pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan Bersama secara local, nasional dan global
Keterampilan Khusus		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain Management and Governance (MAGO) atau Informatics Concepts (INCO). (Spesifik pada masing-masing program studi, sesuai dengan profil lulusan dan SDM) 2. Mampu mengaplikasikan model rekayasa perangkat lunak dalam pengembangan sistem informasi; 3. Mampu membuat rancangan sistem dan antarmuka berdasarkan analisis permasalahan 4. Mampu mengimplementasikan rancangan sistem, basis data dan antarmuka ke dalam pengembangan perangkat lunak 5. Terampil membuat dan menggunakan perangkat lunak untuk aplikasi informasi, manajemen, dan bisnis dari spesifikasi yang sudah didefinisikan sesuai kaidah rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan bahasa pemrograman tertentu 6. Mampu merancang dan mengimplementasikan user interface dan user experience yang tepat; 7. Mampu merancang dan membuat basis data untuk perekayasaan perangkat lunak 8. Mampu melakukan operasi-operasi pengelolaan basis data, baik terpusat maupun terdistribusi; 9. Mampu mendeteksi dan mengantisipasi gangguan serta memperbaiki basis data dengan tetap menjaga integritas, reliabilitas, dan durabilitas data; 10. Mampu merancang dan menentukan konfigurasi jaringan komputer berdasarkan kebutuhan; 11. Terampil melakukan instalasi sesuai dengan desain dan konfigurasi yang telah ditentukan; 12. Mampu melakukan perawatan dan supervisi terhadap instalasi jaringan komputer;

		13. Mampu mendeteksi kerusakan dan gangguan dalam suatu jaringan komputer, serta memberikan solusi pemecahan masalahnya; 14. Mampu menulis kode program dalam satu atau lebih bahasa pemrograman atau bahas scripting 15. Mampu melakukan pemrograman pada platform tertentu 16. Menguasai produk software yang akan diimplementasikan 17. Menguasai teknologi platform/sistem operasi/middleware yang dibutuhkan oleh produk software yang disupport 18. Memahami instalasi, setting dan troubleshooting produk software yang diimplementasikan 19. Menjaga dan mengelola jaringan komputer dan lingkungan komputasi terkait termasuk perangkat keras komputer, perangkat lunak sistem, perangkat lunak aplikasi, dan semua konfigurasi 20. Mampu memodifikasi/mengembangkan aplikasi/program yang sesuai dengan proses bisnis yang dibutuhkan user
--	--	---

VIII. PROFESI/BIDANG PEKERJAAN YANG DAPAT DIISI LULUSAN.

Lulusan Sarjana Program Studi Sistem Informasi STMIK Sumedang dapat berkarir di beberapa bidang pekerjaan, antara lain:

Tabel 8-1 Bidang Pekerjaan Lulusan Prodi Sistem Informasi

No	Bidang Pekerjaan	Deskripsi
1	<i>Operator Komputer</i>	Merupakan profesi dalam memahami prinsip dan mekanisme kerja sistem komputer
2	<i>Programmer dan Analyst Programmer</i>	Merupakan profesi dimana lulusan mampu membuat aplikasi dan melakukan analisa dengan beberapa bahasa pemrograman, baik pemrograman web, mobile, atau desktop

3	<i>Web Designer</i>	Merupakan profesi dimana seseorang mampu merancang UI aplikasi website
4	<i>Web Programmer</i>	Merupakan profesi dimana lulusan mampu membuat/membangun aplikasi berbasis website.
5	<i>Developer Information System</i>	Merupakan profesi dalam melakukan analisis dan desain pengembangan sistem informasi bagi perusahaan
6	<i>Database Administrator</i>	Merupakan profesi dimana lulusan mampu melakukan pengelolaan, analisis, dan desain basis data.
7	<i>Wirausaha</i>	Kemampuan melakukan usaha di bidang Teknologi atau sistem informasi, baik usaha dalam pengembangan sistem/aplikasi atau usaha yang berhubungan dengan jasa IT atau Non IT.

IX. CAPAIAN JENJANG – DEGREE OUTCOME (DO) PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA (D3)

1. Penyandang gelar ini harus memiliki tanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.
2. Penyandang gelar ini harus mampu menguasai konsep teoritis ilmu komputer dan informatika secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
3. Penyandang gelar ini harus mampu menyelesaikan pekerjaan terkait bidang komputer dan informatika berlingkup luas, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
4. Penyandang gelar ini harus mampu mengelola kelompok kerja dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif.

X. DIMENSI UNTUK CAPAIAN PROGRAM UMUM

Dimensi capaian program umum ini digunakan oleh seluruh prodi informatika dan komputer dari rujukan APTIKOM. Berikut adalah 8 (delapan) dimensi capaian program umum:

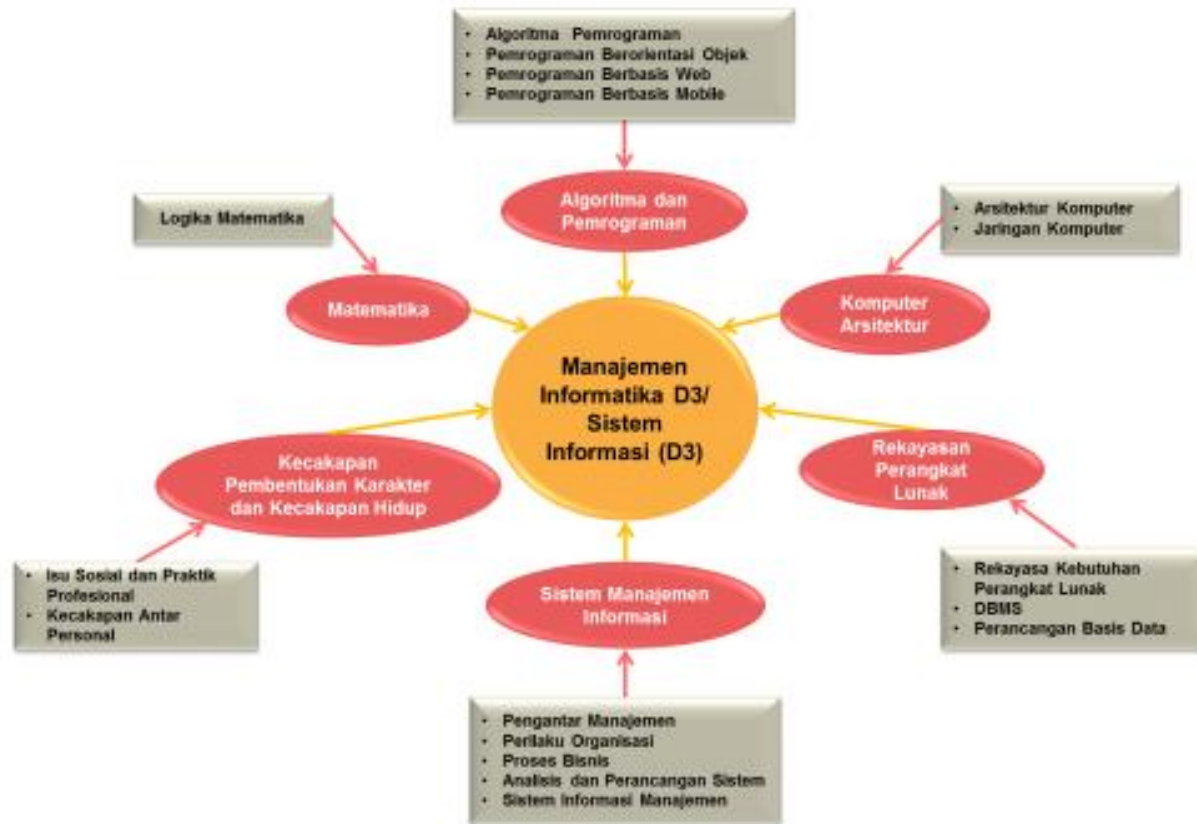
1. Penguasaan bidang komputasi (Mastering in computing area).
2. Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah (Critical Thinking and Scientific approach).
3. Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi (Technique and tools for computing practice).
4. Terlibat secara profesional dan sosial (Professional and Social Engagement).
5. Komunikasi yang efektif (Effective Communications).
6. Pembelajaran sepanjang hayat (Lifelong Learning)
7. Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin (Leadership and Multidisciplinary Team Work).
8. Cakap berwirausaha (Entrepreneurship Quality).

XI. PETA JALAN / ROADMAP BERDASARKAN RANAH KEILMUAN SISTEM INFORMASI

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



Gambar 11.1 Pemetaan Dari Ranah Keilmuan/BoK ke Ranah Topik



Gambar 11.2 Pemetaan Dari Ranah Topik Ke Mata Kuliah

**XII. CAPAIAN PROGRAM – PROGRAM OUTCOME / PROGRAM
LEARNING OUTCOME (PO/PLO) – D3 MANAJEMEN INFORMATIKA**

Tabel 12-1 Capaian Program dari Program Studi Manajemen Informatika

No.	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
1	Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi
2	Mampu mengorganisasikan data dan informasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan efisien pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
3	Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4	Mampu berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara Profesional dan Sosial
5	Mampu berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif
6	Memiliki kesadaran untuk mengembangkan kemampuan diri sepanjang hayat.	Pembelajaran sepanjang hayat
7	Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8	Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

Tabel 12-2 Rincian Capaian Program Studi Manajemen Informatika (D3)

Rincian Capaian Program Studi Manajemen Informatika		
Kemampuan Kerja	1	Mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang manajemen informatika
	2	Mampu mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah secara sistematis dan terorganisasi dalam bidang manajemen informatika
	3	Mampu menerapkan keterampilan kewirausahaan di bidang manajemen informatika/sistem informasi
Pengetahuan Yang Dikuasai	1	Memiliki pengetahuan dan pemahaman intelektual untuk menerapkan matematika dan statistika dasar
	2	Memiliki pengetahuan dalam memahami konsep algoritma, pemrograman dan kompleksitasnya.
	3	Memiliki kemampuan dalam bidang rekayasa perangkat lunak
	4	Memiliki pengetahuan dalam bidang arsitektur komputer
	5	Memiliki pengetahuan dalam bidang manajemen informasi
Kemampuan Managerial	1	Memiliki sikap kepemimpinan dan kemampuan untuk mengelola tim
	2	Memiliki kemampuan untuk bekerjasama dengan baik
	3	Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri
	4	Dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi
	5	Mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik
	6	Mampu melakukan presentasi
Kemampuan Sikap dan Tata Nilai	1	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
	3	dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	4	dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
	5	dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
	6	dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;

	8	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	9	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
	10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

XIII. CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA BIDANG SISTEM INFORMASI

13.1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan, dan Mata Kuliah pada Program Studi S1 Sistem Informasi

Tabel 13-1 Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan, dan Mata Kuliah Pada Program Studi S1 Sistem Informasi

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Ranah Keilmuan*	Mata Kuliah Terkait
1	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas; Bahasa Pemrograman	1. Algoritma & Dasar Pemrograman 2. Struktur Data 3. Pemrograman Visual 4. Pemrograman Berorientasi Objek I 5. Pemrograman Berbasis Web 6. Pemrograman Berorientasi Objek II 7. Pemrograman Berbasis Web 8. Rekayasa Web 9. Mobile Programming 10. Pemrograman Visual Lanjut
2	Matematika dan Statistika	Struktur Diskrit (DS), Ilmu Komputasi (CN),	1. Kalkulus 2. Aljabar Vektor & Matriks 3. Statistika & Probabilitas
3	Rekayasa Perangkat Lunak	Rekayasa Perangkat Lunak	1. Analisis Sistem Informasi 2. Perancangan Sistem Informasi 3. Pengantar Teknologi Informasi 4. Interaksi Manusia dan Komputer

			5. Sistem Basis Data 6. Database Terdistribusi 7. Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
4	Komputer Arsitektur	Grafis dan Visualisasi, Arsitektur dan Organisasi Komputer, Sistem Operasi, Dasar-dasar Sistem, Penjaminan dan Keamanan Informasi	1. Pengelolaan Instalasi Komputer 2. Sistem Operasi 3. Jaringan Komputer 4. Manajemen Keamanan Komputer 5. Komunikasi Data
5	Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup	Etika Profesi, Isu Sosial dan Praktik Profesional	1. Pendidikan Agama 2. Pendidikan Pancasila 3. Bahasa Indonesia 4. Pendidikan Kewarganegaraan 5. Bahasa Inggris 6. Komputer Masyarakat 7. Proposal TA 8. Kecakapan Antar Personal 9. Etika Profesi TI 10. Kewirausahaan TI 11. Hukum Bisnis & TI 12. Kerja Praktek 13. Tugas Akhir
6	Manajemen Informasi	Sistem Informasi, Pengantar Manajemen	1. Otomasi Perkantoran 2. Pengantar Manajemen Bisnis 3. Dasar Akuntansi 4. Manajemen Proyek Sistem Informasi 5. E-Commerce

13.2 Capaian Pembelajaran Dari Program Studi D3 Manajemen Informatika

Capaian pembelajaran Program Studi Manajemen Informatika untuk memenuhi kualifikasi lulusan Diploma sesuai KKKNI level 6 dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang direkomendasikan oleh APTIKOM level 5 adalah seperti tabel berikut :

Tabel. 13-2 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Algoritma dan Pemrograman

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1	Algoritma dan Pemrograman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep-konsep algoritma dan pemrograman, meliputi konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah. 2. Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer. 3. Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman 4. Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk pengolahan data dan informasi.

Tabel. 13-3 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Matematika dan Statistika

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
2	Matematika dan Statistika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah 2. Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah 3. Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan

Tabel. 13-4 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Rekayasa Perangkat Lunak

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
3	Rekayasa Perangkat Lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data 2. Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi 3. Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi 5. Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi 6. Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi 7. Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design
--	--	---

Tabel. 13-5 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Komputer Arsitektur

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
4	Komputer Arsitektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi kebutuhan software dari suatu organisasi 2. Merancang topologi dari suatu jaringan komputer 3. Menggunakan dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi manajemen dari suatu organisasi 4. Menerapkan kebutuhan sistem operasi dari suatu sistem komputer 5. Mengimplementasikan sistem keamanan dan keselamatan pada pengoperasian computer 6. Melakukan instalasi untuk koneksi internet 7. Melakukan instalasi jaringan Komputer

Tabel. 13-6 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Kecakapan Hidup

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
5	Kecakapan Hidup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. 2. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika. 3. Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha. 4. Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life-long learning). 5. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 6. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;

		<ol style="list-style-type: none"> 7. dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; 8. dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila; 9. dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 10. dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 11. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 12. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 13. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 14. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. 15. Menjadi cendekia yang menjunjung tinggi kebenaran, kebaikan, dan keindahan. 16. Menunjukkan sikap jujur, luhur, dan setia dalam menjalankan profesi dan pekerjaannya. 17. Mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris sebagai upaya memperkenalkan jati diri bangsa Indonesia dalam koridor pengembangan karir profesional. 18. Mampu membuat laporan dan tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
--	--	---

Tabel. 13-7 Capaian Pembelajaran Ranah Topik Bisnis dan Manajemen

No	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
6	Manajemen Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen 2. Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif 3. Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi 4. Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah 5. Menerapkan beberapa bahasa pemrograman beserta karakteristiknya

		6. Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu
--	--	--

Tabel 13.8 Jumlah Capaian Pembelajaran Per Aspek Kompetensi

Ranah Topik	Jumlah Capaian Pembelajaran
Matematika dan Statistika	3
Algoritma dan Pemrograman	4
RPL	7
Arsitektur Komputer	4
Manajemen Informasi	6
Sikap Tata Nilai, Pembentukan Karakter, dan Kecakapan Hidup	18
Jumlah	=42

XIV. Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Capaian Program

14.1 Ranah Topik: Algoritma dan Pemrograman

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep algoritma meliputi konsep-konsep untuk menerapkan algoritma untuk menyelesaikan masalah	√	√						
2	Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer	√	√						
3	Membuat konsep bahasa pemrograman, dari berbagai model bahasa pemrograman	√		√					
4	Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk pengolahan data dan informasi.	√		√					

14.2 Ranah Topik : Matematika dan Statistika

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah	√	√						
2	Menerapkan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	√	√						
3	Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan		√	√					

14.3 Ranah Topik : Rekayasa Perangkat Lunak

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data	√	√						
2	Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	√	√	√					
3	Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS	√	√	√					
4	Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi	√	√	√					
5	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	√		√					
6	Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi	√	√	√					
7	Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design	√		√					

14.5 Ranah Topik : Komputer Arsitektur

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan kebutuhan software dari suatu organisasi	√		√					

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

14.6 Ranah Topik : Manajemen Informasi

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen	√	√	√					
2	Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif	√	√	√					
3	Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi	√	√			√			
4	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah	√	√			√			
5	Menerapkan beberapa bahasa pemrograman beserta karakteristiknya	√	√	√					
6	Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu	√	√	√					

14.8 Ranah Topik : Pembentukan Karakter, dan Kecakapan Hidup

No	Capaian Pembelajaran	Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya							√	
2	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.				√				
3	Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha								√
4	Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life long learning)						√		
5	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius						√		

6	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;					√		
7	dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;				√	√		
8	dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;					√		
9	dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;				√	√	√	
10	dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;					√		
11	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					√		
12	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			√			√	
13	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					√		
14	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.							√
15	Menjadi cendekia yang menjunjung tinggi kebenaran, kebaikan, dan keindahan.			√				
16	Menunjukkan sikap jujur, luhur, dan setia dalam menjalankan profesi dan pekerjaannya.			√		√		
17	Mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris sebagai upaya memperkenalkan jati diri bangsa Indonesia dalam koridor pengembangan karir profesional.					√		
18	Mampu membuat laporan dan tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.			√				

**XV. BAHAN KAJIAN YANG DITURUNKAN DARI
LEARNING OUTCOMES**

Berdasarkan Learning Outcomes (LO) yang akan dicapai, maka dapat diturunkan bahan kajian yang harus dipelajari untuk mencapai LO tersebut. Berikut ini merupakan tabel bahan kajian yang terkait dengan LO untuk setiap ranah kompetensi yang ada.

15.1 Ranah Kompetensi Algoritma dan Pemrograman

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
1	Menerapkan konsep algoritma meliputi konsep konsep untuk menerapkan algoritma untuk menyelesaikan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma • Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data
2	Menerapkan konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma • Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data • Pemrograman Visual • Pemrograman Visual Lanjut • Pemrograman Berorientasi Objek I • Pemrograman Berorientasi Objek II • Mobile Programming • Pemrograman Berbasis Web & Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data • Pemrograman Visual • Pemrograman Visual Lanjut

			<ul style="list-style-type: none"> • Pemrograman Berorientasi Objek I • Pemrograman Berorientasi Objek II • Mobile Programming • Pemrograman Berbasis Web
3	Membuat konsep bahasa pemrograman, dari berbagai model bahasa pemrograman.	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma • Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data • Pemrograman Visual • Pemrograman Visual Lanjut • Pemrograman Berorientasi Objek I • Pemrograman Berorientasi Objek II • Mobile Programming • Pemrograman Berbasis Web
4	Menerapkan bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk pengolahan data dan informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma • Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data • Pemrograman Visual • Pemrograman Visual Lanjut • Pemrograman Berorientasi Objek I • Pemrograman Berorientasi Objek II • Mobile Programming • Rekayasa Web

			<ul style="list-style-type: none"> • Pemrograman Berbasis Web
--	--	--	--

15.2 Ranah Kompetensi Matematika dan Statistika

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
1	Menerapkan konsep-konsep logika matematika untuk mengorganisasikan data guna mendukung pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Logika Matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulus • Statistika & Probabilitas • Aljabar Vektor & Matriks
2	Menerapkan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Logika Matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulus • Statistika & Probabilitas • Aljabar Vektor & Matriks
3	Menyajikan hasil pengolahan data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan	<ul style="list-style-type: none"> • Logika Matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulus • Statistika & Probabilitas • Aljabar Vektor & Matriks

15.3 Ranah Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
1	Menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
2	Merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi

			<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
3	Membuat rancangan basis data pada suatu DBMS	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
4	Menggunakan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
5	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi

			<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
6	Menerapkan konsep dasar basis data, prinsip pemrograman, dan metode rekayasa perangkat lunak untuk mengembangkan sistem aplikasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
7	Merancang sistem informasi manajemen sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design	<ul style="list-style-type: none"> • Rekayasa Perangkat Lunak (SE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Sistem Informasi • Perancangan Sistem Informasi • Pengantar Teknologi Informasi • Interaksi Manusia dan Komputer • Sistem Basis Data • Database Terdistribusi • Dasar Rekayasa Perangkat Lunak

15.4 Ranah Kompetensi KomputerArsitektur

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
----	----------------------	---------------------------	---------------------

1	Menerapkan kebutuhan softwaree daris suatu organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer; 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
2	Merancang topologi dari suatu jaringan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer; 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
3	Menggunakan dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi manajemen dari suatu organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
4	Menerapkan kebutuhan sistem operasi dari suatu organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
5	Mengimplementasikan sistem keamanan dan keselamatan pada pengoperasian komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi

			<ul style="list-style-type: none"> • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
6	Melakukan instalasi untuk koneksi internet	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data
7	Melakukan instalasi jaringan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur dan Organisasi Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Instalasi Komputer • Sistem Operasi • Jaringan Komputer • Manajemen Keamanan Komputer • Komunikasi Data

15.5 Ranah Kompetensi Manajemen Informasi

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
1	Menerapkan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi manajemen	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran • Pengantar Manajemen Bisnis • Dasar Akuntansi • Manajemen Proyek Sistem Informasi • E-Commerce
2	Menggunakan sistem informasi manajemen untuk kepentingan kompetitif	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran • Pengantar Manajemen Bisnis • Dasar Akuntansi

			<ul style="list-style-type: none"> • Manajemen Proyek Sistem Informasi • E-Commerce
3	Menggunakan sistem informasi manajemen yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran • Pengantar Manajemen Bisnis • Dasar Akuntansi • Manajemen Proyek Sistem Informasi • E-Commerce
4	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran • Pengantar Manajemen Bisnis • Dasar Akuntansi • Manajemen Proyek Sistem Informasi • E-Commerce • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data
5	Menerapkan beberapa bahasa pemrograman beserta karakteristiknya	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran • Algoritma & Dasar Pemrograman • Struktur Data • PBO I • PBO II • Pemrograman Visual I • Pemrograman Visual Lanjut • Mobile Programming
6	Menerapkan sistem informasi manajemen terhadap organisasi,	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Informasi • Pengantar Manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> • Otomasi Perkantoran

	aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu		<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Manajemen Bisnis • Dasar Akuntansi • Manajemen Proyek Sistem Informasi • E-Commerce
--	--	--	--

15.10 Ranah Kompetensi Pembentukan Karakter dan Kecakapan Hidup

No	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian Yang Terkait	Mata Kuliah Terkait
1	Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
2	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI

			<ul style="list-style-type: none"> • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
3	Menciptakan peluang usaha serta membangun jaringan usaha.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
4	Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life long learning)..	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
5	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama

	mampu menunjukkan sikap religius	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
6	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
7	dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris

			<ul style="list-style-type: none"> • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
8	dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
9	dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI

			<ul style="list-style-type: none"> • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
10	dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
11	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir

12	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
13	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
14	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia

			<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
15	Menjadi cendekia yang menjunjung tinggi kebenaran, kebaikan, dan keindahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
16	Menunjukkan sikap jujur, luhur, dan setia dalam menjalankan profesi dan pekerjaannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA

			<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
17	Mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris sebagai upaya memperkenalkan jati diri bangsa Indonesia dalam koridor pengembangan karir profesional.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI • Kerja Praktek • Tugas Akhir
18	Mampu membuat laporan dan tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi • Isu Sosial • Praktek Professional 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama • Pendidikan Pancasila • Bahasa Indonesia • Pendidikan Kewarganegaraan • Bahasa Inggris • Komputer Masyarakat • Proposal TA • Kecakapan Antar Personal • Etika Profesi TI • Kewirausahaan TI • Hukum Bisnis & TI

			<ul style="list-style-type: none"> • Kerja Praktek • Tugas Akhir
--	--	--	--

XVI. SUSUNAN MATAKULIAH PER SEMESTER DAN BOBOTNYA.

Kurikulum program studi diploma Manajemen Informatika disusun sesuai dengan kompetensi lulusan yang akan dicapai dengan struktur mata kuliah sebagai berikut:

Tabel 16-1 Pembobotan Kelompok Mata Kuliah

No	Kelompok Mata Kuliah	Jumlah SKS
1.	Matematika dan Statistika	9
2.	Algoritma dan Pemrograman	27
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	21
4.	Arsitektur Komputer	13
5	Manajemen Informasi	14
6.	Pembentukan Karakter Kecakapan Hidup	31
	Total	115

16.1 Pengelompokan Matakuliah Berdasarkan Kompetensi

Kompetensi		Matakuliah	SKS	Semester
Matematika dan Statistika	1	Statistika Probabilitas	3	2
	2	Aljabar Vektor & Matriks	3	2
	3	Kalkulus	3	2
Jumlah			9	
Algoritma dan Pemrograman	1	Algoritma & Dasar Pemrograman	3	1
	2	Struktur Data	3	3
	3	Pemrograman Visual	3	4
	4	Pemrograman Visual Lanjut	3	5
	5	Pemrograman Berorientasi Objek I	3	3
	6	Pemrograman Berorientasi Objek II	3	4
	7	Mobile Programming	3	5
	8	Pemrograman Berbasis Web	3	4
	9	Rekayasa Web	3	5
Jumlah			27	

Rekayasa Perangkat Lunak	1	Analisis Sistem Informasi	3	3
	2	Perancangan Sistem Informasi	3	4
	3	Pengantar Teknologi Informasi	3	1
	4	Interaksi Manusia dan Komputer	3	3
	5	Sistem Basis Data	3	2
	6	Database Terdistribusi	3	3
	7	Dasar Rekayasa Perangkat Lunak	3	3
Jumlah			21	
Arsitektur Komputer	1	Pengelolaan Instalasi Komputer	2	2
	2	Sistem Operasi	3	1
	3	Jaringan Komputer	3	2
	4	Manajemen Keamanan Komputer	2	5
	5	Komunikasi Data	3	3
Jumlah			13	
Manajemen Informasi	1	Otomasi Perkantoran	3	1
	2	Pengantar Manajemen Bisnis	2	1
	3	Dasar Akuntansi	3	1
	4	Manajemen Proyek Sistem Informasi	3	5
	5	E-Commerce	3	4
Jumlah			14	
Pembentukan Karakter Kecakapan Hidup	1	Pendidikan Agama	2	1
	2	Pendidikan Pancasila	2	1
	3	Bahasa Indonesia	2	4
	4	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2
	5	Kewirausahaan TI	2	2
	6	Hukum Bisnis & TI	2	4
	7	Kecakapan Antar Personal	2	6
	8	Komputer Masyarakat	3	6
	9	Etika Profesi TI	2	6
	10	Proposal TA	2	5
	11	Kerja Praktek	2	5
	12	Bahasa Inggris	4	5
	13	Tugas Akhir	4	6
Jumlah			31	
Total			115	

16.2 Distribusi Mata Kuliah Setiap Semester

SEMESTER I

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	FT3004	Sistem Operasi	2		1	3	-	I	MKK
2	FT3001	Pengantar Teknologi Informasi	1		2	3	-	I	MKK
3	FT3002	Algoritma & Dasar Pemrograman	1		2	3	-	I	MKB
4	FT3110	Otomasi Perkantoran	2		1	3	-	I	MKB
5	ST1007	Pengantar Manajemen & Bisnis	2			2	-	I	MPB
6	ST1023	Dasar Akuntansi	2	0	1	3	-	I	MKK
7	ST1017	Pendidikan Pancasila	2			2		I	MPK
8	ST1022	Pendidikan Agama	2			2	-	I	MPK
TOTAL SKS SEMESTER I			14	0	6	21			

SEMESTER II

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	FT2002	Statistik Probabilitas	1		2	3		II	MKK
2	FT2003	Aljabar Vektor & Matriks	3		0	3	Kalkulus	II	MKK
3	FT3005	Jaringan Komputer	1		2	3	Pengantar Teknologi Informasi	II	MKK
4	FT3102	Pengelolaan Instalasi Komputer	0		2	2	PTI	II	MKB
5	FT2003	Kalkulus	3		0	3		II	MKK
6	MI4016	Sistem Basis Data	1		2	3	Algoritma & Dasar Pemrograman	II	MKB
7	ST1024	Kewirausahaan TI	2			2	Pengantar Manajemen Bisnis	II	MPB
8	ST1018	Pendidikan Kewarganegaraan	2		0	2		II	MPK
TOTAL SKS SEMESTER II			13	0	8	21			

SEMESTER III

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	SI4009	Struktur Data	1		2	3	Algoritma & Dasar Pemrograman	III	MKK
2	MI4017	Analisis Sistem Informasi	1		2	3		III	MKK
3	IF4012	Dasar Rekayasa Perangkat Lunak	1	0	2	3	Sistem Basis Data	III	MKB
4	MI4018	Pemrograman Berorientasi Objek I	0		3	3	Algoritma & Dasar Pemrograman	III	MKB
5	MI4003	Interaksi Manusia dan Komputer	3	0	0	3		III	MKB
6	MI1054	Database Terdistribusi	1		2	3	Sistem Basis Data	III	MKB
7	MI4025	Komunikasi Data	2		1	3	Jaringan Komputer	III	MKB
TOTAL SKS SEMESTER III			9	0	12	21			

SEMESTER IV

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	FT3111	Pemrograman Visual	0		3	3	Sistem Basis Data, Algoritma	IV	MKB
2	MI4019	Perancangan Sistem Informasi	1	0	2	3	RPL, Interaksi Manusia & Komputer, Analisis Sistem Informasi	IV	MKB
3	MI4005	E-Commerce	1		2	3	JarKom, Sistem Basis Data, Kewirausahaan TI	IV	MKB
4	ST1010	Hukum Bisnis & TI	2		0	2	Dasar Akuntansi	IV	MKB

5	MI4007	Manajemen Keamanan Komputer	2		0	2	Jaringan Komputer, Komunikasi Data	IV	MKB
6	MI4021	Pemrograman Berbasis Web	0	-	3	3	Sistem Basis Data, PBO I, Struktur Data	IV	MKB
7	MI4022	Bahasa Indonesia	0	2		2	-	IV	MPK
8	MI4023	Pemrograman Berorientasi Objek II	0		3	3	PBO I	IV	MBB
TOTAL SKS SEMESTER IV			6	2	13	21			

SEMESTER V

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	MI3107	Rekayasa Web	0	0	3	3	Pemrograman Berbasis Web	V	MKK
2	MI4024	Mobile Programming	1		2	3	PBO II	V	MKB
3	MI4011	Manajemen Proyek Sistem Informasi	1	2		3	Analisis Sistem, Perancangan Sistem Informasi	V	MKB
4	ST1006	Bahasa Inggris	2	-	2	4	-	V	MPK
5	MI4027	Proposal TA	2		0	2	-	V	MBB
6	MI4009	Pemrograman Visual Lanjut	0		3	3	Pemrograman Visual	V	MBB
7	ST1013	Kerja Praktek		2		2	Sudah Menempuh 80 SKS	V	MKB
TOTAL SKS SEMESTER V			6	4	10	20			

SEMESTER VI

NO	KODE	MATA KULIAH	SKS				Prasyarat	SMT	Wajib/ Peminatan
			T	P	PR	S			
1	MI4012	Tugas Akhir	0	4	-	4	Sudah menempuh 100 SKS	VI	MKB
2	ST1009	Komputer Masyarakat	0	3	-	3	-	VI	MKK
3	ST1011	Etika Profesi TI	2	-	-	2	Hukum Bisnis & TI	VI	MBB
4	MI1038	Kecakapan Antar Personal	2			2			MBB
TOTAL SKS SEMESTER VI			4	7	0	11			

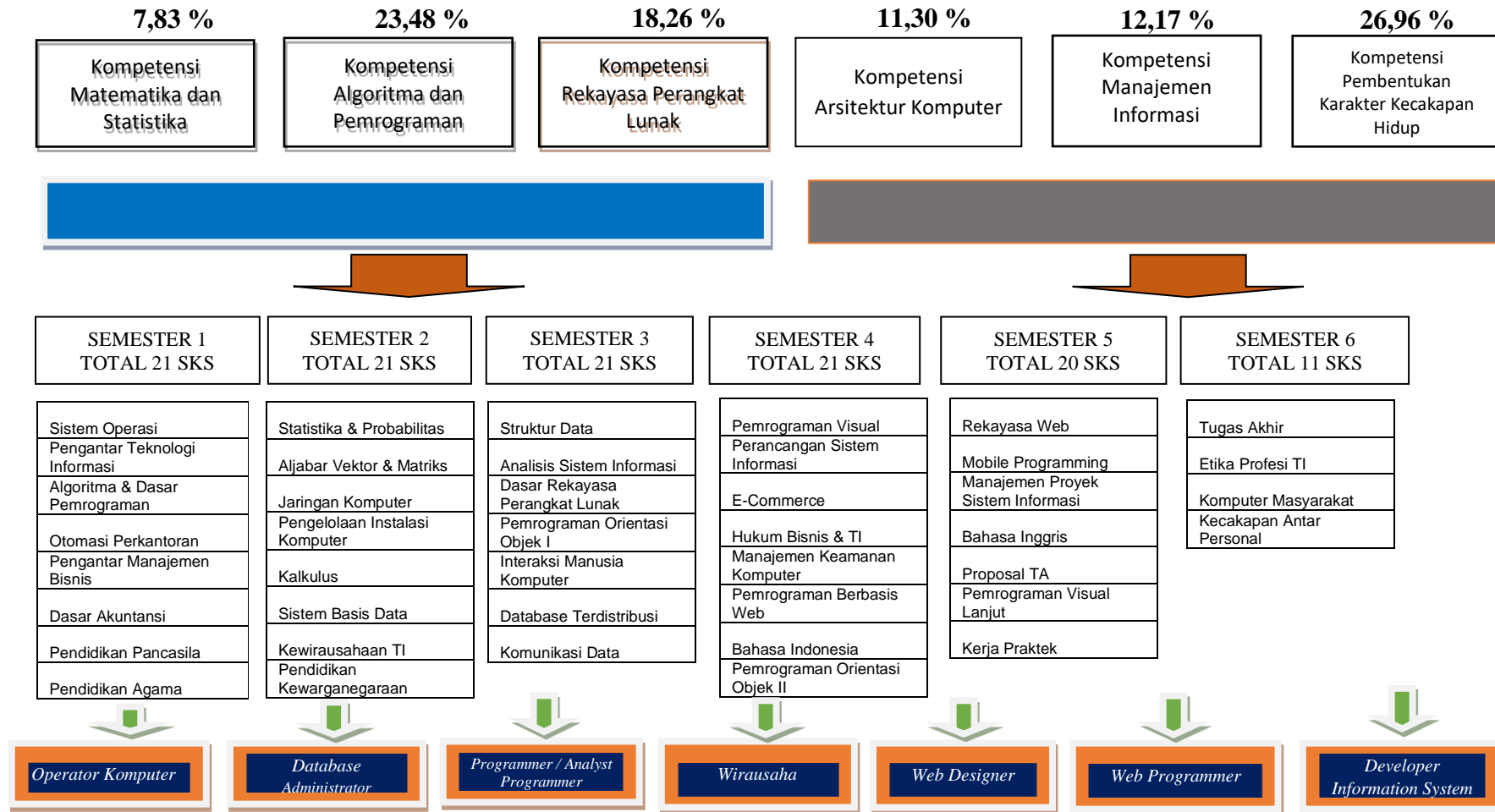
16.3 Matriks Kurikulum

[illegible]

[illegible]

16.4 Pemetaan Mata Kuliah

PETA KURIKULUM (ROADMAP) KURIKULUM JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA



Gambar 15.1 Pemetaan Mata Kuliah Manajemen Informatika

16.5 Deskripsi Mata Kuliah

MATA KULIAH	KPTI161202	:	Pendidikan Pancasila
	Kredit	:	2 sks
	Semester	:	1
DESKRIPSI MATA KULIAH			
Pada mata kuliah ini mahasiswa mempelajari peranan Pancasila sebagai landasan, ideologi, dan dasar negara Indonesia.			
CAPAIAN PEMBELAJARAN PRODI YANG DIDUKUNG			
1.	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious		
2.	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan Tugasnya		
3.	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa		
4.	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila		
5.	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan		
6.	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain		
7.	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			

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

POKOK BAHASAN

1. Landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila
2. Hak dan kewajiban warga negara
3. Manusia Indonesia yang ideal sesuai Pancasila: Religius, Humanis, Nasionalis, Demokratis, Adil
4. Arti penting ajaran agama, hati nurani dan rasa nasionalisme
5. Tinjauan dari berbagai aspek kontribusi Pendidikan Pancasila dalam pengembangan ilmu
6. Pancasila sebagai Sistem Filsafat
7. Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia
8. Pancasila sebagai sistem etika politik dan ideologi negara
9. UUD 1945 setelah Amandemen
10. Peraturan perundangan dalam bidang sosial-politik
11. Perda-perda bermasalah
12. Pancasila sebagai paradigma :Sosial, Politik, Hukum, Ekonomi, Pendidikan, Pers (Media), Kehidupan Beragama, Iptek, Seni budaya, Lingkunganhidup.

PRASYARAT
-
PUSTAKA UTAMA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaelan, “Pendidikan Pancasila: Edisi Reformasi”, Paradigman, 2004. 2. Undang-Undang Dasar R. I Tahun 1945 (Setelah Amandemen I-IV)