



PROGRAM STUDI
MANAJEMEN INFORMATIKA
(Jenjang Diploma III)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2008
KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segalanya kepada kami sehingga dapat menyusun buku panduan ini.

Buku ini memuat pokok-pokok kebijakan di lingkungan Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan yang merupakan penjabaran dari pedoman akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, bertujuan memberikan pegangan dan gambaran bagi seluruh Civitas Akademika program studi Manajemen Informatika (MI) jenjang Diploma III dalam menjalankan kegiatan akademiknya.

Sangat disadari bahwa buku ini masih memerlukan banyak perbaikan. Tetapi setidaknya buku ini bisa menjadi titik tolak perbaikan di masa yang akan datang.

Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga dengan adanya buku panduan ini kegiatan akademik di Program Studi Manajemen Informatika menjadi lebih baik.

Kuningan, Mei 2008
Ketua Program Studi,

Bambang Wahyudi, ST.

DAFTAR ISI

1. Program Studi Manajemen Informatika
 - A. Lintasan Sejarah
 - B. Visi, Misi dan Tujuan Program Studi
 - C. Struktur Organisasi Program Studi
2. Kompetensi Lulusan dan Rancangan Kurikulum
 - A. Kompetensi Lulusan
 - B. Rancangan Kurikulum
 - C. Deskripsi Mata Kuliah
3. Peraturan Akademik
 - A. Sistem Pendidikan
 - B. Perwalian dan Bimbingan Studi
 - C. Pengisian Kartu Rencana Studi
 - D. Batas Waktu Studi
 - E. Perkuliahan
 - F. Sistem Penilaian
 - G. Tugas Akhir
 - H. Cuti Akademik
 - I. Pindah Program Studi
4. Tata-tertib Kehidupan Kampus

1

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

A. Lintasan Sejarah

Fakultas Ilmu Komputer Uniku berawal dari STMIK Kuningan yang didirikan pada tanggal 02 Agustus 2001 dengan No. SK. Pendirian :139/D/O/2001 dan berada dalam naungan Yayasan Sang Adipati Kuningan. Kemudian pada tanggal 06 Juni 2003 resmi bergabung dengan beberapa sekolah tinggi dalam satu yayasan yang sama untuk membentuk sebuah universitas. Dengan memegang SK. No. 62/D/O/2003, STMIK Kuningan resmi menjadi bagian dari Universitas Kuningan, dengan nama baru yaitu Fakultas Ilmu Komputer dan mempunyai 4 Program Studi yaitu : Sistem Informasi jenjang S1, Teknik Informatika jenjang S1 dan D3 dan Manajemen Informatika jenjang D3.

B. Visi ,Misi dan Tujuan Program Studi

Visi 2010

Menjadi program pendidikan vokasional bidang manajemen informatika yang handal dan unggul dalam penyelenggaraan tridharma perguruan tinggi di wilayah Jawa Barat bagian timur, pelopor terdepan gerakan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, agen pembaharu yang mendampingi masyarakat untuk tumbuh otonom serta pencetak kader berakhlak mulia yang mandiri dan profesional sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada era global.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat secara terpadu berdasarkan pada kaidah-kaidah pendidikan modern.
2. Membina dan mengembangkan kehidupan akademik yang sehat sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berkembang di dunia akademik
3. Menyelenggarakan riset-riset ilmiah yang tidak saja mampu mendorong pertumbuhan ilmu dan teknologi jika dapat menjamin kebutuhan dunia industri dan bisnis yang berkembang sangat pesat dewasa ini.

4. Menjadi sarana terjadinya pertemuan-pertemuan ilmiah baik lingkup lokal, nasional sehingga dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi
5. Melayani, memandu, dan menyatu dengan masyarakat dalam upaya ikut serta mewujudkan masyarakat baru Indonesia yang berwawasan luas, dinamis, dan moderen
6. Menjadi sarana penggodokan generasi muda sehingga mampu mandiri, profesional, dan berahlak mulia yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Tujuan

1. Menghasilkan tenaga-tenaga ahli madya manajemen informatika yang memiliki landasan teori sistem informasi dan manajemen yang kuat sehingga mampu menterjemahkan kebutuhan manajemen ke dalam aplikasi sistem informasi
2. Menghasilkan tenaga-tenaga ahli madya manajemen informatika yang memiliki keterampilan teknis tinggi dalam bidang pemrograman komputer untuk mengimplementasikan rancangan sistem informasi, mampu mengembangkan sistem basis data serta mampu membangun sistem jaringan komputer.
3. Melayani dan mendampingi masyarakat untuk tumbuh menjadi masyarakat yang cerdas, kreatif dan mandiri.

2

KOMPETENSI LULUSAN DAN RANCANGAN KURIKULUM

A. Kompetensi Lulusan

Dengan kurikulum 2008, diharapkan lulusan program studi manajemen informatika jenjang Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, memiliki kompetensi-kompetensi dalam bidang teknologi informasi sebagai berikut :

1. Mempunyai sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketaqwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air **(KU-01)**
2. Mempunyai pengetahuan dan keterampilan menggunakan komputer untuk keperluan pengolahan data dengan memanfaatkan perangkat lunak aplikasi dan didukung oleh kemampuan berkomunikasi secara global serta didasari oleh logika matematika **(KU-02)**
 - Mempunyai pengetahuan yang luas tentang Teknologi informasi dan perangkat lunak aplikasi yang ada
 - Mampu menggunakan perangkat lunak aplikasi, baik umum maupun khusus untuk pengolahan data organisasi
 - Mampu berbahasa Inggris
 - Mampu membangun, memberdayakan dan memelihara jaringan komputer untuk pengolahan data organisasi
3. Terampil membuat perangkat lunak untuk aplikasi manajemen dan bisnis dari spesifikasi yang sudah didefinisikan sesuai kaidah rekayasa perangkat lunak **(KU-03)**
 - Memahami ilmu dasar komputasi
 - Memahami konsep-konsep dasar pemrograman
 - Menguasai bahasa pemrograman
 - Mampu merancang, membuat dan memelihara sistem basis data
 - Memahami kaidah-kaidah rekayasa perangkat lunak

- Memahami manajemen dan bisnis serta alur akuntansi dan keuangan di dalam organisasi
 - Memahami konsep sistem informasi
 - Mampu melakukan penelitian untuk menentukan kebutuhan sistem informasi pada sebuah organisasi
4. Mampu melakukan penelitian dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi **(KP-01)**

B. Rancangan Kurikulum

Untuk mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan, maka program studi telah menyusun kurikulum dengan tetap mengacu kepada kurikulum nasional yang telah ditetapkan dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor : **0313/V1994** tentang kurikulum nasional bidang teknik informatika. Sedangkan kurikulum lokal dirancang untuk memperhatikan kekhasan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan. Model Keterkaitan Kompetensi, Substansi Kajian dan Mata Kuliah yang ada dalam kurikulum program studi Manajemen Informatika jenjang diploma 3 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Model Keterkaitan Antara Kompetensi, Substansi Kajian Dan Mata Kuliah
Program Studi Manajemen Informatika Jenjang D III
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan**

Kompetensi Utama	Substansi Kajian	Elemen kompetensi	Mata Kuliah	SKS	Jam Pertemuan		Ket
					Teori	Lab	
KU-01 Mempunyai sikap profesional dan etika profesi yang tinggi, serta mandiri berdasarkan ketaqwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air	Pengembangan Kepribadian	PK	Pendidikan Kewarganegaraan	3	3	0	Inti
		PK	Pendidikan Agama	3	3	0	Inti
		PK	Ilmu Sosial dan Budaya dasar	2	2	0	Inti
		PK	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	2	2	0	Inti
	Kecakapan berbahasa	PK	Bahasa Indonesia	3	3	0	Institusional
		PK	General English 1 (G.E 1)	2	2	0	Institusional
		PK	General English 2 (G.E 2)	2	2	0	Institusional
		PK	English For Computer	2	2	0	Institusional
	Kewirausahaan	PK	Kewirausahaan	2	2	0	Institusional
	Etika profesi	PB	Etika Profesi Informatika	2	2	0	Inti
Kecakapan Antar Personal	BB	Kecakapan Antar Personal	2	2	0	Inti	

	Kecakapan berbahasa	PK	Bahasa Indonesia	3	3	0	Institusional
--	---------------------	----	------------------	---	---	---	---------------

KU-02

Mempunyai pengetahuan dan keterampilan menggunakan komputer untuk keperluan pengolahan data dengan memanfaatkan perangkat lunak aplikasi dan didukung oleh kemampuan berkomunikasi secara global serta didasari oleh logika matematika

	PK	General English 1 (G.E 1)	2	2	0	Institusional	
	PK	General English 2 (G.E 2)	2	2	0	Institusional	
	PK	English For Computer	2	2	0	Institusional	
Teknologi Informasi dan Perangkat lunak aplikasi	KB	Pengantar Teknologi Informasi	4	2	4	Inti	
	KB	Paket Program Aplikasi	3	1	4	Inti	
	KB	Disain Grafis & Animasi **	3	1	4	Institusional	
	KB	Multimedia **	3	1	4	Institusional	
	e-commerce	KK	E- Business	3	2	2	Institusional
	Teknologi Jaringan dan Sistem Komputer	KB	Organisasi Dan Sistem Komputer	3	2	2	Institusional
KB		Jaringan Komputer	3	1	4	Inti	
KB		Jaringan Komputer Lanjut **	3	2	2	Institusional	
KB		Keamanan Jaringan Komputer **	3	2	2	Institusional	
Dasar ilmu komputasi	KK	Aljabar Linear	2	2	0	Inti	
	KK	Matematika Dasar	2	2	0	Institusional	
	KK	Logika Informatika	2	2	0	Institusional	
Akuntansi dan keuangan	KB	Akuntansi 1	3	2	2	Institusional	
	KB	Akuntansi 2	3	2	2	Institusional	
	KB	Analisis Laporan Keuangan **	3	2	2	Institusional	
	KB	Akuntansi Biaya **	3	2	2	Institusional	

	Basis Data	KB	Pemeriksaan Akuntansi **	3	2	2	Institusional
		KB	Perpajakan **	3	2	2	Institusional
		KB	Sistem dan Teknologi Basis Data	3	1	4	Inti
		KB	Perancangan Basis Data	3	1	4	Inti

KU-03 Terampil membuat perangkat lunak untuk aplikasi manajemen dan bisnis dari spesifikasi yang sudah	Kecakapan berbahasa	PK	Bahasa Indonesia	3	3	0	Institusional
		BB	General English 1 (G.E 1)	2	2	0	Institusional
		BB	General English 2 (G.E 2)	2	2	0	Institusional
		BB	English For Computer	2	2	0	Institusional
	Teknologi Informasi dan Perangkat lunak aplikasi	KB	Pengantar Teknologi Informasi	4	2	4	Inti
		KB	Paket Program Aplikasi	3	1	4	Inti
		KB	Disain Grafis & Animasi **	3	1	4	Institusional
		KB	Multimedia **	3	1	4	Institusional
	Teknologi Jaringan dan Sistem Komputer	KB	Organisasi Dan Sistem Komputer	3	2	2	Institusional
		KB	Jaringan Komputer	3	1	4	Inti
		KB	Jaringan Komputer Lanjut **	3	2	2	Institusional
		KB	Keamanan Jaringan Komputer **	3	2	2	Institusional
	Dasar ilmu komputasi	KK	Aljabar Linear	2	2	0	Inti
		KK	Matematika Dasar	2	2	0	Institusional
		KK	Logika Informatika	2	2	0	Institusional
	Dasar pemrograman	KB	Algoritma dan Pemrograman	4	2	4	Inti
		KB	Struktur Data	3	2	2	Inti
	Bahasa Pemrograman	KB	Bahasa Pemrograman 1	3	1	4	Inti
		KB	Bahasa Pemrograman 2	3	1	4	Inti

didefinisikan sesuai kaidah rekayasa perangkat lunak

	KB	Pemrograman Web 1	3	1	4	Inti
	KB	Pemrograman Web 2	3	1	4	Inti
	KB	Rekayasa Web **	3	2	2	Institusional
Manajemen dan Bisnis	KK	Dasar Manajemen dan Bisnis	2	2	0	Inti
	KK	Pengantar Ekonomi	2	2	0	Institusional
Akuntansi dan keuangan	KB	Akuntansi 1	3	2	2	Institusional
	KB	Akuntansi 2	3	2	2	Institusional
	KB	Analisis Laporan Keuangan **	3	2	2	Institusional
	KB	Akuntansi Biaya **	3	2	2	Institusional
	KB	Pemeriksaan Akuntansi **	3	2	2	Institusional
	KB	Perpajakan **	3	2	2	Institusional
Basis Data	KB	Sistem dan Teknologi Basis Data	3	1	4	Inti
	KB	Perancangan Basis Data	3	1	4	Inti
Sistem Informasi	KK	Sistem Informasi Manajemen	3	2	2	Inti
	KK	Analisa Dan Perancangan SI.	4	3	2	Inti
	KB	Sistem Informasi Akuntansi	3	2	2	Institusional
	KB	Sistem Informasi Geografis **	3	1	4	Institusional
Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	KK	Statistika	3	2	2	Inti
	KK	Riset Teknologi Informasi	2	2	0	Institusional
Kaidah-kaidah RPL	KB	Rekayasa Perangkat Lunak	3	2	2	Institusional
Project	KB	Tugas Akhir	4	4	0	Institusional

Catatan :

- Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas di bidang pekerjaan tertentu (Kepmen)
- Elemen kompetensi : PK = landasan kepribadian
KK = penguasaan ilmu dan keterampilan

KB = kemampuan berkarya
PB = sikap dan perilaku berkarya
BB = pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat

**Sebaran dan Prasyarat Mata Kuliah
Program Studi Mata Kuliah Manajemen Informatika Jenjang D-III**

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6
Pend. Kewarganegaraan 3	ISBD 2	Bahasa Indonesia 3	Pendidikan Agama 3	Pilihan 3	Kewirausahaan 2
Matematika Dasar 2	Struktur Data 3	Statistika 3		RTI 2	Etika Profesi 2
	Logika Informatika 2		Pilihan 3		
General English 1 2	General English 2 2	English For Computer 2		Pilihan 3	E- Business 3
Aljabar Linear 2	Paket Program Aplikasi 3		Kom. Antar Person 2		
			Pemrograman Web 1 3	Pemrograman Web 2 3	RPL 3
Algoritma dan Pemrog. 4	Bahasa Pemrograman 1 3	Bahasa Pemrograman 2 3			
			Jaringan Komputer 3		
	SisTek BaDa 3	Perancangan BaDa 3			Tugas Akhir 4
Pengantar Ekonomi 2		Organisasi Komputer 3			
PTI 4			Sistem Inf. Manajemen 3	Analisis & Peranc. SI. 4	
Dasar Manajemen dan bisnis 2					
	Akuntansi 1 3	Akuntansi 2 3		Sistem Inf. Akuntansi 3	
21	21	20	20	18	14

Keterangan :

- Mata kuliah berpraktek
- Alur prasyarat mata kuliah
- Mata kuliah pilihan

- Mata Kuliah Pilihan :**
- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 Sistem Informasi Geografis (3) 2 Disain Grafis & Animasi 3 Jaringan Komputer Lanjut 4 Keamanan Jaringan Komputer 5 Multimedia (3) | <ul style="list-style-type: none"> 6 Analisis Laporan Keuangan (3) 7 Akuntansi Biaya (3) 8 Pemeriksaan Akuntansi (3) 9 Perpajakan (3) 10 Rekayasa Web (3) |
|---|--|

Total SKS yang harus ditempuh 114 SKS (102 Wajib + 12 Pilihan)
Jumlah Mata Kuliah 37 wajib + 10 pilihan

STRUKTUR KURIKULUM 2008
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA JENJANG D-III
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KUNINGAN

KLP	No	Kode MK	Nama mata Kuliah	Status MK	SKS	Jam Pertemuan	
						Teori	Lab
MPK	1	MPK1013	Pendidikan Kewarganegaraan	Inti	3	3	0
	2	MPK1023	Pendidikan Agama	Inti	3	3	0
	3	MPK1032	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	Inti	2	2	0
	4	MPK1043	Bahasa Indonesia	Institusional	3	3	0
	Jumlah SKS MPK					11	11
MKK	1	MI11012	Pengantar Ekonomi	Institusional	2	2	0
	2	MI11022	Dasar Manajemen dan Bisnis	Inti	2	2	0
	3	MI11033	Statistika	Inti	3	2	2
	4	MI11042	Aljabar Linear	Inti	2	2	0
	5	MI11052	Matematika Dasar	Institusional	2	2	0
	6	MI11062	Logika Informatika	Institusional	2	2	0
	7	MI11073	Sistem Informasi Manajemen	Inti	3	2	2
	8	MI11083	E- Business	Institusional	3	2	2
	9	MI11093	Organisasi Dan Sistem Komputer	Institusional	3	2	2
	10	MI11102	Riset Teknologi Informasi	Institusional	2	2	0
	11	MI11114	Analisa Dan Perancangan SI	Inti	4	3	2
Jumlah SKS MKK					28	20	8
MKB	1	MI21014	Pengantar Teknologi Informasi	Inti	4	2	4
	2	MI21024	Algoritma dan Pemrograman	Inti	4	2	4
	3	MI21033	Struktur Data	Inti	3	2	2
	4	MI21043	Paket Program Aplikasi	Inti	3	1	4
	5	MI21053	Bahasa Pemrograman 1	Inti	3	1	4
	6	MI21063	Bahasa Pemrograman 2	Inti	3	1	4
	7	MI21073	Pemrograman Web 1	Inti	3	1	4
	8	MI21083	Pemrograman Web 2	Inti	3	1	4
	9	MI21093	Sistem dan Teknologi Basis Data	Inti	3	1	4
	10	MI21103	Perancangan Basis Data	Inti	3	1	4
	11	MI21113	Akuntansi 1	Institusional	3	2	2
	12	MI21123	Akuntansi 2	Institusional	3	2	2
	13	MI21133	Jaringan Komputer	Inti	3	1	4
	14	MI21143	Sistem Informasi Akuntansi	Institusional	3	2	2
	15	MI21153	Rekayasa Perangkat Lunak	Institusional	3	2	2
	16	MI21164	Tugas Akhir	Institusional	4	4	0

	17	MI22173	Disain Grafis & Animasi **	Institusional	3	1	4
	18	MI22183	Jaringan Komputer Lanjut **	Institusional	3	2	2
	19	MI22193	Keamanan Jaringan Komputer **	Institusional	3	2	2
	20	MI22203	Sistem Informasi Geografis **	Institusional	3	1	4
	21	MI22213	Analisis Laporan Keuangan **	Institusional	3	2	2
	22	MI22223	Akuntansi Biaya **	Institusional	3	2	2
	23	MI22233	Pemeriksaan Akuntansi **	Institusional	3	2	2
	24	MI22243	Perpajakan **	Institusional	3	2	2
	25	MI22253	Rekayasa Web **	Institusional	3	2	2
	26	MI22263	Multimedia **	Institusional	3	1	4
	Jumlah SKS MKB				81	43	76
MPB	1	MI31012	Etika Profesi Informatika	Inti	2	2	0
	Jumlah SKS MPB				2	2	0
MBB	1	MI41012	Komunikasi Antar Personal	Inti	2	2	0
	2	MI41022	General English 1 (G.E 1)	Institusional	2	2	0
	3	MI41032	General English 2 (G.E 2)	Institusional	2	2	0
	4	MI41042	English For Computer	Institusional	2	2	0
	5	MI41052	Kewirausahaan	Institusional	2	2	0
	Jumlah SKS MBB				10	2	0

C. Deskripsi Mata Kuliah

Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)

Nama : **Pendidikan Kewarganegaraan**

Kode : MKU072

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Dengan Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan para mahasiswa dapat memiliki kemampuan : Mengahayati wawasan nusantara dan ketahanan nasional, mampu memahami POLSTRANAS, menyebarkan dan melaksanakan materi-materi GBHN suai dengan bidang tugasnya, Mampu berperan serta dalam SISHANKAMRATA.

Silabus : Pendahuluan, Wawasan nusantara, Ketahanan nasional, Politik strategi nasional, Politik strategi pertahanan keamanan nasional (HANKAMNAS), Sistem pertahanan keamanan rakyat semesta.

Nama : **Ilmu Sosial dan Budaya Dasar**

Kode : MKU052
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Mata kuliah ini mempelajari dan memahami pengertian ilmu social, budaya, ISBD sebagai alternative pemecahan masalah, peradaban, mahluk individu dan mahluk sosial, keragaman, kesederajatan dan kemartabatan, moralitas dan hukum, sains dan teknologi, dan lingkungan
Silabus : Pengantar ISBD, Manusia sebagai mahluk budaya, Manusia dan peradaban, Wujud-wujud peradaban, Manusia, keragaman, kesederajatan dan kemartabatan, pengaruh keragaman terhadap kehidupan beragama, bermasyarakat, bernegara, dan kehidupan global, problematika diskriminasi dalam masyarakat

Nama : **Bahasa Indonesia**
Kode : MKU032
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat membaca, menyusun, dan menginterpretasikan data dan menarik kesimpulan.
Silabus : Sejarah dan perkembangan bahasa Indonesia, Ragam bahasa, Ejaan, Pemakaian huruf, Penulisan kata, Bentuk dan makna kata, Diksi, Kalimat, Alinea, Topik dan tema

Nama : **Pendidikan Agama**
Kode : MKU012
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa diluar kecakapan ilmiahnya juga mempunyai pengetahuan, pemahaman sekaligus integritas moral dan mengerti, memahami dan menghayati kedudukan etika dalam usaha manusia memecahkan soal-soal hidup (Praksiologik)
Silabus : Pengertian Filsafat dan cabang-cabang filsafat, Etika sebagai ilmu dan ajaran moral, Kebebasan dan tanggung jawab, Tangung jawab dan kecerdasan, Kesadaran moral, Masalah hak, Kewajiban, dan Keadilan, Suara Hati, Mengembangkan suara hati, Moral dan Tradisi, Etika normative, Menuju kebahagiaan, Prinsip-prinsip moral, Sikap dan kepribadian moral yang kuat, Persoalan dalam etika, Agama dan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa

Nama : **Pendidikan Pancasila**
Kode : MKU012
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa memahami Pancasila, menghayati dan mengamalkan nilai-nilainya, menghayati dan mengamalkan system kenegaraan RI berdasarkan UUD 1945, memahami dan menghayati nilai-nilai sejarah perjuangan bangsa serta memahami usaha mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia.
Silabus : Hakekat Pancasila, Filsafat Pancasila, Nilai-nilai Pancasila, Pedalaman Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila, Undang-undang dasar Republik Indonesia 1945, Sistem Pemerintahan Demokrasi

Pancasila dan HAM menurut UUD 1945, Pelaksanaan Pancasila dan UUD 1945, Analisis masalah ketatanegaraan dan UUD 1945 serta GBHN, Hubungan antara Pancasila dan UUD 1945 serta GBHN, Tujuan Nasional dan Tujuan pembangunan Nasional

Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK)

Nama : **Akuntansi 1**
Kode : MI0113
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat konsep akuntansi, persamaan akuntansi, siklus akuntansi, proses penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa dan perusahaan dagang serta teknik pencatatan, penggolongan dan prosedur akuntansi untuk perkiraan neraca
Silabus : Prinsip akuntansi dan pelaksanaannya, Laporan keuangan dan pencatatan transaksi, Jurnal dan posting, Jurnal penyesuaian : Perusahaan jasa, Neraca lajur : Perusahaan jasa, Penutupan rekening dan penyesuaian kembali, Akuntansi perusahaan dagang

Nama : **Akuntansi 2**
Kode : MI0213
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Membahas lebih mendalam mengenai masalah-masalah akuntansi untuk pos-pos penting dalam laporan keuangan yang sebagian besar telah dikenal dalam akuntansi 1.
Silabus : Pengertian standard akuntansi keuangan, Akuntansi kas, Akuntansi piutang dagang, Akuntansi persediaan. Akuntansi persediaan, Akuntansi aktiva tetap, Akuntansi aktiva tidak berwujud, Akuntansi kewajiban jangka pendek, Akuntansi kewajiban jangka panjang, Akuntansi ekuitas, Akuntansi investasi

Nama : **Algoritma dan Pemrograman**
Kode : MI0314
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 2
Deskripsi : Sebagai dasar dan tuntunan belajar pemrograman untuk menyelesaikan suatu masalah pembangunan program. Mahasiswa dapat mengetahui dan mengerti langkah-langkah dalam penyelesaian masalah yang logis dan ditulis secara sistematis dari sebuah bahasa pemrograman
Silabus : Pengantar Algoritma, Dasar-dasar Algoritma, Aturan Penulisan Teks Algoritma, Tipe, Nama dan Harga, Struktur Algoritma, Pemilihan, Pengulangan, Fungsi dan Prosedur, Larik, Pencarian, Pencarian, Pengurutan, Matriks

Nama : **Aljabar Vektor & Matrik**
Kode : MI0412
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa memahami konsep matriks dan operasi terhadapnya, memahami konsep vector, Mahasiswa dapat menggunakan konsep matriks dan vektor untuk memecahkan masalah tertentu.

Silabus : Pengertian vektor dan matriks, Jenis-jenis vektor dan matriks, vektor di R^2 dan R^3 , Aljabar vector, Ortogonalitas dan ortonormalitas vector, Bebas linear dan basis, Ruang vector

Nama : **Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi**

Kode : MI0514

SKS Teori : 3

SKS Praktek : 1

Deskripsi : Mahasiswa mengerti dan mampu menganalisa dan merancang suatu sistem informasi dengan pendekatan analisis dan perancangan terstruktur

Silabus : Pengertian system dan analisa system, Analisis sistem, Perancangan system secara umum, Pendekatan perancangan terstruktur : data flow diagram, Flowchart, Perancangan berorientasi objek, UML (the Unified Modelling Language), Perancangan system terinci : input dan output, Perancangan system terinci : database

Nama : **Dasar Manajemen dan Bisnis**

Kode : MI0612

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Agar mahasiswa mengenal Asas-asas manajemen, fungsi manajemen, proses manajemen, Organisasi dan Manajemen, Penerapan konsep manajemen di perusahaan, Manajemen berbasis komputer. Mampu menganalisa proses bisnis dalam organisasi dan mampu menangani proses suatu bisnis ke dalam sistem informasi

Silabus : Asas-asas manajemen, fungsi manajemen, proses manajemen, Organisasi dan Manajemen, Penerapan konsep manajemen di perusahaan, Manajemen berbasis komputer. Pengertian proses bisnis, proses bisnis dalam organisasi, Informasi dan proses bisnis, Dekomposisi dan pemodelan proses bisnis, Business Sistem Planning, Enterprise Resource Planning (ERP)

Nama : **E- Commerce**

Kode : MI0713

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 1

Deskripsi : Agar mahasiswa dapat Memahami konsep dasar E-commerce serta mempunyai gambaran umum mengenai perananan E-commerce

Silabus : Gambaran Umum Mengenai E-commerce: Definisi & Pengertian E-commerce, Teknologi ecommerce, Model Electronic Commerce, Keamanan Transaksi E-commerce, Pembayaran Keuangan lewat Internet, Teknologi E-mail untuk ecommerce

Nama : **English For Computer**

Kode : MI1012

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Matakuliah ini mengkaji materi-materi bahasa Inggris, melakukan permainan interaktif, dalam konteks kehidupan dunia komputer. Dan penekanannya pada keterampilan membaca dan menulis dalam bahasa inggris terutama dalam konteks ilmu komputer.

Silabus : Configuration: warm up, about computer, Inside the system: computer advertisement, Bits and bytes: bits and bytes, prefixes, Point and click: mouse, joystick, relative pronouns, Capture your favourite image: scanner, comparative degree and superlative degree, Optical disk and drives: optical disk and drives, connectors and modifiers, Operating system: kind of operating systems, 's' records, Multimedia: multimedia and parts of it, word formation

Nama : **General English 1**

Kode : MI0812

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Matakuliah ini mempelajari penjelasan mengenai tema-tema yang ada dalam bahasa Inggris 1 ruang lingkup : English for telecoms. Setelah mempelajari bahasa Inggris 1, Mahasiswa diharapkan dapat menggunakan bahasa Inggris dalam dunia kerja

Silabus : Pendahuluan, The road to deregulation, ATM: The way to the future, The information superhighways, The wireless society, Telecoms operators on the move, The business of telecommunications, Meeting the customer, Telecommunication in the developing, Telecoms and society

Nama : **General English 2**

Kode : MI0912

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Mata Kuliah ini mengutamakan perkembangan keilmuan dan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis dalam bahasa Inggris

Silabus : Computer application, Peripheral, Artificial Intelligence, Operating system, Computer structur, Data structures, Computer personal, Computer graphics, High level language, Compiler and interpreters

Nama : **Kalkulus**

Kode : MI1113

SKS Teori : 3

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Memberikan pengetahuan kalkulus tentang dasar-dasar analisa, bilangan kompleks, transformasi laplace dan deret fourier

Silabus : Limit; fungsi aljabar, fungsi trigonometri, Difensial, Intgral, Billangan kompleks, Fungsi dengan 2 variabel, Deret.

Nama : **Logika Informatika**

Kode : MI1212

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Agar mahasiswa mampu memahami pengertian logika serta hubungan logika dengan ilmu komputer, aturan-aturan penarikan kesimpulan yang sah, serta aplikasinya dalam ilmu komputer

Silabus : Himpunan, Notasi dan Definisi, Operasi & Relasi Himpunan, Definisi & Aksioma Aljabar Boolean, Fungsi Boolean, Komplemen Fungsi, Konversi Bentuk Fungsi, Operasi & Gerbang Logika, Metode Penyederhanaan Fungsi Boolean, Penyederhanaan Rangkaian Digital, Konsep & Notasi Dasar Kalkulus Proposisi, Kalkulus Proposisi, Kalkulus Predikat

Nama : **Manajemen Sumber Daya Manusia**

Kode : MI1312

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Agar mahasiswa dapat memahami konsep dasar tentang sumber daya manusia, Perencanaan SDM dan Sistem Perencanaan SDM, Penarikan Sumber Daya Manusia dan Evaluasi terhadap Penarikan SDM, Seleksi Tenaga Kerja dan Latihan dan pengembangan

Silabus : Pengertian sumber daya manusia, organisasi manajemen personalia, tantangan eksternal dan internal, Elemen desain pekerjaan, Implikasi perencanaan SDM bagi organisasi, Penarikan: kendala, saluran, evaluasi. Model blanko lamaran kerja, Masukan seleksi, langkah dalam proses seleksi, hasil seleksi dan umpan balik, Konsep karier, depertemen personalia dan perencanaan karier, Arti penting promosi dan pemindahan, beberapa persyaratan dan tujuan promosi dan pemindahan, Penilaian proses kerja: proses, kegunaan, metode, implikasi, Kompensasi, Kepuasan kerja, stress karyawan, program konseling, disiplin, Hubungan serikat kerja, Ruang lingkup SDM.

Nama : **Pengantar Ekonomi**

Kode : MI1412

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Memperkenalkan dan menanamkan aspirasi kepada mahasiswa tentang ilmu ekonomi secara utuh baik aspek mikronya maupun aspek makronya mengenai konsep dan aplikasinya pada problem-problem kontemporer

Silabus : Pengantar mikro ekonomi, Ilmu ekonomi, masalah ekonomi dan kegiatan perekonomian, Model aliran melingkar, Teori tingkah laku konsumen, Fungsi produksi dan ongkos produksi, Bentuk pasar dan penentuan harga, Teori distribusi, Kegiatan ekonomi, mekanisme pasar dan campur tangan pemerintah, Model sitem perekonomian,

Nama : **Sistem Informasi Manajemen**

Kode : MI1513

SKS Teori : 3

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Mengajarkan konsep-konsep sistem, sistem informasi, komponen utama dan kegunaan sistem informasi manajemen, peranan dan penerapan sistem informasi manajemen berbasis komputer untuk menunjang kegiatan manajemen sesuai dengan tingkat organisasi dan peranan subsistem pendukungnya

Silabus : Sistem Informasi Berbasis Komputer, Pendekatan sistem, Metodologi siklus hidup sistem, Teknologi informasi dan keunggulan bersaing, Sistem informasi global, Etika dan privasi informasi, Manajemen data dan database, Komunikasi data, Sistem informasi manajemen, Sistem pendukung

keputusan, Otomatisasi kantor, Sistem berbasis pengetahuan, Sistem informasi organisasi dan subsistemnya.

Nama : **Statistika**

Kode : MI1613

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 1

Deskripsi : Mahasiswa memahami konsep dasar statistika sebagai alat bantu yang penting dalam penelitian dan mengambil kesimpulan

Silabus : Pengantar, Ukuran pemusatan dan penyebaran data tunggal, Ukuran pemusatan dan penyebaran data berkelompok, Skewness dan kurtosis, pengantar inferensi, Distribusi normal interval konfidensi ? dan n besar, interval konfidensi ? dan n kecil, Interfal konfidensi untuk mean dua populasi, Interval konfodensi untuk ? dan proporsi, Interval konfodensi untuk variansi.

Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB)

Nama : **Bahasa Pemrograman 1**
Kode : MI0123
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Memahami dan mengenal Visual Basic 6 serta mengetahui cara kerja dan komponen yang ada dalam Visual Basic
Silabus : Dasar-Dasar Visual Basic 6, Data, Variabel ,Konstanta, Operator, Struktur Kontrol IF Dan Case, Struktur Kontrol Pengulangan, Procedure, Array dan Kontrol Array, File dan DataBase, Kontrol Tambahan, Fungsi.

Nama : **Bahasa Pemrograman 2**
Kode : MI0223
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa mampu merancang dan membuat program berorientasi database.
Silabus : DBMS, entity dan atributnya, database dengan ms.access, Penggunaan adodc dengan visual data manager, Komponen menu,option,check box, seleksi, perulangan, Perhitungan dalam database dengan sintaks listing program, DML dalam proses data, Pembuatan laporan dengan crystal report.

Nama : **Jaringan Komputer**
Kode : MI0323
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Selesai mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu memahami pengertian tentang prinsip dasar jaringan komputer dengan berbagai macam model yang saat ini diterapkan.
Silabus : Pengenalan jaringan komputer, Physical layer, Data link layer, Medium access sublayer, Network layer, Transport Layer, Application layer

Nama : **Manajemen Proyek Sistem Informasi**
Kode : MI0423
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Mahasiswa dapat mengerti dan memahami bagaimana pembangunan suatu sistem informasi dapat dilakukan secara cepat, tepat waktu dan terhindar dari berbagai kesalahan klasik serta berorientasi pada konsumen
Silabus : Pendahuluan: gambaran umum pengelolalan proyek sitem informasi, metodologi manajemen proyek, metode, praktis, orang. Pengembangan perangkat lunak secara cepat (rapid development); strategi pengembangan cepat; kesalahan-kesalahan klasik ,dasar-dasar pengembangan perangkat lunak; manajemen resiko; isu-isu penting pada pengembangan cepat; perencanaan daur hidup pengembangan yang berorientasi konsumen.

Nama : **Organisasi Dan Sistem Komputer**
Kode : MI0522
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Memberikan peneratahuan tentang macam-macam arsitektur computer secara input – proses – output terutama pada proses parallel.
Silabus : Pendahuluan, Evaluasi dan sejarah perkembangan computer, Sistem Bus, Memory Cache, Internal Memory, Eksternal Memory, I/O.

Nama : **Pemrograman Berorientasi Objek**
Kode : MI0623
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat menjelaskan konsep berpikir berorientasi objek, menjelaskan pengertian class dan deklarasi class, menjelaskan mengenai tiga pilar pembentuk OOP, subclass dan subtype, menjelaskan mengenai konsep replacement dan refinement.
Silabus : Pendahuluan, Konsep dasar C++, Function, Array, String dan Karakter, function, Pointer, Dynamic Memory, Struktur, User Defined Types, Class dan abstraksi data, Constructor, Destructor, Operator Overloading, Inheritance, Fungsi virtual, Polymorphism, Penanganan Eksepsi.

Nama : **Pemrograman Web 1**
Kode : MI0723
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat memahami konsep HTML dan mampu membuat web dengan HTML.
Silabus : Pengertian WWW, browser, konsep server dan client, internet intranet, HTML, Tag, List, Image, Border, Frame, Operator, Fungsi, Pengulangan,

Nama : **Pemrograman Web 2**
Kode : MI0822
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat membuat web yang dinamis dengan menggunakan PHP dan MySql sebagai databasenya
Silabus : PHP: pengertian, script, konsep kerja, struktur, Karakter, pengenalan, tipe data, konstanta, variable, operator, Pernyataan, Operator, Stirng, Memanipulasi database, Pernyataan, Fungsi

Nama : **Pengantar Teknologi Informasi**
Kode : MI0923
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1

Deskripsi : Mengajarkan konsep-konsep teknologi informasi, kemampuan berfikir bisnis dan hubungannya dengan penerapan teknologi informasi dalam persaingan, sistem lingkungan teknologi informasi, aplikasi dan kolaborasi dari perkembangan teknologi informasi.

Silabus : Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Konsep dan evolusi teknologi informasi, Kerangka berpikir bisnis dan teknologi informasi, Paradigma teknologi informasi, Strategi teknologi informasi pada persaingan, Arsitektur teknologi informasi, Sistem jaringan computer, Sistem graphical user interface, Sistem multiuser dan single user, System komunikasi data, System client-server, Kejahatan dan keamanan computer, Isi dan perkembangan teknologi informasi

Nama : **Rekayasa Perangkat Lunak**

Kode : MI1123

SKS Teori : 3

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Memperkenalkan metode-metode, peralatan-peralatan dan prosedur-prosedur untuk mengembangkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi.

Silabus : Evolusi rekayasa perangkat lunak, Tingkatan teknologi rekayasa perangkat lunak, Sistem rekayasa perangkat lunak, Prinsip dan konsep analisis perangkat lunak, Metode perancangan perangkat lunak, Strategi dan system pengujian perangkat lunak, Teknik pengukuran perangkat lunak, Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek, Rekayasa perangkat lunak pada system client/server, Computer aided software engineering (CASE).

Nama : **Riset Teknologi Informasi**

Kode : MI1223

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 0

Deskripsi : Mahasiswa dapat mengerti dan memahami tentang tahapan dan kegiatan dalam melakukan sebuah penelitian.

Silabus : Pendahuluan, macam-macam penelitian, metodologi, Penyusunan usulan proyek penelitian, Perumusan tujuan dan hipotesa penelitian, Perancangan sample, Strategi penentuan skala, Penelitian akuntansi, Penelitian berbasis literature, Penelitian eksperimental, Penyiapan laporan penelitian, contoh-contoh penelitian dibidang informatika.

Nama : **Sistem dan Teknologi Basis Data**

Kode : MI1324

SKS Teori : 3

SKS Praktek : 1

Deskripsi : Mempelajari dan memahami konsep dasar basis data secara umum dengan penekanan pada basis data relasional, arsitektur basis data, pengembangan SQL, perancangan dan implementasi basisdata relasional, struktur penyimpanan file, indexing dan hashing, pengamanan samapai basis data berorientasi objek.

Silabus : Konsep dasar, Manajemen basis data, Struktur dan abstraksi basis data, Arsitektur system basis data, Model relasional, System dan objek data

relasional, Integritas data, Aljabar relasional dan calculus relasional, Bahasa SQL, Perancangan basis data, Normalisasi data, Pemodelan hubungan entitas, Teknik penyimpanan dan struktur file, Indexing dan hashing, basisdata relasional berorientasi objek.

Nama : **Sistem Informasi Akuntansi**
Kode : MI1423
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Memberikan pengertian konsep dasar dalam menyusun sistem informasi akuntansi terpadu suatu perusahaan. Dalam teknik merancang sistem informasi akuntansi dipelajari metode survei penggunaan formulir serta tahap-tahap prosedur operasi perusahaan yang efektif melalui penerapan akuntansi dalam komputer.
Silabus : Pengertian sistem informasi akuntansi, Langkah-langkah penyusunan sistem dan prosedur, Sistem informasi akuntansi pokok, Pengelolaan pemrosesan transaksi berbasis komputer, Sistem penjualan dan penerimaan uang, Sistem penjualan dan penerimaan uang, Sistem pembelian dan pengeluaran uang, Sistem produksi dan biaya.

Nama : **Sistem Operasi**
Kode : MI1523
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Mempelajari dan memahami konsep dasar sistem operasi, meliputi fungsi, komponen, struktur, desain dan implementasi, pengaturan memori, pengaturan prosesor, pengaturan input dan output, struktur penyimpanan, sistem file dan tren perkembangan sistem operasi.
Silabus : Konsep dasar sistem operasi, Struktur dasar sistem computer, Struktur sistem pengoperasian, Konsep penjadwalan proses, Konsep penjadwalan central processing unit, Sinkronisasi penjadwalan kegiatan komputer, System deadlocks, Manajemen memori, Sistem virtual memori, Antarmuka dan implementasi sistem file, Sistem input output device, Struktur penyimpanan memori, Struktur sistem dan file terdistribusi, Tren sistem operasi.

Nama : **Struktur Data**
Kode : MI1623
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa memahami konsep tipe data abstrak, menguasai implementasi tipe data abstrak, serta mengetahui penerapannya untuk mengisi berbagai persoalan yang sesuai dengan mempergunakan bahasa pemrograman C
Silabus : Pengantar: review algoritma dan pemrograman, Pengertian: pointer, array, aritmatika pointer, array of pointer, Pointer structure, pengantar tipe data abstrak, stack, Implementasi stack dengan array, Queue: defines dan

operasi, Implementasi queue dengan array, Linear list, Implementasi linear list dengan array, Linked, Aplikasi stack.

Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB)

Nama : **Komputer dan Masyarakat**
Kode : MI0232
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat memahami manfaat komputer sebagai alat bantu bagi kehidupan manusia baik di rumah , di kantor serta dapat memahami aspek-aspek hukum yang berkaitan dengan dunia komputer.
Silabus : Pemanfaatan komputer di masyarakat, Sejarah perkembangan dan kritik, Dunia usaha, Komputer dan pendidikan, Komputer dan pemerintahan, Komputer dan industri, Masyarakat dan informasi, Aspek-aspek hukum dalam dunia komputer dan bisnis.

Nama : **Etika Profesi Informatika**
Kode : MI0132
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Mahasiswa mampu mengenali istilah-istilah licensing seperti freeware, shareware, shrinkwrap ataupun licensing tersendiri. Mengetahui perbedaan concurrent user, dan computer base user dan licensing untuk aplikasi-aplikasi yang terkoneksi ke internet. Diharapkan mahasiswa lebih menghargai lagi HAKI sebagai pengguna TI
Silabus : Pengantar Etika Profesi, Etika dalam tatanan norma-norma, Norma-norma dalam masyarakat, Norma moral dan Kesejahteraan, Norma moral dan sifat-sifatnya, Hati Nurani, Pembinaan hati nurani, Prinsip-prinsip etis didalam profesi, Kebebasan dan tanggung jawab, Sikap-sikap kepribadian moral yang kuat.

Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB)

Nama : **Kewirausahaan**
Kode : MI0242
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa memahami karakteristik wiraswastawan dan mampu mengidentifikasi individu-individu yang berwiraswasta, mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang usaha yang mungkin untuk dimasuki, dapat menjelaskan sumber pembiayaan usaha baru, menganalisis kelayakan suatu usaha, bentuk-bentuk pemasaran
Silabus : Kewiraswastaan, Identifikasi peluang usaha baru, Pembiayaan usaha baru, Evaluasi peluang usaha baru, Bentuk-bentuk kepemilikan, Rencana pemasaran, Sumber daya manusia bagi organisasi kewiraswastaan.

Nama : **Komunikasi Antar Personal**

Kode : MI0142
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Mahasiswa dapat memahami dan menguasai teknik-teknik berkomunikasi dan berpresentasi sebagai individu maupun dalam sebuah kelompok kerja.
Silabus : Memahami komunikasi, Keberhasilan komunikasi, Komunikasi lintas budaya, Penulisan bad news dan laporan bisnis, Korenspondensi, Pesan-pesan persuasive, Penulisan resume, Presentasi bisnis

Mata Kuliah Pilihan

Nama : **Sistem Penunjang Keputusan**
Kode : MI1812
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Mengajarkan konsep-konsep pengertian, karakteristik, komponen, database dan tahapan sistem penunjang keputusan. Memahami dan mampu melakukan analisis untuk membuat serta mengembangkan sebuah model simulasi pengambilan keputusan baik yang bersifat semi dan tidak terstruktur bagi pihak manajerial secara individu dan kelompok dengan melalui perangkat lunak simulasi tertentu.
Silabus : Sistem penunjang keputusan dan manajemen, Sistem, Model dan penunjang pembuat keputusan, Sistem penunjang keputusan, Data warehouse, Data minning, Analisis dan system pemodelan keputusan, Simulasi system pemodelan keputusan, Sistem visualisasi dan multidimensional, Pembangunan system penunjang keputusan, System penunjang keputusan berkelompok, Sistem penunjang informasi eksekutif, Sistem penunjang keputusan dan kecerdasan buatan

Nama : **Desain Grafis Dan Animasi**
Kode : MI1723
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Mahasiswa dibekali dengan keahlian yang dapat dipalikhasikan di dalam membuat publikasi yang sederhana maupun publikasi rumit dengan memanfaatkan objek-objek melalui desain grafis
Silabus : Kebutuhan system, Persiapan disain, Objek dan teks, Frame teks, Story editor, Teknik kerning dan tracking, Layer & posting, Master page, Gambar adan impor, Teknik lanjutan, Transpormasi gambar, Publikasi, Teknik pencetakan; Pengertian Desain Grafis dan Animasi, Psikologi bentuk warna dan texture; Kontras dan kecerahan; Sudut dan ketajaman penglihatan; Membuat dan mengatur objek; Menyunting gambar; Mapping objek dasar animasi; Menggerakkan objek; Membuat pengaturan Animasi; Penggambaran Bojek; Algoritma penggambaran sederhana 3D; Pemodelan 3D

Nama : **Interaksi Manusia Dan Komputer**
Kode : MI2123
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Penguasaan prinsip dasar perancangan system interaksi. Sebagai bagian dari system computer yang berfungsi untuk berinteraksi dengan pemakai, system interaksi merupakan komponen yang cukup menentukan pemanfaatan dari suatu system computer.
Silabus : Konsep system interface, Metode pengembangan system interface, Perancangan user interface, Perancangan model dan ragam dialog, Piranti sistem interaktif, Aspek ergonomic, Teknik BGI, Pengoperasian mouse, nen graphical user interfaces, System penjadwalan, System menu, Penerapan user interfaces, Perancangan dan dokumentasi pemakai, Perancangan dan konstruksi perangkat lunak

Nama : **Keamanan Sistem Informasi**
Kode : MI2223
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 1
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat memahami konsep keamanan system dengan berbagai masalah yang tercakup didalamnya. Teknik-teknik enkripsi dan dekripsi data, konsep dan teknik pengamanan.
Silabus : Masalah keamanan system komputer secara umum, Keamanan system informasi, Perencanaan dan administrasi, Keamanan perangkat keras & perangkat lunak, Keamanan jaringan, Current perspective on security.

Nama : **Kecerdasan Buatan**
Kode : MI1822
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat memahami konsep dasar kecerdasan buatan, mahasiswa dapat memahami teknik penyelesaian masalah berdasarkan kecerdasan buatan
Silabus : Pendahuluan: defenisi AI, Ruang lingkup AI, Pendekatan penyelesaian masalah, Pencarian, Representasi pengetahuan, Representasi pengetahuan, Aplikasi AI dengan logika samara, Prolog

Nama : **Manajemen Perbankan**
Kode : MI1922
SKS Teori : 2
SKS Praktek : 0
Deskripsi : Agar mahasiswa dapat Melakukan analisa terhadap bank komersil dalam industri jasa keuangan dari sudut pandangan kepengurusan suatu portofolio daripada rekening-rekening neraca keuangan

Silabus : Pengenalan, uang dan perekonomian, jenis-jenis uang, bank komersil, manajemen neraca bank, deposits, manajemen asset, manajemen likuiditas dan perkreditan, pengelolaan resiko, struktur pemodalan, analisa kredit dan dan laporan keuangan bank, jasa-jasa perbankan elektronik, internasional banking (A.C.U & Euro Currency).

Nama : **Multimedia**

Kode : MI2323

SKS Teori : 2

SKS Praktek : 1

Deskripsi : Memberikan pemahaman kepada Mahasiswa agar mereka dapat mengerti tentang konsep dasar, pembuatan dan aplikasi Multimedia.

Silabus : Pendahuluan, Perangkat Pembuatan Aplikasi Multimedia, Kerangka Bangun Multimedia, Perancangan Multimedia, Konsep dasar ToolBook II Instructor, Membuat dan merubah obyek, Viewer, Dasar pemrograman OpenScript.

Nama : **Pemrograman Java**

Kode : MI2022

SKS Teori : 0

SKS Praktek : 2

Deskripsi : Agar mahasiswa dapat menjelaskan mengenai struktur bahasa java, tipe data yang digunakan dan tata bahasanya, mengerti bagaimana membuat program sederhana dengan bahasa java

Silabus : Pengenalan Java, Struktur kontrol alur program, Class, Object, Method, Array, Package, Interface, Penanganan Eksepsi, Encapsulation ,Polymorphism,Inheritance, Penanganan Eksepsi, Sinkronisasi, File Stream, Multimedia

3

PERATURAN AKADEMIK

(Mengacu kepada Peraturan Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan)

A. SISTEM PENDIDIKAN

Program Studi Manajemen Informatika (D-III) sebagai salah satu program studi yang berada di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer (FKOM) Universitas Kuningan, menerapkan Sistem Kredit Semester sebagai sistem pendidikan yang dijalankan. Program pendidikan mengandung komponen teori dan praktek.

Sistem kredit adalah suatu penyelenggaraan pendidikan dimana beban studi mahasiswa, beban kerja pengajar dan beban lembaga penyelenggaraan program pendidikan dinyatakan dalam satuan kredit.

Semester adalah satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya suatu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan. Satu semester setara dengan 16 – 20 minggu kerja.

Didalam sistem kredit diterapkan Satuan Kredit Semester yang disingkat SKS, yaitu satuan yang digunakan untuk menyatakan besarnya beban mahasiswa, besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha kumulatif bagi suatu program tertentu, serta usaha untuk menyelenggarakan pendidikan bagi perguruan tinggi, khususnya bagi tenaga pengajar.

Besarnya nilai kredit semester setiap mata kuliah disesuaikan dengan jenis penyelenggaraan mata kuliah tersebut.

Nilai 1 (satu) SKS untuk perkuliahan ditentukan berdasarkan atas beban kegiatan yang meliputi tiga macam kegiatan perminggu, yaitu :

a. Untuk mahasiswa :

- Selama 60 menit acara tatap muka terjadwal dengan tenaga pengajar, misalnya dalam bentuk kuliah
- Selama 60 menit acara kegiatan akademik terstruktur, yaitu kegiatan studi yang tidak terjadwal tetapi direncanakan oleh tenaga pengajar, misalnya dalam bentuk membuat pekerjaan rumah atau penyelesaian soal-soal.

- Selama 60 menit acara kegiatan mandiri untuk mendalami, mempersiapkan atau untuk tujuan suatu tugas akademik lain, misalnya dalam bentuk membaca buku-buku referensi.
- b. Untuk tenaga pengajar
 - Selama 60 menit acara tatap muka terjadwal dengan mahasiswa
 - Selama 60 menit acara perencanaan dan evaluasi akademik terstruktur
 - Selama 60 menit pengembangan materi perkuliahan

Nilai 1 SKS untuk kegiatan praktikum di laboratorium, merupakan nilai 1 mata kuliah beban tugas di laboratorium sebanyak 2 x 60 menit (120 menit) per minggu selama 1 semester.

Untuk mata kuliah Tugas Akhir, nilai 1 SKS sama dengan beban tugas penulisan karangan ilmiah sebanyak 3 jam sehari untuk 25 hari kerja.

B. PERWALIAN / BIMBINGAN STUDI

Pengertian perwalian atau bimbingan studi adalah segala kegiatan yang membantu mahasiswa dalam menyelesaikan studinya di Program Studi Manajemen Informatika, antara lain :

- a. Membimbing mahasiswa dalam pengambilan mata kuliah (kontrak kredit) pada setiap awal semester
- b. Membimbing mahasiswa dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi
- c. Membimbing mahasiswa dalam kegiatan-kegiatan lain yang dipandang perlu.

Setiap dosen yang ditunjuk menjadi dosen wali, ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Dekan atas usul Ketua Program Studi. Jumlah mahasiswa yang menjadi bimbingan seorang Dosen Wali paling banyak 40 orang.

C. PENGISIAN KARTU RENCANA STUDI (KRS)

Sebelum mengikuti semester perkuliahan, mahasiswa diwajibkan mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) pada waktu yang telah ditentukan. Di dalam KRS dicantumkan mata kuliah-mata kuliah yang akan diikuti pada semester yang akan berjalan. Perencanaan mata kuliah yang diambil dibimbing

oleh dosen wali/pembimbing akademik masing-masing mahasiswa dengan memperhatikan hal-hal berikut :

1. Beban studi mahasiswa dalam satu semester ditentukan atas dasar kemampuan akademik dan waktu rata-rata yang tersedia dari masing-masing mahasiswa
2. Bagi mahasiswa yang banyak melakukan kegiatan non akademik baik di dalam maupun di luar kampus, dapat mengambil SKS kurang dari yang ditawarkan, tetapi tidak boleh kurang dari 12 SKS, kecuali bagi mereka yang mempunyai sisa SKS kurang dari 12 SKS.
3. Beban studi maksimal bagi seorang mahasiswa per semester pada dasarnya ditentukan oleh prestasi akademik mahasiswa yang bersangkutan. Sebagai patokan umum, beban studi mahasiswa adalah 20 SKS per semester. Namun dosen pembimbing akademik dapat menggunakan Indeks Prestasi (IP) semester sebelumnya sebagai salah satu patokan untuk menentukan jumlah maksimal SKS yang dapat diambil oleh seorang mahasiswa, sebagaimana pada tabel berikut :

Indeks Prestasi (IP) semester sebelumnya	Maksimal SKS yang dapat diambil
IP < 2,00	18 SKS
2,00 <= < 3,00	21 SKS
IP >=3,00	24 SKS

Pada semester pertama, setiap mahasiswa baru dapat mengambil seluruh SKS yang ditawarkan untuk semester tersebut.

Prosedur Pengisian KRS

- Mahasiswa mengambil formulir KRS di Tata Usaha Fakultas dengan menunjukkan slip pembayaran SPP dari bank.
- Dengan dibimbing oleh Dosen Pembimbing Akademik, mahasiswa menentukan mata kuliah –mata kuliah yang akan diambil
- Formulir KRS yang telah diisi dan ditandatangani oleh mahasiswa dan Dosen Pembimbing Akademik selanjutnya diserahkan ke Program Studi Manajemen Informatika

Keterlambatan Pengisian KRS

Jika dikarenakan sesuatu hal mahasiswa terlambat melakukan pengisian KRS dari waktu yang telah ditentukan, mahasiswa yang bersangkutan harus menghubungi langsung ke BAAK Universitas Kuningan untuk menyelesaikan semua proses pengisian KRS.

Mengikuti Batal Tambah

Batal tambah hanya dapat diikuti apabila mahasiswa pernah mengikuti proses pengisian KRS sebelumnya tapi ingin menambah atau membatalkan mata kuliah yang telah diambil. Prosedur yang dilakukan adalah:

- Mengambil formulir KRS baru di Fakultas
- Dengan dibimbing oleh Dosen Pembimbing Akademik, mahasiswa menuliskan mata kuliah–mata kuliah yang akan diambil (setelah batal/tambah) pada formulir KRS baru
- Formulir KRS yang telah diisi dan ditandatangani oleh mahasiswa dan Dosen Pembimbing Akademik selanjutnya diserahkan ke Program Studi Manajemen Informatika beserta KRS lama (sebelum batal/tambah)
- Waktu terakhir untuk batal tambah ditentukan kemudian oleh fakultas.

D. BATAS WAKTU STUDI

Batas waktu maksimum yang diberikan kepada mahasiswa untuk menyelesaikan semua kegiatan studi di Program Studi Manajemen Informatika adalah 5 tahun. Apabila selama waktu studi mahasiswa berhenti dan tidak terdaftar sebagai mahasiswa satu semester atau lebih, tanpa memperoleh izin (cuti akademik), maka mahasiswa tersebut dinyatakan mengundurkan diri. Sedangkan apabila mahasiswa tersebut memperoleh izin secara resmi (menempuh prosedur cuti akademik), maka jangka waktu selama mahasiswa tersebut cuti akademik, tidak diperhitungkan untuk penentuan batas waktu studi.

E. PERKULIAHAN

Perkuliahan diselenggarakan dengan menerapkan Sistem Kredit Semester. Dengan sistem ini mahasiswa pada awal semester diberi kesempatan untuk merencanakan sendiri beban studi dengan bimbingan dosen wali sesuai dengan prestasi yang telah dicapainya pada semester lalu.

Bentuk perkuliahan yang diselenggarakan terdiri atas tiga jenis yaitu :

1. Perkuliahan di kelas/luar kelas
2. Praktikum, dilaksanakan di laboratorium atau secara mandiri. Praktikum dapat berupa penggunaan fasilitas secara langsung dalam laboratorium dan tutorial berupa latihan-latihan penyelesaian masalah yang dibimbing oleh asisten.

3. Studi lapangan

Frekuensi perkuliahan diatur sebagai berikut :

1. Jumlah minggu perkuliahan dalam satu semester adalah 16-20 minggu, termasuk ujian tengah semester dengan perincian sebagai berikut :
 - a. Tatap muka : 14 – 16 minggu
 - b. Ujian Tengah Semester : 1 – 2 minggu
 - c. Ujian Akhir Semester : 1 – 2 minggu
2. Dosen yang belum mencapai minimal 14 kali pertemuan, diharuskan melengkapi perkuliahan sebelum saat ujian mata kuliah tersebut dilaksanakan
3. Untuk mata kuliah yang berpraktikum, praktikum dilaksanakan sebanyak 10 kali.

Untuk menjaga kualitas akademik Fakultas Ilmu Komputer (FKOM) Universitas Kuningan melakukan hal sebagai berikut :

1. Supervisi perkuliahan yang dilaksanakan oleh Program Studi dan Pimpinan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan
2. Dosen yang tidak memberikan kuliah tiga kali berturut-turut tanpa memberitahu/mendapat ijin dari pimpinan Program Studi akan diberi peringatan

Mahasiswa wajib mengikuti minimal 70% perkuliahan sebagai salah satu syarat mengikuti Ujian Akhir mata kuliah bersangkutan

F. SISTEM PENILAIAN DAN UJIAN

Untuk mengevaluasi proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, diperlukan proses penilaian untuk melihat tingkat pencapaian sasaran baik oleh lembaga maupun oleh mahasiswa. Penilaian dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : penilaian keberhasilan studi mata kuliah, penilaian keberhasilan studi persemester dan penilaian keberhasilan akhir program.

1. Penilaian Keberhasilan Studi Mata Kuliah

Penilaian terhadap keberhasilan mahasiswa dalam suatu mata kuliah pada dasarnya merupakan wewenang dosen yang bersangkutan. Tetapi dalam proses penilaiannya tetap mengacu kepada tiga kemungkinan acuan penilaian yang pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan sifat masing-masing mata kuliah. Acuan penilaian tersebut adalah :

- a. Penilaian Acuan Patokan (PAN), yaitu dengan cara menentukan batas nilai kelulusan seorang mahasiswa :
- | | | | | | | |
|---|---|----|----|-------|----|-----|
| A | : | 80 | <= | nilai | <= | 100 |
| B | : | 70 | <= | nilai | <= | 80 |
| C | : | 55 | <= | nilai | <= | 70 |
| D | : | 40 | <= | nilai | <= | 55 |
| E | : | 0 | <= | nilai | <= | 40 |
- Aturan pembulatan adalah X,Y menjadi X jika Y lebih kecil dari 5 dan menjadi X+1 jika Y lebih besar atau sama dengan 5
- b. Penilaian acuan norma (PAN) yaitu dengan cara membandingkan nilai seorang mahasiswa dengan nilai kelompoknya
- c. Gabungan antara PAD dan PAN, yaitu dengan menentukan batas kelulusan terlebih dahulu kemudian membandingkan nilai yang lulus relatif dengan kelompoknya

Nilai keberhasilan studi untuk mata kuliah tidak berpraktikum umumnya merupakan hasil kumulatif dari komponen Ujian Tengah Semester, Ujian Akhir Semester, Quis, Tugas dan kehadiran. Sedangkan untuk mata kuliah berpraktikum.....

2. Penilaian Keberhasilan Studi Persemester

Penilaian keberhasilan studi persemester
 Penilaian keberhasilan akhir program.

3. Penilaian Keberhasilan Akhir Program

- a. Penentuan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) ditentukan dengan rumus :

$$IPK = \frac{\sum xy}{\sum x}$$

Keterangan :

IPK = Indeks Prestasi Kumulatif

x = Nilai Akhir Mata Kuliah

y = Satuan Kredit Semester (SKS) untuk mata kuliah

Nilai Tugas Akhir tidak dihitung dalam penentuan IPK

- b. Penentuan Ujian Sidang
 c. Penentuan Yudisium
 d. Pengumuman Yudisium

G. TUGAS AKHIR

H. CUTI AKADEMIK

Cuti akademik adalah pembebasan mahasiswa dari kewajiban mengikuti kegiatan akademik selama waktu tertentu. Pemberian ijin cuti akademik paling lama 4 (empat) semester dan hanya boleh berturut-turut selama 2 semester. Cuti Akademik ini tidak berlaku untuk mahasiswa Angkatan Pertama.

Untuk mengajukan permohonan cuti akademik, mahasiswa **harus memenuhi syarat** :

1. Masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan
2. Tidak berstatus sebagai mahasiswa penerima bea siswa, ikatan dinas atau tugas belajar.
3. Mendapat persetujuan dari Dosen Wali dan Ketua Program Studi
4. Telah terdaftar dan mengikuti perkuliahan di rogram Studi Manajemen Informatika minimal 1 (satu) tahun
5. Permohonan diajukan sebelum semester yang bersangkutan dimulai

Untuk mengajukan cuti akademik, mahasiswa menempuh **prosedur** sebagai berikut :

1. Meminta persetujuan dari Dosen Wali, Ketua Program Studi dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
2. Mengisi formulir yang telah disediakan, dan menyerahkannya ke Program Studi
3. Mengambil surat cuti resmi di Program Studi pada tanggal yang sudah ditentukan.

Permohonan Aktif Kuliah Kembali

Apabila mahasiswa berstatus cuti dan ingin aktif kuliah kembali, maka harus menempuh prosedur permohonan aktif kuliah kembali dengan mengisi formulir di Loker Layanan Mahasiswa/TU. Permohonan aktif kuliah akan diproses sesuai ketentuan yang berlaku dan permohonan akan dipertimbangkan boleh/tidak oleh Rektor.

I. PINDAH PROGRAM STUDI

Pindah Program Studi dan Pindah Jenjang

- Mahasiswa harus meminta persetujuan dari Program Studi asal terlebih dahulu apabila Mahasiswa ingin pindah Program Studi.
- Batas pindah jurusan dengan jenjang yang sama dilakukan setelah selesai semester aktif.
- Pindah jurusan hanya diperkenankan satu kali.
- Mata kuliah yang sama akan dikonversi sesuai peraturan yang berlaku.
 - Pindah jurusan dengan jenjang dari D3 ke S1 harus menyelesaikan terlebih dahulu D3.

Drop Out Mahasiswa

Jika Mahasiswa selama tiga semester berturut-turut tidak aktif (tidak mengajukan permohonan cuti), maka Mahasiswa akan langsung mendapat SK Pemutusan kontrak mahasiswa (DO).