

**KURIKULUM
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
STMIK MULTICOM BOLAANG MONGONDOW
TAHUN 2022**

A. EVALUASI KURIKULUM

1. Pengembangan bidang keilmuan Program Studi Sistem Informasi

Pengembangan bidang keilmuan Program Studi Sistem Informasi didasarkan pada perkembangan keilmuan terkini, kebutuhan dunia kerja akan sumber daya manusia dalam bidang teknologi informasi dan banyaknya permasalahan umum. Pengembangan keilmuan Program Studi Sistem Informasi ke depan dipersiapkan untuk mampu bersaing secara nasional dan internasional.

Bidang keilmuan sistem informasi merupakan suatu bidang yang mempelajari sistem informasi manajemen, sistem terdistribusi, pengolahan data dan informasi, rekayasa perangkat lunak, manajemen proyek, bisnis dan manajemen, sistem enterprise, matematika dan statistik, algoritma dan pemrograman, komputer arsitektur dan kecakapan hidup . Hal ini sesuai dengan peta jalan (*roadmap*) ranah topik dan keilmuan bidang sistem informasi pada KKNI Aptikom 2019.

2. Perkembangan Kebutuhan Pasar

Berikut merupakan beberapa jenis pekerjaan bagi para lulusan Program Studi Sistem Informasi:

- a. Pegawai negeri di berbagai lembaga
- b. Peneliti
- c. Konsultan sistem informasi
- d. Analis sistem informasi
- e. Software developer
- f. Technopreneur
- g. Karyawan di berbagai perusahaan

3. Hasil Analisis SWOT Program Studi Sistem Informasi

Analisis SWOT ini didasarkan pada 4 (empat) faktor yang memperngaruhi upaya pengembangan Program Studi Sains Informasi, meliputi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan hambatan (*Threat*). Adapun Hasil dari Analisis SWOT Program Studi Sains Informasi Geografi adalah sebagai pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis SWOT Kurikulum 2013 Sistem Informasi STMIK Multicom

Strengths	Weakness
S1. Memberikan konsep-konsep dan dasar ilmu sistem informasi yang cukup kepada mahasiswa. Dengan demikian lulusan akan mampu belajar lebih cepat serta memberikan kontribusinya dalam pemecahan masalah di bidang sistem informasi ketika terjun ke dunia kerja	W2. Belum banyak memiliki mata kuliah yang bersifat aplikatif dan dekat dengan dunia industry
S2. Memberikan pengetahuan dasar-dasar ilmu komputer dan sistem	W3. Pembelajaran <i>softskill</i> masih kurang

<p>informasi pada semester 2 sehingga dapat menjembatani mahasiswa baru yang belum memiliki dasar-dasar ilmu di bidang komputer dan sistem informasi.</p> <p>S3. Memberikan keterampilan pemrograman yang baik kepada mahasiswa</p>	
<p>Opportunities</p> <p>01. Adanya pemberian mata kuliah keterampilan Penguasaan Keyboard Komputer dapat memberikan keterampilan khusus bagi semua lulusan prodi Sistem Informasi</p> <p>02. Banyaknya industri yang membutuhkan tenaga dibidang sistem informasi membuka peluang kerja sama yang dapat memperkaya kuliah pilihan bagi mahasiswa sesuai kebutuhan industri</p> <p>03. Semakin banyak alumni yang terserap di dunia kerja dan dunia industri di bidang teknologi informasi membuka peluang kerja sama untuk dapat memberikan materi pembelajaran dalam bentuk seminar atau kuliah umum.</p>	<p>Threats</p> <p>T1. Program studi dari perguruan tinggi lain yang memiliki kurikulum dengan bidang yang lebih spesifik dan up to date</p>

B. PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI SAINS INFORMASI GEOGRAFI

Berdasarkan hasil kajian evaluasi terhadap kurikulum 2018, analisis SWOT dan deskriptor KKNI sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2012 serta di perkuat juga dengan penjelasan tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi sehubungan telah ditetapkan Peraturan Menteri Riset dan Teknologi Direktorat Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi maka perlu sekiranya merumuskan profil lulusan Program Studi Sistem Informasi dengan lebih spesifik untuk dapat mengikuti kebutuhan *stakeholder*.

Penyusunan kurikulum Program Studi Sistem Informasi memperhatikan masukan dari:

- Perguruan tinggi lain (negeri dan swasta)
- Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM)
- Para Pimpinan STMIK Multicom Bolaang Mongondow
- Trend* keilmuan yang berkembang dalam era saat kurikulum yang berlaku
- Pengguna lulusan

Serta berpedoman pada:

- KKNI dan SN Dikti

- b. Visi Misi STMIK Multicom Bolaang Mongondow
- c. PERMENDIKBUD No. 3 Tahun 2020 / Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Kurikulum Program Studi Sistem Informasi mengacu pada Visi Misi STMIK Multicom Bolaang Mongondow

Visi Program Studi Sistem Informasi

Visi STMIK Multicom Bolaang Mongondow : “Menghadirkan Produk Desa Bolaang Mongondow Raya di Bisnis Digital pada Tahun 2023”.

Selaras dengan Visi STMIK Multicom Bolaang Mongondow, maka Visi Program Studi Sistem Informasi STMIK Multicom Bolaang Mongondow yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

“Menghasilkan Lulusan Berkualitas Bidang Bisnis Digital Tahun 2023”.

Misi

- 1. Melaksanakan pendidikan *link and match* dunia usaha dan industri.
- 2. Melakukan penelitian bidang Bisnis Digital untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3. Mengabdikan keilmuan Bisnis Digital kepada masyarakat.

TUJUAN

Tujuan - tujuan yang akan diwujudkan oleh Program Studi Sistem Informasi STMIK Multicom Bolaang Mongondow sebagai kompetensi utama dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1. Mewujudkan lulusan cerdas bidang Bisnis Digital, berkarakter dan mampu berkembang secara profesional.
- 2. Menghasilkan karya penelitian bidang bisnis digital.
- 3. Mewujudkan masyarakat cerdas bisnis digital untuk mengangkat taraf hidupnya

C. PROFIL LULUSAN

Dari hasil kajian evaluasi terhadap kurikulum 2018, analisis SWOT dan deskriptor KKNI sesuai PP Nomor 8 Tahun 2012 dan di perkuat juga dengan penjelasan tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi sehubungan telah ditetapkan Permenristek Dikti No 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi maka ditetapkan profil lulusan program studi Sistem Informasi yaitu Technopreneur di bidang sistem informasi.

Kurikulum program studi Sistem Informasi disusun dengan berpedoman pada visi dan misi program studi dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang tertuang dalam Peraturan Presiden no 8 tahun 2012 serta Permendikbud No. 3 Tahun 2020. KKNI merupakan pernyataan kualitas SDM Indonesia, di mana tolok ukur kualifikasinya ditetapkan berdasarkan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) yang dimilikinya. Penyusunan kurikulum mengikuti tahapan perancangan kurikulum yang disarankan oleh Kemenristekdikti. Tahapan penyusunan kurikulum 2020 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1. Melakukan evaluasi diri dan pelacakan lulusan

2. Merumuskan profil lulusan
3. Menentukan capaian pembelajaran
4. Menentukan bahan kajian
5. Menyusun matriks pembelajaran dan bahan kajian
6. Membentuk mata kuliah
7. Menyusun struktur kurikulum dan menentukan metode pembelajaran

D. DESKRIPSI GENERIK KKNI

Terdapat sejumlah deskripsi generik dari kualifikasi yang harus dicapai oleh lulusan Strata 1 seperti yang tertuang pada Lampiran Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Deskripsi generik yang harus dicapai meliputi deskripsi kompetensi yang harus dimiliki oleh semua level dan deskripsi kompetensi yang terkait dengan level/jenjang pendidikan yang disandang oleh lulusan strata 1.

Uraian deskripsi umum yang harus ada pada semua tingkatan dalam KKNI adalah sebagai berikut:

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika;
- c. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- f. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- g. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- h. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- i. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
- j. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

E. KUALIFIKASI LULUSAN PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Lulusan Strata 1 dalam perspektif KKNI berada pada level 6 yang diharapkan mencapai kualifikasi sebagai berikut:

- a. Mampu melakukan pengumpulan data dengan metode dan instrumen secara tepat dalam rangka penyajian informasi yang relevan sesuai kebutuhan
- b. Mampu menciptakan suatu sistem informasi yang dapat menyajikan informasi secara baik.
- c. Mampu mengelola dan melakukan kontrol kualitas suatu sistem informasi
- d. Mampu menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi dalam berwirausaha baik secara mandiri maupun berkelompok.

F. DESKRIPSI SPESIFIK PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Terdapat sejumlah pertimbangan dalam perumusan deskripsi spesifik Program Studi Sistem Informasi, yaitu uraian deskripsi generik KKNI untuk level 6 dan analisis SWOT. Berdasarkan masukan atas dua hal tersebut, Program Studi Sistem Informasi menetapkan deskripsi spesifik program studi, yaitu:

DESKRIPTOR KUALIFIKASI SDM LEVEL 6 PADA KKNI DIHASILKAN OLEH PROGRAM S1

Deskripsi generik level 6 (paragraf pertama)

Mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang keahliannya dan mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah.

(Ketrampilan Kerja Khusus)

Deskripsi spesifik:

1. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar dalam merencanakan Sistem Informasi, merancang Sistem Informasi, membangun Sistem Informasi, mengoperasikan Sistem Informasi dan mengevaluasi Sistem Informasi.
2. Mampu menciptakan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam berwirausaha
3. Mampu membuat konten kreatif menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam berwirausaha

Deskripsi generik level 6 (paragraf kedua)

Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.

(Penguasaan Pengetahuan)

Deskripsi spesifik:

1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi
2. Menguasai konsep-konsep dasar dalam merencanakan, membangun, mengoperasikan dan mengevaluasi Sistem Informasi
3. Memahami model-model pengembangan sistem
4. Memahami teknik-teknik pengujian sistem
5. Menguasai konsep bisnis dan manajemen
6. Mampu mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi

Deskripsi generik level 6 (paragraf ketiga)

Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data, dan

memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi:

(Ketrampilan Kerja Umum)

Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi

Deskripsi spesifik:

1. Mampu mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi
2. Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi
3. Berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan
4. Bertanggungjawab, menghargai etika, kejujuran dan komitmen dalam bertingkah laku untuk menjalankan prinsip-prinsip di bidang ilmu sistem informasi
5. Melibatkan diri dalam proses belajar terus menerus sepanjang hidup
6. Bekerja sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Program Studi Sistem Informasi

Aspek	Capaian Pembelajaran Sesuai Level 6 KKNI	Kode	Capaian Pembelajaran Program Studi SI
Sikap (S)	1. Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa;	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
	3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	4. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain; dan	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	6. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
		S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
		S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;
		S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
		S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuungan dan kewirausahaan;
		S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long

	masyarakat luas.		learning);
		S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA
Penguasaan Pengetahuan (PP)	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum dan konsep teoritis dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah
		PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;
		PP3	Menguasai metodologi pengembangan sistem informasi
		PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi
		PP5	Mengetahui berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis
		PP6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)
		PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi
		PP8	Menguasai dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya
		PP9	Menguasai dasar-dasar dalam broadcasting
		PP10	Konsep dasar manajemen pengetahuan
Keterampilan Kerja Umum (KU)	Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok:	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur

	Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja organisasi	KU3	berbasis teknologi informasi Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
		KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang sistem informasi berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data
		KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
		KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
		KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
		KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
		KU10	Mampu mendemonstrasikan

			kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.
		KU11	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah
		KU12	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki <i>softskill</i>
Keterampilan Kerja Khusus (KK)	Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah
		KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile
		KK3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi
		KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi
		KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi
		KK6	Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational
		KK7	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;
		KK8	Mampu menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart dan Program Manajemen Proyek;
		KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;
		KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi

		KK11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik
		KK12	Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal
		KK13	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah-masalah di bidang teknologi informasi

Keterangan:

S : Sikap

PP : Penguasaan Pengetahuan

KU : Ketrampilan Kerja Umum

KK : Ketrampilan Kerja Khusus

2. Kaitan Antara Profil Lulusan dengan Standar Kompetensi Lulusan

Tabel 3. Kaitan Antara Profil Lulusan dengan Standar Kompetensi Lulusan
Program Studi Sistem Informasi

PROFIL LULUSAN	Kode	Aspek Sikap	Kode	CAPAIAN PEMBELAJARAN			Kode	Aspek Ketampilan Kerja Khusus
				Aspek Penguasaan Pengetahuan	Kode	Aspek Ketrampilan Kerja Umum		
Technopreneur	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berbasis teknologi informasi	KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile
	S3	Berkontribusi dalam	PP3	Menguasai metodologi	KU3	Mampu mengkaji	KK3	Mampu menggunakan

	peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	pengembangan sistem informasi	implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni	berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi		
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang	PP5	Mengetahui berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang sistem	KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi

	lain;			informasi berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data		
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	PP6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	KK6 Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational
S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	KK7 Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;
S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;	PP8	Menguasai dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapanya	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di	KK8 Mampu menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart dan

					bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;		Program Manajemen Proyek;
S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	PP9	Menguasai dasar-dasar dalam broadcasting	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;
S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuungan dan kewirausahaan ;	PP10	Konsep dasar manajemen pengetahuan	KU10	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi
S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning);			KU11	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah	KK11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik
S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA			KU12	Mampu tampil menjadi individu yang	KK12	Mampu menguasai teknik penggunaan

						memiliki <i>softskill</i>	keyboard komputer secara maksimal
						KK1 3	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah- masalah di bidang teknologi informasi

G. PEMBENTUKAN STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

1. Pembentukan Bahan Kajian

Lingkup Bahan Kajian ini didasarkan pada empat aspek capaian pembelajaran, meliputi aspek Sikap dan Tata Nilai, Aspek Penguasaan Pengetahuan, Aspek Ketrampilan Khusus, dan Aspek Ketrampilan Umum. Berikut merupakan bahan kajian program studi Sistem Informasi.

Tabel 4. Kaitan Antara Capaian Pembelajaran dan Bahan Kajian

Aspek	Kode	Capaian Pembelajaran Program Studi SI	Kode	Bahan Kajian
Sikap (S)	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	BK1	Pengamalan Pokok Ajaran Agama
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	BK2 BK3	Integrasi Agama dengan Nilai Tugas Manusia Hak Asasi Manusia
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	BK4 BK5	Filsafat dan Ideologi Pancasila Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	BK6 BK7	Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Terampil Berbahasa Indonesia
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan	BK8	Sikap Saling Menghargai

		kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;		
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	BK9	Budaya Gotong Royong
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegera;	BK10	Budaya Sadar Hukum
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;	BK11 BK12	Kebebasan Mimbar Akademik Formulasi Bahasa Teks Ilmiah
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	BK13	Tanggung Jawab dan Profesionalisme
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan;	BK14	Semangat Enterpreneur
	S11	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning);	BK15	Life-long Learning
	S12	Memiliki sikap anti korupsi dan anti NAPZA	BK16	Karakter Bangsa
Penguasaan Pengetahuan (PP)	PP1	Menguasai konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung pemodelan dan penganalisaan masalah	BK17	Pengantar Logika Informatika
	PP2	Menguasai konsep dan teori pemrograman;	BK18 BK19 BK20 BK21	Dasar-Dasar Pemrograman Algoritma Pemrograman dan Struktur Data Konsep Dasar Pemrograman Web Konsep Dasar HTML, CSS, Javascript dan PHP

		BK22 BK23 BK24	Konsep Dasar Pemrograman Mobile Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek Pengantar Basis Data
PP3	Menguasai metodologi pengembangan sistem informasi	BK25 BK26 BK27 BK28 BK29 BK30	Model Software Development Life Cycle Model Waterfall Model RAD Model Prototipe Model Spiral Model RAD
PP4	Mengetahui teknologi platform (sistem operasi) dan berbagai jenis aplikasi dalam sebuah infrastruktur teknologi informasi	BK31 BK32 BK33 BK34 BK35 BK36	Sistem Operasi Sistem Informasi Geografi Kecerdasan Buatan Sistem Pakar Penalaran Komputer Sistem Pendukung Keputusan
PP5	Mengetahui berbagai tipe peluang inovasi dan dampaknya terhadap rancangan model bisnis	BK37 BK38 BK39 BK40 BK41	Etika Bisnis Kriteria Evaluasi untuk Memilih Bisnis yang Baru Resiko Bisnis Konsep Dasar Arsitektur Berbasis Layanan Konsep Digital Marketing
PP6	Mengetahui prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi (struktur, lingkungan organisasi, hirarki keputusan, serta kaitan antar organisasi)	BK42 BK43 BK44 BK45	Usaha Waralaba Kondisi dan Situasi Pasar Digital Aspek Pasar dan Strategi Pemasaran Corporate IT Strategy
PP7	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem informasi	BK46 BK47	Paket Program Niaga Jaringan Komputer
PP8	Menguasai dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam	BK48 BK49	Aspek Teknis dan Operasional Bisnis Legalitas dan Strategi Pendanaan Usaha

		penerapannya		
	PP9	Menguasai dasar-dasar dalam broadcasting	BK50 BK51 BK52	Organisasi Media Penyiaran TV dan Radio Program Siaran TV dan Regulasi Penyiaran Announcing Skill dalam Penyiaran
	PP10	Konsep dasar manajemen pengetahuan	BK53 BK54 BK55	Aspek-Aspek Utama Knowledge Management (KM) Dampak KM pada Organisasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi KM
Keterampilan Kerja Umum (KU)	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya	BK56 BK57	Pengantar Teknologi Informasi Strategic Management dalam Human Resource Management
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur berbasis teknologi informasi	BK58 BK59	Perencanaan, Kontrol dan Audit Sistem Informasi (QAS) Management dan Application Control Framework
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan,	BK60 BK61	Analisa Kinerja Sistem Informasi Etika dan Tanggungjawab Sosial Organisasi (MSDM)

		<u>desain atau kritik seni</u>		
KU4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	BK62	Metode Penelitian	
KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang sistem informasi berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber data	BK63	Teknik-Teknik Pengambilan Keputusan	
KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	BK64 BK65	Konsep Tim Building Skill Terampil Berbahasa Inggris	
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	BK66 BK67 BK68	Kepemimpinan Kecerdasan Emosi Keterampilan Umpan Balik Komunikasi	
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	BK69	Manajemen Rapat Efektif	

	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	BK70 BK71	Sistem Manajemen Basis Data Kriptografi
	KU10	Mampu mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.	BK72	Konsep Dasar Komunikasi
	KU11	Mampu menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah	BK73	Konsep Probabilitas dan Statistik
	KU12	Mampu tampil menjadi individu yang memiliki <i>softskill</i>	BK74	Konsep Manajemen Diri
Keterampilan Kerja Khusus (KK)	KK1	Mampu menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk memecahkan masalah	BK75 BK76	Implementasi HTML, CSS, Javascript dan PHP Implementasi Pemrograman Mobile (Android)
	KK2	Mampu membangun aplikasi sederhana di lingkungan berbasis web dan mobile	BK77 BK78	Proyek WEB dengan HTML, CSS, Javascript dan PHP Proyek Aplikasi Android
	KK3	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	BK79	Diagram Arus Data
	KK4	Mampu menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem	BK80	Pemodelan dan UML

		informasi		
	KK5	Mampu mengidentifikasi dan merancang model data sesuai dengan kebutuhan organisasi	BK81	Model Entity Relationship Diagram
	KK6	Mampu memetakan kebutuhan data ke dalam model relational	BK82	Model Data Relational
	KK7	Mampu mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS;	BK83	Implementasi Data Definition Language (DDL) dan Data Manipulation Language (DML)
	KK8	Mampu menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart dan Program Manajemen Proyek;	BK84 BK85 BK86	Konsep Dasar Project and Change Management Management Tools Penggunaan Peralatan dan Pendekatan dalam Proses Perubahan Proyek
	KK9	Mampu mendemonstrasikan kemampuan kunci dalam manajerial seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, perencanaan kerja, dsb;	BK87 BK88	Manajemen Perusahaan Fungsi Planning, Organizing, Leading, Controlling
	KK10	Mampu menggunakan berbagai perangkat dan metode untuk menghasilkan suatu karya dan informasi	BK89 BK90 BK91 BK92 BK93 BK94 BK95 BK96 BK97 BK98	Fotografi dan Teknik Pengambilan Gambar Konsep Dasar Videografi dan Teknik Pembuatannya Teknik Layouting dan Pewarnaan Macam-Macam Desain Antarmuka Aplikasi Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Vektor Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Raster Konsep Dasar Multimedia, Kategori dan Pemanfaatannya Pengolahan multimedia elemen teks, grafik, audio, video dan animasi Game Design dan Game Designer Game Design Document

	KK11	Mampu menerapkan berbagai metode untuk menghasilkan konten yang menarik	BK99 BK100 BK101	Kreativitas untuk Komunikasi Media Teknik Penulisan Script Produksi Konten
	KK12	Mampu menguasai teknik penggunaan keyboard komputer secara maksimal	BK102	Teknik Mengetik 10 Jari
	KK13	Mampu melakukan penelitian di bidang teknologi informasi dalam rangka menganalisis masalah-masalah di bidang teknologi informasi	BK103 BK104 BK105 BK106 BK107	Praktek Penyusunan Proposal Skripsi Praktek Pelaksanaan Penelitian Praktek Penyusunan Laporan Hasil Penelitian Praktek Pelaksanaan Proyek Praktek Penyusunan Laporan Proyek

2. Pembentukan Mata Kuliah

Tabel 5. Kaitan antara Bahan Kajian dan Mata Kuliah

Kode	Bahan Kajian	Kode MK	Mata Kuliah
BK67	Terampil Berbahasa Inggris	MKU001	Bahasa Inggris
BK4 BK5 BK10	Filsafat dan Ideologi Pancasila Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Budaya Sadar Hukum	MKU002	Pancasila dan Kecerdasan Emosional
BK7 BK12	Terampil Berbahasa Indonesia Formulasi Bahasa Teks Ilmiah	MKU003	Bahasa Indonesia dan Komunikasi
BK3 BK6 BK8 BK9 BK16	Hak Asasi Manusia Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Sikap Saling Menghargai Budaya Gotong Royong Karakter Bangsa	MKU004	Kewarganegaraan dan Teknik Motivasi

BK1 BK2	Pengamalan Pokok Ajaran Agama Integrasi Agama dengan Nilai Tugas Manusia	MKU005	Agama dan Kecerdasan Spiritual
BK46 BK102	Paket Program Niaga Teknik Mengetik 10 Jari	MKK101	Paket Program Niaga
BK56 BK17 BK31	Pengantar Teknologi Informasi Pengantar Logika Informatika Sistem Operasi	MKK102	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi
BK18	Dasar-Dasar Pemrograman	MKK103	Dasar Pemrograman
BK99 BK100 BK101	Kreativitas untuk Komunikasi Media Teknik Penulisan Script Produksi Konten	MKK104	Creative Content
BK37 BK48 BK49	Etika Bisnis Aspek Teknis dan Operasional Bisnis Legalitas dan Strategi Pendanaan Usaha	MKK105	Pengantar Bisnis dan Manajemen
BK19	Algoritma Pemrograman dan Struktur Data	MKK106	Algoritma dan Struktur Data
BK24 BK81 BK82	Pengantar Basis Data Model Entity Relationship Diagram Model Data Relational	MKK107	Pengantar Basis Data
BK70 BK83	Sistem Manajemen Basis Data Implementasi Data Definition Language (DDL) dan Data Manipulation Language (DML)	MKK108	Sistem Manajemen Basis Data
BK23	Konsep Dasar Pemrograman Berorientasi Objek	MKK109	Pemrograman Objek
BK91 BK92	Teknik Layouting dan Pewarnaan Macam-Macam Desain Antarmuka Aplikasi	MKK110	Desain Grafis

BK93 BK94	Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Vektor Aplikasi Pengolah Grafis Berbasis Raster		
BK41 BK43 BK44	Konsep Digital Marketing Kondisi dan Situasi Pasar Digital Aspek Pasar dan Strategi Pemasaran	MKK111	Digital Marketing
BK60 BK25 BK26 BK27 BK28 BK29 BK30 BK79 BK80	Analisa Kinerja Sistem Informasi Model Software Development Life Cycle Model Waterfall Model RAD Model Prototipe Model Spiral Model RAD Diagram Arus Data Pemodelan dan UML	MKK112	Rekayasa Perangkat Lunak
BK20 BK21 BK75 BK77	Konsep Dasar Pemrograman Web Konsep Dasar HTML, CSS, Javascript dan PHP Implementasi HTML, CSS, Javascript dan PHP Proyek WEB dengan HTML, CSS, Javascript dan PHP	MKK113	Pemrograman Web Dasar
BK89 BK90	Fotografi dan Teknik Pengambilan Gambar Konsep Dasar Videografi dan Teknik Pembuatannya	MKK114	Editing Video
BK62 BK11 BK13 BK73	Metode Penelitian Kebebasan Mimbar Akademik Tanggung Jawab dan Profesionalisme Konsep Probabilitas dan Statistik	MKK115	Metode Penelitian
BK22 BK76 BK78	Konsep Dasar Pemrograman Mobile Implementasi Pemrograman Mobile (Android) Proyek Aplikasi Android	MKK116	Pemrograman Mobile

BK50 BK51 BK52	Organisasi Media Penyiaran TV dan Radio Program Siaran TV dan Regulasi Penyiaran Announcing Skill dalam Penyiaran	MKK117	Broadcasting
BK84 BK85 BK86	Konsep Dasar Project and Change Management Management Tools Penggunaan Peralatan dan Pendekatan dalam Proses Perubahan Proyek	MKK118	Project and Change Management
BK57 BK88	Strategic Management dalam Human Resource Management Fungsi Planning, Organizing, Leading, Controlling	MKK119	Strategic Planning and Risk Management
BK15 BK72 BK74 BK67 BK68	Life-long Learning Konsep Dasar Komunikasi Konsep Manajemen Diri Kecerdasan Emosi Keterampilan Umpulan Balik Komunikasi	MKK120	Pendidikan Softskill
BK97 BK98	Game Design dan Game Designer Game Design Document	MKK121	Game Development
BK40	Konsep Dasar Arsitektur Berbasis Layanan	MKK122	Service Oriented Architecture
BK61 BK64 BK66 BK69	Etika dan Tanggungjawab Sosial Organisasi Konsep Tim Building Skill Kepemimpinan Manajemen Rapat Efektif	MKK123	Manajemen Sumber Daya Manusia
BK58 BK59	Perencanaan, Kontrol dan Audit Sistem Informasi Management dan Application Control Framework	MKK124	Quality Assurance and Control
BK38 BK39 BK42	Kriteria Evaluasi untuk Memilih Bisnis yang Baru Resiko Bisnis Usaha Waralaba	MKK125	E-Business dan Sistem Enterprise
BK53 BK54 BK55	Aspek-Aspek Utama Knowledge Management (KM) Dampak KM pada Organisasi	MKK126	Knowledge Management System

	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi KM		
BK14	Semangat Enterpreneur	MKK127	Technopreneurship
BK47	Jaringan Komputer	MKK128	Jaringan Komputer
BK71	Kriptografi	MKP101	Kriptografi
BK32	Sistem Informasi Geografi	MKP102	Sistem Informasi Geografi
BK95	Konsep Dasar Multimedia, Kategori dan Pemanfaatannya	MKP103	Konsep dan Aplikasi Multimedia
BK96	Pengolahan multimedia elemen teks, grafik, audio, video dan animasi		
BK33	Kecerdasan Buatan	MKP104	Kecerdasan Buatan
BK34	Sistem Pakar	MKP105	Sistem Pakar
BK35	Penalaran Komputer	MKP106	Penalaran Komputer
BK63	Teknik-Teknik Pengambilan Keputusan	MKP106	Sistem Pendukung Keputusan
BK36	Sistem Pendukung Keputusan		
BK45	Corporate IT Strategy	MKP107	Corporate IT Strategy
BK87	Manajemen Perusahaan		
BK103	Praktek Penyusunan Proposal Skripsi	MKK130	Tugas Akhir 1
BK104	Praktek Pelaksanaan Penelitian	MKK131	Tugas Akhir 2
BK105	Praktek Penyusunan Laporan Hasil Penelitian		
BK106	Praktek Pelaksanaan Proyek	MKK132	Tugas Akhir Laporan Proyek
BK107	Praktek Penyusunan Laporan Proyek		

3. Capaian Pembelajaran pada Setiap Mata Kuliah dan Bobot Mata Kuliah

Tabel 6. Kaitan antara Mata Kuliah dan Capaian Pembelajaran

KELOMPOK	Kode MK	Nama MK	Sikap &	Penguasaan	Keterampilan	Keterampilan	Bobot MK
----------	---------	---------	---------	------------	--------------	--------------	----------

MATA KULIAH			Tata Nilai	Pengetahuan	Khusus	Kerja Umum	
WAJIB UMUM	MKU001	Bahasa Inggris				✓	2
	MKU002	Pancasila dan Kecerdasan Emosional	✓				2
	MKU003	Bahasa Indonesia dan Komunikasi	✓				2
	MKU004	Kewarganegaraan dan Teknik Motivasi	✓				2
	MKU005	Agama dan Kecerdasan Spiritual	✓				2
WAJIB KEPRODIAN	MKK101	Paket Program Niaga		✓	✓		3
	MKK102	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi		✓		✓	3
	MKK103	Dasar Pemrograman		✓			3
	MKK104	Creative Content			✓		5
	MKK105	Pengantar Bisnis dan Manajemen		✓			3
	MKK106	Algoritma dan Struktur Data		✓			3
	MKK107	Pengantar Basis Data		✓	✓		3
	MKK108	Sistem Manajemen Basis			✓	✓	3

		Data					
MKK109	Pemrograman Objek		✓				4
MKK110	Desain Grafis			✓			4
MKK111	Digital Marketing		✓				4
MKK112	Rekayasa Perangkat Lunak		✓	✓	✓	✓	4
MKK113	Pemrograman Web Dasar		✓	✓			4
MKK114	Editing Video			✓			4
MKK115	Metode Penelitian	✓				✓	3
MKK116	Pemrograman Mobile		✓	✓			4
MKK117	Broadcasting		✓				6
MKK118	Project and Change Management				✓		4
MKK119	Strategic Planning and Risk Management				✓	✓	3
MKK120	Pendidikan Softskill	✓				✓	6
MKK121	Corporate IT Strategy		✓	✓			4
MKK122	Service Oriented Architecture		✓				3
MKK123	Manajemen Sumber Daya Manusia					✓	4

PILIHAN	MKK124	Quality Assurance and Control				✓	4
	MKK125	E-Business dan Sistem Enterprise		✓			4
	MKK126	Knowledge Management System		✓			4
	MKK127	Technopreneurship	✓				4
	MKK128	Jaringan Komputer		✓			4
	MKK129	Tugas Akhir 1			✓		2
	MKK130	Tugas Akhir 2			✓		4
	MKK131	Tugas Akhir Laporan Proyek			✓		4
	MKP101	Kriptografi				✓	4
	MKP102	Sistem Informasi Geografi		✓			4
	MKP103	Konsep dan Aplikasi Multimedia			✓		4
	MKP104	Kecerdasan Buatan		✓			4
	MKP105	Sistem Pakar		✓			4
	MKP106	Penalaran Komputer		✓			4
	MKP106	Sistem Pendukung Keputusan		✓		✓	4
	MKP107	Game			✓		4

		Development					
--	--	-------------	--	--	--	--	--

4. Struktur Kurikulum Program Studi Sistem Informasi

Tabel 7. Struktur Kurikulum Program Studi Sistem Informasi

Sem	Struktur Mata Kuliah							SK S
VIII				Tugas Akhir 1 2	Tugas Akhir 2 4			6
VII		Jaringan Komputer 4	Pilihan 1 4	Pilihan 2 4	Pilihan 3 4	Pilihan 4 4		20
VI		Manajemen Sumber Daya Manusia 4	Quality Assurance and Control 4	E-Business dan Sistem Enterprise 4	Knowledge Management System 4	Technopreneurshi p 4		20
V		Project and Change Management 4	Strategic Planning and Risk Managemen t 3	Pendidikan Softskill 6	Game Development 4	Service Oriented Architecture 3		20
IV		Pemrograma n Web Dasar 4	Editing Video 4	Metode Penelitian 3	Pemrograma n Mobile 4	Broadcasting 6		21
III		Pendidikan Agama 2	Sistem Manajemen Basis Data	Pemrograma n Objek 4	Desain Grafis 4	Digital Marketing 4	Rekayasa Perangkat Lunak	21

			3				4	
II		Creative Content 5	Pengantar Bisnis dan Manajemen 4	Algoritma dan Struktur Data 3	Pengantar Basis Data 4	Pendidikan Kewarganegaraan 2		18
I	Paket Program Niaga 3	Bahasa Inggris 2	Dasar Infrastruktur Teknologi Informasi 3	Dasar Pemrograman 5	Bahasa Indonesia dan Komunikasi 2	Pancasila dan Kecerdasan Emosional 3		18