

PENJELASAN MATAKULIAH

Algoritma dan Logika Informatika Membahas tentang pengenalan dalam konsep dasar algoritma dan logika serta konsep dasar pemrograman.

Analisa Proses Bisnis membahas tentang konsep dan penerapan proses analisa proses bisnis. Analisa proses bisnis dilakukan pada jenis-jenis perusahaan secara umum yaitu perusahaan manufaktur, jasa dan dagang. Pembahasan termasuk bagaimana perencanaan, pengidentifikasian kebutuhan, tools dan teknik serta aspek dalam analisa proses bisnis.

Matakuliah **Basis Data** ini membahas pengetahuan basis data, meliputi pengantar basis data, data dan informasi, model dan relasi, entitiy relationship diagram(ERD), normalisasi, SQL

Desain Web : Pada matakuliah Desain Web ini membahas tentang teknis dalam mendesain web meliputi fase perencanaan, perancangan dan implementasi menggunakan HTML, CSS dan javascript native maupun dengan menggunakan framework. Diharapkan hasil akhir pada matakuliah ini mahasiswa mampu untuk menghasilkan sebuah antarmuka website.

Jaringan dan Komunikasi Data : Mata kuliah Jaringan dan Komunikasi ini membahas tentang Konsep dasar komunikasi data dan jaringan komputer, Model referensi OSI dan TCP/IP, Topologi jaringan, Media Transmisi, IP Address, Subnetting, Routing protocol

Matematika Komputer : Mata kuliah Matematika Komputer merupakan gabungan Kalkulus 1 dan Kalkulus 2. Mata kuliah ini menyediakan proses belajar mahasiswa aktif untuk memberikan pemahaman secara analitis kepada mahasiswa tentang pengertian himpunan, fungsi, invers fungsi, persamaan linier, program linier, vector, turunan dan integral. Ditargetkan mahasiswa mampu menyelesaikan masalah-masalah (soal) matematika pada topik tersebut secara analitis (bukan numerik) pada tingkat kompleksitas dasar sampai dengan sedang. Seorang sarjana Teknik Informatika akan menggunakan pemahaman ini menjadi landasan untuk memahami dan memecahkan masalah serupa dengan kompleksitas lebih

Pengantar Teknologi Informasi : Mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi ini memberikan kecakapan dasar teknologi informasi untuk kehidupan akademik dan profesi pesertanya. Materi pada kuliah ini mencakup pengenalan teknologi informasi, sistem komputer, organisasi komputer, jaringan komunikasi, isu-isu terkait dan trend teknologi informasi.

Arsitektur Komputer : Mata kuliah Arsitektur Komputer ini membahas tentang konsep dasar suatu proses kerja dalam sistem komputer. Dalam hal ini sistem komputer disusun dari komponen / unit utama yaitu control unit, arithmetic and logic unit dan storage."

Manajemen Bisnis : Mata Kuliah Manajemen Bisnis ini memberikan bekal pengetahuan, pengertian serta pemahaman kepada para mahasiswa agar menguasai wawasan, ruang lingkup berbagai konsep-konsep bisnis dan manajemen. Konsep bisnis dan manajemen ini diperlukan sebagai bekal dasar untuk mempelajari pengetahuan bisnis. Dalam mata kuliah ini juga diberikan pengetahuan yang berkaitan dengan kompetensi manajerial, komunikasi bisnis, serta tanggung jawab sosial dan etika, baik lingkup lokal, nasional, maupun internasional

Analisa dan Desain Sistem Informasi : Matakuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi ini membahas pengertian dan analisis sistem informasi, identifikasi masalah, perancangan sistem secara umum, pendekatan perancangan terstruktur, perancangan tahap statement of purpose dan event list, Diagram Alir, praktik pembuatan diagram konteks dan Data Flow Diagram, perancangan sistem terinci database, praktik kamus data, normalisasi, entity relationship diagram (ERD).

Basis Data Lanjut : Pada mata kuliah Basis Data Lanjut ini membahas tentang model penyimpanan data, penggunaan sistem manajemen basis data, pembuatan basis data, pengelolaan basis data, dan pemanfaatan berbagai model penyimpanan data.

e-Business : Mata kuliah e-Business ini membahas tentang konsep analisis e-Business, fase dan evolusi e-Business, tahapan pengembangan e-Business, tantangan dan strategi implementasi e-Business, B2c dalam e-Business, e-Government, ERP, SCM serta implementasi e-Business. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan memahami konsep e-Business, proses implementasi e-business, serta tantangan dan strategi implementasi e-Business di Indonesia.

Pemrograman Web : Mata kuliah Pemrograman Web ini membahas mengenai bahasa pemrograman berbasis web yang terdiri dari client-side programming dan server-side programming. Fokus bahasa pemrograman yang dipelajari pada client-side programming adalah HTML, CSS. Sedangkan pada server-side programming bahasa pemrograman yang dipelajari yaitu PHP dan MySQL, Javascript, AJAX dan JQuery. Hasil akhir yang diharapkan adalah mahasiswa dapat memahami dasar-dasar pemrograman berbasis web dan mampu merancang sebuah project aplikasi berbasis web.

Struktur Data : Pada mata kuliah Struktur Data ini membahas tentang konsep struktur data, tipe data, penyusunan data, representasi struktur data dalam pemrograman, dan penyelesaian masalah sorting dan searching. Topik-topik yang dibahas dalam mata kuliah ini antara lain struktur data dasar (list, stack, queue), struktur data kompleks (binary tree, heap, general tree), algoritma-algoritma sorting dan searching.

Animasi Dasar : Matakuliah Animasi Dasar ini memberikan wawasan dan pemahaman mengenai berbagai landasan teori, dan secara khusus membedah 12 prinsip animasi. 12 Prinsip animasi tersebut diungkap oleh Frank Thomas and Ollie Johnston pada buku Illusion of Life, yang diciptakan dan dikembangkan oleh Walt Disney. Animasi Dasar ini juga memberikan landasan bagi traditional animation, stop motion, dan computer generated animation yang berbasis 2 Dimensi dan 3 Dimensi

Aplikasi Akuntansi I : Mata kuliah Aplikasi Akuntansi I ini membahas tentang pengolahan data dan transaksi keuangan dengan alat pengolahan data terkomputerisasi yaitu aplikasi sistem akuntansi Myob Accounting, sehingga mahasiswa memiliki pemahaman yang baik mengenai keunggulan pengolahan data secara komputerisasi."

Bisnis Berbasis Teknologi : Mata Kuliah Bisnis Berbasis Teknologi ini memberikan bekal pengetahuan, pengertian serta pemahaman kepada para mahasiswa tentang bagaimana membangun sebuah perusahaan pemula berbasis teknologi. Ketika seorang mahasiswa menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa harus mampu memahami permasalahan di masyarakat yang bisa dijadikan peluang untuk membangun usaha baru sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Sebagai tugas akhir dari mata kuliah ini mahasiswa harus mempresentasikan prototype dari perusahaan pemula berbasis teknologi yang akan dikembangkan.

Data Integration : Pada mata kuliah Data Integration ini mahasiswa belajar tentang perancangan basis data menggunakan metode Entity Relationship Diagram, , merancang star schema atau snowflakes schema dalam pembuatan datawarehouse serta merancang proses ETL dengan Pentaho, mahasiswa juga diperkenalkan dengan konsep big data, teknik-teknik datamining dan studi kasusnya.

Desain Identitas Usaha : Mata kuliah Desain Identitas Usaha ini membahas tentang konsep-konsep dasar logo, sejarah perkembangan logo, serta klasifikasi logo. Mahasiswa pun diharapkan mampu melakukan riset sebagai bagian dari proses perancangan logo serta mampu memecahkan masalah melalui perancangan logo

Desain Karakter : Mata kuliah Desain Karakter ini membahas nilai-nilai dan material yang dielaborasi dan dieksplorasi dalam mendesain karakter beserta kebermanfaatannya untuk kebutuhan industri kreatif, khususnya dalam dunia digital game dan animasi. Pada mata kuliah ini mahasiswa juga akan mendapat pengalaman dalam mendesain karakter ciptaannya sendiri (original character) dan mendaftarkannya sebagai HaKI.

Digital Vector : Mata kuliah Digital Vector ini mempelajari tentang gambar vector, memahami ruang lingkup ikon, symbol dan logo serta penerapannya. Membuat karakter berbasis vector dan mengaplikasikannya pada media seperti poster, infografis dan lain sebagainya.

Ekonomi : Pada mata kuliah Ekonomi ini mahasiswa belajar tentang ekonomi mikro dan makro. Mahasiswa dapat menganalisis mengenai perilaku ekonomi individual baik mengenai perilaku konsumen, perilaku produsen maupun pasar. Materi perkuliahan dimulai dari konsep dasar teori ekonomi, konsep dasar permintaan dan penawaran serta harga keseimbangan, teori perilaku konsumen, teori produksi, teori biaya, dan keseimbangan perusahaan baik di pasar persaingan sempurna maupun pasar persaingan tidak sempurna. Indikator-indikator ekonomi makro seperti produk domestik bruto, kesempatan kerja dan pengangguran, inflasi, keseimbangan eksternal dan pembentukan nilai tukar. Mata Kuliah ini juga memberikan pemahaman tentang elemen-elemen pembentuk permintaan dan penawaran agregatif, teori pertumbuhan ekonomi serta kebijakan ekonomi, baik fiskal maupun moneter serta dampaknya terhadap perekonomian

Fotografi : Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang prinsip-prinsip pengenalan tentang konsep teoretis fotografi dengan berbagai jenis media (gambar, audio, dan video), definisi beserta karakteristiknya, cara penyimpanan, cara distribusi, serta perkembangannya.

Jaringan Komputer Lanjut : Mata kuliah Jaringan Komputer Lanjut ini membahas tentang Konfigurasi dasar Mikrotik, Static Routing, Dynamic Routing, Firewall & Network Address Translation (NAT), Virtual Local Area Network, Tunnel & Virtual Private Network (VPN), Quality Of Service (QOS)

Komputer Grafis : Mata kuliah Komputer Grafis ini memberikan wawasan dan pemahaman serta penguasaan penggunaan perangkat lunak editor citra yang dikhususkan untuk pengeditan gambar/foto

Manajemen Pemasaran : Mata kuliah Manajemen Pemasaran ini memberikan pengetahuan, teknik, dan aplikasi yang komprehensif mengenai Manajemen Pemasaran. Mahasiswa akan memperoleh materi mengenai perkembangan persaingan saat ini, peranan manajemen pemasaran, proses manajemen pemasaran, ruang lingkup manajemen pemasaran, perencanaan strategis yang berorientasi pasar, peranan sistem informasi pasar, pengembangan penawaran pasar yang berorientasi pada nilai serta bagaimana menciptakan pertumbuhan jangka panjang yang berhasil.

Object Oriented Analysis and Design : Pada mata kuliah Object Oriented Analysis and Design ini mahasiswa belajar tentang analisis dan desain menggunakan pemodelan berorientasi objek, mahasiswa juga belajar mempraktekkan analisis dan perancangan berorientasi objek dari sebuah kasus yang ada

Pemrograman Web Framework : Pada mata kuliah Pemrograman Web Framework ini mahasiswa dipandu untuk mempelajari pemrograman web dengan menggunakan framework, selain itu mahasiswa juga diajarkan untuk memahami konfigurasi dan struktur dasar framework PHP, memahami membuat view dan template blade, mempelajari controller dan memahami interaksi database dengan menggunakan library yang disediakan.

Pengantar Akuntansi : Mata kuliah Pengantar Akuntansi ini mahasiswa mempelajari tentang akuntansi, lingkungan bisnis, siklus akuntansi, operasi perusahaan dagang, sistem informasi akuntansi, persekutuan dan korporasi. Hasil akhir dari perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan akuntansi dan siklus akuntansi dalam perusahaan.

Tata Kelola dan Audit Teknologi Informasi : Pada mata kuliah Tata Kelola dan Audit Teknologi Informasi ini membahas tentang teori dan konsep tata kelola Teknologi Informasi dalam memastikan kesesuaian penerapan TI dengan dukungannya terhadap pencapaian tujuan perusahaan/institusi, dan konsep dasar tentang kontrol dan audit, tahapan, standar dan panduan dalam proses audit Teknologi Informasi.

Sistem Informasi Pariwisata : Sistem Informasi Pariwisata ini adalah mata kuliah dasar terkait dengan digitalisasi di industri pariwisata, dimana mahasiswa belajar untuk mengetahui tentang produk-produk jasa pariwisata yang dikemas dalam bentuk digital.

Smart Eco Tourism : Mata kuliah Smart Eco Tourism mengajarkan konsep ekowisata berkelanjutan yang didukung teknologi digital, seperti IoT, big data, dan platform digital. Mahasiswa akan mempelajari pengelolaan destinasi wisata yang ramah lingkungan, pelestarian budaya lokal, serta dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan dari digitalisasi pariwisata. Mata kuliah ini mendorong mahasiswa untuk menciptakan solusi inovatif dengan merancang platform digital yang mengukur dan meningkatkan keberlanjutan wisata. Melalui pendekatan interdisipliner, mahasiswa akan dilatih untuk mengintegrasikan teknologi dengan kesadaran lingkungan, menciptakan pariwisata cerdas dan berkelanjutan.

Data Analytics : Pada mata kuliah Data Analytics ini membahas tentang pengenalan fenomena pertumbuhan data, konsep, teori dan framework dari data analytics serta konsep dasar metoda data mining sehingga dapat mencari pattern dan insight dari data.

Human Computer Interaction : Mata kuliah Human Computer Interaction berfokus pada proses desain interaksi antara manusia dengan komputer dan pembangunan antarmuka untuk melakukan interaksi. Interaksi antara manusia dengan komputer, berlangsung di dalam antarmuka yang melibatkan perangkat lunak dan perangkat keras. Desain antarmuka berdampak pada daur hidup suatu perangkat lunak. Desain dan implementasi fungsi-fungsi pokok dalam suatu perangkat lunak mempengaruhi antar muka pengguna. Mata kuliah ini melibatkan beberapa lintas disiplin ilmu seperti: psikologi, ergonomi, antropologi, ilmu komputer, desain grafis dan produk. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) pada pembuatan perangkat lunak serta melakukan evaluasi ketepatangunaan (Usability Test) perangkat lunak.

Manajemen Proyek Sistem Informasi : Mata kuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi berisi pengajaran mengenai manajemen proyek secara umum dan bagaimana penerapannya pada Proyek Sistem Informasi yang memiliki karakteristik khusus.

Mobile Programming : Pada mata kuliah Mobile Programming ini mahasiswa mempelajari dasar pemrograman aplikasi untuk perangkat bergerak (Mobile Device), mendesign tampilan antarmuka yang mempunyai user experience yang baik, menggunakan layanan dan mengolah data dalam perangkat bergerak

Object Oriented Programming : Pada Mata kuliah Object Oriented Programming ini memperkenalkan kepada mahasiswa konsep dasar pemrograman seperti pengulangan dan percabangan, konsep dasar penyimpanan data kontigu menggunakan array, konsep dasar pemrograman berorientasi objek seperti kelas & objek, method, dll, termasuk di dalamnya 4 prinsip dasar pemrograman berorientasi objek : data abstraction, encapsulation, inheritance dan polymorphism.

Pengolahan Citra dan Pola : Mata kuliah Pengolahan Citra dan Pola membahas beberapa teknik pengolahan citra dan pola. Lingkup bahasan kuliah ini adalah pengantar pengolahan citra dan pola, dasar citra digital, operasi dasar pengolahan citra digital, image enhancement, image morphology, deteksi tepi dan segmentasi citra. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas mengenai implementasi teknik-teknik pengolahan citra digital dalam bentuk aplikasi.

Statistika : Pada mata kuliah Statistika ini membahas tentang peranan statistika dalam penelitian, mulai dari pembuatan rancangan survey, perumusan hipotesis, pengumpulan data, penyajian data, analisis data deskriptif dan inferensial, dan menyimpulkan hasil penelitian kuantitatif

Business Intelligence : Mata kuliah Business intelligence atau diterjemahkan menjadi Bisnis Cerdas adalah mata kuliah yang mempelajari seperangkat konsep, metode dan proses untuk meningkatkan keputusan bisnis dengan menggunakan berbagai sumber informasi dan mengaplikasikan pengalaman, asumsi untuk mengembangkan akurasi pemahaman bisnis secara dinamik

Artificial Intelligence : Mata kuliah Artificial Intelligence membahas mengenai metode-metode dalam Artificial Intelligence. Lingkup bahasan kuliah ini adalah pengenalan Artificial Intelligence, konsep masalah dan ruang masalah, metode pencarian, metode pencarian heuristik, representasi pengetahuan, representasi pengetahuan dalam bentuk logika, metode inferensi, penalaran, sistem pakar, jaringan syaraf tiruan, logika fuzzy, dan algoritma genetika

Cloud Computing : Pada mata Cloud Computing kuliah ini membahas tentang teknologi cloud computing saat ini serta teknologi-teknologi yang ada dibelakang cloud yang menunjang berjalan cloud computing.

Customer Relationship Management : Mata kuliah Customer Relationship Management ini membahas tentang pengelolaan hubungan konsumen mulai dari pemahaman, pemanfaatan teknologi, hingga perancangan strategi bagi perusahaan.

Decision Support System : Mata kuliah Decision Support System ini membahas tentang konsep sistem pendukung keputusan serta penerapannya. Secara khusus pada matakuliah ini akan diberikan kemampuan dalam hal membuat model solusi untuk kasus-kasus tertentu (dalam bidang bisnis) dengan menerapkan prinsip-prinsip sistem pendukung keputusan seperti alternatif, kriteria, bobot, decision maker (Penentu Keputusan) dan keputusan alternatif.

Game Development : Mata kuliah Game Development memaparkan pengetahuan umum mengenai game serta langkah-langkah dan metode dalam merancang dan mewujudkan sebuah Game baik berbasis PC/desktop dan Mobile.

Keamanan Siber : Mata kuliah Keamanan Siber ini membahas tentang teknik peretasan terhadap sebuah sistem, mengevaluasi keamanan sistem, dan merancang sistem keamanan yang lebih baik untuk mencapai aspek keamanan informasi yaitu kerahasiaan (confidentiality), integritas (integrity), dan ketersediaan (availability). Adapun materi yang akan dibahas pada mata kuliah ini adalah introduction of Keamanan Siber, gathering target, network, and host information, password cracking, privilege escalation, exploitation, maintaining access, web apps hacking, dan penetration testing.

Metodologi Penelitian : Pada mata kuliah Metodologi Penelitian mahasiswa diajak dan dipandu dalam memahami serta mampu menerapkan konsep dasar penelitian dalam bidang teknologi informasi. Materi yang dibahas dalam perkuliahan meliputi jenis-jenis penelitian, langkah-langkah dalam penelitian, etika penelitian, dan teknik penulisan proposal, laporan penelitian serta jurnal ilmiah. Pada materi pembahasan langkah-langkah penelitian didiskusikan dan dijelaskan mulai dari penentuan topik, identifikasi permasalahan, membuat hipotesa, penentuan variabel, tinjauan pustaka, desain penelitian, teknik pengumpulan data, analisis, serta penarikan kesimpulan. Adapun kegiatan pembelajaran meliputi perkuliahan dengan metode ceramah, diskusi, dan studi kasus untuk pembelajaran dalam identifikasi masalah. Pada akhir kuliah mahasiswa wajib untuk menyusun penelitian.

Multimedia Interaktif : Matakuliah Multimedia Interaktif ini mempelajari sistem yang menggunakan lebih dari satu media (teks, suara, citra, animasi, video) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi.

Sistem Informasi Geografis : Mata kuliah Sistem Informasi Geografis berisi materi pengelolaan data spasial dan data atribut (database) melalui sebuah sistem. Adapun output dari sistem dalam berbentuk map/peta.

Social Media and Communication : Mata kuliah Social Media and Communication ini membahas tentang history dan perkembangan trend serta isu media sosial, seperti facebook, youtube, instagram, twitter, TikTok, LinkedIn dan sebagainya. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan memahami dan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan dan membuat postingan berbagai jejaring media sosial sesuai dengan hukum dan etika yang berlaku.

Pendidikan Kewarganegaraan : Pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan ini mahasiswa belajar tentang Pendidikan Kewarganegaraan yang pada dasarnya adalah mempelajari tentang keindonesiaan, belajar untuk menjadi manusia yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa kebangsaan, dan mencintai tanah air Indonesia.

Augmented Reality : Pada mata kuliah ini membahas tentang pengenalan dan penerapan augmented reality di berbagai bidang dan perkembangan augmented reality seiring kemajuan zaman.

Machine Learning : Pada mata kuliah ini memberikan mahasiswa untuk memahami ide dasar, intuisi, konsep, algoritma dan teknik untuk membuat computer menjadi lebih cerdas.

Sistem Informasi Geografis Terapan : Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang terapan dari Sistem Informasi Geografis pada berbagai bidang kehidupan salah satunya adalah perencanaan pembangunan, lingkungan, kesehatan, militer dan sebagainya. Dengan mengetahui terapan ilmu yang dipelajari maka mahasiswa diharapkan memiliki gambaran kebermanfaatan dari SIG sehingga memberikan peluang untuk dapat memfokuskan diri pada salah satu bidang atau lebih.

Studi Kelayakan Bisnis : Pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis ini mahasiswa mempelajari bagaimana proses pendirian suatu usaha dan penilaian kelayakannya dengan mempertimbangkan berbagai aspek studi kelayakan baik aspek pasar, aspek teknis, aspek hukum, aspek manajemen dan aspek keuangan. Hasil akhir dari perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu memahami bagaimana proses pendirian suatu usaha dan penilaian kelayakan suatu usaha serta mampu menyusun laporan studi kelayakan bisnis

General English : Pada Matakuliah General English Mahasiswa mampu memahami bahwa pencapaian bahasa Inggris adalah kunci utama dalam meraih sebuah kesuksesan untuk masa depan yang lebih baik. Mahasiswa dapat melakukan komunikasi bisnis secara lisan & tulisan dengan konsumen maupun DU/DI, serta dapat mengatur upaya atau strategi komunikasi dan menyimak dengan baik guna membangun hubungan dengan mitra bisnis dan masyarakat luas baik lokal, nasional maupun internasional.

Interpersonal Skill : Mata kuliah Interpersonal Skill ini berisi materi mengenai kecakapan interpersonal yang diharapkan akan mendorong mahasiswa dalam kemampuannya membina hubungan interpersonal.

Kerja Praktik : Pada mata kuliah Kerja Praktik mahasiswa diajak dan dipandu dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari di bangku kuliah dengan penerapannya di perusahaan serta mengaitkan teknologi informasi dengan permasalahan yang muncul pada perusahaan. Materi yang dibahas dalam perkuliahan meliputi teknologi informasi, manajemen sumber daya, perkembangan terkini teknologi informasi yang dapat digunakan dalam perusahaan.

Softskill : Mata kuliah Softskill ini berisi materi mengenai kecakapan softskill yang diharapkan akan mendorong mahasiswa dalam kemampuannya membina hubungan dengan orang lain.

Wirausaha Kreatif : Mata Kuliah Wirausaha Kreatif mengetahui Kemampuan mahasiswa untuk dapat mengidentifikasi peluang dan risiko serta potensi membangun sebuah usaha atau bisnis harus dibangun secara terus menerus melalui suatu proses pembelajaran yang sistematis. Mata kuliah ini mempelajari tentang segala aspek dan mekanisme yang harus dibangun dan disiapkan agar mahasiswa mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi peluang dan risiko tersebut, serta memiliki kepercayaan diri dan pola pikir yang tepat. Mata kuliah ini juga membahas tentang rancangan bisnis/kewirausahaan dan tahapan pengembangan usaha serta perkembangannya, memahami teori kesesuaian sebagai kunci keberhasilan. Mata Kuliah ini memberikan pemahaman agar mahasiswa mengetahui cakupan dari bidang kreatif yang bisa dikembangkan sebagai usaha atas diri sendiri. Mahasiswa juga akan dibimbing agar bisa mengembangkan ide-ide kreatifnya yang merupakan modal dasar dari suatu usaha tentunya disesuaikan dengan issue-issue yang sedang berkembang di perkotaan"

Pendidikan Agama Hindu : Mata Kuliah Pendidikan Agama Hindu mengembangkan cara berpikir terbuka mahasiswa dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi.

Pendidikan Pancasila : Pada mata kuliah Pendidikan Pancasila ini mahasiswa belajar secara komprehensif mengenai Pendidikan Pancasila. Antara lain mengenai Pancasila dalam arus sejarah bangsa Indonesia, pancasila sebagai dasar negara, ideology, sistem filsafat, sistem etika dan sebagai dasar nilai dalam pengembangan ilmu.

Bahasa Indonesia : Mata Kuliah Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena penguasaan atas bahasa Indonesia dapat dijadikan ukuran nasionalisme seseorang sebagai bangsa Indonesia. Selain itu, mata kuliah ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengorganisir ide-ide atau konsep-konsep untuk dikomunikasikan kepada pihak lain sehingga terjalin interaksi antar ide yang berkesinambungan dan menghasilkan proses transfer ilmu dan pengelolaan yang berjalan efektif.

EIT (English For Information Technology) : Pada mata kuliah EIT (English For Information Technology) ini membahas tentang empat skill dalam Bahasa Inggris yaitu speaking, writing, listening dan reading yang diperlukan dalam mengikuti tes TOEIC yang disesuaikan dengan bidang ilmu mahasiswa.

Digital Heritage : Mata kuliah Digital Heritage berfokus pada pemahaman pelestarian pengetahuan tentang warisan budaya merupakan aspek pengalaman masa lalu yang membawa nilai penting bagi masyarakat, dan terus berubah dinamis dengan waktu melalui teknologi. Mata kuliah ini bertujuan untuk melestarikan warisan budaya melalui digitalisasi ke dalam teknologi informasi. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip digital heritage dalam mendigitalisasi warisan budaya.

Etika Profesi : Pada mata kuliah Etika Profesi ini membahas tentang konsep dasar etika dan moralitas, profesionalitas, isu berkenaan dengan interaksi dalam dunia maya dan/atau media sosial, etika dalam perdagangan elektronik dan pengembangan teknologi konvergen, serta kode etik profesional seorang pekerja bidang TI.

Kewirausahaan : Pada mata kuliah Kewirausahaan ini mahasiswa belajar tentang pengetahuan, keterampilan, kemampuan kepada mahasiswa tentang perkembangan konsep-konsep kewirausahaan. Peranan kreativitas, inovasi, dan berbagai kecerdasan dalam kewirausahaan, serta berbagai hal yang terkait dalam persiapan menjadi wirausaha serta dapat mengetahui tentang Business Model Generation

Seminar : Pada mata kuliah Seminar mahasiswa diajak dan dipandu dalam menyelesaikan menemukan topik penelitian dan menyusun proposal tugas akhir. Materi yang dibahas dalam perkuliahan diawali dengan kuliah umum untuk membahas etika dan mekanisme mata kuliah Seminar. Perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan materi mengenai pedoman penulisan laporan tugas akhir, mengungkap permasalahan yang teramati untuk merumuskan solusi yang dibutuhkan, melakukan studi literatur untuk merumuskan penelitian sejenis dan merumuskan landasan teori, melakukan pengumpulan data yang relevan dengan kebutuhan produk penelitian, serta melakukan perancangan untuk nantinya diimplementasikan pada tugas akhir. Pada akhir kuliah mahasiswa wajib mempresentasikan dan mempertahankan proposal penelitian yang telah dibuat secara mandiri di hadapan dewan penguji.

English for Hospitality : Pada mata kuliah English for Hospitality ini membahas tentang empat skill dalam Bahasa Inggris yaitu speaking, writing, listening dan reading yang diperlukan dalam mengikuti tes TOEIC yang disesuaikan dengan bidang ilmu mahasiswa.

Skripsi : Pada mata kuliah Skripsi mahasiswa diajak dan dipandu dalam menyelesaikan penelitian Skripsi nya masing-masing melalui implementasi hasil perancangan yang telah dinyatakan lulus saat ujian seminar proposal. Materi yang dibahas dalam perkuliahan diawali dengan kuliah umum untuk membahas etika dan mekanisme mata kuliah Skripsi. Perkuliahan dilanjutkan dengan pembahasan materi mengenai pedoman penulisan laporan Skripsi, melakukan perbaikan sesuai hasil ujian seminar proposal, implementasi dan pengujian produk penelitian, penarikan kesimpulan dan pemberian saran bagi penelitian selanjutnya, serta mempersiapkan kelengkapan berkas laporan Skripsi secara utuh. Pada akhir kuliah mahasiswa wajib mempresentasikan dan mempertahankan hasil implementasi produk penelitian Skripsi secara mandiri di hadapan dewan penguji.

Analisis Media Sosial : Mata kuliah Analisis Media Sosial ini membahas tentang konsep analisis media sosial, penggunaan software untuk manajemen media sosial dan analisis media sosial, pembuatan iklan di media sosial serta analisis iklan yang sudah berjalan. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan memahami dan memiliki keterampilan dalam menggunakan software untuk manajemen media sosial, manajemen iklan media sosial, menganalisis performa akun media sosial serta performa iklan di media sosial.

Augmented Reality : Pada mata kuliah Augmented Reality ini membahas tentang pengenalan dan penerapan augmented reality di berbagai bidang dan perkembangan augmented reality seiring kemajuan zaman.

Business Intelligence : Mata kuliah Business intelligence atau diterjemahkan menjadi Bisnis Cerdas adalah mata kuliah yang mempelajari seperangkat konsep, metode dan proses untuk meningkatkan keputusan bisnis dengan menggunakan berbagai sumber informasi dan mengaplikasikan pengalaman, asumsi untuk mengembangkan akurasi pemahaman bisnis secara dinamik

Enterprise Information System (EIS) : Mata kuliah Enterprise Information System (EIS) ini membahas tentang konsep dasar trend dan permasalahan sistem informasi enterprise dengan berbagai solusi model seperti Supply Chain Management, Enterprise Resource Planning, Customer Relationship Management, dan Accounting Information Sistem. Pembahasan termasuk bagaimana perencanaan, pengidentifikasian kebutuhan, tools dan teknik serta aspek manajemen pengelolaannya.

E-Tourism : Mata kuliah E-Tourism ini bertujuan untuk memberi pemahaman terhadap mahasiswa tentang bagaimana industri pariwisata berkembang karena adanya pengaruh dari teknologi. Berbagai produk teknologi yang digunakan dalam industri pariwisata akan disampaikan secara komprehensif. Output dari mata kuliah ini adalah mahasiswa memiliki pemahaman dan kemampuan untuk memetakan alur serta kebutuhan informasi pada usaha jasa pariwisata yang ditangani oleh produk teknologi. Selain itu mahasiswa juga memiliki kemampuan untuk merancang produk teknologi yang dapat mendukung perkembangan pariwisata berwawasan budaya.

Machine Learning : Pada mata kuliah Machine Learning ini memberikan mahasiswa untuk memahami ide dasar, intuisi, konsep, algoritma dan teknik untuk membuat computer menjadi lebih cerdas.

Sistem Informasi Geografis Terapan : Pada mata kuliah Sistem Informasi Geografis Terapan ini mahasiswa belajar tentang terapan dari Sistem Informasi Geografis pada berbagai bidang kehidupan salah satunya adalah perencanaan pembangunan, lingkungan, kesehatan, militer dan sebagainya. Dengan mengetahui terapan ilmu yang dipelajari maka mahasiswa diharapkan memiliki gambaran kebermanfaatan dari SIG sehingga memberikan peluang untuk dapat memfokuskan diri pada salah satu bidang atau lebih.

Studi Kelayakan Bisnis : Pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis ini mahasiswa mempelajari bagaimana proses pendirian suatu usaha dan penilaian kelayakannya dengan mempertimbangkan berbagai aspek studi kelayakan baik aspek pasar, aspek teknis, aspek hukum, aspek manajemen dan aspek keuangan. Hasil akhir dari perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu memahami bagaimana proses pendirian suatu usaha dan penilaian kelayakan suatu usaha serta mampu menyusun laporan studi kelayakan bisnis.

Tourism Data Analysis : Pada mata kuliah Tourism Data Analysis ini membahas tentang bagaimana menganalisis data-data yang terdapat pada bidang pariwisata menggunakan pendekatan bidang informatika terkini, seperti data analytics, data visualization, hingga customer segmentation.