



FAKULTAS ILMU KOMPUTER



- Program Magister Teknik Informatika
- Program Sarjana Teknik Informatika
- Program Sarjana Sistem Informasi
- Program Sarjana Desain Komunikasi Visual
- Program Sarjana Ilmu Komunikasi
- Program Sarjana Terapan Animasi
- Program Sarjana Terapan Film & Televisi
- Program Diploma Tiga Teknik Informatika
- Program Diploma Tiga Manajemen Informatika
- Program Diploma Tiga Penyiaran

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Jl. Imam Bonjol No. 205 - 207 Semarang
Telp. (024) 3517261, Fax. (024) 3569684
[http:// www.dinus.ac.id](http://www.dinus.ac.id)

PIMPINAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

DEKAN



Dr. Abdul Syukur

SEKRETARIS DEKAN



Ayu Pratiwi, S.Kom., M.T.

KETUA
Program Magister
Teknik Informatika



Purwanto, M.Kom., Ph.D.

KETUA
Program Sarjana
Teknik Informatika



Heru Agus S., M.Kom., Ph.D.

KETUA
Program Sarjana
Sistem Informasi



Affandy, M.Kom., Ph.D.

KETUA
Program Sarjana
Desain Komunikasi Visual



Ir. Siti Hadiati N., Ph.D.

KETUA
Program Sarjana
Ilmu Komunikasi



Dr. Y. Tyas Catur P., S.Si., M.Kom.

KETUA
Program Sarjana
Terapan Animasi



Sugianto, M.Kom.

KETUA
Program Sarjana
Terapan Film & Televisi



Dr. Ruri Suko Basuki, M.Kom.

KETUA
Program Diploma Tiga
Teknik Informatika



Muslih, M.Kom.

KETUA
Program Diploma Tiga
Manajemen Informatika



Edi Faisal, M.Kom.

KETUA
Program Diploma Tiga
Penyiaran



Suhariyanto, M.Kom.

**KEPALA
TATA USAHA**



Sudaryono, M.Kom.

SEJARAH FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dalam upaya meningkatkan peran pendidikan tinggi di Indonesia dalam konteks persaingan global sehingga mampu memperkuat daya saing bangsa, pada tahun 2001 berdasarkan SK Mendiknas RI No. 169/D/O/2001 tanggal 30 Agustus 2001 maka Yayasan Dian Nuswantoro Semarang mendirikan Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) yang merupakan gabungan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK, SK MENDIKBUD No. 10/D/O/1994, tanggal 3 Maret 1994), Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE, SK Mendikbud No. 26/D/O/99, 22 Februari 1999), Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STBA, SK Mendiknas No. No. 27/D/O/2000, tanggal 15 Maret 2000) dan Sekolah Tinggi Kesehatan (STKES, SK Mendiknas No.103/D/O/2000, tanggal 7 Juli 2000) Dian Nuswantoro digabungkan menjadi satu wadah universitas. Dalam penggabungan tersebut, STMIK menjadi Fakultas Ilmu Komputer, STIE menjadi Fakultas Ekonomi, STBA menjadi Fakultas Bahasa dan Sastra, STKES menjadi Fakultas Kesehatan, dan ditambah satu fakultas baru yaitu Fakultas Teknik. Penggabungan sekolah tinggi - sekolah tinggi di bawah naungan Yayasan Dian Nuswantoro ini juga didasari atas upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja kelembagaan, sehingga menjadi organisasi yang sehat dalam mengelola pendidikan. Kemudian pada tahun 2002, dibuka Program Pascasarjana Magister Komputer Teknik Informatika berdasarkan SK Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi No. 1322/D/T/2002, tanggal 5 Juli 2002.

Visi

Visi Fakultas Ilmu Komputer adalah :

"Menjadi fakultas pilihan utama di bidang informatika dengan ciri khas kewirausahaan"

Misi

Sejalan dengan visi, maka misi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis kompetensi yang sesuai dengan keilmuan dan dinamika kebutuhan masyarakat.
2. Menyelenggarakan program peningkatan kualitas sivitas akademika secara berkelanjutan untuk mendukung Tri Dharma Perguruan Tinggi
3. Menjalini kerjasama secara institusional dengan berbagai lembaga untuk pengembangan dan pemberdayaan Fakultas
4. Menyelenggarakan lini usaha yang relevan dengan melibatkan sivitas akademika.

Tujuan

Tujuan Fakultas Ilmu Komputer adalah :

1. Terwujudnya lulusan berkualitas di bidangnya dan berjiwa wirausaha.
2. Terciptanya manajemen pendidikan yang berorientasi pada mutu.

3. Terciptanya atmosfir akademik yang dinamis dan bertanggung jawab.
4. Terwujudnya penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS).
5. Terselenggaranya program pengabdian kepada Masyarakat yang tepat sasaran sebagai bentuk implementasi dari IPTEKS.
6. Terjalinnnya kerjasama/kemitraan dalam berbagai bidang, baik dengan lembaga pemerintah maupun swasta, di tingkat nasional maupun internasional.
7. Terwujudnya lini usaha yang relevan dengan melibatkan sivitas akademika.

Sasaran Mutu

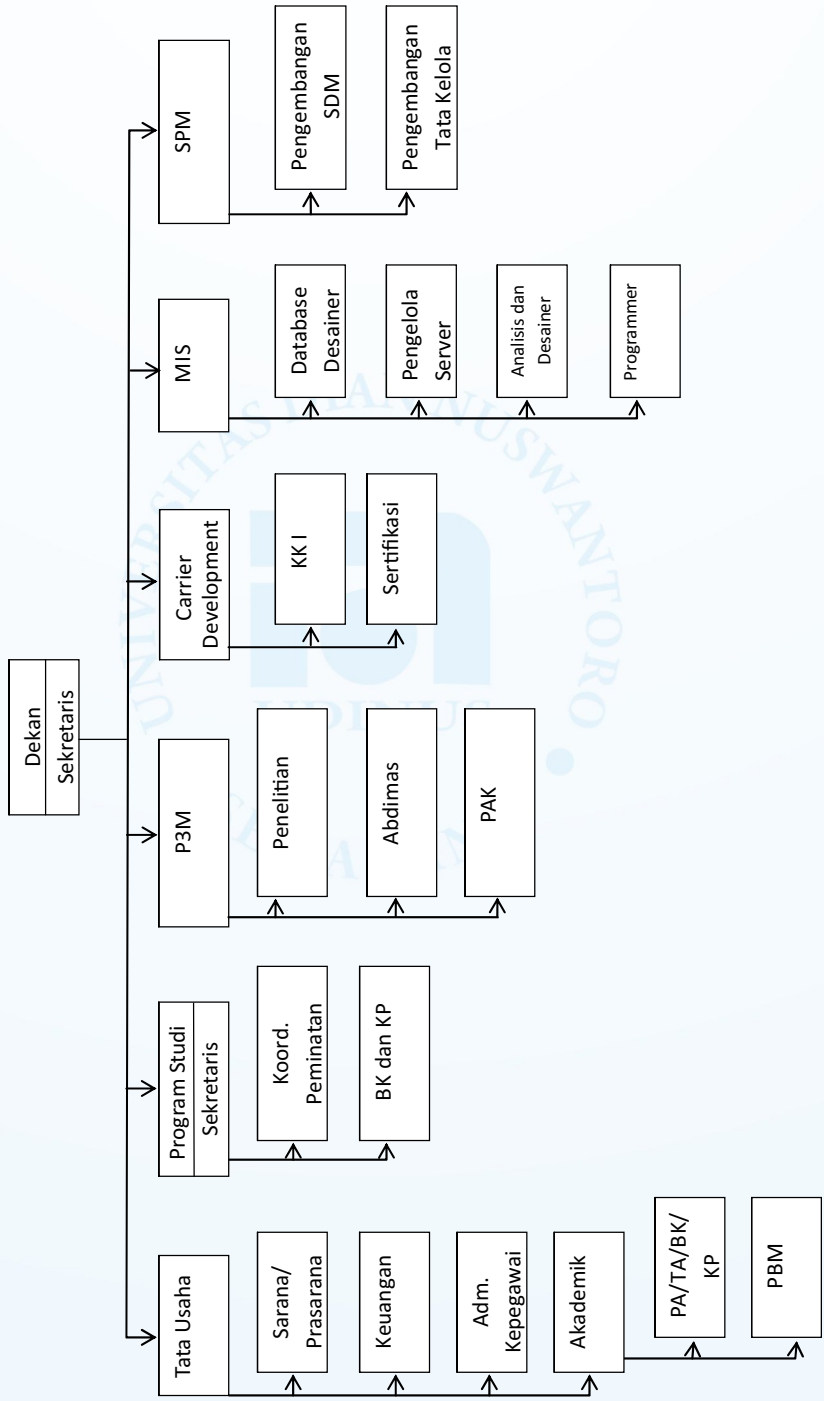
Sasaran mutu Fakultas Ilmu Komputer mengacu pada sasaran mutu yang ada di Universitas Dian Nuswantoro sebagai berikut :

1. Lulusan bekerja dan atau berwirausaha sesuai bidangnya dalam 6 bulan sebesar 80%
2. Tepat waktu studi minimal 80%
3. Prestasi mahasiswa tingkat nasional dan internasional minimal 50 buah per tahun
4. Lulusan dengan Toefl's score minimal 450
5. Lulusan mempunyai kemampuan ICT
6. Indeks Kepuasan Stakeholder (lulusan dan orang tua) ≥ 3 (skala 1-4) minimal 90%
7. Indeks kinerja dosen ≥ 3 (Skala 4)
8. Jumlah penelitian dipublikasikan = 20 buah per tahun

Daftar Program Studi Dan Akreditasi

No.	Program Studi	Keterangan
1	Magister Teknik Informatika	Akreditasi B berdasar SK No. 425/SK/BAN-PT/Akred/M/X/2014
2	Sarjana Teknik Informatika	Akreditasi A berdasar SK No. 972/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2015
3	Sarjana Sistem Informasi	Akreditasi A berdasar SK No. 1201/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2015
4	Sarjana Desain Komunikasi Visual	Akreditasi A berdasar SK No. 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2015
5	Sarjana Ilmu Komunikasi	Akreditasi B berdasar SK No. 395/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2015
6	Sarjana Terapan Film dan Televisi	Ijin Penyelenggaraan berdasar Kepmenristekdikti No. 42/KPT/I/2015
7	Sarjana Terapan Animasi	Ijin Penyelenggaraan berdasar Kepmenristekdikti No. 42/KPT/I/2015
8	Diploma Tiga Manajemen Informatika	Akreditasi B berdasar SK No. 087/SK/BAN-PT/Akred/Dpl-III/III/2015
9	Diploma Tiga Penyiaran	Akreditasi B berdasar SK No. 794/SK/BAN-PT/Akred/Dpl-III/VIII/2015
10	Diploma Tiga Teknik Informatika	Akreditasi B berdasar SK No. 087/SK/BAN-PT/Akred/Dpl-III/III/2015

Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer



Daftar Nama Pejabat Struktural dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komputer

No.	Jabatan	Nama
1	Dekan	Dr. Abdul Syukur
2	Sekretaris Dekan	Ayu Pertiwi, S.Kom, MT
3	Ka. Program Magister Teknik Informatika	Purwanto, M.Kom, Ph.D
4	Ka. Program Sarjana Teknik Informatika	Heru Agus Santoso, M.Kom, Ph.D
5	Ka. Program Sarjana Sistem Informasi	Affandy, M.Kom, Ph.D
6	Ka. Program Sarjana Desain Komunikasi Visual	Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D
7	Ka. Program Sarjana Ilmu Komunikasi	Dr. Y. Tyas Catur Pramudi, S.Si, M.Kom
8	Ka. Program Sarjana Terapan Animasi	Sugiyanto, M.Kom
9	Ka. Program Sarjana Terapan Film & Televisi	Dr. Ruri Suko Basuki, M.Kom.
10	Ka. Program Diploma Tiga Teknik Informatika	Muslih, M.Kom
11	Ka. Program Diploma Tiga Manajemen Informatika	Edi Faisal, M.Kom
12	Ka. Program Diploma Tiga Penyiaran	Suhariyanto, M.Kom
13	Sekretaris Program Sarjana Teknik Informatika	T. Sutojo, S.Si, M.Kom
14	Sekretaris Program Sarjana Sistem Informasi	Rr. Yupie Kusumawati, SE, M.Kom
15	Sekretaris Program Sarjana Desain Komunikasi Visual	Auria Farantika Yogananti, S.Sn, MTD design
16	Sekretaris Program Sarjana Ilmu Komunikasi	Lisa Mardiana, S.Sos., M.I.Kom
17	Koord. Bidang Kajian	Wijanarto, M.Kom
18	Kord. B. Minat Rekayasa Perangkat Lunak dan Data	Egia Rosi Subhiyakto, M.Kom, MCS
19	Koord. Sistem Cerdas	Hanny Haryanto, S.Kom, M T
20	Koord. Lab. Dasar Pemrograman	Fahri Firdausillah, S.Kom, MCS
21	Koord. E-Bisnis	Lalang Erawan, M.Kom
22	Koord. PPSI	Candra Irawan, M.Kom
23	Koord. Desain Grafis	Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds
24	Koord. Creative Multimedia	Toto Haryadi, M.Ds
25	Koord. Creative Advertising	Khamadi, M.Ds
26	Koord. Creative Animation	Ali Muqoddas, S.Sn, M.Kom
27	Koord. Lab. Fotografi	Daniar Wikan Setyanto, M. Sn
28	Koord. Lab Multimedia	Noor Hasyim, S.Sn., M.Ds
29	Koord. Penjaminan Mutu	Achmad Wahid Kurniawan, S.Si, M.Kom
30	Koord. Tugas Akhir Program Sarjana Teknik Informatika	De Rosal Ign Moses Setiadi, M.Kom
31	Koord. Tugas Akhir Program Sarjana Sistem Informasi	Fajrian Nur Adnan, S.Kom, MCS
32	Koord. Tugas Akhir Program Sarjana DKV	Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds
33	Koord. Proyek Akhir Diploma Tiga	Novi Hendriyanto, M.Kom
34	Koord. Kerja Praktek Program Sarjana Teknik Informatika	Desi Purwanti K., M.Kom
35	Koord. Kerja Praktek Program Sarjana Sistem Informasi	Suharnawi, M.Kom
36	Koord. Kerja Praktek Program Sarjana DKV	Abi Senoprabowo, M.Ds
37	Koord. Kuliah Kerja Industri Diploma Tiga	Acun Kardianawati, M.Kom
38	Koord. Bimbingan Karier Program Sarjana Teknik Informatika	Adhitya Nugraha, S.Kom, MCS
39	Koord. Bimbingan Karier Program Sarjana Sistem Informasi	Agus Winarno, M.Kom
40	Koord. Bimbingan Karier Program Sarjana DKV	Ahmad Akrom, S.Sn, M.Kom
41	Koord. Bimbingan karier Diploma Tiga	Arry Maulana Syarif, M.Kom
42	Koordinator Kemahasiswaan	Erika Devi Udayanti, S.Kom, MCS
43	Ka. Tata Usaha	Sudaryono, M.Kom
44	Ka. Sub. Keuangan	Retno Daruningsih, S.Kom
45	Koord. Bidang Layanan Akademik	Ibnu Utomo WM, M.Kom
46	Koord. Bidang Layanan Umum	Amin Budiyo, S.Kom
47	Koord. Bidang Data	Edi Sugiarto, M.Kom
48	Staf Bidang Data	Guguh Permana Putra, S.Kom

Daftar Dosen Fakultas Ilmu Komputer

No.	Nama	Prodi / Homebase
1	A. Zainul Fanani, SSi, M.Kom	Teknik Informatika – S1
2	Abu Salam, M. Kom	Teknik Informatika – S1
3	Achmad Wahid K., SSi, M.Kom	Teknik Informatika – S1
4	Adhitya Nugraha, M.CS	Teknik Informatika – S1
5	Adi Prihandono, M.Kom	Teknik Informatika – S1
6	Aisyatul Karima, M.CS	Teknik Informatika – S1
7	Ajib Susanto, M. Kom	Teknik Informatika – S1
8	Andik Setyono, Ph.D	Teknik Informatika – S1
9	Ardytha Luthfiarta, M.Kom, M. CS	Teknik Informatika – S1
10	Arifin, M.Kom	Teknik Informatika – S1
11	Aris Marjuni, S.Si, M.Kom	Teknik Informatika – S1
12	Ayu Pertiwi, S.Kom, M.T	Teknik Informatika – S1
13	Budi Harjo, M.Kom	Teknik Informatika – S1
14	Catur Supriyanto, S. Kom, M. CS	Teknik Informatika – S1
15	Christy Atika Sari, M.Kom, M. CS	Teknik Informatika – S1
16	Cinantya Paramita, S.Kom, M. Eng	Teknik Informatika – S1
17	Danang Wahyu Utomo, M.CS	Teknik Informatika – S1
18	De Rosal Ign Moses S., M.Kom	Teknik Informatika – S1
19	Defri Kurniawan, M.Kom	Teknik Informatika – S1
20	Desi Purwanti Kusumaningrum, M.Kom	Teknik Informatika – S1
21	Dr. Guruh Fajar Shidik, M.CS	Teknik Informatika – S1
22	Dr. Muljono, SSi, M.Kom	Teknik Informatika – S1
23	Dr. Pulung Nurtantio Andono, S.T, M.Kom	Teknik Informatika – S1
24	Dr. Solichul Huda, M.Kom	Teknik Informatika – S1
25	Edy Mulyanto, SSi, M.Kom	Teknik Informatika – S1
26	Egia Rosi Subhiyakto, M.CS	Teknik Informatika – S1
27	Eko Hari Rachmawanto, M.Kom, M.CS	Teknik Informatika – S1
28	Elkaf Rahmawan P., M.Kom	Teknik Informatika – S1
29	Erlin Dolphina, S.H., M.M	Teknik Informatika – S1
30	Erna Zuni Astuti, M.Kom	Teknik Informatika – S1
31	Erwin Yudi Hidayat, S.Kom, M.CS	Teknik Informatika – S1
32	Etika Kartikadarma, M.Kom	Teknik Informatika – S1
33	Fahri Firdausillah, S.Kom, M.CS	Teknik Informatika – S1
34	Fajar Agung Nugroho, S.Kom, M.CS	Teknik Informatika – S1
35	Farah Zakiyah Rahmanti, M.T	Teknik Informatika – S1
36	Fikri Budiman, S.Kom, M.Kom	Teknik Informatika – S1
37	Hanny Haryanto, S.Kom., M.T	Teknik Informatika – S1
38	Heribertus Himawan, M.Kom.	Teknik Informatika – S1
39	Heru Agus Santoso, Ph.D	Teknik Informatika – S1

40	Heru Listiawan, M.Kom	Teknik Informatika – S1
41	Ifan Rizqa, M. Kom	Teknik Informatika – S1
42	Ika Novita Dewi, M.CS	Teknik Informatika – S1
43	Junta Zeniarja, M.Kom, M.CS	Teknik Informatika – S1
44	Khafizh Hastuti, M.Kom	Teknik Informatika – S1
45	L. Budi Handoko, M.Kom	Teknik Informatika – S1
46	Liya Umaroh, SS, M.Hum	Teknik Informatika – S1
47	M. Arief Soeleman, M.Kom	Teknik Informatika – S1
48	Nisa Ul Hafidhoh, M.T	Teknik Informatika – S1
49	Noor Ageng S., S.Kom, M.Kom	Teknik Informatika – S1
50	Nova Rijati, SSI, M.Kom	Teknik Informatika – S1
51	Novita Kurnia Ningrum, M.Kom	Teknik Informatika – S1
52	Prajanto Adi Wahyu, M.CS	Teknik Informatika – S1
53	Purwanto, Ph.D	Teknik Informatika – S1
54	Ramadhan Rakhmat Sani, M.CS	Teknik Informatika – S1
55	Ricardus Anggi Pramunendar, M.CS	Teknik Informatika – S1
56	Sendi Novianto, S.Kom, M.T	Teknik Informatika – S1
57	Septian Enggar Sukmana, M.T.	Teknik Informatika – S1
58	Setia Astuti, SSI, M.Kom	Teknik Informatika – S1
59	Slamet Sudaryanto N., ST, M. Kom	Teknik Informatika – S1
60	Suprayogi, M.Kom	Teknik Informatika – S1
61	T. Sutojo, S.Si, M.Kom	Teknik Informatika – S1
62	Umi Rosyidah, S.Kom., M.T	Teknik Informatika – S1
63	Usman Sudibyso, S.Si, M.Kom	Teknik Informatika – S1
64	Wibowo Wicaksono, ST, M.Kom	Teknik Informatika – S1
65	Wijanarto, M.Kom	Teknik Informatika – S1
66	Yani Parti Astuti, S.Si., M.Kom	Teknik Informatika – S1
67	Yuniarsi Rahayu, Dra, M.Kom	Teknik Informatika – S1
68	Acun Kardanawati, M.Kom	Sistem Informasi – S1
69	Affandy, Ph.D	Sistem Informasi – S1
70	Agus Winarno, M.Kom	Sistem Informasi – S1
71	Aris Nurhindarto, M.Kom	Sistem Informasi – S1
72	Asih Rohmani, M.Kom	Sistem Informasi – S1
73	Budi Widjajanto, M.Kom	Sistem Informasi – S1
74	Candra Irawan, M.Kom	Sistem Informasi – S1
75	Dr. Abdul Syukur	Sistem Informasi – S1
76	Dr. Pujiono, S.Si, M.Kom	Sistem Informasi – S1
77	Erika Devi Udayanti, S.Kom, M.CS	Sistem Informasi – S1
78	Fajrian Nur Adnan, S.Kom, M.CS	Sistem Informasi – S1
79	Florentina Esti N., S.H., M.M	Sistem Informasi – S1
80	Indra Gamayanto, MITM	Sistem Informasi – S1

81	Lalang Erawan, M.Kom	Sistem Informasi – S1
82	MY. Teguh Sulistyono, S.Kom,M.Kom	Sistem Informasi – S1
83	RR. Yupie K., S.E, Akt,M.Kom	Sistem Informasi – S1
84	Sasono Wibowo, S.E, M.Kom	Sistem Informasi – S1
85	Sri Winarno, M.Kom	Sistem Informasi – S1
86	Sudaryanto, M.Kom	Sistem Informasi – S1
87	Suharnawi, M.Kom	Sistem Informasi – S1
88	Wellia Shinta Sari, M.Kom	Sistem Informasi – S1
89	Abi Seno Prabowo, M.Ds	Desain Komunikasi Visual – S1
90	Adji Nugroho, ST., M.Sn	Desain Komunikasi Visual – S1
91	Agus Setiawan, M.Sn	Desain Komunikasi Visual – S1
92	Ahmad Akrom, S.Sn., M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
93	Ali Muqoddas, S.Sn., M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
94	Annas Marzuki Sulaiman, S.Sn., M.Sn	Desain Komunikasi Visual – S1
95	Auria Farantika Y., S.Sn,M.TD Design	Desain Komunikasi Visual – S1
96	Bernardus Andang PA, ST, M.Si	Desain Komunikasi Visual – S1
97	Daniar Wikan Setyanto, M. Sn.	Desain Komunikasi Visual – S1
98	Dimas Irawan I., S.Sn., M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
99	Ezster Tari, Ph.D	Desain Komunikasi Visual – S1
100	Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
101	Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds	Desain Komunikasi Visual – S1
102	Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn., M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
103	Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Desain Komunikasi Visual – S1
104	Hendri Bastian, M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
105	Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph .D	Desain Komunikasi Visual – S1
106	Khamadi, M.Ds	Desain Komunikasi Visual – S1
107	Mohamad Taufik, M.Sn	Desain Komunikasi Visual – S1
108	Noor Hasyim, M.Ds	Desain Komunikasi Visual – S1
109	Puri Sulistiyawati, S.Sn, M.Kom	Desain Komunikasi Visual – S1
110	Toto Hariyadi, M.Sn	Desain Komunikasi Visual – S1
111	Amida Yusriana, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
112	Devi Purnamasari, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
113	Dr. Tyas Catur P, SSI, M.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
114	Lisa Mardiana, S.Sos, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
115	Mukaromah, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
116	Mutia Rahmi Pratiwi, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
117	Naiza Rosalia, M.Si	Ilmu Komunikasi – S1
118	Puri Kusuma Dwi P., M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
119	Rahmawati Zulfiningrum, M.I.Kom	Ilmu Komunikasi – S1
120	Ristia Kadiasti, M.Sn	Animasi - D4
121	Sugiyanto, M.Kom	Animasi - D4

122	Arie Surastio, S. Pt., M.Sn	Film dan Televisi – D4
123	Dr. Ruri Suko Basuki, M.Kom	Film dan Televisi – D4
124	Teguh Hartono Patriantoro, M.A	Film dan Televisi – D4
125	Thesa Resi Sila U., M.Sn	Film dan Televisi – D4
126	Arry Maulana S., M.Kom	Teknik Informatika – D3
127	Deddy Award Widya L., M.Pd	Teknik Informatika – D3
128	Edi Sugiarto., M.Kom	Teknik Informatika – D3
129	Karis Widyatmoko, S,Si.,M.Kom	Teknik Informatika – D3
130	Muslih,M.Kom	Teknik Informatika – D3
131	Nur Rokhman, S.Sn, M.Kom	Teknik Informatika – D3
132	Amiq Fahmi, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
133	Chaerul Umam, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
134	Edi Faisal, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
135	Heru Pramono Hadi, S.E, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
136	Ibnu Utomo WM, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
137	Zaenal Arifin, S.E, M.Kom	Manajemen Informatika – D3
138	Agus Triyono, S.Sos, M.Si	Penyiaran – D3
139	Lakshiputri Arnindita, S.Sos., MM	Penyiaran – D3
140	Suhariyanto, M.Kom	Penyiaran – D3

PROGRAM MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

Visi

Menghasilkan lulusan yang bertaraf internasional dan memiliki kompetensi tinggi di bidang teknik komputasi, informatika, dan kewirausahaan.

Misi

- Menghasilkan lulusan yang berorientasi pada pengembangan dan penerapan teknik komputasi dan informatika yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri, bisnis, dan pendidikan.
- Meningkatkan kualitas pengelolaan program studi yang memiliki standar internasional.
- Meningkatkan riset-riset di bidang informatika yang inovatif, berkualitas, dan bermanfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Meningkatkan kerjasama strategis dengan berbagai pihak baik dari dalam maupun luar negeri.

Tujuan

- Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dan integritas kepribadian yang tinggi, serta tanggap terhadap perubahan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang teknik komputasi dan informatika.
- Meningkatkan status program studi Magister Teknik Informatika menjadi program studi yang berstandar internasional.
- Mengembangkan pusat-pusat riset dan meningkatkan kualitas sumber daya peneliti dosen dan mahasiswa guna menghasilkan riset-riset yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang teknik komputasi dan informatika.
- Mengembangkan dan memperluas kerjasama yang berorientasi pada peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Matakuliah

Kurikulum di program studi Magister Teknik Informatika Tahun Akademik 2012/2013 merupakan kurikulum baru yang berlaku sejak Tahun Akademik 2011/2012. Kurikulum program studi Magister Teknik Informatika didesain menggunakan standar IEEE/ACM Computing Curricula 2005, dengan 4 (empat) kategori mata kuliah:

- Foundation Course atau Mata Kuliah Pra-Magister (0 SKS atau 0%)
- Fundamental Course atau Mata Kuliah Dasar (9 SKS atau 20%)
- Core Course atau Mata Kuliah Inti (18 SKS atau 40%)

d. Concentration Course atau Mata Kuliah Konsentrasi (18 SKS atau 40%)
 Total SKS wajib yang harus ditempuh adalah 45 SKS, yang dijadwalkan dalam 4 (empat) semester dengan waktu penyelesaian paling cepat dalam 3 (tiga) semester yang ditawarkan dengan sistem paket.

Paket Matakuliah

No.	Kode MK	Matakuliah Pra Pasca	SKS
1.	P31F01	<i>Foundation of Information System</i>	0
2.	P31F02	<i>Foundation of Database System</i>	0
3.	P31F03	<i>Foundation of Intelligent System</i>	0
4.	P31F04	<i>Foundation of Algorithms and Data Structure</i>	0
Jumlah SKS			0
No.	Kode MK	Matakuliah Dasar	SKS
1.	P31049	<i>Technopreneurship</i>	3
2.	P31006	<i>Artificial Intelligence</i>	3
3.	P31035	<i>Algorithms and Complexity</i>	3
Jumlah SKS			9
No.	Kode MK	Matakuliah Inti	SKS
1.	P31010	<i>Image Processing</i>	3
2.	P31022	<i>Software Engineering</i>	3
3.	P31037	<i>Data Mining</i>	3
4.	P31013	<i>Research Methodology</i>	3
5.	P31033	<i>Information Retrieval</i>	3
6.	P31036	<i>Decision Support Systems</i>	3
Jumlah SKS			18
No.	Kode MK	Matakuliah Kosentrasi Business Intelligence	SKS
1.	P31043	<i>E-business</i>	3
2.	P31044	<i>IT Audit and Controls</i>	3
3.	P31046	<i>IT Governance</i>	3
4.	P31047	<i>Enterprise Architecture</i>	3
5.	P31032	<i>Thesis</i>	6
Jumlah SKS			18
No.	Kode MK	Matakuliah Kosentrasi Intelligent Systems	SKS
1.	P31038	<i>Machine Learning</i>	3
2.	P31039	<i>Soft Computing</i>	3
3.	P31040	<i>Multimedia and Game Design</i>	3
4.	P31041	<i>Computer Vision</i>	3
5.	P31032	<i>Thesis</i>	6
Jumlah SKS			18

Silabus

Mata Kuliah : Foundation of Information System, Kode : P31F01, SKS : 0 SKS

Pengantar Sistem Informasi merupakan mata kuliah terapan dalam dunia kerja dimana setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, pemahaman dan penguasaan sistem informasi guna menunjang semua aspek organisasional, pemasaran, keuangan, operasi dan sumber daya manusia.

Mata Kuliah : Foundation of Database System, Kode : P31F02, SKS : 0 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang The Concept of Database : Database Systems and Data Models, Database Design Concept Advanced Database Design and Implementation, Advanced Database Concept, Database and The Internet, Database Administration, Advanced Database Models, Systems, and Application.

Mata Kuliah : Foundation of Intelligent System, Kode : P31F03, SKS : 0 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang Introduction to Intelligent System, Fundamentals of fuzzy logic systems, Fundamentals of artificial neural networks, Major classes of neural networks, Evolutionary computing, Knowledge engineering and data mining, Image Clustering.

Mata Kuliah : Foundation of Algorithms and Data Structure, Kode : P31F04, SKS : 0 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan Algoritma dan Struktur data, membangun Struktur data dalam pemrograman JAVA, menerapkan Struktur Data yang baik dalam Pemrograman.

Mata Kuliah : Technopreneurship, Kode : P31049, SKS : 3 SKS

Mata Kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang pentingnya technopreneurship. Ketika mahasiswa lulus diharapkan dapat membangun usaha dibidang teknologi sesuai dengan keilmuan yang mereka dapat di bangku kuliah. Mahasiswa akan diberikan contoh-contoh usaha sukses yang dibangun dari nol, sehingga dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk ber-technopreneurship.

Mata Kuliah : Artificial Intelligence, Kode : P31006, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang konsep kecerdasan, representasi pengetahuan, konsep masalah dan ruang masalah serta metode pencarian, game playing, propositional dan predicate logic, sistem pakar, machine learning, jaringan syaraf tiruan, teori dan konsep penalaran dan pengambilan keputusan, algoritma genetika, logika fuzzy, intelligent agents, immune system.

Mata Kuliah : Algorithms and Complexity, Kode : P31035, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan Kompleksitas Algoritma, membangun Kompleksitas Algoritma yang efektif, proses penghitungan Kompleksitas Algoritma, penggunaan Kompleksitas Algoritma dalam membangun Algoritma, menerapkan perhitungan kompleksitas algoritma pada object oriented programming dan menganalisa algoritma yang efektif dan efisien.

Mata Kuliah : Image Processing, Kode : P31010, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini menjelaskan karakteristik citra digital, analisis dan pengolahan citra digital dengan menggunakan perangkat lunak MATLAB.

Mata Kuliah : Software Engineering, Kode : P31022, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini menjelaskan mengenai Introduction to Software Engineering, Software Process, Requirement Engineering, System Modeling, Architectural Design, Design and Implementation, Software Testing, Software Reuse, Component-based Software Engineering, Distributed Software Engineering, Software Management, Software Quality Management, dan Advanced Topics.

Mata Kuliah : Data Mining, Kode : P31037, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas mengenai Data Mining And Knowledge Discovery Process , Data Understanding, Knowledge Representation, Data Preprocessing, Data Mining Roles, Classification and Prediction, Cluster Analysis, Association Rules, Text Mining, Feature Extraction and Selection Method, Discretization Method, dan Dimension Reduction.

Mata Kuliah : Research Methodology, Kode : P31013, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini menjelaskan mengenai Konsep ilmu pengetahuan dan penelitian, Metode penelitian dan desain penelitian, Studi kepustakaan dan Referensi Penelitian, Perumusan Masalah, Pengumpulan data, Desain Eksperimen, Analisa hasil, Peran rekayasa perangkat lunak dalam penelitian computing, Konsep Tesis, Prosedur pembuatan tesis, Teknik presentasi ilmiah, Penulisan laporan ilmiah.

Mata Kuliah : Information Retrieval, Kode : P31033, SKS : 3 SKS

Information Retrieval merupakan matakuliah yang erat kaitannya dengan sistem cerdas. Matakuliah ini fokus pada penggunaan dokumen teks sebagai data untuk diolah oleh algoritma sistem cerdas. Beberapa aplikatif dari matakuliah ini adalah pengelompokan dokumen secara otomatis menurut topiknya, peringkasan dokumen secara otomatis, dan deteksi plagiat antar dokumen. Pada perkuliahan information retrieval, setiap materi selalu diawali dengan uraian mengenai teori. Dilanjutkan dengan penjelasan ringkas tentang penggunaan algoritma sistem cerdas pada information retrieval.

Mata Kuliah : Decision Support Systems, Kode : P31036, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas mengenai Decision Support Systems and Business Intelligence, Decision Making, Systems, Modeling, and Support, Decision Support Systems Concepts, Methodologies, and Technologies: An Overview Modeling and Analysis, Data Mining for Business Intelligence, Artificial Neural Networks for Data Mining, Text and Web Mining, Data Warehousing, Business Performance Management, Collaborative Computer-Supported Technologies and Group Support Systems, Knowledge Management, Artificial Intelligence and Expert Systems, and Advanced Intelligent Systems.

Mata Kuliah : E-business, Kode : P31043, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini menjelaskan mengenai Introduction to e-business, E-business Strategy and Applications, The Law, Ethics, and Consumer Policies Planning an E-business, Business and Organization Aspect Architecture Aspect, Technology Aspect, The BOAT Framework, BOAT as An Analysis Instrument, E-business Implementation, Marketing E-business, E-business Security, dan Advanced Topics in E-business Security.

Mata Kuliah : IT Audit and Controls, Kode : P31044, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan IT audit, membangun IT audit yang efektif, proses audit, penggunaan Computer-Assisted Audit Tools dalam audit, penerapan teknik audit perangkat keras, perangkat lunak, dan outsourced operation, manajemen proyek IT, framework dan standar audit, regulasi audit, manajemen risiko, pembangunan lingkungan IT yang aman, business continuity management, dan quality assurance and ASQ standard.

Mata Kuliah : IT Governance, Kode : P31046, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang introduction to IT governance, IT Governance Focus Areas, ITIL AND ISO 20000: Meeting the needs of business, COBIT: Meeting Objectives, IT Governance in Practice: Six Case Studies, IT Governance Implementation Guide, ISO27001, Concepts of Enterprise Governance of IT, Enterprise Governance of IT in Practice, The Impact of Enterprise Governance of IT on Business/IT Alignment, The IT Balanced Scorecard as a Framework for Enterprise Governance of IT, COBIT as a Framework for Enterprise Governance of IT, Guidelines for the Implementation of Enterprise Governance of IT.

Mata Kuliah : Enterprise Architecture, Kode : P31047, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini menjelaskan mengenai the imperative for a New Approach to Information Architecture; introducing Enterprise Information Architecture; Data Domains, Information Governance, and Information Security; Enterprise Information Architecture: A Conceptual and Logical View; Enterprise Information Architecture: Component Model; Enterprise Information Architecture: Operational Model; New Delivery Models: Cloud Computing; Enterprise Information Integration (EII); Intelligent Utility Networks; Enterprise Metadata Management; Master Data Management; Information Delivery in a Web 2.0 World; Dynamic Warehousing.

Mata Kuliah : Machine Learning, Kode : P31038, SKS : 3 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang konsep-konsep machine learning, desain dan eksperimen serta penerapan machine learning dalam dunia nyata. Adapun dalam mata kuliah ini akan dijelaskan tentang pengenalan machine learning, distribusi probabilitas, model regresi linear, klasifikasi dengan model linear, jaringan syaraf tiruan, local model, kernel method, graphical model, data sekuensial, kombinasi

multiple learners, sampling method, reinforcement learning, desain dan analisis percobaan machine learning dan project presentation.

Mata Kuliah : Soft Computing, Kode : P31039, SKS : 3 SKS

Mata Kuliah ini memberikan hubungan antara berbagai teknik untuk menyelesaikan sebuah masalah. Beberapa aplikatif dari matakuliah ini dijelaskan dalam setiap perkuliahan dimana perkuliahan diawali dengan uraian mengenai teori, dilanjutkan dengan penjelasan ringkas tentang penggunaan algoritma dalam menyelesaikan masalah. Mata kuliah ini membahas tentang introduction soft computing, artificial neural network I & II, fuzzy inference system, evolutionary algorithms, hybrid system, natural parallel computing I & II, physiology biometrics, fusion methods in biometrics, bioinformatics, biomedical systems, other real life applications, a guide to problem solving using soft computing.

Mata Kuliah : Multimedia and Game Design, Kode : P31040, SKS : 3 SKS

Analisis, desain dan implementasi software multimedia, terutama untuk pembuatan program game atau permainan. Proyek menekankan desain user interface, desain isi dengan storyboard atau script, pembuatan grafik, animasi, audio dan bahan video, dan pengembangan perangkat lunak menggunakan alat authoring tingkat tinggi. Di beberapa pertemuan, mahasiswa di ajarkan untuk dapat membuat animasi 3D.

Mata Kuliah : Computer Vision, Kode : P31041, SKS : 3 SKS

Mata Kuliah ini memberikan hubungan antara beberapa bidang ilmu seperti image processing, data mining, machine learning maupun soft computing untuk menyelesaikan sebuah masalah. Beberapa aplikatif dari matakuliah ini dijelaskan dalam setiap perkuliahan dimana perkuliahan diawali dengan uraian mengenai teori, dilanjutkan dengan penjelasan ringkas tentang penggunaan algoritma dalam menyelesaikan masalah.

Mata kuliah ini membahas tentang introduction to computer vision, image formation, image processing, feature detection and matching, segmentation, feature based alignment, structure from motion, dence motion estimation, image stitching, computational photography, stereo correspondence, 3d reconstruction, image based rendering, recognition.

PROGRAM SARJANA TEKNIK INFORMATIKA

Visi

Menjadi Program Studi yang unggul di bidang informatika khususnya bidang rekayasa perangkat lunak dan sistem cerdas, yang berjiwa technopreneurship dan berwawasan internasional pada tahun 2016.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas di bidang Informatika yang berperan strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, peningkatan kesejahteraan masyarakat, serta berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan kewirausahaan.
2. Meningkatkan program penelitian di bidang informatika khususnya bidang rekayasa perangkat lunak dan sistem cerdas yang berkualitas dan berkelanjutan.
3. Meningkatkan program pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas dan berkelanjutan.
4. Menjalin kerjasama yang berdampak pada peningkatan kualitas mahasiswa, dosen dan organisasi.

Tujuan

1. Menghasilkan lulusan yang berkualitas, mampu berkompetisi secara nasional dan internasional, berjiwa technopreneurship, serta memiliki keunggulan dalam menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang informatika, khususnya dibidang rekayasa perangkat lunak dan sistem cerdas.
2. Menghasilkan karya ilmiah di jurnal nasional terakreditasi maupun jurnal internasional yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kesejahteraan masyarakat, dan daya saing bangsa.
3. Menghasilkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat, dan daya saing bangsa.
4. Menghasilkan kerjasama yang berdampak pada peningkatan kualitas mahasiswa, dosen dan organisasi.

Kompetensi Utama

No.	Kompetensi	Kajian	Mata Kuliah	SKS
1	Memiliki kemampuan dalam menganalisis, merepresentasikan serta mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan strategi komputasi komputer.	Algoritma dan Pemrograman	Dasar Pemrograman	4
			Algoritma dan Pemrograman	4
			Strategi Algoritma	3
			Pemrograman Berorientasi Obyek	4
			Pemrograman Internet	3
			Pemrograman Mobile	3

2	Memiliki kemampuan dalam mengelola data dan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan teknologi informasi.	<i>Information Management</i>	Pengantar Teknologi Informasi	4
			Struktur Data	4
			Basis Data	3
			Sistem Informasi	3
			Sistem Basis Data	3
			Sistem Terdistribusi	3
			Data Mining	3
			Manajemen Proyek	3
3	Memiliki kemampuan dalam menganalisis, merancang, mengembangkan dan mengevaluasi perangkat lunak pada berbagai level enterprise dengan pendekatan metode yang tepat.	<i>Software Engineering</i>	Rekayasa Perangkat Lunak	3
			Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut	3
			Interaksi Manusia dan Komputer	3
			Object Oriented Analysis and Design	3
			Software Requirement Engineering	3
			Software Quality and Testing	3
4	Memiliki kemampuan dalam menerapkan aspek-aspek sistem cerdas berbasis pengetahuan sebagai sebuah aplikasi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kompleks.	<i>Intelligent System</i>	Kecerdasan Buatan	3
			Kriptografi	3
			Otomata dan Teori Bahasa	3
			Logika Informatika	3
			Representasi Pengetahuan dan Penalaran	3
			Pengolahan Citra Digital	3
5	Memiliki kemampuan dalam melakukan penelitian dan publikasi karya ilmiah dalam bidang informatika.	Riset	Metodologi Penelitian	2
			Tata Tulis Karya Ilmiah	2
			Tugas Akhir I	2
			Tugas Akhir II	4

Kompetensi Pendukung

No.	Kompetensi	Kajian	Mata Kuliah	SKS
1	Memiliki kemampuan dalam menerapkan berbagai teori dasar dan pemodelan matematika dalam bidang-bidang yang terkait dengan kajian informatika.	Dasar Matematika	Kalkulus 1	4
			Kalkulus 2	4
			Metode Numerik	3
			Pemodelan dan Simulasi	3
			Probabilitas & Statistik	3
			Matematika Diskrit	3
			Manajemen Sains	3
			Fisika 1	4
			Fisika 2	4
2	Memiliki kemampuan menganalisis, merancang, dan mengembangkan aplikasi berlandaskan organisasi dan arsitektur komputer yang tepat.	Sistem Komputer	Jaringan Komputer	3
			Organisasi dan Arsitektur Komputer	3
			Pengantar Rangkaian Elektrik	2
			Sistem Digital	3
			Sistem Operasi	3
3	Memiliki kemampuan dalam merepresentasikan gagasan dan ide kreatif dalam bentuk visualisasi dan grafik.	Graphics and Visualization	Matriks dan Ruang Vektor	3
			Komputer Grafik	3

Kompetensi Lainnya

No.	Rumusan Kompetensi	Bidang Kajian	Mata Kuliah	SKS
1	Memiliki kemampuan dalam menumbuhkembangkan jiwa entrepreneurship dengan penuh tanggung jawab sesuai etika profesi yang dimilikinya.	<i>Entrepreneurship</i>	Dasar Entrepreneurship	2
			Etika Profesi	2
			Start up Business	3
2	Memiliki kepekaan sosial dan kemampuan komunikasi dalam menerapkan bidang keahlian dan profesinya sehingga mampu memberikan manfaat kepada masyarakat.	<i>Social and Profesional Issue</i>	Bahasa Inggris 1	2
			Bahasa Inggris 2	2
			Bimbingan Karier	2
			Agama	2
			Kerja Praktek	2
			Pendidikan Kewarganegaraan	2
Pendidikan Pancasila	2			

Peluang kerja

Peluang kerja lulusan Sarjana Teknik Informatika sangat luas, dimulai dari level eksekutif, manajerial, supervisor, staf ahli maupun wirausaha.

- a. Eksekutif (Chief Knowledge Officer, Chief Information Officer, dll)
- b. Manajerial (Manajer sistem, manajer operation support, manager sistem keamanan dll)
- c. Supervisor (Supervisor information center, database administrator, data processing supervisor, project supervisor, dll)
- d. Staf (IT planning analysis, network engineer, data analysis, programmer, system integrator dll)
- e. Wiraswasta, yaitu sebagai penyedia/pembuat perangkat lunak/aplikasi, penyedia dan pembuat jasa pelayanan informatika.
 - Konsultan perangkat lunak
 - Implementator (instalasi, migrasi ke sistem baru, pembangunan jaringan dll)
 - Support dan layanan (maintenance support, upgrading request, security enhancement, dll)
 - Operation management (IT project management, application service providers, data center management, customer loyalty program, dll)
 - Training (memberikan pelatihan dan pendidikan secara formal maupun informal untuk meningkatkan kompetensi, keahlian, dan ketrampilan sumberdaya manusia yang terkait dengan teknologi informasi)
- f. Profesional
- g. Birokrat, tidak sedikit lulusan teknik informatika yang bekerja sebagai birokrat, pegawai negeri baik dipemerintah pusat maupun pemerintah daerah, dinas dan lembaga kenegaraan.
- h. Akademisi, bagi lulusan yang ingin meraih peluang dibidang akademisi (dosen)

Sebaran mata kuliah

Semester	Kode MK	Nama Mata Kuliah	Bobot SKS
I	54101	Kalkulus I	4
	54102	Fisika I	4
	54103	Tata Tulis Karya Ilmiah	2
	54104	Bahasa Inggris 1	2
	54105	Dasar Pemrograman	4
	54106	Pengantar Teknologi Informasi	4
II	54201	Kalkulus 2	4
	54202	Fisika 2	4
	54203	Bahasa Inggris 2	2
	54204	Pengantar Rangkaian Elektrik	2
	54205	Etika Profesi	2
	54206	Algoritma Dan Pemrograman	4
	54201	Dasar Entrepreneurship	2

III	54301	Probabilitas & Statistik	3
	54302	Matematika Diskrit	3
	54303	Matriks & Ruang Vektor	3
	54304	Sistem Digital	3
	54307	Pendidikan Pancasila	2
	54306	Struktur Data	4
IV	54401	Otomata & Teori Bahasa	3
	54402	Pemrograman Berorientasi Objek	4
	54403	Organisasi dan Arsitektur Komputer	3
	54404	Basis Data	3
	54405	Rekayasa Perangkat Lunak	3
	54406	Logika Informatika	3
Peminatan Sistem Cerdas			
V	54501	Jaringan Komputer	3
	54507	Sistem Operasi	3
	54506	Sistem Informasi	3
	54508	Strategi Algoritma	3
	54503	Komputer Grafik	3
	54521	Pengolahan Citra Digital	3
	54505	Agama	2
VI	54603	Interaksi Manusia dan Komputer	3
	54605	Kecerdasan Buatan	3
	54609	Sistem Terdistribusi	3
	54607	Metodologi Penelitian	2
	54606	Kriptografi	3
	54602	Pendidikan Kewarganegaraan	2
	54606	Data Mining	3
VII	54702	Kerja Praktek	2
	54704	Representasi Pengetahuan dan Penalaran	3
	54701	Bimbingan Karier	2
	54705	Tugas Akhir I	2
		Pilihan I	3
		Pilihan II	3
VIII	54801	Tugas Akhir II	4
		Pilihan III	3
		Pilihan IV	3

Peminatan Rekayasa Perangkat Lunak dan Data			
V	54501	Jaringan Komputer	3
	54507	Sistem Operasi	3
	54506	Sistem Informasi	3
	54504	RPL Lanjut	3
	54505	Sistem Basis Data	3
	54816	Pemrograman Internet	3
	54305	Agama	2
	VI	54603	Interaksi Manusia dan Komputer
54605		Kecerdasan Buatan	3
54609		Sistem Terdistribusi	3
54607		Metodologi Penelitian	2
54606		Kriptografi	3
54602		Pendidikan Kewarganegaraan	2
54806		Data Mining	3
VII		54702	Kerja Praktek
	54703	Manajemen Projek	3
	54701	Bimbingan Karier	2
	54705	Tugas Akhir I	2
		Pilihan I	3
		Pilihan II	3
	VIII	54801	Tugas Akhir II
		Pilihan III	3
		Pilihan IV	3

Mata kuliah pilihan

Semester	Kode MK	Nama MK (Pilihan)	Bobot sks
VII	54715	Pemodelan Dan Simulasi	3
VII	54730	Start up Business	3
VII	54728	<i>Software Quality and Testing</i>	3
VII	54708	Pemrograman Mobile	3
VII	54835	Network Management	3
VII	54812	Metode Numerik	3
VIII	54816	Pemrograman Internet	3
VIII	54823	Information Retrieval	3
VIII	54814	<i>Object Oriented Analysis and Design</i>	3
VIII	54829	<i>Software Requirement Engineering</i>	3
VIII	54803	Manajemen Proyek	3
VIII	54834	Wireless and Mobile Computing	3
Total SKS			36**

Silabus

Mata Kuliah : Pendidikan Agama Islam, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang manusia dan agama, sumber-sumber ajaran Islam, kerangka dasar ajaran Islam, akidah, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, serta Islam dan ilmu pengetahuan.

Mata Kuliah : Kalkulus 1, Kode : 54101, SKS : 4 SKS

Setelah mengikuti matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat/memiliki: Keterampilan teknis baku yang didukung oleh konsep, rumus, metode, dan penalaran yang sesuai; Pola berpikir yang kritis, logis dan sistematis; serta kreativitas dalam pemecahan masalah yang terkait dengan kalkulus; Kemampuan mengkomunikasikan hasil pemikiran dan pekerjaannya baik secara lisan maupun tulisan; Kesiapan untuk mempelajari matakuliah lain yang memerlukan kalkulus sebagai prasyarat

Mata Kuliah : FISIKA I, Kode : 54102, SKS : 4 SKS

Kinematika Benda Titik, Gerak Relatif, Dinamika Benda Titik (hukum-hukum Newton dengan konsep gaya, usaha dan energi, impuls dan momentum, hukum-hukum kekekalan), Osilator Harmonik, Dinamika Sistem Benda Titik (pusat massa, gerak dengan massa berubah), Gerak Rotasi (momentum sudut, rotasi benda tegar dengan sumbu tetap), Statika dan Dinamika Fluida, Termofisika (teori kinetik gas, kalor dan usaha) hukum I termodinamika mencakup siklus, efisiensi, siklus Carnot

Mata Kuliah : TATA TULIS KARYA ILMIAH, Kode : 54103, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat membedakan tulisan biasa dan tulisan ilmiah, setelah itu mampu membuat karya tulis ilmiah sederhana.

Mata Kuliah : BAHASA INGGRIS I, Kode : 54104, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini, diharapkan mahasiswa mampu dan memahami materi toefl yang meliputi structure, listening dari percakapan panjang maupun pendek, dan reading. Lingkup materi meliputi ; Topics, details, selections dan reversal, idiom, emotion, suggestions, assumptions, prediction, implications, dan problem, conversations, sentence connections, agreement, parallel structure.

Mata Kuliah : DASAR PEMROGRAMAN, Kode : 54105, SKS : 4 SKS

Tujuan Utama adalah untuk membekali mahasiswa cara berfikir dan pemecahan persoalan dalam paradigma pemrograman fungsional. Mahasiswa harus mampu membuat penyelesaian masalah pemrograman fungsional tanpa tergantung pada bahasa pemrograman apapun, dan kemudian ia mampu untuk mengeksekusi programnya dengan salah satu bahasa pemrograman fungsional LISP. Mahasiswa akan memakai bahasa pemrograman tersebut sebagai alat untuk mengeksekusi program dengan mesin yang tersedia.

Mata Kuliah: PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI, Kode : 54204, SKS : 4 SKS

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menggunakan komputer secara efisien dan efektif, serta mampu menelaah kemajuan teknologi masa kini untuk menghadapi kemajuan teknologi masa depan. Serta mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak aplikasi, terutama untuk menunjang kegiatan sehari-hari. Pokok bahasan dalam kuliah PTI ini adalah sebagai berikut : Konsep Dasar PTI, Aplikasi penggunaan komputer di lingkungan pribadi, kantor, pendidikan, dan komersial, Teknologi dan kemajuan masyarakat, Sekuriti, jaringan informasi seperti internet, extranet.

Mata Kuliah : KALKULUS II, Kode : 54201, SKS : 4 SKS

Mahasiswa mampu memahami dan menguasai konsep dasar Kalkulus sebagai pendukung ilmu pengetahuan dan terampil menerapkannya khususnya dibidang komputasi berdasarkan analisis dan sintesis, dengan bahasan sebagai berikut : Barisan dan Deret, Bentuk tak tentu dan Integral tak wajar, Transform Laplace, invers, linieritas, shifting, transform laplace dari derivatif dan integral, Integral Lipat 2, Persamaan Diferensial Biasa.

Mata Kuliah : FISIKA II, Kode : 54202, SKS : 4 SKS

Matakuliah ini merupakan kelanjutan dari matakuliah Fisika I yang akan membahas tentang gaya, energi listrik dan gelombang elektromagnetik, yaitu Gaya dan Medan Listrik Statik, Energi Potensial Listrik, Potensial Listrik, Kapasitor, Arus Searah, GGL Induksi Magnetik, Arus Bolak-Balik Gelombang mekanik, dan Gelombang Elektromagnetik

Mata Kuliah : ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN, Kode : 54206, SKS : 4 SKS

Matakuliah ini merupakan kelanjutan dari matakuliah dasar pemrograman dengan fokus bahasan meliputi paradigma pemrograman fungsional dan paradigma pemrograman prosedural. Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu untuk menyelesaikan masalah menggunakan paradigma pemrograman fungsional dan prosedural, yaitu dengan materi Konsep Pemrograman Dasar, Fungsional programming, Abstract Data Type (ADT), Procedural programming (Paradigm procedural, Type, Variabel dan konstanta, Ekspresi, Sequence, Conditional), Skema Recursive

Mata Kuliah : BAHASA INGGRIS II, Kode : 54203, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti matakuliah bahasa inggris 2 yang merupakan kelanjutan dari bahasa inggris 1, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mengerjakan materi listening dan structure lanjut, meliputi short conversations, Mini talks, Parts of Speech, compound sentences coordinate conjunctions, complex , complex sentences, Noun Clause, comparative, previewing, understanding word references, reading for main ideas.

**Mata Kuliah : PENGANTAR RANGKAIAN ELEKTRONIK, Kode : 54204,
SKS : 2 SKS**

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi dan satuan dalam rangkaian serta mampu menganalisis rangkaian dari beberapa teorema yang ada. Pokok bahasan materi ini adalah Arus, tegangan dan Daya; Konsep dan elemen-elemen rangkaian; Potensi Listrik dan Arus; Diagram Rangkaian, Hukum Ekperimental dan Rangkaian DC Resesif, Hukum Ohm, Kirchoff; Analisis rangkaian pasangan simpul tunggal; Pembagi tegangan dan arus; Reduksi jaringan seri dan paralel; Linieritas dan superposisi; Transformasi sumber; Theorema Thevenin dan Norton; Nodal dan Mesh Analysis.

Mata Kuliah : ETIKA PROFESI, Kode : 54205, SKS : 2 SKS

Matakuliah ini membahas tentang konsep dasar, perkembangan, inovasi, dan model teknologi, serta peranan manusia dalam pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sosial, dengan pokok bahasan sebagai berikut : Evolusi dan pengertian teknologi, Perubahan Masyarakat & Perkembangan Teknologi - Definisi Teknologi, Teknologi & Masyarakat, Inovasi, Sistem dan Model, Keputusan penggunaan / pemilihan teknologi dan pertimbangan sosial, Enjinereng, Desain enjinereng, Pemecahan persoalan enjinereng, Faktor manusia dan sosial pada desain, Enjinereng & Permasalahan sosial.

Mata Kuliah : PROBABILITAS & STATISTIK, Kode : 54301, SKS : 3 SKS

Diharapkan setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu : Memahami konsep yang melatarbelakangi statistik, Dapat menyelesaikan masalah informatika dengan menggunakan metoda statistik, Dapat melakukan analisis dan memilih metoda yang dapat menyelesaikan masalah dengan benar.

Mata Kuliah : MATEMATIKA DISKRIT, Kode : 54302, SKS : 3 SKS

Matakuliah ini memberikan landasan matematika khas informatika agar mahasiswa mampu memahami kuliah di tingkat selanjutnya. Mahasiswa diharapkan memahami struktur-struktur diskrit dan memahami aplikasi matematika diskrit melalui; logika, himpunan, matrik, relasi dan fungsi, aljabar boolean dan kompleksitas algoritma, dengan pokok bahasan sebagai berikut : Logika, Teori Himpunan, Matriks, Relasi dan Fungsi, Induksi Matematik, Algoritma dan Bilangan Bulat, Kombinatorial dan Peluang Diskrit, Aljabar Boolean, Graf, Pohon, Kompleksitas algoritma.

**Mata Kuliah : ORGANISASI & ARSITEKTUR KOMPUTER, Kode : 54403,
SKS : 3 SKS**

Matakuliah ini membahas konsep dasar arsitektur komputer beserta organisasinya meliputi processor, memory, i/o device dan kajian mengenai desain, organisasi serta pengembangan performa CPU, dengan pokok bahasan sebagai berikut : Sejarah dan Sekilas tentang Organisasi dan Arsitektur Komputer, Konsep Dasar Arsitektur Komputer, Aritmatika Komputer, Organisasi dan Arsitektur

Sistem Memory, Interfacing dan Komunikasi, Perangkat subsystem, Design sistem processor, Organisasi CPU, Peningkatan performa kerja

Mata Kuliah : STRUKTUR DATA, Kode : 54306, SKS : 4 SKS

Setelah mempelajari kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat menyampaikan pengenalan, desain dan implementasi dari struktur data internal untuk permasalahan komputer pada skala menengah dan kompleks, yaitu dengan pokok bahasan sebagai berikut : Abstract Data Type (ADT), Operasi dasar dan aplikasinya : Table, Matriks, Stack, Queue, Lists, BinaryTree; Implementasi kasus struktur data pada minimal dua bahasa pemrograman (misal:C dan Pascal)

Mata Kuliah : MATRIKS DAN RUANG VEKTOR, Kode : 54303, SKS : 3 SKS

Setelah kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep matriks, jenis-jenis, operasi maupun sifat dari matriks. Mahasiswa diharapkan juga mampu dalam mengoperasikan baris dan matriks elementer, memahami vektor di R^2 , vektor posisi, operasi vektor dan memahami pengertian transformasi linear, peta, propeta, ruang nol, dan nilai eigen dan vektor eigen

Mata Kuliah : SISTEM DIGITAL, Kode : 54304, SKS : 3 SKS

Setelah kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan kemajuan dari arsitektur computer mulai dari jaman tabung sampai VLSI, dan mampu memahami dasar pembangunan block dan aturan-aturannya dalam pengembangan arsitektur komputer. Pokok bahasannya meliputi : Overview and history of computer architecture, Fundamental building blocks (logic gates, flip-flops, counters, registers, PLA), Logic expressions, minimization, sum of product forms, Register transfer notation, Physical considerations (gate delays, fan-in, fan-out).

Mata Kuliah : OTOMATISASI & TEORI BAHASA, Kode : 54401, SKS : 3 SKS

Setelah kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami "perilaku dari bidang ilmu komputer. Otomata merupakan suatu bentuk model matematika yang memiliki fungsi-fungsi dari komputer digital yang menerima input, menghasilkan output, bisa memiliki penyimpanan sementara, dan mampu membuat keputusan dalam mentransformasikan input ke output. Pokok bahasan dari kuliah ini adalah sebagai berikut : Konsep Bahasa dan Otomata, Operasi-operasi pada Bahasa dan String, Otomata, Finite State Otomata (FSA), Aturan Produksi untuk suatu Finite State Automata, Pohon Penurunan, Penyederhanaan Tata Bahasa Bebas Konteks, Push Down Automata (PDA), Mesin Turing.

**Mata Kuliah : PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK, Kode : 54402
SKS : 4 SKS**

Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa mampu untuk merancang dan membuat program skala menengah dalam paradigma berorientasi objek dan mampu mengimplementasi (sebagai perancang dan pengguna kelas) dalam minimal dua buah bahasa berorientasi objek yang banyak dipakai di lingkungan akademisi

maupun dan industri, serta mengenal satu bahasa lain. Pokok Bahasan meliputi : Pengantar Pemrograman Berorientasi Obyek, Konsep-konsep, Implementasi konsep Class, Object, ADT, Mesin, Proses dalam konteks OOP, Pemrograman Berorientasi Objek dalam C++ , Pemrograman Berorientasi Objek dalam bahasa JAVA

Mata Kuliah : STRATEGI ALGORITMA, Kode : 54508, SKS : 3 SKS

Setelah menyelesaikan kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami strategi algoritma yang benar dalam memecahkan secara mangkus sesuai karakteristik asalah tersebut, dan secara khusus mahasiswa mampu memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan melalui metoda-metoda berikut : Brute-force algorithms, Greedy algorithms, Divide-and-conquer, , DFS, BFS, Backtracking, Branch-and-bound, Heuristics, Program Dinamis, dan Pattern matching and string/ text algorithm.

Mata Kuliah : SISTEM OPERASI, Kode : 54507, SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu untuk mengenali dan memahami peran dan fungsi dasar sistem operasi dengan benar, mampu memahami konsep perancangan dan implementasi sistem operasi, dengan materi bahasan sebagai berikut : Overview sistem komputer dan sistem operasi, Manajemen proses, Manajemen memori, Manajemen perangkat I/O dan file, Proteksi dan pengamanan sistem komputer, dan Sistem operasi untuk sistem terdistribusi,

Mata Kuliah : REKAYASA PERANGKAT LUNAK, Kode : 54405, SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat memahami pengertian perangkat lunak, rekayasa perangkat lunak, berbagai model proses pembangunan perangkat lunak; mahasiswa memahami gambaran umum mengenai tahapan analisis dalam siklus hidup perangkat lunak terutama dalam pembuatan spesifikasi kebutuhan, pemodelan kebutuhan dan dokumentasinya serta konsep, prinsip, dan metode analisis berorientasi objek; memahami konsep dan prinsip perancangan secara umum, metode perancangan arsitektural, metode perancangan antarmuka dan prosedural,serta alat bantu yang dapt digunakan, serta konsep, prinsip dan meode analisis berorientasi objek. Pokok bahasan dari materi ini adalah sebagai berikut : verview perangkat lunak dan rekayasa perangkat lunak, Analisis kebutuhan perangkat lunak (terstruktur dan OO), Perancangan perangkat lunak (terstruktur dan OO), Konstruksi perangkat lunak, Evolusi perangkat lunak, Verifikasi dan validasi perangkat lunak, Overview software quality assurance.

Mata Kuliah : BASIS DATA, Kode : 54404, SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman terhadap konsep dasar suatu basis data dan pengertian mendalam dan khusus terhadap model data ER dan model relasional, serta pemahaman mendalam

terhadap proses perancangan basis data. Selain itu, mahasiswa juga memiliki kemampuan dalam penanganan operasi terhadap basis data relasional. Lingkup bahasan materi ini meliputi Sistem Basis Data, Sistem Manajemen Basis Data, Aras Pandang Data, Entity, Relationship, Diagram E-R, Relasi, Normalisasi, Ketergantungan Fungsional, Primary Key, Foreign Key, Batasan Integritas, Query Sederhana.

Mata Kuliah : KOMPUTER GRAFIK, Kode : 54503, SKS : 3 SKS

Diharapkan setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa dapat memahami konsep grafik dan mampu membuat animasi maupun program grafis. Lingkup bahasan meliputi; pengantar komputer grafis, Peralatan sistem grafika, Sistem Koordinat, Garis, lingkaran, Transformasi dua dimensi, Transformasi Homogeneous, Polygon

Mata Kuliah : SISTEM BASIS DATA, Kode : 54505, SKS : 3 SKS

Setelah memberikan kuliah ini akan membentuk dan menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman mengenai komponen-komponen yang membangun suatu sistem manajemen basis data, dan kemampuan untuk memanfaatkan fungsionalitas yang dimiliki oleh sistem manajemen basis data, dengan penekanan pada sistem relasional, dalam mendukung fungsi administrator basis data. Dengan pokok bahasan ; Overview Sistem Basis Data; Operator Relasional; Integritas Basis Data; Manajemen Transaksi; Pemulihan Basis Data;Keamanan Basis Data; Database Machines; Struktur Fisik Basis Data; Database Tuning; Sistem Basis Data untuk Model Lain;

Mata Kuliah : MANAJEMEN PROYEK, Kode : 54703, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti matakuliah ini, diharapkan mahasiswa mampu memahami langkah-langkah manajemen proyek perangkat lunak, dan dapat menyusun kerangka acuan kerja dan proposal proyek perangkat lunak, serta dapat meningkatkan keahlian yang harus dimiliki oleh sarjana computer. Dengan pokok bahasan sebagai berikut : Introduction to Project Management, The Project Management Context and Processes, Project Integration Management, Project Scope Management, Project Time Management, Project Cost Management, Project Quality Management, Project Human Resource Management, Project Communications Management, Project Risk Management, dan Project Procurement Management.

Mata Kuliah : JARINGAN KOMPUTER, Kode : 54501, SKS : 4 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memperoleh konsep jaringan komputer dan arah perkembangannya ke depan dan memiliki wawasan teknologi jaringan komputer terkini. Cakupan bahasan materi ini adalah Pengenalan Jaringan Komputer dari segi penggunaannya; perangkat keras; perangkat lunak serta contoh-contoh jaringan. OSI layer mencakup: Physical Layer, Data Link, Network, Transport, Session, Presentation dan Application. Jaringan Internet secara khusus dibahas dan juga masalah security jaringan

Mata Kuliah : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER, Kode : 54603,SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan dan usability dalam pengembangan desain interaksi suatu perangkat lunak, dapat mengevaluasi desain interaksi dari suatu perangkat lunak, halaman web serta sistem multimedia. Lingkup bahasan dari materi ini adalah sebagai berikut ;

Dasar-dasar interaksi manusia komputer, Pengembangan antar-muka sederhana, pengembangan dan evaluasi perangkat lunak yang berorientasi pada user

Mata Kuliah : KECERDASAN BUATAN, Kode : 54605, SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memahami pengetahuan dasar Kecerdasan Buatan dan beberapa aplikasi, serta mampu membuat sistem intelegensi sederhana. Lingkup bahasan materi ini terdiri dari Pengertian Inteligensi Buatan, Penjelasan tentang Intelligent Agent, Problem Solving, Knowledge and Reasoning, Planning, Learning, Communicating.

Mata Kuliah : SISTEM INFORMASI, Kode : 54506, SKS : 3 SKS

Setelah kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep system informasi berbasis computer, dan mampu melakukan analisis kebutuhan dan menetapkan kebutuhan informasi untuk suatu organisasi, serta merancang dan mengimplementasikan dalam bentuk prototype. Pokok bahasan materi ini adalah Sistem Bisnis, Jenis Sistem Informasi, Overview pendukung Sistem Informasi, Rekayasa Sistem Informasi, Studi Kelayakan, Perencanaan Strategik Sistem Informasi, Analisis Kebutuhan Sistem Informasi, Perancangan Sistem Informasi, merealisasikan rancangan Sistem Informasi.

Mata Kuliah : DASAR ENTREPRENEURSHIP, Kode : 54601, Kode : 54601, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki dasar kewirausahaan, dan keberanian dalam memulai wirausaha skala kecil.

Mata Kuliah : KERJA PRAKTEK, Kode : 54702, SKS : 2 SKS

Kerja Praktek merupakan matakuliah yang ditawarkan pada semester 7, yaitu mahasiswa selama 2-3 bulan bekerja di perusahaan untuk mempraktekan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah. Akhir dari kuliah ini adalah mahasiswa mempresentasikan hasil kerja prakteknya dan menyusun laporan hasil kerja praktek kepada pembimbing di kampus maupun di tempat kerja praktek.

Mata Kuliah : KEAMANAN SISTEM KOMPUTER, Kode : 54502, SKS : 3 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep pengamanan sistem komputer dan juga memahami konsep pengamanan pada jaringan komputer. Adapun pokok bahasan materi ini meliputi ; Sistem keamanan komputer, dasar-dasar sistem keamanan komputer(terminologi, enkripsi, deskripsi), evaluasi (monitoring) keamanan sistem komputer, dan pengamanan sistem pada jaringan.

Mata Kuliah : PENGENALAN MULTIMEDIA, Kode : 54819, SKS : 3 SKS

Diharapkan setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu mengenal teknologi informasi berbasis multimedia dengan baik;

Mata Kuliah : TUGAS AKHIR, Kode : 54801, SKS : 6 SKS

Matakuliah ini adalah merupakan kegiatan mandiri mahasiswa dan terbimbing dengan pembimbing tugas akhir. Kegiatan pembimbingan dilakukan setelah mahasiswa menentukan bidang kajian yang dipilih dan memilih pembimbing, dan memiliki bahan tugas akhir.

Akhir dari TA adalah menuliskan laporan Tugas Akhir dan melakukan Ujian Sidang Tugas Akhir di depan dosen penguji.

Mata Kuliah : BIMBINGAN KARIER, Kode : 54701, SKS : 2 SKS

Matakuliah ini merupakan matakuliah wajib yang diselenggarakan di semester 8, dengan penyaji dari para pakar di bidangnya, yaitu softskill, hardskill. Perkuliahan diselenggarakan tiap minggu dengan ketetapan jadwal sesuai dengan yang ditentukan kemudian.

Mata Kuliah : METODE NUMERIK, Kode : 54812, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu memahami konsep numerik dengan materi Bilangan Signifikan, Akar Persamaan (Metode tertutup, Metode Terbuka, Akar Polinom), Penyelesaian Persamaan Linier (Metode Eliminasi, Metode Dekomposisi LU dan Inversi matriks, Metode Khusus dan Gauss-Seidel), Regresi dan Interpolasi, Integrasi Numerik, dan Turunan Numerik.

Mata Kuliah : PEMODELAN DAN SIMULASI, Kode : 54815, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memahami konsep dasar pemodelan dan mampu menggunakan simulasi dalam sistem operasi komputer. Lingkup bahasan dari materi ini adalah ; konsep-konsep pemodelan, jenis dan tipe simulasi, simulasi sistem diskrit, software simulasi, model statistik, pemodelan input, verifikasi dan validasi, analisis output, dan penggunaan simulasi dalam sistem operasi komputer.

Mata Kuliah : SISTEM TERDISTRIBUSI, Kode : 54609, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang sistem terdistribusi, berikut perancangannya. Adapun lingkup bahasannya adalah sebagai berikut; Pengenalan sistem terdistribusi, pengolahan terdistribusi dan bahayanya, fungsi terdistribusi, Strategi pengolahan data terdistribusi, Sistem operasi terdistribusi, pengenalan sistem database terdistribusi, Arsitektur Sistem manajemen database terdistribusi dan perancangan database terdistribusi, Protection & Security.

Mata Kuliah : SOFTWARE IMPLEMENTASI & TESTING, Kode : 54828,SKS : 2 SKS

Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dan metode pengujian dan mendapat pengalaman menguji sebuah program sederhana dengan metode

pengujian yang tepat. Lingkup bahasan materi ini meliputi; overview pengujian perangkat lunak, matematika untuk pengujian perangkat lunak, pengujian fungsional testing, structural testing, pengujian sistem dan integrasi, dan software realibility dan Dasar Quality Assurance.

Mata Kuliah : PENGOLAHAN CITRA, Kode : 54821, SKS : 2 SKS

Setelah menyelesaikan kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar citra digital, transformasi citra, peningkatan kualitas citra, pemampatan citra, segmentasi citra, representasi dan deskripsi serta pengenalan dan interpretasi.

Mata Kuliah : Mobile Computing, Kode : 54608, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa akan mengetahui dan mampu memahami dasar-dasar teknologi mobile dan wireless, selain itu mahasiswa mampu memahami konsep yang melatarbelakangi perancangan protokol mobile dan wireless. Lingkup bahasan materi ini adalah Overview Transmisi Wireless, Sistem Komunikasi Mobile: Wireless LAN: Protokol Network & Transport Layer: Aplikasi Internet Mobile





PROGRAM SARJANA SISTEM INFORMASI

Visi

Menjadi program studi pilihan utama di bidang sistem informasi yang berwawasan internasional dengan kualitas sumber daya terbaik dan bercirikan kewirausahaan pada tahun 2016.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis kompetensi di bidang sistem informasi yang sesuai dengan perkembangan keilmuan dan dinamika kebutuhan masyarakat.
2. Menyelenggarakan program peningkatan kualitas sivitas akademika untuk mendukung penelitian dan pengabdian masyarakat
3. Menjalinkan kerjasama dengan berbagai lembaga yang relevan untuk pengembangan dan pemberdayaan program studi
4. Menggali dan mengembangkan potensi kewirausahaan sivitas akademika yang beretika dan bertanggungjawab.

Sasaran Mutu

1. Minimal 80% mahasiswa studi tepat waktu.
2. Minimal 80% mahasiswa lulus dengan IPK ≥ 3.00
3. Lulusan memiliki skor TOEFL minimal 450
4. Lulusan memiliki minimal 2 sertifikasi kemampuan di bidang sistem informasi pada skala nasional ataupun internasional.
5. Indeks kepuasan stakeholder (lulusan dan orang tua) ≥ 3 (skala 1-4) minimal 90%
6. Indeks kinerja dosen ≥ 3 (skala 1-4) minimal 90%
7. Prestasi mahasiswa tingkat nasional dan atau internasional minimal 15 per tahun
8. Jumlah penelitian yang dilakukan dosen minimal 35 judul per tahun
9. Jumlah publikasi penelitian di tingkat nasional ataupun internasional minimal 35 judul per tahun
10. Jumlah pengabdian masyarakat minimal 30 buah per tahun
11. Sekurang-kurangnya terdapat 16 lembaga kerjasama di tingkat nasional maupun internasional
12. Minimal 80% lulusan bekerja dan atau berwirausaha sesuai bidangnya dalam 6 bulan.

Kompetensi

1. Mempunyai sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketaqwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air.
2. Mempunyai wawasan dan menguasai pengetahuan teknologi informasi dan penggunaannya untuk membantu pelaksanaan manajemen dan proses bisnis
3. Kemampuan dalam melakukan rancang bangun sistem informasi berbasis

komputer dan mengimplementasikannya dengan menggunakan metode, teknik, dan alat bantu tertentu berikut dokumentasinya

4. Kemampuan untuk mengembangkan bidang ilmu/teknologi atau melanjutkan studinya.

Peluang Kerja

1. Pengembang Sistem Informasi
 - Analis Sistem
 - Desainer Sistem
 - Programmer
2. Profesional di bidang Sistem Informasi
 - Konsultan bidang Sistem/Teknologi Informasi
 - Auditor Sistem Informasi
 - Manajer Proyek Sistem / Teknologi Informasi
 - Database designer / administrator / programmer
 - Business Intelligence Analyst
3. Akademisi
 - Studi lanjut ke jenjang magister
 - Tutor laboratorium sistem informasi
4. Wirausaha di bidang Sistem / Teknologi Informasi

Peminatan.

1. Elektronik Bisnis [E-Bisnis]:

Peminatan e-Bisnis dibentuk sebagai jawaban atas meningkatnya kebutuhan bisnis terhadap penerapan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam mendukung semua kegiatan bisnis sehingga dapat bekerja lebih erat dengan pemasok dan mitra, dan lebih memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan. Topik Penelitian antara lain : Interactivity-based System Design, Enterprise Architecture, Collaborative Computing, Social Informatics, Service Oriented Architecture, ERP/Packed Software Implementation, e-Business Security, Business Intelligence, dan Business Analytics. e-health, e-learning/e-edukasi, e-government, Semantic web, Ontology, Mobile Application, Web GIS, Web interoperability, Information Search and Retrieval, Web Services, Software-as-a-service, cloud computing, Ubiquitous mobile computing

Mata Kuliah Penguatan :

Pengantar Bisnis , Matematika Bisnis, Ketrampilan Interpersonal, Analisis Proses Bisnis, Konsep e-Bisnis, Kewirausahaan, Pengelolaan Hubungan Pelanggan (CRM), Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (ERP), Infrastruktur e-Bisnis, Manajemen Rantai Pasok (SCM), Bisnis Cerdas, Aplikasi e-Bisnis

2. PPSI [Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi] :

Adalah minat dosen / mahasiswa yang tertarik atau mempunyai keahlian pada bidang perencanaan dan pengembangan Sistem informasi (PPSI), seperti Process Management Information System, The Concept of Information System Development, Information System Development Process, Representation in Information Systems dan Application Systems. Topik penelitian antara lain : Informations Sytems Audit, Informations System

Governance, Project Management Information System, Project Risk Management System, Evaluation of Information System in Organization, dan yang serumpun. Decision Support information Systems, Enterprise Resources Planning Systems, Supply Chain Systems, Human and Computer interaction, Organizational Informations Systems, Bussines Intellegence, Business Process, Geographic Informations Systems, Software Engineering, Expert System, Consumer Support Systems, Strategic Planning for Infrastructure and Applications, Management of Information System Personnnel, Management Functions and operation of System Informations, dan yang serumpun.

Mata Kuliah Penguatan :

Sistem Informasi, Sistem Informasi Akuntansi, Sistem Informasi Manajemen, Analisis Proses Bisnis, Rekayasa Perangkat Lunak, Metodologi Penelitian, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi, Interaksi Manusia dan Komputer, Analisa Kinerja Sistem, Manajemen Proyek, Sistem Pendukung Keputusan, Audit Sistem Informasi, Konsep dan Aplikasi GIS.

Semester 1					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MPK	Bahasa Inggris I	2		
2	MKK	Matematika Diskrit	3		
3	MKB	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	
4	MKK	Sistem Informasi	3		
5	MKK	Pengantar Manajemen	2		
6	MBB	Ketrampilan Interpersonal	2		
7	MKK	Dasar Akuntansi	3		
Jumlah			19		
Semester 2					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MPK	Bahasa Inggris II	2		Bahasa Inggris I
2	MPK	Pendidikan Agama	2		
3	MKB	Algoritma dan Pemrograman I	2	2	
4	MKK	Sistem Informasi Akuntansi	3		Sistem Informasi
5	MKK	Pengantar Bisnis	2		
6	MKK	Matematika Bisnis	3		
7	MKK	Sistem Informasi Manajemen	3		Sistem Informasi
Jumlah			19		

Semester 3					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MKK	Analisa Proses Bisnis	3		Pengantar Bisnis
2	MKB	Algoritma dan Pemrograman II	2	2	Algoritma dan Pemrograman I
3	MKB	Pemrograman Web	2	2	
4	MKK	Sistem Operasi	3		
5	MKB	Jaringan Komputer	4		
Jumlah			18		
Semester 4					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MKB	Basis Data	3		
2	MKB	Pemrograman Berorientasi Obyek	2	2	
3	MKB	Pemrograman Web Lanjut	2		Pemrograman Web
4	MKK	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi I	3		
5	MKK	Probabilitas dan Statistik	3		
6	MKK	Konsep e-Bisnis	4		
Jumlah			19		
Semester 5					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MPK	Pendidikan Pancasila	2		
2	MKB	Kewirausahaan	2		
3	MKK	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi II	3		Analisa dan Perancangan Sistem
4	MKK	Manajemen Sains	3		
5	MKB	Sistem Basis Data	3		Basis Data
6	MKK	Interaksi Manusia dan Komputer	2		
7	MKB	Pengelolaan Hubungan Pelanggan	3		
Jumlah			18		
Semester 6					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MKK	Data Mining dan Data Warehousing	3		Sistem Basis Data
2	MKK	Analisa Kinerja Sistem	3		
3	MKK	Sistem Pendukung Keputusan	3		Manajemen Sains
4	MKK	Perencanaan Strategis Sistem Informasi	2		
5	MKK	Implementasi dan Pengujian Sistem	2		Analisa dan
6	MKK	Perencanaan Sumber Daya Perusahaan	3		
7	MKK	Mata Kuliah Peminatan #1	4		
Jumlah			20		

Semester 7					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MPK	Pendidikan Kewarganegaraan	2		
2	MKK	Metodologi Penelitian	2		
3	MKK	Manajemen Rantai Pasok	3		
4	MKK	Manajemen Proyek	3		
5	MKK	Proteksi Aset Informasi	3		Sistem Operasi
6	MPB	Kerja Praktek	2		
7	MKK	Mata Kuliah Peminatan #2	4		Mata Kuliah Peminatan #1
Jumlah			19		
Semester 8					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Syarat
			T	P	
1	MPK	Bahasa Indonesia	2		
2	MPB	Etika Profesi	2		
3	MPB	Bimbingan Karir	2		
4	MPB	Tugas Akhir	6		Metodologi
Jumlah			12		
MATA KULIAH PEMINATAN					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Peminatan
			T	P	
1	MKK	Bisnis Cerdas	4		e-BISNIS
2	MKK	Aplikasi e-Bisnis	4		
1	MKK	Tata Kelola dan Audit Sistem Informasi	4		Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi
2	MKK	Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi	4		
MATA KULIAH PILIHAN					
No	Kelompok Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		Keterangan
			T	P	
1	MKK	Teknik Peramalan	2		
2	MKK	Teknologi Bergerak	2		
3	MKK	Kewirausahaan Lanjut	2		
4	MKK	Pemrograman Aplikasi	2		
5	MKK	Sistem Informasi Geografis	2		

Silabi Mata Kuliah (Kode/Nama Matakuliah/Jumlah SKS)

56101/Matematika Diskrit/3

Mahasiswa memiliki kemampuan mengolah dan memanipulasi obyek-obyek diskrit Himpunan, Logika, Ralasi dan fungsi, Graph. Deo, Narshing, Graph teori with applications to engineering and computer Science, Prentice Hall International, 1974, Liu. C.L, Element of Discrete Mathematic, Mc. Graw Hill International Company, New York, Theresia MH, Dra, Tirta Seputro M.Pd. Pengantar Dasar Logika dan Teori Himpunan, penerbit erlangga, 1992

56102/Pengantar Teknologi Informasi/4

Setelah mengikuti materi mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami konsep perekayasaan informasi dan dampak sosialnya. Definisi teknologi informasi TI; sejarah TI, dan komponen/organisasi TI , Perangkat Keras komputer dan periferal (perangkat I/O), Perangkat Lunak sistem (OS), paket aplikasi, dan program aplikasi umum, Revolusi PC, Penggunaan komputer untuk bisnis dan industry, Manajemen data dan sistem informasi, , Komputasi, struktur data, dan pemrograman, Rekayasa perangkat lunak (RPL), Intelijensi buatan, simulasi, grafik dan multimedia., Jaringan komputer [LAN/MAN/WAN], telekomunikasi data, dan sistem tersebar, Sejarah jaringan, client/server, internet/intranet/extranet dan penggunaannya, Sekuriti, privasi, etika cyber, perkembangan TI terkini, dan summary.

56103/Sistem Informasi/3

Setelah mengikuti materi mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami konsep-konsep Sistem Informasi dan penerapannya dalam membangun sebuah sistem informasi, Kebutuhan akan Sistem Informasi, Metodologi Sistem, Pengantar Sistem Informasi berbasis Komputer, Berbagai model sistem informasi, Pengembangan Sistem Informasi, Sistem Informasi Manajemen, Visi Perusahaan dan Strategi Sistem Informasi, Merancang Strategi Sistem Informasi, Memutuskan Strategi Implementasi Proyek Sistem Informasi, Organisasi, Manajemen dan Jaringan Perusahaan, Membangun sistem informasi di era digital.

56104/Pengantar Manajemen/2

Dapat memahami konsep-konsep dasar dan ruang lingkup manajemen. Pengertian manajemen dan manajer, teori kepemimpinan, kepemimpinan kontemporer, perencanaan dan pengambilan keputusan, pengorganisasian, penyusunan personalia, pandangan umum tentang motivasi, teori motivasi, teori motivasi dalam proses, fungsi komunikasi, proses komunikasi, komunikasi dalam organisasi, fungsi pengawasan nilai, pengembangan organisasi.

56105/Ketrampilan Interpersonal/2

Mahasiswa memiliki kemampuan penguasaan ketrampilan interpersonal dan intrapersonal, menguasai kemampuan terampil & pandai belajar, menggali dan menyampaikan gagasan, komunikasi dan negosiasi, bekerja secara tim, memimpin dan memiliki keterampilan intrapersonal.

Materi :

Membaca efisien; teknik mencatat, belajar efektif, creative thinking; pencarian materi; teknik menulis; teknik diskusi; teknik presentasi; penggunaan alat peraga (HW/SW); teknik mendengarkan; public speaking; teknik negosiasi; music & dance; team building; ketrampilan relationship; leadership; ketrampilan supervisory; manajemen pengorganisasian; karakter transforming; kepribadian; manajemen waktu; manajemen stress; penetapan target & tujuan hidup, mencari ide dasar bacaan; penulisan artikel & blog; presentasi efektif; membuat pertanyaan; praktek diskusi; game pengembangan tim; kepemimpinan; negosiasi.

56106/Bahasa Inggris I/2

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dari teks bahasa Inggris khususnya tentang dunia komputer dan mampu menyusun kalimat bahasa Inggris dengan benar . Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, Future Continuous, Active voice, Passive voice, Subject-Verb Agreement, Computer Systems, Verb as complement, The Role of Computers in business, Sentence Pattern, Main Clause, Subordinate Clause, Small Systems and Software, Large Systems and Software, Historical Developments in information services, The Architects of System Design.

56107/Dasar Akuntansi/3

Mahasiswa dapat membuat laporan keuangan perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur serta membuat rekening kas, piutang, aktiva tetap dan persediaan, Akuntansi dan lingkungannya, Dasar-dasar Prosedur Pembukuan, Akuntansi untuk Perusahaan Jasa, Buku Besar dan Posting, Neraca Lajur, Jurnal Penutup, Jurnal Khusus, Akuntansi Untuk Perusahaan Dagang, Kas dan Rekonsiliasi Rekening Bank, Piutang Dagang, Persediaan, Aktiva Tetap.

56201/Algoritma dan Pemrograman I/4

Mahasiswa memiliki kemampuan penguasaan algoritma & struktur data yang banyak digunakan dalam pemrograman dan Memiliki kemampuan memahami konsep algoritma dan struktur data, pandai memvisualisasikan dan bisa mengimplementasikannya dalam program sederhana.

Materi : pengenalan algoritma dan bahasa algoritmik (pseudocode); flowchart; struktur kontrol; logika pemrograman; fungsi dan prosedur; struktur data sederhana; pemrosesan file; bahasa pemrograman, studi kasus pembuatan flowchart; studi kasus pemrograman dengan memanfaatkan struktur control, logika, fungsi dan prosedur, struktur data sederhana, dan pemrosesan file.

56202/Sistem Informasi Akuntansi/3

Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan pemahaman berbagai siklus yang ada di organisasi, menggunakan teknik dokumentasi sistem dalam menganalisa kondisi yang ada, memahami permasalahan yang ada dan mengimplementasikan struktur pengendalian internal pada perusahaan.

Materi : Tinjauan Umum SIA, Teknik dan Dokumentasi SIA, Pemrosesan Transaksi dan Proses Pengendalian Internal, Keamanan Sistem Informasi, Sistem Buku Besar

dan Pelaporan, Proses Bisnis Pengelolaan Pesanan Pelanggan, Proses Bisnis Prokuremen, Proses Bisnis Pengeluaran Kas, Proses Bisnis Penggajian, Proses Bisnis Penggajian, dan Sistem pemanufakturan Respon Cepat.

56203/Pendidikan Agama/2

Mangantarkan mahasiswa sebagai modal intelektual melaksanakan proses belajar mengajar sepanjang hayat untuk menjadi ilmuwan yang berkepribadian dewasa yang menjunjung tinggi kemanusiaan dan kehidupan. Tuhan Yang Maha Esa dan Ketuhanan, Manusia, Moral, Ilmu pengetahuan, Teknologi dan Seni, Kerukunan umat beragama, masyarakat, Budaya, Politik, Hukum.

56204/Bahasa Inggris II/2

Mahasiswa dapat memahami isi teks bahasa inggris masalah bisnis dan dapat menyusun surat bahasa inggris dengan benar. Business passing, business letter, Dowling and McDougal. 1982. Business Concepts For English Practice. Cambridge. Newbury House Publishers. Hick, Steve. 1991. English for Information Systems. Prentice Hall International (UK) Ltd. Michael A. Pyle and Mary Ellen Munoz. 1985. Test of English As a Second Language. Nebraska: Cliff Notes. Murphy, Raymond. 1987. English Grammar in Use. Cambridge : Cambridge University Press.

56205/Pengantar Bisnis/2

Mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman konsep Pengantar Bisnis dalam menghadapi globalisasi, menilai kondisi global dan mengimplementasikan Bauran Pemasaran.

Materi :

Tinjauan Umum pengantar bisnis, Etika Bisnis dan Tanggung Jawab Sosial, Penilaian Kondidi ekonomi dan global, Peningkatan Produktivitas dan Jutu, Motivasi Karyawan, Bauran Pemasaran, penilaian kondisi keuangan perusahaan.

56206/Matematika Bisnis/3

Mahasiswa dapat menggunakan matematika untuk membantu mengatasi permasalahan bisnis. Relasi dan fungsi, diferensial, Integral, aplikasi relasi dan fungsi, aplikasi diferensial, aplikasi integral.

56207/Sistem Informasi Manajemen/3

Mahasiswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep system informasi yang ada ini dan bagaimana menerapkannya. Menggunakan teknologi untuk keunggulan kompetitif, Mengelola perusahaan digital, Sistem informasi dalam organisasi, Pendekatan system, Mendesain ulang organisasi dengan system informasi, Memahami nilai bisnis dari system informasi dan perubahan manajemen, Sistem informasi akuntansi, Sistem informasi fungsional, Sistem informasi eksekutif, Sistem pendukung keputusan, Sistem pakar, Virtual office, Mengelola sumber daya istem informasi.

56301/Analisa Proses Bisnis/3

Mahasiswa akan dapat mengetahui konsep-konsep bisnis secara umum, mengetahui bentuk bisnis dan cara pengelolaannya, matakuliah akan dapat

mengetahui cara mengukur performansi proses bisnis, Peserta matakuliah akan dapat mengetahui berbagai macam jenis tool untuk analisis proses bisnis.

Materi : Pengetahuan Bisnis : Organisasi Bisnis, Lingkungan Bisnis, Produksi, Pemasaran Produk, Keuangan. Proses Bisnis : Proses Dokumentasi dan Pengukuran Performansi, Tool untuk Problem Understanding, Tool untuk Problem Analysis, Tool untuk Idea Generation, Tool untuk Improvement, Tool untuk Organizational, Tool untuk Implementasi.

56302/Algoritma & Pemrograman II/4

Mahasiswa mampu memecahkan masalah dengan algoritma dan memahami/menguasai berbagai tipe struktur data dan penerapannya. Review Konsep Pemrograman Dasar, Konsep Dasar Struktur Data, Tipe data Primitif, Array, Records, Static, Stacks, dan Pengalokasian Heap, Queue, Struktur Linked Lists, Hash Table, Tree, Graphs, Strategi Implementasi Stack, Queue dan Hash Table, Strategi Implementasi Graphs dan Tree, Strategi Memilih Struktur Data yang Tepat, Konsep Dasar Algoritma Komputasi, Algoritma Sorting $O(N \log N)$, Tabel Hash, Strategi Menghindari Tumbukan (collision-avoidance strategies), Pencarian dalam Pohon Binary, Representasi dari Graph, Depth-first dan Breadth-first, Analisa Algoritma Dasar : Asymptotic analysis of upper and average complexity bounds; identifying differences among best, average, and worst case behaviors; big "O" notation; standard complexity classes; empirical measurements of performance; time and space tradeoffs in algorithms, Overview algorithmic strategies: Brute-force algorithms; greedy algorithms; divide-and-conquer; backtracking; branch-and-bound; heuristics; pattern matching and string/text algorithms; numerical approximation algorithms, Overview of programming languages: Programming paradigms, Software engineering: Software validation; testing fundamentals, including test plan creation and test case generation; object-oriented testing

56303/Pemrograman Web/4

Mahasiswa diharapkan dapat membuat homepage menarik dan terstruktur menggunakan format HTML. Pengenalan internet dan HTML, Struktur HTML, Bekerja dengan hyperlink, Penyisipan gambar dalam Web-page, Table, Frame, Penyisipan form, Image map, Implementasi konsep multimedia dalam web-page, Tag meta, Client-side scripting / Java Script, Konsep Server-side Scripting / Pengenalan PHP.

56304/Sistem Operasi/3

Mahasiswa diharapkan dapat memahami struktur dan konsep kerja Sistem Operasi dalam pengelolaan operasional computer. Materi: Tinjauan Mengenai Sistem Komputer, Struktur Dasar Sistem Operasi, Proses, Penjadwalan, Kongkurensi, Manajemen Memori, Manajemen Perangkat Input/Output, Sistem File, Keamanan Sistem, Program Jahat.

56305/Jaringan Komputer/4

Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menjelaskan dan menerapkan konsep jaringan komputer untuk mendukung sistem informasi
Materi :

Komponen jaringan computer, sistem jaringan, media kabel, media gelombang radio, topologi jaringan, protocol referensi osi, protocol tcp/ip, layanan 7 layer, perbandingan osi dengan tcp/ip, prinsip alamat ip, subnetting, paket data, router, gateway, proxy, http, ftp, telnet, perangkat pembangun jaringan internet

56401/Basis Data/3

Mahasiswa akan dapat merancang basis data yang baik sesuai konsep-konsep perancangan basis data yang benar . Overview Basis Data, mencakup sejarah dan motivasi sistem basis data, komponen sistem basis data, fungsi sistem manajemen basis data, arsitektur basis data dan independensi data, serta penggunaan bahasa query, Pemodelan Data, mencakup kategorisasi model data, model data konseptual (model ER), model berorientasi objek, dan model relasional, Model Entity-Relationship, mencakup studi kasus dan penjelasan komponen-komponen diagram ER, Basis data relasional, mencakup pemetaan skema konseptual ke skema relasional, integritas entitas dan pengacuan, operasi aljabar relasional, operasi kalkulus relasional berbasis tupel, serta operasi kalkulus relasional berbasis domain, Bahasa query, mencakup pengantar SQL, bahasa pendefinisian data, bahasa pemanipulasian data (modifikasi dan seleksi), serta bahasa query lain, Perancangan basis data relasional, mencakup functional dependency (FD), normalisasi (1NF, 2NF, 3NF, BCNF)

56402/Pemrograman Berorientasi Obyek/4

Mahasiswa mampu memahami konsep pemrograman berorientasi objek dan mampu mengimplementasikannya kedalam bahasa pemrograman (JAVA / C). Pemrograman dan Siklus Hidup Perangkat Lunak, Membuat dan Menguji Program Java, Deklarasi, Inisialisasi dan Penggunaan Variabel Menggunakan Operator Aritmatika dan Bitwise, Menggunakan Operator dan Konstruksi Pengambilan Keputusan, Menggunakan Konstruksi Perulangan, Pemrograman Berorientasi Obyek, Membuat dan Menggunakan Obyek, Konsep Pemrograman Berorientasi Obyek, Methods, Abstraksi, Interface, Array, Graphical User Interface.

56403/Pemrograman Web Lanjut/2

Mahasiswa dapat membangun aplikasi web menggunakan scrip PHP dan database mysql secara baik dan benar. Metode CGI dan struktur bahasa PHP, Tipe data, variabel dan operator, Struktur Kontrol, Fungsi, Kelas dan Objek, Form, Fungsi-fungsi MySQL dalam PHP, Program-program manipulasi data, Keamanan aplikasi web, Tips dan trik.

56404/Analisa & perancangan Sistem Informasi I/3

Mahasiswa dapat menggunakan teknik pendekatan yang sistematis untuk menganalisis kebutuhan system dalam suatu organisasi dan mampu merancang system yang direkomendasikan sedemikian sehingga dapat diimplementasika dalam rangka meningkatkan kinerja organisasi melalui penggunaan system informasi terkomputerisasi.

Materi:

Peranan analisa dan perancangan dalam pengembangan slstem, deteksi masalah,

investigasi awal, analisa kebutuhan, perumusan system, pemilihan slstem, proposal analisis slstem, pemodelan system baru dengan metode prosedural (terstruktur), dan desain input output.

56405/Probabilitas dan Statistik/3

Tujuan umum dari penyampaian mata kuliah ini adalah menekankan pada aplikasi statistik di bidang Informatika, dan tidak mengutamakan pada pembuktian rumus, dan tidak mengharuskan mahasiswa menghafalkan rumus, tetapi mahasiswa mampu menerapkan teori-teori statistika pada permasalahan dunia nyata terutama di bidang Informatika. Peluang, memberikan gagasan dasar teori peluang menggunakan sample dasar dengan cara memberikan uraian dan latihan tentang Ruang sample, kejadian, Operasi dengan kejadian, menghitung titik sample, peluang sebuah kejadian, Beberapa hukum peluang, Peluang bersyarat dan aturan Bayes, Peubah acak, memberikan uraian tentang peubah acak diskrit maupun kontinu, Peubah acak diskrit memberikan uraian dan latihan tentang berbagai distribusi peluang diskrit yang digunakan dalam statistik yang paling sering dipergunakan, Peubah acak kontinu memberikan uraian dan latihan tentang berbagai distribusi peluang kontinu yang digunakan dalam statistik yang paling sering dipergunakan, Fungsi peubah acak memberikan uraian mengenai pemakaian teori transformasi yang luas dalam penurunan distribusi sampel, Teori penaksiran dan pengujian hipotesis memberikan uraian mengenai cara menaksir dan penurunan uji statistik secara matematika.

56406/Konsep E-Bisnis/4

Mahasiswa dapat memahami berbagai model E-Bisnis dan teknologi infrastruktur yang diperlukan untuk membangun e-Business

Materi :

Tinjauan Umum Konsep E-Bisnis, Perbedaan e-Commerce & e-business, Pemodelan E-Bisnis, Networking fundamental, communication protocol for e-business, network security and e-commerce, Authentication, encryption, digital payment, Server Platform in e-commerce, Searching mechanisme, Multimedia and Web Casting on the web, package solution for e-business.

56501/Pendidikan Pancasila/2

mahasiswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara baik dan benar, Menjelaskan tujuan mempelajari Pancasila, Menjelaskan sejarah perumusan Pancasila dalam hubungannya dengan perjuangan bangsa Indonesia, Menjelaskan kedudukan dan fungsi Pancasila dalam tata hukum kenegaraan Indonesia, Menjelaskan Sistem Ketatanegaraan RI berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, Mengimplementasikan dan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila

Materi :

Landasan dan Tujuan mempelajari Pancasila
Perjuangan bangsa Indoensia melawan Penjajah
Proses Perumusan Pancasila dan UUD 45
Kedudukan, Peranan, dan Fungsi Pancasila

Sistem Ketatanegaraan RI berdasarkan Pancasila dan UUD 45
Pancasila sebagai Paradigma Pembangunan Nasional
Implementasi dan aktualisasi Pancasila

56502/Kewirausahaan/2

Mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan, mandiri dan berpikir kreatif dan inovatif. Mampu mengembangkan kewirausahaan yang terkait dengan kompetensi yang dimiliki di program studi sistem informasi dan Mahasiswa mampu melakukan dan mengembangkan usaha TI.

Kajian ilmu & ketrampilan: Pengukuran kinerja usaha; ketrampilan komunikasi.

Kajian berkarya: memulai, menjalankan & mengembangkan usaha; laporan usaha yang terpadu.

Pustaka:

Fang Zhao, Information Technology Entrepreneurship and Innovation, Information Science Reference, 2008.

Jose A. Medina-garrido, Salustiano Martinez-fierro, Jose Ruiz Navarro, Cases on Information Technology Entrepreneurship, IGI Publishing, 2007

56503/Analisa & perancangan Sistem Informasi II/3

Mahasiswa dapat menggunakan teknik pendekatan yang sistematis dengan menggunakan diagram UML dan pendekatan Web Engineering untuk menganalisis kebutuhan system dalam suatu organisasi dan mampu merancang system yang direkomendasikan sedemikian sehingga dapat diimplementasikan dalam rangka meningkatkan kinerja organisasi melalui penggunaan system informasi terkomputerisasi.

Materi :

Peranan analisa dan perancangan dalam pengembangan system, deteksi masalah, investigasi awal, analisa kebutuhan, perumusan system, pemilihan system, proposal analisis system, pemodelan system baru menggunakan metode objek oriented, desain output, desain input, desain database.

56504/Manajemen Sains/3

Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengkaji, merumuskan model matematika, mengolah dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan manajemen kuantitatif Materi : Pemrograman Linier dan Metode Simplex, Analisis Sensitifitas dan Dualitas, Model Transportasi dan Penugasan (Assignment), Model Jaringan, Integer Linier Programming, Goal Programming, Model Inventory Deterministik, teori permainan

Kajian ilmu & ketrampilan: Unsur, pembuatan, validasi, & teknik menyelesaikan model; tipe & karakteristik permasalahan simulasi; metodologi melakukan simulasi; teknik analisis input; teknik analisis output; data time series; teknik forecasting.

Kajian berkarya: membuat model & model konseptual; pemilihan metode & penggunaan tools penyelesaian model; menganalisis & menyimpulkan solusi model; membuat program simulasi; melakukan verifikasi & validasi; melakukan eksperimen simulasi; menganalisis & menyimpulkan hasil simulasi; memodelkan

data; memilih teknik peramalan yang tepat; penggunaan tools penyelesaian model peramalan.

Pustaka :

David R. Anderson , Dennis J. Sweeney , Thomas A. Williams , R. Kipp Martin, An Introduction to Management Science: Quantitative Approaches to Decision Making, South-Western College Pub, 2007.

Bernard W. Taylor, Introduction to Management Science, Prentice Hall, 2006.

56505/Sistem Basis Data/3

Mahasiswa dapat memahami prinsip-prinsip fundamental dari sistem manajemen basis data (Database Management Systems/DBMS) relasional. Peserta mata kuliah dapat membuat model kebutuhan basis data dengan menggunakan entity relationship modeling, memetakannya menjadi skema basis data dengan berbagai constraints yang harus diberlakukan dalam DDL/SQL standar, dan memanipulasinya dengan menggunakan operator-operator aljabar dan kalkulus relasional, dan DML/SQL standar. Peserta mata kuliah dapat melakukan penyempurnaan skema basis data dengan menggunakan konsep kebergantungan fungsional dan normalisasi data. Peserta mata kuliah dapat memahami dasar-dasar pengembangan aplikasi basis data. Overview Sistem Basis Data, Pengantar Desain Basis Data, SQL: Queries, Constraints dan Triggers, Pengantar Pengembangan Aplikasi Basis Data (Pengaksesan basis data dari aplikasi: embedded SQL, cursors, SQL dinamik; Pengantar arsitektur JDBC, Class dan antar-muka JDBC: manajemen driver JDBC, connections, menjalankan SQL statements, result sets, exceptions dan warning, pemeriksaan metadata basis data; SQLJ dan Stored Procedures: penulisan program SQLJ, pembuatan stored procedure sederhana, pemanggilan stored procedures.)

56506/Interaksi Manusia Komputer/2

Mahasiswa dapat memahami konsep dasar interaksi manusia dan komputer, serta mampu melakukan evaluasi terhadap kinerja sistem interaksi manusia dan komputer.

Materi:

Manusia, Komputer, interaksi, Penggunaan prinsip dan paradigma, Rancangan proses, Notasi dialog dan rancangan, Model system, Dukungan penerapan, Teknik evaluasi, Dokumentasi dan menu bantuan, Groupware, Komputer pendukung yang mampu bekerja sama (CSCW), keluar dari kotak kaca, Hipertext, multimedia dan WWW

56507/Pengelolaan Hubungan Pelanggan/3

Pada mata kuliah CRM (Pengelolaan Hubungan Pelanggan), mahasiswa akan diajarkan tentang konsep CRM di era globalisasi, beberapa tools internasional akan diajarkan dan diberikan tugas riset untuk mendukung pertumbuhan kreativitas dan terciptanya inovasi baru di dalam CRM. Konsep yang akan diajarkan antara lain: Definisi CRM dan pengaruhnya di era globalisasi (Spin baru pada loyalitas pelanggan, Biaya mendapatkan pelanggan, Dari akuisisi pelanggan untuk loyalitas pelanggan yang berguna untuk Mengoptimalkan Pengalaman

Pelanggan, Bagaimana internet mengubah aturan dalam CRM, CRM dan Business Intelligence, CRM dalam pemasaran (Dari produk ke pelanggan: a retrospective pemasaran, target pemasaran, hubungan pemasaran dan One-to-One, Kampanye manajemen, CRM inisiatif pemasaran, Cross-selling dan up-jual, Pelanggan retensi, Perilaku prediksi, Profitabilitas pelanggan dan modeling nilai, Optimasi channel, Personalisasi, Event-based marketing, Pelanggan privasi - Saboteur One-to-One?, Sebuah Otomasi Pemasaran Checklist untuk Sukses), CRM dan Customer Service, Call center dan customer care, Contact center mendapat automated, Panggilan routing, Hubungi pusat dukungan penjualan, Web-based self-service.

56601/Data Mining dan Data Warehouseing/3

Mahasiswa memiliki kemampuan menggali & mempolakan data yang besar dan menguasai serta pandai mengali data, merancang gudang data dan mendapatkan pengetahuan melalui analisa data. Mahasiswa memiliki kemampuan memfasilitasi pengambilan keputusan berbasis SI/TI. Kemampuan menggunakan aplikasi populer beserta peralatan yang mendukungnya.

Materi :

Data Warehouse, Data mining, OLAP, Penggunaan tools untuk menemukan pola data, menyelesaikan kasus dan menampilkan hasilnya.

56602/Analisa Kinerja Sistem/3

Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menyusun indicator kinerja system, melakukan pengumpulan data dan membuat analisis kinerja system yang dapat dimanfaatkan dalam rangka pengembangan system informasi maupun evaluasi system informasi.

Materi :

Pengukuran kinerja system dalam rangka pengembangan system informasi, ukuran kinerja system, metode pengumpulan data, metode analisis data, evaluasi sistem informasi, evaluasi proses bisnis, evaluasi investasi, evaluasi akuisisi.

56603/Sistem Pendukung Keputusan/3

Mahasiswa memiliki dasar pengetahuan yang lebih luas teori pengambilan keputusan dan konsep pengembangan system pendukung keputusan

Materi :

Dasar pengambilan keputusan, kerangka dasar sistem pendukung keputusan, pendekatan pengembangan system pendukung keputusan, pendekatan pengembangan system aplikasi, rancang bangun system pendukung keputusan, pengembangan model, manajemen basis data, manajemen dialog, teknik pengambilan keputusan program linier, majemuk dan teknik simulasi.

56604/Perencanaan Strategi Sistem Informasi/2

Mahasiswa memiliki kemampuan menyelaraskan sumberdaya SI/TI dengan strategi & prioritas bisnis, memahami kerangka kerja perencanaan strategis, mampu memformulasikan portfolio SI, ketersediaan SI dan kebijakan layanan SI. Mahasiswa dapat bekerjasama dalam tim dalam menyusun perencanaan strategis SI dan menampilkan hasilnya.

Materi :

Konsep perencanaan strategis; teknik analisa strategi; arsitektur informasi, SI, teknologi informasi dan infrastruktur; kebijakan & prosedur layanan SI/T, Inisialisasi proses perencanaan strategis SI/TI; rencana strategis SI/TI; pemanfaatan kasus perencanaan strategis SI/TI.

56605/Implementasi dan Pengujian Sistem/2

Mahasiswa memiliki dasar pengetahuan yang lebih luas terhadap teori pengembangan dan pengujian perangkat lunak sistem informasi.

Materi:

Sumber Perangkat Lunak Aplikasi, Mengorganisir dan Mengukur Proyek dan Produktivitas Pengembangan Perangkat Lunak, Perancangan dan Pengembangan Perangkat Lunak, Pengkodean Perangkat Lunak, Dasar-dasar Pengujian Perangkat Lunak : White Box, Path Basis, Struktur Kendali, Tehnik Pengujian Perangkat Lunak : Black Box, Sistem Waktu Nyata, Uji Otomatis, Pengujian dan Strategi Berorientasi Objek, Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem.

Pustaka :

Roger S. Pressman. *Software Engineering : A practitioner's Approach*. McGraw-Hill

Ian Sommerville. *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 6 Jilid 1*, terj. Dra. Yuhilza Hanum M. Eng. Penerbit Erlangga

Roger S. Pressman, Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku dua*, terj. LN Harnaningrum. Penerbit ANDI Yogyakarta

56606/Perencanaan Sumber Daya Perusahaan/3

Mahasiswa memiliki kemampuan mengelola aktifitas perencanaan sumberdaya organisasi.

Kajian ilmu & ketrampilan: Proses bisnis dalam manajemen permintaan penjualan, manajemen SDM, akuntansi keuangan, manajemen akuntansi & procurement; komponen, teknologi & fungsi software ERP. Kajian berkarya: pemanfaatan contoh kasus pengelolaan sumberdaya perusahaan; praktek software ERP

Pustaka :

Bret Wagner, Ellen Monk, Enterprise Resource Planning, Course Technology, 2008.

Daniel E. O'Leary, Enterprise Resource Planning Systems: Systems, Life Cycle, Electronic Commerce, and Risk, Cambridge University Press, 2005.

Cambridge University Press, ERP: Tools, Techniques, and Applications for Integrating the Supply Chain, CRC, 2003.

56701/Pendidikan Kewarganegaraan/2

Mengantarkan mahasiswa memiliki wawasan kesadaran bernegara, kebangsaan, serta pola sikap dan pola pikir yang komprehensif, integral pada aspek kehidupan nasional.

Materi :

Pengantar, Hak asasi manusia, Hak dan kewajiban warga Negara, bela Negara, demokrasi, wawasan nusantara, ketahanan nasional, dan politik strategi nasional.

56702/Metodologi Penelitian/2

Mahasiswa memahami cara melakukan kegiatan ilmiah dan penulisan ilmiah khususnya skripsi yang berdasarkan hasil penelitian dengan memenuhi persyaratan ilmiah, mempunyai pengetahuan dasar tentang pengertian, definisi dan metode penelitian, mengetahui tentang azas teori dan hukum serta syarat penelitian ilmiah, serta langkah persiapan penelitian dan tugas lapangan penelitian serta analisis penelitian lapangan.

Materi :

Arti dan Fungsi Penelitian, Macam-macam Penelitian, Metode Ilmiah, Langkah-Langkah Penelitian Tema dan Judul Penelitian, Perumusan Masalah, Variabel Penelitian, Reliabilitas dan Validitas Teknik pengambilan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Pengolahan dan Analisis Data, Penyusunan Laporan Usulan Penelitian

56703/Manajemen Rantai Pasok/3

Pada mata kuliah ini mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan menjelaskan dan menggunakan tools SCM yang digabungkan dengan teknologi informasi. Materi yang diajarkan adalah Tinjauan Umum Manajemen Rantai Pasok, Konfigurasi Jaringan Logistik, Manajemen Persediaan, Nilai Informasi, Strategi Pendistribusian, Strategies Alliance, Issue internasional SCM, dan SPK untuk SCM.

56704/Manajemen Proyek/3

Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai lingkup dan metodologi dalam mengelola suatu proyek perangkat lunak

Materi :

Overview tentang Manajemen dan Proyek Manajemen, Perencanaan dalam suatu proyek perangkat lunak, Pengenalan budgeting dalam proyek perangkat lunak, Pengenalan manajemen resiko, Overview manajemen requirement, Pengenalan Project Tracking, Pengenalan manajemen konfigurasi, Pengenalan quality assurance, Close-out suatu proyek perangkat lunak.

56705/Proteksi Aset Informasi/3

Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan menanggulangi masalah-masalah yang berkaitan dengan keamanan system computer dan melindunginya.

Materi :

Pengertian keamanan computer, beberapa aspek keamanan computer, definisi keamanan computer dari aspek data, definisi keamanan computer dari aspek system, definisi masalah keamanan computer dari aspek jaringan, manajemen storage, teknik pengamanan data, pengantar system operasi, manajemen system, manajemen pengamanan jaringan secara umum, proteksi server.

56706/Kerja Praktek/2

Mahasiswa memiliki kemampuan menyelesaikan problem solving di industri. Kemampuan menyelesaikan permasalahan real dalam industri, Kemampuan memfasilitasi pengambilan keputusan berbasis SI/TI, Kemampuan menyelesaikan pekerjaan SI/TI secara mandiri ataupun bekerjasama dalam tim.

56802/Etika Profesi/2

Mahasiswa mematuhi etika profesional SI/TI Kemampuan memahami berbagai isu etika, perundangan yang terkait dengan penggunaan TI & pemanfaatan informasi.

Materi :

Etika personal & profesi; privasi & properti; tanggung jawab & legalitas; implikasi dari kemudahan akses informasi; UU paten-HAKI; UU TIK, kode etik; analisa dampak penerapan UU, Tunduk & patuh terhadap peraturan perundang-undangan, Tanggung jawab sosial kemasyarakatan.

56803/Bimbingan Karier/2

Matakuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa terhadap dunia kerja dan pembekalan terhadap kewirausahaan yaitu dengan cara mengundang kalangan profesi dan praktisi dari industri, untuk memberikan wawasan terhadap sistem kerja, etika bekerja, kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan, serta kiat-kiat dalam bekerja dan mencari pekerjaan. Mengundang wirausahawan untuk memberikan materi tentang wirausaha. Mengundang alumni-alumni terutama yang telah sukses untuk memberikan pengalaman dan dukungan kepada mahasiswa. Membentuk tim dosen, untuk memberikan pelatihan berupa AMT (Achievement Motivation Training) yang berisi tentang penggalian potensi kemampuan yang dimiliki mahasiswa.

Materi: Lihat panduan Buku Bimbingan Karir

56804/Tugas Akhir/6

Matakuliah tugas akhir mempunyai tujuan untuk membuat mahasiswa memahamai kondisi dan permasalahan penelitian di suatu objek dan memberikan solusi penyelesaian yang dibangun kemudian dihasilkan sebuah dokumen tugas akhir.

Materi: Lihat buku panduan Tugas Akhir

56608/Tata Kelola Sistem Informasi/4

Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengaudit sistem informasi

Materi :

IT dan Proses Audit, Model Kontrol IT, Perencanaan Kontrol IT, Dokumentasi Sistem IT, Pengontrolan fisik dan lingkungan, Logical Access Controls, Application auditability and the use of computer assisted audit techniques (CAATs), Input, proses dan output control, Compliance testing of IT Control, Client Meeting and Reporting

56607/Bisnis Cerdas/4

Mahasiswa memiliki kemampuan memberi alternatif solusi bisnis secara cerdas. Kemampuan menguasai konsep-konsep Bisnis Cerdas dan infrastruktur yang dibutuhkan dalam bisnis cerdas dalam rangka mendukung proses pengambilan keputusan Kemampuan memahami kompleksitas lingkungan bisnis saat ini. Kemampuan memahami dasar-dasar isu utama dalam pengambilan keputusan manajerial. Kemampuan mengenali kesulitan-kesulitan dalam pengambilan

keputusan manajerial saat ini. Kemampuan memahami kerangka kerja Pendukung Keputusan Berbasis Komputer: Sistem Pendukung Keputusan dan Bisnis Cerdas.

Kajian ilmu & ketrampilan: Sistem pendukung keputusan dan Bisnis Cerdas, Dasar-dasar bisnis cerdas, Datawarehouse, Bisnis Analitik, Visualisasi Data, Data, text, dan web mining. Jaringan syaraf tiruan, Business Performance Management, Kecerdasan Buatan dan Sistem Pakar. Sistem Inteligencia lanjutan: Fuzzy set; NN; GA; HMM; time series; bayessian network, Sistem Inteligencia di Internet, Aplikasi-aplikasi bisnis cerdas.

Pustaka :

Chengying Xu, Yung C. Shin, Intelligent Systems: Modeling, Optimization, and Control (Automation and Control Engineering Series), CRC, 2008

Efraim Turban Ramesh Sharda Jay E. Aronson, David King, Business Intelligence, Prentice Hall, 2007

56707/Aplikasi E-Bisnis/4

Mahasiswa memiliki dasar kemampuan untuk membangun aplikasi e-bisnis.

MateriS:

Mampu membangun rancangan e-business, arsitektur e-business, CRM, SCM, ERP, e-procurement.

PROGRAM SARJANA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Visi

Menjadi Program Studi Pilihan Utama Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual Dan Teknologi Multimedia Di Indonesia, Yang Unggul Dan Berjiwa Entrepreneurship Pada Tahun 2016.

Misi

Misi program studi S1 Desain Komunikasi Visual Tahun Akademik 2012-2016 adalah sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berbasis seni dan teknologi informasi untuk menghasilkan lulusan yang unggul dan mampu mengembangkan serta mengamalkan ilmunya secara profesional.
- b. Menjaga keterkaitan dan relevansi seluruh kegiatan akademis dengan kebutuhan pembangunan industri kreatif di Indonesia dengan menyelenggarakan kerjasama dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri, sehingga lulusan yang dihasilkan berjiwa entrepreneurship dan mampu berkompetisi secara global.
- c. Menyelenggarakan dan memasyarakatkan hasil-hasil penelitian di bidang desain komunikasi visual dan teknologi multimedia melalui publikasi ilmiah, pameran, dan pengabdian kepada masyarakat.

Tujuan

1. Mendidik mahasiswa menjadi sarjana Desain Komunikasi Visual yang unggul dan memiliki kecakapan yang memadai dibidang desain komunikasi visual dan teknologi multimedia.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang desain grafis, multimedia, advertising dan animasi.
3. Menghasilkan lulusan yang mempunyai integritas yang tinggi, beretika profesional dan berjiwa entrepreneurship.
4. Menghasilkan lulusan yang memiliki wawasan yang luas dibidang desain komunikasi visual dan teknologi multimedia sehingga mampu berkompetisi di bidang industri kreatif secara global.
5. Menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan profesinya sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di bidang desain grafis, multimedia, advertising dan animasi.
6. Menghasilkan lulusan yang terampil dalam menuangkan berbagai gagasan kedalam karya baik secara visual maupun deskriptif.
7. Mengembangkan dan memperluas kerjasama industri yang berorientasi pada peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

Sasaran

1. Mahasiswa tepat waktu dalam menempuh studi, minimal 80%.
2. Sekurang-kurangnya 80% lulusan memiliki IPK => 3.
3. Sekurang-kurangnya 65% masa penyelesaian tugas akhir tepat waktu.
4. 75% lulusan dapat lulus dengan skor TOEFL minimal 450.
5. Lulusan bekerja dan atau berwirausaha sesuai bidangnya dalam 6 bulan sebesar 80%.
6. Indeks Kepuasan Stakeholder (lulusan dan orang tua) => 3 (skala 1-4) minimal 90%.
7. Indeks kinerja dosen => 3 (skala 4) minimal 90%.
8. Lulusan mempunyai kemampuan ICT (Information and Communication Technology).
9. Manajemen program studi terakreditasi di tingkat nasional.
10. Prestasi mahasiswa tingkat nasional dan internasional minimal 5 buah per tahun.
11. Sekurang-kurangnya 30 judul penelitian per tahun.
12. Sekurang-kurangnya 30 judul pengabdian kepada masyarakat per tahun.
13. Sekurang-kurangnya terdapat 10 mitra kerjasama tingkat nasional dan internasional.

Peluang Kerja

Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat bekerja pada bidang-bidang :

Profesi	Industri
Graphic Designer	Periklanan
Visualiser	Percetakan
Art Director	Penerbitan
Copy Writer	Media Massa Cetak
Media Planner, Fotografer, Kamerawan	Media Massa Eletronik (Televisi)
Web Designer	Web House
Animator, Digital Artist, Video Ediitor	Production House, Perusahaan Animasi
Ilustrator	Creative Boutique
Visual Merchandist	Media Spesialist
Product Designer	Media Spesialist, Event Organizer

Kurikulum

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Mata Kuliah Prasyarat
I	Tipografi	2	
	Nirmana	3	
	Menggambar Teknik	2	
	Pengantar DKV	2	
	Pengantar Teknologi Informasi	4	
	Sketsa	2	
	Pancasila	2	
	Pendidikan Agama	2	
	Bahasa Inggris I	2	
Total SKS		21	

II	Tipografi Aplikatif	2	
	Menggambar I	3	
	Komputer Grafis I	2	
	Sejarah DKV	2	
	Strategic Communication	2	
	Estetika	2	
	Kewarganegaraan	2	
	Bahasa Indonesia	2	
	Bahasa Inggris II	2	Bahasa Inggris I
Total SKS		19	

III	DKV I	6	
	Menggambar II	3	Menggambar I
	Creative Writing	2	
	Komputer Grafis II	2	Komputer Grafis I
	Fotografi I	3	
	Psikologi Persepsi	2	
	Teknik Presentasi	2	
Total SKS		20	

IV	DKV II	6	DKV I
	Desain Web	2	
	Sinematografi	2	
	Ilustrasi	2	
	Fotografi II	3	Fotografi I
	Metodologi Desain	2	
	Tinjauan Desain	2	
	Metode Produksi Grafika I	2	
Total SKS		21	

V	DKV III	6	DKV II
	Visual Storytelling	2	
	Audio Visual	4	
	Kritik Desain	2	
	Metode Produksi Grafika II	2	Metode Produksi Grafika I
	Dasar Entrepreneurship	2	
	Teori Periklanan	2	
Total SKS		20	

VI	DKV IV	6	DKV III
	Modelling 3D	2	
	Animasi 2D	4	
	Multimedia	2	
	Creative Entrepreneurship	2	
Total SKS		16	

	Kompetensi Multimedia		
	IMK	2	
	Dasar Pemrograman Multimedia	2	
	Media Interaktif	2	
	Kompetensi Advertising		
	Komunikasi Visual Periklanan	4	
	Bahasa Visual	2	
	Kompetensi Desain Grafis		
	Komunikasi Grafis	4	
	Bahasa Visual	2	
	Kompetensi Animasi		
	Manajemen Skenario Animasi	4	
	Teori Animasi	2	
	Kompetensi Game		
	Dasar Pemrograman Game	2	
	IMK	2	
VII	Kolokium	4	
	Kerja Praktek	2	
	Manajemen Desain	2	
	Bimbingan Karir	2	
	Etika profesi	2	
Total SKS		8	
	Kompetensi Multimedia		
	New Media	2	
	Projek Interaktif	4	
	Kompetensi Advertising		
	Visual Merchandising	4	
	Kompetensi Desain Grafis		
	Desain Ornamen	2	
	Kajian Budaya	2	
	Kompetensi Animasi		
	Proyek Animasi 2D / Proyek Animasi 3D	4	Animasi 2D / Modeling 3D
	Kompetensi Game		
	Game Design Development	2	
	Pemrograman Game	4	
VIII	Tugas Akhir / Skripsi	8	DKV IV, Etika Profesi, Kolokium
Total Beban SKS		145 - 146 SKS	

Mata Kuliah Pilihan

Semester	Nama Mata Kuliah	SKS	Mata Kuliah Prasyarat
VI	Fotografi Desain	3	Komputer Grafis 2, Fotografi 2
VI	Publishing	2	
VII	Pemasaran dan Perilaku Konsumen	2	
VII	Desain Produk	2	

Silabus Matakuliah

Kode : A14.17401, Matakuliah : Estetika, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mahasiswa memiliki wawasan dasar-dasar estetika dengan mengenal pokok-pokok pengertian, teori dan konsep estetika, ahli-ahli filsafat dengan teorinya. Tinjauan teoritis estetika sebagai cabang ilmu, seperti : seni murni, seni fungsional, berbagai fenomena dan gaya seni.

Materi : Bahasan ciri-ciri estetika sebagai cabang filsafat yang menyangkut nilai, pengalaman dan perilaku artistik dan tinjauan banding dengan estetika keilmuan; Bahasan permasalahan seni, produk seni, proses kreatif para seniman dan pendisain serta pengalaman apresiasi pengamat seni; Pengenalan pokok-pokok pikiran para filsof dan ahli estetika barat, seperti : Plato, Aristoteles, Plotinus, Roger Fry.

Bahasan tentang persoalan estetika dalam kehidupan manusia yang menyangkut arti keindahan bentuk dan gaya ekspresif; Tinjauan estetis dalam aliran seni sejak Renesans sampai masa modern akhir abad 19 dan permulaan abad 20. Bahasan tentang simbolisme, semiotika, dan hermeneutika dalam lingkup seni rupa dan desain; Tinjauan khusus tentang kreasi seni rupa Indonesia dalam bandingannya dengan Eropa; Tinjauan permasalahan estetika Timur dan Indonesia.

Daftar Pustaka :

1. Aldrich, V. C. (1963). *Philosophy of Art*, Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs. New Jersey.
2. Kattsoff, L.O. (1986). *Pengantar Filsafat*. Tiara Wacana. Yogyakarta
3. The, Liang Gie. (1976). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta
4. Kennick, W.E. (1978). *Art & Philosophy; Reading in Aesthetic*. St. Martins Press, New York
5. Dufrene, M. (1978). *Aesthetic And The Science of Art. Part II. Vol I*. Mouton Publisher. New York
6. Melvin, R. (1973). *A Modern Book of Aesthetics*. Holf Reinhart and Einston, Inc.

Kode : A14.17302, Matakuliah : Sejarah Seni Rupa Indonesia, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mahasiswa mampu memahami dan mampu menganalisa karya seni rupa Indonesia lama dan menerapkan berbagai aspek perkembangan budayanya sejak masa prasejarah sampai masa kerajaan Islam dan berbagai aspek perkembangan budayanya sejak zaman kolonial sampai masa kini.

Materi : Pembahasan garis besar perkembangan arsitektur, seni patung, seni lukis dan seni kerajinan Indonesia lama dari zaman prasejarah, zaman Hindu dan zaman Islam sesuai dengan latar belakang sosial budayanya, Pembahasan perkembangan seni lukis dan seni patung Indonesia dari zaman kolonial Hindia Belanda, masa penduduk Jepang, masa kemerdekaan sampai kini sesuai dengan latar belakang belakang sosial budayanya.

Daftar Pustaka :

1. Kempers, A.J.B. (1959). *Ancient Indonesia Art*, C.P.J. Van der Peet Amsterdam
2. Depdikbud. (1980). *Sejarah Seni Rupa Indonesia*. Proyek Penelitian Sejarah dan Budaya Indonesia

3. Wagner, F. (1959). Indonesia : the Art of an Island Group. Crown Publishers, new York.
4. Clair, H. (1967). Art in Indonesia, Continuities and Changes, Cornell University Press, Ithaca, New York
5. Sanento, J. (1976). Seni Lukis Indonesia Baru, Sebuah Pengantar, Dewan Kesenian Jakarta
6. Soedarso, SP. (1992). Seni Patung Indonesia, BP. ISI, Yogyakarta

Kode : A14.17103, Matakuliah : Sejarah Desain Komunikasi Visual, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mengetahui evolusi desain komunikasi visual dari setiap era sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi hubungan desain pada saat itu dengan audiensnya dan mempelajari keadaan social ekonomi yang mempengaruhi aktifitas desain; Lanjutan sejarah Desain Komunikasi Visual I mengenai evolusi desain komunikasi visual dari setiap era sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi hubungan desain pada saat itu dengan audiensnya dan mempelajari keadaan social ekonomi yang mempengaruhi aktifitas desain.

Materi : Sejarah Desain Komunikasi Visual sejak Prehistory – Medieval Era; European Typography – Printing Design Hingga Industrial Revolution; Sejarah Desain Komunikasi Visual sejak The Modernist era hingga the age of information

Daftar Pustaka :

1. Heller, Stephen dan Seymour Chwast. (1994). Graphic Style. Thames and Hudson
2. Meggs, Philip B. (1998). A History of Graphic Design. John Wiley & Sons, Inc.

Kode : A14.17308, Matakuliah : Proses Komunikasi, SKS : 2 SKS

Sasaran : Memberikan pengertian tentang proses komunikasi serta beberapa faktor yang menghambat atau memperlancar komunikasi

Materi : Kemampuan analisis iklan dari segi proses komunikasi serta dapat menerapkan pengetahuan komunikasi serta dalam kegiatan sehari-hari.

Daftar Pustaka :

1. Berlo (1986). The Process of Communication. Holt Rinehart and Winston.
2. Goldbergg dan Lanson (1985). Komunikasi Kelompok. Penerbit Universitas Indonesia

Kode : A14.17201, Matakuliah : Menggambar I, SKS : 2 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa dapat mempelajari teknik-teknik rendering dengan pengenalan materi menggambar.

Materi : Teknik Mencampur warna dengan berbagai media (mengetahui sifat-sifat media); Volume dan massa; Penekanan dalam hubungan space positif dan negatif; Latihan sketsa

Daftar Pustaka :

1. Hollis, H. F. (1982). Perspective Drawing. St. Paul's House Warwick Line, London
2. Watson, Ernest W. (1994). The Art of Pencil Drawing. Watson – Guptill Publication, New York
3. Borgesen, Bet. (1993). Color Drawing Workshop. Watson – Guptill Publication, New York

Kode : A14.17301, Matakuliah : Menggambar II, SKS : 2 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa dapat mempelajari pokok-pokok menggambar bentuk manusia, perspektif dan makhluk hidup lainnya.

Materi : Teknik Sketsa; Dasar Perspektif Proporsi dan Deskriptif; Hubungan Obyek dan Suasana.

Daftar Pustaka :

1. Hogarth, Burne. (1992). Dynamic Figure Drawing. Watson – Guptill Publication, New York
2. Smith, Stan. (1978). Drawing & Painting the Figure. Thames and Hudson, London
3. Parramon, Jose M. (1994). How to Draw the Human Figure. Watson – Guptill Publication, New York

Kode : A14.17107, Matakuliah : Nirmana, SKS : 3 SKS

Sasaran : Mahasiswa dapat memahami dan menghayati prinsip dasar dari bentuk dwimatra serta unsure-unsur visualnya. Pada tahap selanjutnya mampu mengorganisir unsure-unsur tersebut melalui latihan koneksi, relasi, eksplorasi, analisis dan transformasi findasi yang mampu mendukung disiplin-disiplin Desain Komunikasi Visual Terkait.

Materi : Pengertian Sifat Visual dan Fisik Bentuk : Value / Tone, Warna, Tekstur, Dimensi, Arah; Dilanjutkan dengan pengertian sifat garis; Garis Visible dan garis Ilusi dengan penekanan pada Garis dan Arah, Garis dan Gerak; Value / Tone; Bidang yang berkaitan dengan Dimensi (panjang, luas), shape (arah), Proporsi; Kaitan “ Garis – Bidang – Warna – Arah – Gerak – Gravitasi dalam suatu kesatuan komposisi yang harmonis dan Pewarnaan; Transposisi desain dalam lingkungan hidup yang berwujud tiga dimensional menjadi dua dimensional, dengan Repetisi, Irama, Gerak, Arah, Warna, Dimensi, Ukuran; Garis sebagai suatu cara untuk berekspresi visual yang dinamis, melalui ketebalan, arah dan gerak; Mood / Feeling; Bidang yang berkaitan dengan : Dimensi (panjang, luas), Bentuk (arah, stabilitas) dan Proporsi; Penggabungan Kualitas Garis (tebal, tipis), Arah, Gerak, Dimensi, Warna, Value / Tone.

Daftar Pustaka :

1. Wallschlaegr, Charles. (1992). Basic Visual Concepts and Principles. WCB Publishers
2. Wong, Wucius. (1993). Principles of Form and Design
3. Wong, Wucius. (1980). Principles of Two Dimensional Design, VNR Co. New York
4. Maier, Manfred. (1980). Basic Principles of Design. VNR Co. New York

Kode : A14.17501, Matakuliah : Teori Periklanan, SKS : 2 SKS

Sasaran : Memperkenalkan psikologi persepsi dan proses persepsi. Berbagai faktor didalam struktur kepribadian seseorang maupun aspek budaya sebagai hasil yang didapat dari lingkungan sosial yang diperlukan dalam perancangan grafis dan pemahaman menyeluruh mengenai peranan komunikasi pada

umumnya dan periklanan pada khususnya dalam menunjang upaya dan program komunikasi pemasaran dalam makna luas.

Materi : Bahasan tentang komunikasi visual, proses dalam komunikasi visual, Persepsi Warna, Arti simbolis warna dan psikologi warna, Sebagai sub bagian upaya promosi, membahasa fungsi komunikasi. Makna tujuan periklanan dalam kaitannya dengan tujuan pemasaran. Memahami variabel yang mempengaruhi unsur-unsur periklanan. Pemahaman dasar manajemen periklanan.

Daftar Pustaka :

1. Kotler, Philip, Paul N. Bloom. (1987). Teknik Dan Startegi Memasarkan Jasa Profesional, Intermedia. Jakarta.

Kode : A14.17309, Matakuliah : Psikologi Persepsi, SKS : 2 SKS

Sasaran : Memberikan pengertian dan pemahaman tentang makna persepsi secara psikologis untuk kepentingan perancangan komunikasi visual.

Materi : Membahas dalam lingkup individu maupun massa serta aspek-aspek kepribadian dan budaya yang mempengaruhinya.

Daftar Pustaka :

1. Crow and Crow (1979). An Outline of General Psychology. Gittle Adam
2. Rosenblah, Ceathem. Communication in Business

Kode : A14.17207, Matakuliah : Fotografi I, SKS : 3 SKS

Sasaran : Mahasiswa dapat memahami dan menghayati prinsip dasar dari fotografi dan unsure-unsur visualnya. Pada tahap selanjutnya mereka mampu mengaplikasikan teknik-teknik yang diajarkan. Mata Kuliah ini dapat digunakan sebagai fondasi yang mendukung disiplin-disiplin Desain Komunikasi Visual yang terkait.

Materi : Sejarah Fotografi; Pengertian Anatomi Camera; Cara Pemindahan Camera; Cara Pengaturan Cahaya; Jenis – jenis film; Jenis-jenis Dasar Fotografi; Teknik Dasar Komposisi; Fotografi Hitam Putih; Teknik Fotografi Lanjut; Penggunaan Lampu Kilat; Pemahaman Enam Kualitas Cahaya; Persiapan Proyek Akhir; Pemahaman Jenis Lensa; Pemahaman Jenis-jenis Cahaya dan Film.

Daftar Pustaka :

1. Barbara and Upton, John. (1998). Photography. Sevent Edition. Harper Collins College Publishers. New York
2. Galer Mark. (1999). Location Photography. First Edition. Focal Press Publishers. Great Britain.
3. Hedgecoe John. (1998). The Art of Colour Photography. – Edition. Mitchel Beazly Publishers London.
4. Peterson Bryan. (1998). Learning to See Creatively. Ninth Edition. AMPHOTO. New York
5. Wright Dale / D.O.D. Inc. (1980). Lenses. First Edition. Nakamura Seiko Printing Co. Japan

Kode : A14.17306, Matakuliah : Fotografi II, SKS : 3 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa dapat mengembangkan ide terhadap commercial / advertising fotografi, serta real life Application

Materi : B&W Photography; Zone System; Jenis-jenis Foto Komersial; Konsep Foto; Kamera Medium dan Large Format; Analisa Foto; Fotografi Desain.

Daftar Pustaka :

1. Hedgecoe John. (1998). The Art of Colour Photography. – Edition. Mitchel Beazly Publishers London.
2. London, Barbara and Upton, John. (1994). Photography. Sevent Edition. Harper Collins College Publishers. New York
3. Luciana, James dan Judith Watts. (1999). The Art of Enhance Photography. Rockport Publishers, Massachussets.
4. Tcherevkoff, Mitchel. (1998). The Image Maker. Watson Guptill Publications, New York
5. Krauth, Harald. (1976). Artistic Photography. American Photographic Book Publishing Co., New York
6. Cullen, Cheryl. (1999). Graphic Idea & Resource Photography. Rock Port Publishers.
7. Livingston, Kathryn. (1985). Special Effects Photography. Columbus Book, England.
8. Grill, Tom dan Scanlonn (1983). The Essential Darkroom. New York.

Kode : A14.17410, Matakuliah : Metode Produksi Grafika I, SKS : 2 SKS

Sasaran : Memahami proses percetakan grafika yang mencakup proses persiapan, pelaksanaan, sampai hasil akhir berupa barang cetakan.

Materi : Penyusunan huruf, Reproduksi, metode cetak dengan segala karakteristiknya; Cetak Dalam; Cetak Tinggi; Cetak Datar; Cetak Saring.

Daftar Pustaka :

1. Scheder, George. (1983). Perihal Cetak Mencetak. Kanisius, Yogyakarta
2. Aldrich – Ruanzel, Nancy. (1990). Designer Guide to Print Production. Watson Guptill Publications, New York
3. Craig, James. (1990). Production For The Graphic Designer. Watson Guptill Publications, New York

Kode : A14.17407, Matakuliah : Metode Produksi Grafika II, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mahasiswa diharapkan lebih memahami segala karakteristik metode cetak seiring dengan perkembangan teknologi cetak.

Materi : Pre Press; Digital Color Management; production; Hexachrom / HiFi Color.

Daftar Pustaka :

1. Davis, L. Milis. (1993). HiFi Color Project. Davis Inc. Washington.
2. Wright, Nanette. (1995). On Press With Success. Wright Communications Inc. New York.
3. Cemani, Toka. (1998). Digital Color Management. Cemani Toka Press, New York.
4. Linotype. (1998). Color Management. Abed Press, New york.

Kode : A14.17305, Matakuliah : Ilustrasi I, SKS : 2 SKS

Sasaran : Memahami gambar ilustrasi yang terencana serta aplikasinya pada berbagai kebutuhan desain komunikasi visual melalui berbagai teknik yang berdasarkan kesesuaian dan keserasian.

Materi : Ilustrasi Buku Cerita; Ilustrasi Poster; Ilustrasi Grafis; Eksperimentasi

Daftar Pustaka :

1. Dalley, Tarrence. (1993). The Complete Guide to Illustration & Design, Watson-Guptill Publications, New York.
2. Squires, Vicky. (1995). Illustration For Profesional Communicators. Watson-Guptill Publications, New York.
3. Batchelor, John dan Christy Geraldine. (1992). Illustration In Action. Watson-Guptill Publications, New York.

Kode : A14.17106, Matakuliah : Huruf & Tipografi I, SKS : 2 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa mampu mengetahui huruf, jenis huruf, dan terminology dalam tipografi.

Materi : Mempelajari Kaligrafi; Sejarah Tipografi; Ukuran-ukuran; Copy Fiting; Kerning

Daftar Pustaka :

1. Craig, James. (1985). Designing With Type. VNR, New York.
2. Jeavous, tery. (1990). An Introduction to Typography. Chartwell Book, New Jersey.
3. Lindegren, Erik. (1992). ABC of Learning and Printing Typefaces. Greenwich House, New York.
4. Ruegg, Ruedi. (1983). Basic Typography. VNR, New York.
5. Ruenzel, nancy Aldrich. (1991). Designers Guide to Typhography. Phaidon, Oxford.

Kode : A14.17206, Matakuliah : Huruf & Tipografi II, SKS : 2 SKS

Sasaran : Agar memahami mampu mempelajari dan memahami tipografi sebagai medium pesan, serta penjelajahan kesesuaian sifat-sifat komunikasi dengan type faces.

Materi : Kalimat : Teks/Paragraf; Integrasi Typeography dengan gambar; Type dan Image : Hubungan tipografi dengan elemen-elemen grafis lain.

Daftar Pustaka :

1. Carter, Rob. (1996). Working With Computer Type #1,2,3,4 Rotovision, Swiss.
2. Gottschall, Edward M. (1989). Typography Communication Today. MIT Press, New York
3. Schmid, Helmit. (1980). Typegraphy Today. Seibundo-Shinkosa, Tokyo.
4. Carter, Rob dan Philip Meggs. (1992). Typeography Design : Form & Communication. VNR, New York.

Kode : A14.17203, Matakuliah : Desain Komunikasi Visual I, SKS : 6 SKS

Sasaran : Mengenal komponen desain komunikasi visual seperti aksara dan gambar, menterjemahkan konsep verbal menjadi visual melalui teori semiotic.

Materi : Semantik 1; Semantik 2; Semantik dan sintaktik; Semantik Konotatif; Smiotik Brainstorming Imagery, Kontradiktif, Sintaktik.

Daftar Pustaka :

1. Bieseles, Igildo G. (1986). Eksperiment Design. ABC Edition, Zurich.
2. Bieseles, Igildo G. (1981). Graphic Design Education. ABC Edition, Zurich.

3. Frutiger, Adrian. (1989). Sign & symbol. Studio Edition, London.
4. Wilde, Judith dan Richard Brooks. (1991). Visual Literacy. Watson-Guption Publications, New York.

Kode : A14.17304, Matakuliah : Desain Komunikasi Visual II, SKS : 6 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa dapat melatih kepekaan melalui latihan desain dengan memperhatikan organisasi, memadukan elemen-elemen desain menjadi satu desain yang mampu mendukung suatu fungsi tertentu.

Materi : Aneka metode layout melalui latihan; Berbagai layout iklan, Brochure, majalah dan buku.

Daftar Pustaka :

1. Hurburt, Allen. (1981). The Grid. VNR, New York.
2. Silver, Gerald A. (1981). Graphyic Layout & Design. VNR, New York.
3. Swann, Alan. (1987). Design & Layout. Northlight Book, Ohio.
4. Jute, Andred. (1996). Grid. Rotovision. Swiss.

Kode : A14.17405, Matakuliah : Desain Komunikasi Visual III, SKS: 6 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa mampu menganalisa dalam mempersiapkan sebuah proyek atau pekerjaan desain mulai dari mempersiapkan konsep sampai pelaksanaannya.

Materi : Konsep Desain Komunikasi Visual; Desain Komersial; Non Komersial (public service); Packaging.

Daftar Pustaka :

1. Hurburt, Allen. (1990). The Design Concept. Watson-Guption Publications, New York.
2. Booth – Clibborn, Erward dan Danillelle Baromi. (1981). The Language Of Graphic. Abrams, New York.
3. McQuiston, Liz dan Barry Kits. (1989). Graphic Design Source Book. Chartwell Book Inc., New Jersey.
4. Lupton, Ellen. (1996). Mixing Messages Graphic Design in Contemporary Culture. Princeton Architectural Press, New York.
5. Milton, H. (1991). Packaging Design. The Design Council, London.

Kode : A14.17504, Matakuliah : Desain Komunikasi Visual IV, SKS : 6 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa memahami pengertian fungsi dari corporate identity bagi sebuah lembaga atau organisasi atau perusahaan.

Materi : Kategori Logo dan Penerapannya; Stationary kit; Graphic Standard Manual dan Company Profile.

Daftar Pustaka :

1. Napoles, Veronica. (1988). Corporate Identity Design. Van Nostrand Reinhold, New York.
2. Olins, Wally. (1989). Corporate Identity. Thames and Hudson.
3. Rousenbaum, Alvin. (1994). Trademarks – Logos Stationary Systems & Corporate Identity. Graphic–Sha Publishing Co. Ltd. USA.

Kode : A14.17702, Matakuliah : Desain Komunikasi Visual V, SKS : 6 SKS

Sasaran : Agar mahasiswa mampu melaksanakan satu proyek desain komunikasi visual yang terdiri dari multi items yang terpadu berdasarkan ilmu multidisipliner yang dipelajari.

Materi : Satu program desain komunikasi visual yang terdiri 4 – 6 items; Proyek Pilihan : Social Campaign, Commercial Campaign; Dilengkapi pengantar karya tertulis secara ilmiah.

Daftar Pustaka :

1. Lupton, Ellen. (1997). *Mixing Message*. Watson-Guptill Publications, New York.
2. Papanek, Victor. (1997). *Green Imperative*. Thames & Hudson, London.
3. Stiener, Henry. (1994). *Cross Cultural Design*. Thames & Hudson, London.

Kode : A14.17506, Matakuliah : Metodologi Desain, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mempelajari landasan teoritis yang logical tentang proses desain serta bagaimana mencapai optimasi secara metodologis

Materi : Proses Kreatif; Berfikir Vertikal; Berfikir Lateral; Brainstorming; Proses Desain; Studi Kasus

Daftar Pustaka :

1. Jones, Christopher. (1990). *Desain Methods*. Willey Interscience, London
2. Hurburt, Allen. (1990). *The Design Concept*. Watson – Guptill Publication, New York
3. Rawlison, J.G. (1971). *Craetive Thinking & Brainstorming*. Birtish Institute of Management, London
4. Jones, John Cris. (1992). *Design Methods*. VNR, New York
5. Oldach, Mark. (1995). *Creativity for Graphic Designers*. North Light Books

Kode : A14.17502, Matakuliah : Audio Visual I, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mengenal dasar-dasar teknologi komunikasi media audio visual mulai dinamis serta menguasai pembuatan berbagai script yang berbeda.

Materi : Bahasa Rupa; Media Audio Visual Statis; Program Multivision.

Daftar Pustaka :

1. Hallas, John. (1976). *Visual Scripting*. Focal Press, London
2. Karch, Klaus. (1976). *Multivision*. Dieter Getzel Publishers, Germany
3. Bertrand, Jane T. (1978). *Communications Pretesting*. University of Chicago Press, Chicago

Kode : A14.17503, Matakuliah : Tinjauan Desain II, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mahasiswa memahami perkembangan seni rupa dan desain modern pada umumnya, memiliki wawasan desain Indonesia serta permasalahannya sesuai dengan kebutuhan pembangunan serta mampu bersifat kritis dan keratif dalam mengantisipasi perkembangan desain nasional, regional dan global.

Materi : Pembahasan tentang karya-karya desain modern dekade 50-an hingga masa kini untuk memperoleh penguasaan kompendium desain modern berlatar belakang dinamika sosial budaya. Untuk memperluas wawasan tentang desain modern, dibahas permasalahan desain dalam kaitannya dengan perkembangan sains, teknologi dan seni dalam mengantisipasi berbagai tuntunan dan tantangan dari perkembangan desain Indonesia.

Daftar Pustaka :

1. Game, Ph. (1980). The Contemporary Decorative Art. Phaidon Press. London
2. IBBITSON, J. (1993). Courts Arts of Indonesia. The Asia Society, New York

Kode : A14.17505, Matakuliah : Animasi 2D, SKS : 4 SKS

Sasaran : Teori Dasar pemodelan 3D agar mampu memahami perspektif dan axonometric.

Materi : 3D Modelling; Perspektif dan axonometric; computerized Rendering; Teknik Mapping, Software; 3D Studio Max.

Daftar Pustaka :

1. Chrismar, John P. (1999). 3D Max III Media Animation. New Rider, Indianapolis
2. Birn, Jeremy. (2000). Digital Lighting and Rendering. New Riders, Indianapolis

Kode : A14.17631, Matakuliah : Komunikasi Visual Periklanan 1, SKS : 4 SKS

Sasaran : Mahasiswa memiliki kemampuan merancang kampanye komersial periklanan secara komprehensif mulai dari menemukan masalah, memecahkan masalah, hingga membuat paket desain kampanye periklanan untuk produk-produk tersebut.

Materi :

- 1) Strategi Komunikasi : melakukan data collecting dan analisis untuk dirumuskan dalam konsep komunikasi periklanan.
- 2) Strategi kreatif, strategi visual : merancang gagasan kreatif dalam visualisasi periklanan
- 3) Strategi media : menetapkan strategi media berdasarkan prime prospect dalam kampanye komersial periklanan
- 4) Art directing : dalam suatu kampanye komersial periklanan secara komprehensif

Daftar Pustaka :

1. _____. 1990. Design for Corporate Image : The Image of a Company. USA : Rockport Publiser, Inc.
2. Batey, Ian. 2002. Asian Banding a Great Way to Fly. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.
3. Berger, Arthur Asa. 2000. Tanda-tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta : Tiara Wacana
4. Pujijyanto, 2001/2002. Periklanan. Malang : Universitas Negeri Malang

Kode : A14.17632, Matakuliah : Bahasa Visual Iklan, SKS : 2 SKS

Sasaran : Mahasiswa mampu menganalisa makna dalam tampilan visual nyata sebuah iklan dan bagaimana persuasi dibangun dalam tampilan visual tersebut

Materi : Memberikan pemahaman-pemahaman dari wawasan mengenai retorika visual, tata bahasa dalam bahasa visual dan semiotika visual

Daftar Pustaka :

1. Agustrijanti. 2002. Copywriting : Seni mengasah kreatifitas dan memahami Bahasa Iklan, Bandung, Remaja Rosdakarya
2. Al Ries & Laura Ries. 2003. The Fall Of Advertising & The Rise of PR, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama

3. Berryman, Greg. 1979. Notes on Graphic Design and Visual Comunication. California : William kaufmann Inc.
4. Budiman, Kris. 2003. Semiotika Visual. Yogyakarta. Buku Baik
5. Madjadikara, Agus S. 2004. Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan, Jakarta. Gramedia

Kode : A14.17406, Matakuliah : Sinematografi, SKS : 2 SKS

Sasaran : Membahas tentang teknik penulisan skenario film cerita, film iklan dan film dokumenter

Materi : Physical Characteristic, karakter penonton, konstruksi dramatik, cara penulisan : ide pokok, tema, dasar cerita, penokohan, sinopsis, treatment, menulis naskah, membuat storyboard, praktek penulisan.

Daftar Pustaka :

1. Yusa Biran, H. Misbach. 2006. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Pustaka Jaya. Jakarta
2. Tahapary, Drs. Hanoch. 2002. Komposisi Gambar TV – Suatu Pengantar. Balai Diklat TVRI. Jakarta



PROGRAM SARJANA ILMU KOMUNIKASI

Visi

Menjadi Program Studi pilihan utama di bidang komunikasi dengan keunggulan penguasaan kompetensi komunikasi berbasis teknologi informasi dan *creativepreneurship*.

Misi

- Menyelenggarakan proses pendidikan unggulan di bidang komunikasi, dengan penguasaan keilmuan, serta keahlian komunikasi yang berbasis teknologi informasi.
- Menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui melalui pendidikan, pendekatan ilmu dan keterampilan komunikasi untuk menghasilkan para *creativepreneur* di masa depan.
- Meningkatkan kerjasama secara institusional dengan berbagai lembaga dalam lingkup nasional dan internasional yang relevan untuk pengembangan program studi.
- Menyelenggarakan penelitian di bidang ilmu komunikasi yang berkualitas, serta melaksanakan pengabdian masyarakat dengan prinsip menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat luas sehingga bermanfaat bagi pembangunan nasional.

Tujuan Program Studi

- Menghasilkan lulusan dengan kualifikasi unggul yang memiliki kompetensi komunikasi di bidang media penyiaran dan bisnis yang profesional.
- Menghasilkan lulusan yang mempunyai kemampuan berbahasa, beretika, serta menguasai konsep dan memiliki kompetensi di bidang komunikasi yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi
- Menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan tinggi sehingga memiliki kemampuan menciptakan lapangan pekerjaan dengan ketrampilan berkomunikasi.
- Menghasilkan riset dan temuan-temuan kreatif-inovatif yang berkualitas di bidang ilmu komunikasi.

Kompetensi

Kompetensi	Mata Kuliah Pendukung	SKS	Semester
Kompetensi Utama			
1. Manajemen dan Operasional Stasiun TV dan Radio	Dasar-Dasar Penyiaran	3	2
	Dasar-Dasar Manajemen	3	2
	Audio Visual	3	3
	Dasar-Dasar Penulisan	3	3
	Manajemen Penyiaran	3	4
	Jurnalisme Penyiaran	3	4
	Etika dan Regulasi Penyiaran	3	4
	Pemasaran Radio dan TV	3	6

2. Produksi Program Televisi dan Radio	Teknologi Penyiaran	3	4
	Teknik Penyajian dan Wawancara	3	4
	Penulisan Naskah dan Desain	3	5
	<i>Programming</i>	3	5
	Teknik <i>Announcing</i>	2	5
	<i>Feature</i> dan Dokumenter	3	5
	Teknik Animasi	3	6
	Produksi Program Radio	3	6
	Liputan Investigasi	3	6
3. Public Relations	<i>Public Speaking</i>	3	4
	Teknik Lobi dan Negosiasi	3	5
	<i>Public Relations</i>	3	5
	<i>Media Relations</i>	2	5
4. Manajemen Komunikasi Bisnis	Manajemen Bisnis	3	4
	Etika Komunikasi Bisnis	3	4
	Teknologi Komunikasi Bisnis	3	4
	Komunikasi Strategis	3	5
	<i>Branding & Advertising</i>	3	5
	Produksi Audio Visual Iklan	3	6
	Penyusunan Kelayakan Bisnis	3	7
	Desain Portofolio	2	7
Produksi Media Bisnis	3	7	

Peluang Kerja

Kualifikasi Bidang Kerja Berdasarkan Peminatan	Kualifikasi Bidang Kerja lainnya	Instansi
<p><u>Peminatan Broadcasting</u> Industri Penyiaran (TV dan Radio): program director, executive producer, news anchor, news producer, traffic manager, art director, programmer, produser, jurnalis, kepala studio, Konsultan Multimedia, dll.</p> <p>Industri Perfilman: editor, pengarah acara /sutradara, programmer, produser, kepala studio, dll.</p> <p>Industri Periklanan: art director, script writer, talent director, copy writer, dsl.</p>	<p><u>Dunia Pendidikan:</u> Akademisi (peneliti / pengajar)</p> <p><u>Kewirausahaan :</u> Agen periklanan, agen riset komunikasi, production house, creative planner, konsultan komunikasi, dll.</p>	<p>Pemerintah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PTN 2. Dephubtel 3. Dep.Komunikasi dan Informasi 4. Depdiknas 5. Lembaga Penyiaran (TV, RRI) 6. Diperta 7. Departu 8. Lemlit <p>Swasta :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Industri Media (Radio, TV, Media Cetak, dan Media Interaktif / Internet)

<p><u>Peminatan Komunikasi Bisnis</u> Marketing Communicatio, Public Relation, Branding Consultant, Corporate Communication, Media Planner, Media Relation Officer, Creative Director, Communication Researcher.</p>		2. Biro Iklan 3. PR Konsultan 4. Marketing Communication / Branding Consultant 5. PTS / Akademi Komunikasi 6. Production House
--	--	--

Sebaran Mata Kuliah

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester I					
1	A15.111.01	Bahasa Indonesia	2		2
2	A15.111.xx	Pendidikan Agama	2		2
3	A15.111.02	Pendidikan Kewarganegaraan	2		2
4	A15.111.03	Bahasa Inggris I	2		2
5	A15.111.04	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	4
6	A15.111.05	<i>Creative and Innovative Thinking</i>	2	1	3
7	A15.111.06	Pengantar Sosiologi	3		3
8	A15.111.07	Pengantar Ilmu Komunikasi	3		3
Jumlah			18	3	21

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester II					
1	A15.112.01	Pancasila	2		2
2	A15.112.02	Bahasa Inggris 2	2		2
3	A15.112.03	Teori Komunikasi	3		3
4	A15.112.04	Dasar-Dasar Penyiaran	2	1	3
5	A15.112.05	Dasar-Dasar Manajemen	3		3
6	A15.112.06	Komunikasi Interpersonal	3		3
7	A15.112.07	Psikologi Komunikasi	3		3
8	A15.112.08	Dasar <i>Entrepreneurship</i>	2		2
Jumlah			20	1	21

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester III					
1	A15.113.01	Komunikasi Organisasi	3		3
2	A15.113.02	Komunikasi Massa	3		3
3	A15.113.03	Komunikasi Kelompok	3		3
4	A15.113.04	Audio Visual	2	1	3
5	A15.113.05	Dasar-Dasar Penulisan	3		3
6	A15.113.06	Komunikasi Pemasaran	2	1	3
7	A15.113.07	Konvergensi & New Media	3		3
Jumlah			19	2	21

PEMINATAN BROADCASTING					
No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester IV					
1	A15.124.01	Etika & Regulasi Penyiaran	3		3
2	A15.124.02	Teknologi Penyiaran	2	1	3
3	A15.124.03	Sistem Peralatan Produksi	2	1	3
4	A15.124.04	Tata Artistik	2	1	3
5	A15.124.05	Manajemen Penyiaran	3		3
6	A15.124.06	Jurnalisme Penyiaran	2	1	3
7	A15.124.07	Teknik Penyajian dan Wawancara	2	1	3
Jumlah			16	5	21

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester V					
1	A15.125.01	Metode Penelitian Komunikasi 1	3		3
2	A15.125.02	Perencanaan Program Radio	2		2
3	A15.125.03	Penulisan Naskah & Desain Program	3		3
4	A15.125.04	Programming	3		3
5	A15.125.05	Video Editing		3	3
6	A15.125.06	Teknik Announcing		2	2
7	A15.125.07	<i>Feature</i> dan Dokumenter	2	1	3
Jumlah			13	6	19

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester VI					
1	A15.126.01	Metode Penelitian Komunikasi 2	3		3
2	A15.126.02	Teknik Animasi		3	3
3	A15.126.03	Produksi Program Radio	2		2
4	A15.126.04	Liputan Investigasi	2	1	3
5	A15.126.05	Produksi Berita TV	2	1	3
6	A15.126.06	Produksi Program TV 1		3	3
7	A15.126.07	Pemasaran Radio dan TV	3		3
Jumlah			12	8	20

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester VII					
1	A15.127.01	Praktek Radio		2	2
2	A15.127.02	Desain Portofolio		2	2
3	A15.127.03	Produksi Program TV 2		3	3
4	A15.127.04	Seminar Program Radio	2		2
5	A15.127.05	Seminar Karya Cipta	2		2
6	A15.117.01	Kerja Praktek		2	2
Jumlah			4	9	13

PEMINATAN KOMUNIKASI BISNIS					
No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester IV					
1	A15.134.01	Etika Komunikasi Bisnis	3		3
2	A15.134.02	Teknologi Komunikasi Bisnis	2	1	3
3	A15.134.03	Fotografi Bisnis	2	1	3
4	A15.134.04	Public Speaking	2	1	3
5	A15.134.05	Manajemen Bisnis	3		3
6	A15.134.06	Komunikasi Bisnis	2	1	3
7	A15.134.07	Administrasi Bisnis & Perkantoran	2		2
Jumlah			16	4	20

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester V					
1	A15.135.01	Metode Penelitian Komunikasi 1	3		3
2	A15.135.02	Teknik Lobby & Negosiasi	2	1	3
3	A15.135.03	Public Relation	2	1	3
4	A15.135.04	Komunikasi Strategis	3		3
5	A15.135.05	Perilaku Konsumen	2		2
6	A15.135.06	Image Building	3		3
7	A15.135.07	Branding & Advertising	2	1	3
Jumlah			17	3	20

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester VI					
1	A15.136.01	Metode Penelitian Komunikasi 2	3		3
2	A15.136.02	Media Relation	2		2
3	A15.136.03	Perencanaan Komunikasi Bisnis	2	1	3
4	A15.136.04	Presentasi Bisnis		3	3
5	A15.136.05	MC & Protokoler	2	1	3
6	A15.136.06	Produksi Audio Visual Iklan		3	3
7	A15.136.07	Layanan Kualitas Prima	2		2
Jumlah			11	8	19

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester VII					
1	A15.137.01	Penyusunan Kelayakan Bisnis	2	1	3
2	A15.137.02	Desain Portofolio		2	2
3	A15.137.03	Produksi Media Bisnis		3	3
4	A15.137.04	Leadership	2		2
5	A15.137.05	Seminar	2		2
6	A15.117.07	Kerja Praktek		2	2
Jumlah			6	8	14

No	Kode Matakuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
			T	P	SKS
Semester VIII					
1	A15.118.01	Bimbingan Karier	2		2
2	A15.118.02	Skripsi/ Tugas Akhir	6		6
Jumlah			8	0	8

SILABUS

SEMESTER 1

Kode : A15.111.05, Mata kuliah : *Creative and Innovative Thinking*, SKS : 3 SKS

Memberikan pemahaman mengenai definisi *creative & innovative thinking*, manfaat, metode, rasionalitas berpikir, product development, product maintenance, product enchancement, disertai studi kasus dalam dunia penyiaran.

Kode : A15.111.06, Mata kuliah : Pengantar Sosiologi, SKS : 3 SKS

Pengantar sosiologi membahas dasar-dasar dan pokok pikiran sosiologi sebagai suatu ilmu yang berdiri sendiri dan berkontribusi terhadap berbagai ilmu lain, sebagai kajian komprehensif tentang kehidupan manusia.

Kode : A15.111.07, Mata kuliah : Pengantar Ilmu Komunikasi, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai pengertian konsep-konsep dasar dan proses komunikasi dalam kehidupan manusia, serta lingkup dan perkembangan pokok ilmu komunikasi sebagai gambaran awal mengenai ruang lingkup pengkajian dan penerapannya.

SEMESTER 2

Kode : A15.112.03, Mata kuliah : Teori Komunikasi, SKS : 3 SKS

Membahas teori teori komunikasi, termasuk konteks historis, basis epistemologis, ontologis dan aksiologisnya. Serta mahasiswa memperoleh gambaran umum teori komunikasi.

Kode : A15.112.04, Mata kuliah : Dasar-dasar Penyiaran, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai media penyiaran sebagai salah satu bentuk media massa memiliki ciri dan sifat yang berbeda dengan media massa lainnya, bahkan diantara sesama media penyiaran, misalnya antara radio dan televisi, terdapat berbagai perbedaan sifat.

Kode : A15.112.06, Mata kuliah : Komunikasi Interpersonal, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai komunikasi antara pribadi, pengertian, karakteristik komunikasi interpersonal, tujuan komunikasi interpersonal, proses komunikasi interpersonal.

Kode : A15.111.07, Mata kuliah : Psikologi Komunikasi, SKS : 3 SKS

Membahas pola-pola perilaku individu dalam komunikasi. Topik bahasan meliputi pemahaman tentang mental dan perilaku dalam proses komunikasi serta analisis perilaku individual dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam berbagai bentuk komunikasi.

SEMESTER 3

Kode : A15.113.02, Mata kuliah : Komunikasi Massa, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai konsep-konsep melalui media massa (proses, sumber, media, isi, khalayak, dan efeknya) dan perkembangannya, karakteristik media

massa, fungsi media massa. Serta dapat menganalisis masalah komunikasi massa dalam perkembangannya.

Kode : A15.113.03, Mata kuliah : Komunikasi Kelompok, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai pengertian komunikasi kelompok, klasifikasi kelompok dan karakteristik kelompok, kelompok dekriptif dan kelompok preskriptif, teori-teori komunikasi kelompok serta implementasi pada komunikasi kelompok dalam kehidupan sehari-hari.

Kode : A15.113.0 (belum ada kode mata kuliah karena dipisah)

Mata kuliah : Komunikasi Organisasi, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai pengertian komunikasi organisasi, sifat komunikasi organisasi, teori-teori dalam komunikasi organisasi, motivasi, pentingnya ilmu organisasi, konsep kekuasaan, stress dan konflik dalam organisasi.

Kode : A15.113.04, Mata kuliah : Audio Visual, SKS : 3 SKS

Membuat proposal dan program audio visual seperti iklan serta mempresentasikan di depan forum.

Kode : A15.113.05, Mata kuliah : Dasar-Dasar Penulisan, SKS : 3 SKS

Mengetahui berbagai manfaat menulis, macam-macam tulisan, bagaimana cara menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan serta bagaimana cara mengatasi gangguan dalam menulis, bentuk-bentuk tulisan dengan praktis membuat suatu tulisan.

Kode : A15.113.06, Mata kuliah : Komunikasi Pemasaran, SKS : 3 SKS

Mengetahui dasar pemasaran, basis komunikasi pemasaran, periklanan, promosi dalam kaitannya dengan komunikasi pemasaran terpadu.

Kode : A15.113.07, Mata kuliah : Konvergensi & New Media, SKS : 3 SKS

Mengetahui konvergensi dalam perkembangan teknologi digital yang paling sering terjadi melalui integrasi teks, angka, gambar dan suara atau digitalisasi. Perkembangan teknologi baru dapat dilihat bagaimana konten diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi yaitu internet. Penting untuk diperhatikan pergeseran era konvergensi dapat mengubah media lama yang akan jarang diakses oleh *audience*.

SEMESTER 4

PEMINATAN BROADCASTING

Kode : A15.124.01, Mata kuliah : Etika & Regulasi Penyiaran, SKS : 3 SKS

Mempelajari aturan-aturan dan kebijakan yang berkaitan dengan yang mengatur hubungan dan operasional media massa.

Kode : A15.124.02, Mata kuliah : Teknologi Penyiaran, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang pengertian singkat mengenai siaran, penyiaran dan hal apa saja yang menjadi syarat terjadinya penyiaran, prinsip dasar

teknis penyiaran yaitu jenis-jenis layanan siaran yang umumnya digunakan saat ini yang meliputi pengertian mengenai radio AM, radio FM, radio gelombang pendek (SW), televisi VHF dan televisi UHT.

Kode mata kuliah : A15.124.05

Mata kuliah : Manajemen Penyiaran

SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang manajemen media yang mencakup pengertian, manajemen dan fungsi manajemen yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan serta bagaimana media penyiaran seharusnya menerapkan manajemen untuk mencapai tujuannya.

Kode mata kuliah : A15.124.06

Mata kuliah : Jurnalisme Penyiaran

SKS : 3 SKS

Product output (membuat makalah manajemen penyiaran di dalam suatu stasiun TV atau stasiun radio)

Kode mata kuliah : A15.124.07

Mata kuliah : Teknik Penyajian dan Wawancara

SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar jurnalistik mempelajari mengenai prinsip dasar jurnalisme, prinsip kerja sebagai jurnalis, kode etik jurnalisme, produk jurnalistik. *Product output* dengan praktik jurnalistik. Atau Memberikan pengetahuan tentang perencanaan, persiapan, pelaksanaan wawancara serta bentuk penyajian lainnya (baik berbentuk siaran langsung atau tunda, serta dengan satu narasumber atau multi narasumber)

SEMESTER 5

Kode Mata Kuliah : A15.125.01

Mata Kuliah : Metode Penelitian Komunikasi I

SKS : 3 SKS

Metode Penelitian digunakan dalam menelaah dan menganalisis permasalahan-permasalahan sosial khususnya bidang komunikasi. Dalam telaah atau riset bidang komunikasi dalam matakuliah ini difokuskan pada pendekatan kuantitatif (Paradigma positivistik). Dalam disiplin Ilmu Komunikasi terdapat beberapa metode penelitian untuk menelaah/kajian/riset terhadap permasalahan-permasalahan komunikasi dalam pendekatan kuantitatif.

Kode : A15.125.02, Mata Kuliah : Perencanaan Program Radio, SKS : 2 SKS

Mengajarkan perencanaan atau siaran radio, mencakup jenis format dan elemen-elemen *programming*, identifikasi program, penggunaan dan pengaturan musik, teknik *scheduling*, dan perencanaan bentuk acara (variety show, kuis, insert, musik, spot, dan drama).

Kode : A15.125.03, Mata kuliah : Penulisan Naskah & Desain Program

SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan dalam memproduksi media yaitu dapat sebagai

penuntun dalam penulisan teks atau materi dengan mengambil gambar dan grafis, merekam suara, membuat animasi.

Kode : A15.125.04, Mata kuliah : *Programming*, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan pembuatan program acara pada stasiun televisi atau stasiun radio.

Kode : A15.125.05, Mata Kuliah : *Video Editing*, SKS : 3 SKS

Kode : A15.125.06, Mata kuliah : *Tekhnik Announcing*, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang bagaimana menjadi reporter, *news reader*, *news anchor*, narator, *news presenter*, *interviewer*.

Kode : A15.125.07, Mata Kuliah : *Feature dan Dokumenter*, SKS : 3 SKS

Membahas desain (pemilihan topik), mencari bahan, perbedaan feature dan dokumenter, bentuk *feature* (human interest, berisikan fakta dan subjektivitas), dokumenter, dan pengembangan (bentuk *reality show* dan *dokufeature*), *product output* (*feature/dokumenter*, durasi 7-10 menit)

SEMESTER 6

Kode : A15.126.01, Mata Kuliah : *Metode Penelitian Komunikasi 2*, SKS : 3 SKS

Kode : A15.126.02, Mata Kuliah : *Teknik Animasi*, SKS : 3 SKS

Kode : A15.126.03, Mata Kuliah : *Produksi Program Radio*, SKS : 2 SKS

Mengajarkan implementasi dan eksekusi atas perencanaan program radio, memperkenalkan hardware yang dibutuhkan untuk acara *inside* maupun *outside* studio dan juga life (*on/off*) maupun *recorded*, teknik dan cara penyajian program (*delivery*) baik *live* maupun *recorded*, dan produk *output* (*variety show*, kuis, insert, music, spot, dan drama). Memberikan kemampuan teknis kepada mahasiswa agar mengetahui aspek-aspek produksi program radio dan dapat menyusun serta memproduksi berbagai macam program radio sampai pada tahap menyiarkannya.

Kode : A15.126.04, Mata Kuliah : *Liputan Investigasi*, SKS : 3 SKS

Memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai teori penulisan berita dan praktik peliputan dengan memahami jenis-jenis wawancara, perencanaan, pelaksanaan, hingga penulisan hasil liputan investigasi.

Kode : A15.126.05, Mata Kuliah : *Produksi Berita TV*, SKS : 3

Mengajarkan tentang proses produksi berita di televisi, dan pemahaman proses pembuatan berita televisi secara keseluruhan, memaparkan perbedaan karakter berita televisi dan berita lainnya, serta mempresentasikan program berita televisi yang berkualitas yang berorientasi pada perkembangan informasi dan berdasarkan kaidah jurnalistik dalam industri pretelevision. Praktek memproduksi berita televisi, *hard news* maupun *soft news*, disertai praktek lapangan peliputan berita, pembuatan naskah berita dan pengambilan gambar dengan menggunakan *camcorder*.

Kode : A15.126.06, Mata Kuliah : Produksi Program TV 1, SKS : 3

Mengajarkan implementasi proses produksi program televisi, memperkenalkan penguasaan peralatan terkait penyelenggaraan proses produksi. Mengelaborasi ide kreatif sebagai dasar proses produksi, mempresentasikan karya produksi program televisi yang berorientasi pada pengembangan sumberdaya, serta memicu munculnya ide-ide kreatif terkait produksi program televisi. Memberikan pengetahuan kegiatan produksi televisi yang meliputi *development, pre-production, production, post-production, distribution, evaluation*, pengembangan ide, tema, synopsis, treatment, naskah/skenario, *floorplan/perspective set design, blocking (talent blocking, camera blocking, lighting blocking, microphone blocking), breakdown shooting, shooting script, storyboard, camera card, teori film/penyutradaraan dan bahasa film, product output* (iklan, PSA, videoclip, *simple scene*).

Kode : A15.126.07, Mata Kuliah : Pemasaran Radio dan TV, SKS : 3

Membahas kegiatan marketing di televisi dan radio, yang mencakup *audience* dan periklanan, cara membaca hasil penelitian, membuat proposal, kegiatan promosi, dan *public relations* yang meliputi cara (*mix media* dan di media sendiri), bentuk, manfaat, dan aplikasi, hal-hal yang berkaitan dengan *brand*, produk, serta *advertiser* (baik *agency* dan secara langsung).

SEMESTER 7

Kode : A15.127.01, Mata Kuliah : Praktek Radio, SKS : 2

Mempraktekkan berbagai kegiatan dalam sebuah stasiun radio, baik secara konseptual, filosofis maupun praktis, mulai dari perencanaan, produksi, hingga evaluasi. Mempelajari proses penyiaran radio, produksi program radio, penulisan naskah radio.

Kode : A15.127.02, Mata Kuliah : Desain Portofolio, SKS : 2

Mempraktekkan keterampilan untuk membuat portofolio, dan karya-karya yang sesuai untuk dijadikan portofolio dan presentasi diri maupun karya dalam berbagai format yang efektif agar mampu mempromosikan diri dan mampu berkomunikasi sesuai dengan target audiensnya, serta mengemas karya dalam berbagai media baik cetak maupun multimedia.

Kode : A15.127.03, Mata Kuliah : Produksi Program TV 2, SKS : 3

Memberikan pengetahuan dan praktek mengenai *multi camera production & control, on air simulation* (meliputi *tape operator, on air directing, on air log, quality control*, dan *on air automation*), *product output* (drama, *sit com, on air directing, musical, fashion, variety show*), disertai *design product* dan proposal program atas program yang akan dibuat.

Kode : A15.127.04, Mata Kuliah : Seminar Program Radio, SKS : 2

Membuat makalah tentang program radio dan proposal produksi program radio serta mempresentasikannya di depan forum.

Kode : A15.127.05, Mata Kuliah : Seminar Karya, SKS : 2

Membuat sebuah karya nyata berupa sebuah program radio atau Televisi dan mempresentasikannya di depan forum.

Kode : A15.117.01, Mata Kuliah : Kerja Praktek, SKS : 2

Menerapkan semua keilmuan yang diperoleh di dunia kerja nyata. Pelaporan dan evaluasi dalam bentuk seminar terbuka.

SEMESTER 4

Kode : A15.134.01, Mata Kuliah : Etika Komunikasi Bisnis, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai konsep komunikasi pada umumnya dan konsep komunikasi di bidang bisnis. Memahami unsur-unsur yang tercakup dalam konsep komunikasi bisnis, serta mengimplementasikan contoh-contoh mengenai penerapan komunikasi di bidang bisnis.

Kode : A15.134.02, Mata Kuliah : Teknologi Komunikasi Bisnis, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai peran teknologi informasi dalam bidang komunikasi bisnis. Pemaparan teknologi informasi dan komunikasi, yang semakin pesat guna mendukung progress setiap pelaku usaha, serta mempelajari sistem E-Commerce yang di manfaatkan dalam bidang perdagangan secara elektronik menggunakan jaringan komunikasi internet.

Kode : A15.134.02, Mata Kuliah : Fotografi Bisnis, SKS : 3 SKS

Mengajarkan pengetahuan, prinsip dasar dan praktek fotografi baik secara teknis maupun estetis, mengaplikasikan pengetahuan dasar dan praktek dalam bentuk karya antologi/portofolio fotografi atau pameran karya fotografi untuk mendukung dalam proses komunikasi bisnis.

Kode : A15.134.04, Mata Kuliah : *Public Speaking*, SKS : 3 SKS

Membahas konsep-konsep dasar kemampuan berkomunikasi baik dalam teori maupun aplikasi secara meyakinkan, percaya diri, dengan penampilan dan penyampaian yang sistematis, menarik dan komunikatif. Mengimplementasikan tehnik dan metode berbicara di depan publik sesuai dengan tujuannya, merancang informasi utama/topik untuk berbicara di depan publik, peningkatan keterampilan berbicara di depan publik menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, pada acara formal maupun informal.

Kode : A15.134.05, Mata Kuliah : Manajemen Bisnis, SKS : 3 SKS

Membahas semua unsur dalam kegiatan manajemen bisnis, sumber daya manusia, pemasaran, operasi dan keuangan. Pengertian bisnis dan ruang lingkupnya, lingkungan bisnis, manajemen dan organisasi bisnis, pengelolaan sumberdaya manusia, manajemen pemasaran, perencanaan, pengawasan dan pengendalian operasi, peran akuntansi dalam bisnis, serta sumber dan penggunaan dana, serta perkembangan bisnis global.

Kode : A15.134.06, Mata Kuliah : Komunikasi Bisnis, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai komunikasi dan bisnis yang sangat berkaitan yakni pada komunikasi terdapat komunikator, pesan, dan penerima pesan sedangkan unsur bisnis adalah produksi, distribusi, konsumsi. dalam mendistribusikan barang atau jasa diperlukan sebuah penyampaian pesan dari komunikator kepada konsumen dalam konteks bisnis agar proses distribusi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan.

Kode : A15.134.07, Mata Kuliah : Administrasi Bisnis&Perkantoran, SKS : 2 SKS

Bertujuan meningkatkan kompetensi siswa dalam praktek bisnis dan perkantoran, Membahas perkembangan dunia industri dan bisnis yang sangat pesat baik perusahaan nasional maupun asing yang menuntut tenaga pelaksana administrasi yang terampil dan kompeten dalam menangani pekerjaan-pekerjaan kantor. Mengajarkan berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam menangani dan menyelesaikan pekerjaan kantor, mengoperasikan peralatan kantor modern, menguasai teknologi komputer dan internet, mengetik 10 (sepuluh) jari manual dan elektrik, kearsipan, korespondensi, dengan ditunjang oleh penguasaan bahasa Inggris dan kepribadian yang baik.

SEMESTER 5

**Kode : A15.135.01, Mata Kuliah : Metode Penelitian Komunikasi 1 Kuantitatif
SKS : 3 SKS**

Membahas tentang metode penelitian komunikasi kuantitatif meliputi survei, *content analysis*, *Uses and gratification*, *agenda setting*, dan eksperimen. Untuk membekali kemampuan analisis kuantitatif mata kuliah ini mencakup juga berbagai teknik pembuatan skala, konstruksi alat tes, sampling dan analisa data dan pemanfaatannya dalam riset komunikasi berperspektif objektif-*scientific*.

Kode : A15.135.02, Mata Kuliah : Teknik Lobby&Negosiasi, SKS : 3

Mata kuliah ini memberikan konsep sebuah proses komunikasi yang melibatkan pihak-pihak untuk mencapai kata sepakat, pembahasan lobby dan teknik negosiasi yang meliputi pengertian dan hakekat negosiasi, strategi dan taktik “bargain”, distributif negosiasi, integratif negosiasi, strategi solusi “menang-menang”, negosiasi bisnis, etika negosiasi, komunikasi negosiasi, planning strategi negosiasi dalam bisnis, serta pengetahuan untuk mempelajari teknik, perencanaan strategi dalam negosiasi bisnis yang efektif.

Kode : A15.135.03, Mata Kuliah : Public Relation, SKS : 3 SKS

Mata kuliah Public Relations memuat konsep Public Relations yang memberikan gambaran peranan Public Relations dalam hubungannya dengan berbagai macam publik dalam suatu organisasi. Memberikan pemahaman terkait semua jenis komunikasi publik dan pemahaman konteks profesi organisasi dimana Public Relations diaplikasikan.

Kode : A15.135.04, Mata Kuliah : Komunikasi Strategis, SKS : 3

Mata kuliah ini di rancang untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai teori-teori komunikasi strategis. Kegiatan komunikasi yang efektif sangat ditentukan pada kemampuan mengolah pesan yang baik dan mudah dipahami. Kegiatan komunikasi strategis bertujuan membantu mencapai tujuan organisasi atau individu menjadi lebih efektif. Pemahaman yang baik akan teori komunikasi strategis dapat membantu dalam keberhasilan proses komunikasi dan perancangan pesan.

Kode : A15.135.05, Mata Kuliah : Perilaku Konsumen, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang teori dan tingkah laku konsumen, faktor-faktor diperhatikan untuk memahami perilaku konsumen yang akan menjadi referensi kebijakan penentuan harga, pola distribusi, desain produk dan desain promosi..

Kode : A15.135.06, Mata Kuliah : *Image Building*, SKS :3 SKS

Memberikan pemahaman tentang bagaimana membangun citra atas produk atau jasa yang dijual, secara sistematis dan terstruktur agar menimbulkan kekhasan dan pembeda dengan produk lain.

Kode : A15.135.07, Mata Kuliah : *Branding & Advertising*, SKS :3 SKS

Mata kuliah ini mempelajari bagaimana mengelola *brand/ merk* suatu produk, ekuitas *mers*, *lifestyle* produk, dsb memasarkan produk melalui langkah langkah periklanan.

SEMESTER 6

Kode :A15.136.02, Mata Kuliah : *Media Relations*, SKS : 2 SKS

Dengan mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mengetahui dan menguasai teori dan konsep media relations, teknik penulisan informasi yang menjadi ranah public relations sehingga dapat mengaplikasikan teori dan konsep media relations oleh profesi PR sehingga mampu membina hubungan komunikasi efektif secara lisan maupun tulisan. sesuai dengan etika profesi Public Relations.

Kode :A15.136.03, Mata Kuliah : *Perencanaan Komunikasi Bisnis*, SKS :3 SKS

Memberikan pengetahuan sekaligus ketrampilan tentang bagaimana merancang bentuk kegiatan komunikasi bisnis yang diawali dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, sampai pada *monitoring* dan evaluasi program kegiatan komunikasi bisnis.

Kode :A15.136.04, Mata Kuliah : *Presentasi Bisnis*, SKS :3 SKS

Kode :A15.136.05, Mata Kuliah : *MC & Protokoler*, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan dan praktek bagi mahasiswa mengenai teknik menjadi MC atau *Master of Ceremony* dalam sebuah kegiatan, mengenaldan memahami keprotokoleran, serta memahami konsep sebuah acara dalam suatu kegiatan.

Kode :A15.136.06, Mata Kuliah : *Produksi Audio Visual Iklan*, SKS : 3 SKS

Kode :A15.136.07, Mata Kuliah : *Layanan Kualitas Prima*, SKS : 2 SKS

Memberikan pengetahuan mengenai pelayanan prima (*service excellent*) yaitu pelayanan yang terbaik dalam memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan dengan standar kualitas yang telah ditentukan. Mata kuliah ini secara garis besar berada pada tema hal mendasar , yaitu: pelayanan yang diberikan dan kualitas produk atau jasa yang dijual.

SEMESTER 7

Kode :A15.137.01, Mata Kuliah : *Penyusunan Kelayakan Bisnis*, SKS : 3 SKS

Pembahasan mengenai penilaian kelayakan bisnis dalam suatu organisasi, instansi maupun perusahaan.

Pembahasannya fokus pada analisis suatu proyek (bisnis) yang dilihat dari berbagai aspek, yaitu aspek teknis, ekonomi, keuangan, manajemen, dan kebutuhan masyarakat.

Kode :A15.137.03, Mata Kuliah : *Produksi Media Bisnis*, SKS : 3 SKS

Kode :A15.137.04, Mata Kuliah : *Leadership*, SKS : 2 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar kepemimpinan, tujuan, sifat, dan gaya kepemimpinan, kesesuaian gaya kepemimpinan dengan individu, kelompok, situasi, dan organisasi.

Kode :A15.137.05, Mata Kuliah : *Seminar*, SKS : 2 SKS

Membuat sebuah karya nyata berupa sebuah program radio dan/atau TV dan mempresentasikan di depan forum.

Kode :A15.117.07, Mata Kuliah : *Kerja Praktek*, SKS : 2 SKS

Menerapkan semua keilmuan yang diperoleh di dunia kerja nyata. Pelaporan dan evaluasi dalam bentuk seminar terbuka.





PROGRAM SARJANA TERAPAN ANIMASI

Profil lulusan Program Studi Animasi dibagi menjadi dua buah keahlian kompetensi animasi, yaitu di bidang film animasi dan animasi game/interaktif. Namun, setiap lulusan program studi Animasi harus memiliki kualifikasi seperti berwawasan Pancasila, berbudi pekerti yang luhur, jujur, tangguh, berjiwa sosial yang tinggi, kreatif, inovatif, berjiwa kewirausahaan, berkemampuan olah gambar/desain yang handal, memiliki rasa estetis yang baik, berkemampuan komputer yang baik, menguasai teknik animasi yang handal baik untuk kegunaan film animasi maupun game, mampu bekerja sama dalam tim, berwawasan dan menguasai perangkat teknologi terkini di dunia animasi, serta berkemampuan manajemen diri yang baik.

Profesi lulusan akan disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja bidang animasi, yaitu:

1. Sebagai Animator

Meliputi profesi sebagai seniman papan cerita (*storyboard artist*), pengatur/perancang kunci animasi (*Animator keyframe*), pembuat animasi *inbetween* (*Animator inbetweenner*), seniman pembuat karakter/model dwimatra (*2D artist*), seniman pembuat karakter/model trimatra (*3D artist*), perancang tokoh/karakter (*character designer*), perancang tekstur animasi (*texture artist*), penanggung jawab gerakan animasi 2D (*2D animator*), penanggung jawab gerakan animasi 3D (*3D animator*)

2. Art Director

Meliputi profesi sebagai penulis skenario (*script writer*), sutradara animasi (*animation director*),

3. Sebagai seniman animasi game (*game animation artist*),

Meliputi profesi perancang game tingkat madya (*game designer*), perancang tampilan game (*game interface designer*), juga dapat mencakup kemampuan di profesi animator dan *art director* pada nomor sebelumnya dalam aplikasi bidang animasi game.

4. Entrepreneur dalam industri kreatif animasi

Meliputi profesi wirausaha di perusahaan Animasi (*Animation Company*), *Production House*, dan *Creative Agency*.

Analisis Profil

Film Animasi dan Animasi game dirancang sebagai dasar keahlian yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam profesinya. Adapun analisis kompetensi yang harus dikuasai oleh masing-masing lulusan adalah sebagai berikut:

- a. Landasan Kepribadian
Manusia yang berwawasan dan berjiwa Pancasila, memiliki rasa nasionalisme berkebangsaan dan berwarganegara Indonesia, berbudi pekerti yang luhur, bermoral keagamaan yang baik, dan jujur.
- b. Penguasaan Keilmuan dan Ketrampilan
Manusia yang kreatif, komunikatif, memiliki rasa estetis yang baik, berkemampuan komputer yang baik, berkemampuan olah gambar/desain yang handal, berwawasan seni dan animasi, terampil dalam menerapkan prinsip animasi dan berwawasan budaya Indonesia.
- c. Kemampuan Berkarya
Manusia yang inovatif dalam berkarya seni, menguasai teknik animasi yang handal baik untuk kegunaan film animasi maupun game, berwawasan dan menguasai perangkat teknologi terkini di dunia animasi.
- d. Sikap dan Perilaku dalam Berkarya
Manusia yang tangguh, berjiwa kewirausahaan, mampu bekerja sama dalam tim, beretika dalam berprofesi, dan berkemampuan manajemen diri yang baik.
- e. Pemahaman Kaidah Berkehidupan Bermasyarakat
Manusia yang berjiwa sosial tinggi, profesional dan mampu menerapkan keahlian dan keilmuannya yang berdaya guna di masyarakat.

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*)

Mengacu pada Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012 tentang deskripsi jenjang kualifikasi KKNI, kualifikasi prodi DIPLOMA 4 animasi ini pada level enam (6). Lulusan diharapkan menjadi seorang teknisi/analisis animasi yang mempunyai kompetensi dalam mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan IPTEKS dalam menyelesaikan masalah bidang animasi. Untuk mencapai kompetensi tersebut, maka diperlukan capaian pembelajaran sebagai berikut:

1. Setiap lulusan program studi Diploma IV Animasi memiliki sikap sebagai berikut:
 - a. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang baik, serta bermoral keagamaan yang baik
 - b. Bangga dan cinta tanah air, serta memiliki Jiwa Nasionalisme berkebangsaan dan berkewarganegaraan Indonesia
 - c. Berwawasan dan memiliki jiwa Pancasila.
 - d. Memiliki semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
 - e. Mampu bekerja sama dalam tim dan berkemampuan manajemen diri yang baik.
 - f. Berjiwa sosial tinggi, profesional dan mampu menerapkan keahlian dan keilmuannya yang berdaya guna bagi masyarakat, bangsa dan negara.
 - g. Menghargai pendapat atau temuan orang lain yang orisinil serta beretika dalam profesi

2. Setiap lulusan program studi Diploma IV Animasi memiliki kemampuan umum sebagai berikut:
 - a. Mampu berpikir logis, kritis, dan inovatif dalam berkarya di bidang animasi sesuai dengan standar kompetensi
 - b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
 - c. Mampu mengkaji dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berkarya dan menyusunnya dalam sebuah hasil kerja yang bermanfaat bagi masyarakat luas.
 - d. Mampu mengembangkan diri dan jaringan kerjasama di bidang animasi serta berjiwa wirausaha.
 - e. Bertanggung jawab terhadap karya animasi dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
 - f. Berwawasan dan memiliki penguasaan teknologi terkini di bidang animasi.
 - g. Memiliki rasa estetis yang tinggi dan memiliki wawasan budaya Indonesia khususnya budaya lokal Indonesia.
3. Disamping kemampuan umum, setiap lulusan program studi Diploma IV Animasi memiliki kemampuan khusus, sebagai berikut:
 - a. Menguasai teknik animasi yang baik dalam pembuatan film animasi maupun animasi game.
 - b. Memiliki kemampuan dalam perencanaan, implementasi, dan pengembangan animasi dalam dunia kerja dan bisnis.
 - c. Mampu menyelesaikan masalah di bidang animasi dengan memberi usulan penyelesaian berdasarkan data yang tersedia.
 - d. Mampu berkomunikasi yang baik dalam pengembangan jaringan kerjasama di lingkup bidang animasi maupun di luar bidang animasi.
4. Setiap lulusan program studi Diploma IV Animasi sekurang-kurangnya memiliki pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut;
 - a. Memiliki pengetahuan teoritis-konseptual dan ketrampilan analisis di bidang animasi.
 - b. Menguasai prinsip-prinsip animasi dan mampu mengimplementasi-kannya dalam pembuatan film animasi maupun animasi game.
 - c. Menguasai dasar perancangan animasi seperti olah gambar, teknik komputer grafis, dan perangkat komputer terkini di bidang animasi.
 - d. Menguasai dasar manajemen dan pengembangan animasi di dalam pembuatan film animasi maupun animasi game.

Bidang Keahlian

1. Keahlian di bidang film animasi

Keahlian di bidang ini meliputi keahlian penguasaan dasar menggambar, ilustrasi, desain karakter, pembuatan konsep cerita, *storyboard*, penguasaan komputer animasi, animasi 2D dan 3D, sutradara animasi (*animation director*), dan penanggung jawab animasi.

2. Keahlian di bidang animasi interaktif/game

Keahlian di bidang ini meliputi keahlian dasar menggambar, ilustrasi, desain karakter, pembuatan konsep cerita, *storyboard*, penguasaan komputer animasi, animasi 2D dan 3D, web animasi, seniman animasi game (*animation game artist*), perancang game tingkat madya.

**KURIKULUM PROGRAM SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Smt	Kode MK	Nama MK/Blok	Bobot SKS		Keterangan
			T	P	
I	A17.14101	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	
	A17.14102	Bahasa Indonesia	2	-	
	A17.14103	Bahasa Inggris I	2	-	
	A17.14104	Pengantar Animasi	2	-	
	A17.14105	Creative Thinking	2	-	
	A17.14106	Menggambar I	-	4	
	A17.14107	Komputer Grafis I -		3	
	A17.14108	Nirmana	2	2	
	Jumlah sks			12	11
II	A17.14201	Konsep Teknologi	2	-	
	A17.14202	Bahasa Inggris II	2	-	*)Bahasa Inggris I
	A17.14203	Menggambar II -		4	*)Menggambar I
	A17.14204	Estetika	2	-	
	A17.14205	Prinsip Animasi	2	2	
	A17.14206	Digital Audio I -		3	
	A17.14207	Penulisan Naskah Cerita	2		
	A17.14208	Komputer Grafis II -		3	*)Komputer Grafis I
	Jumlah sks			10	12
III	A17.14301	Sinematografi	2	2	
	A17.14302	Ilustrasi -		3	*)Menggambar II
	A17.14303	Budaya Nusantara	2	-	
	A17.14304	Studi dan Desain Karakter	2	1	
	A17.14305	Fotografi	-	4	
	A17.14306	Animasi 2D -		4	
	A17.14307	Digital Audio II -		3	*)Digital Audio I
	Jumlah sks			6	17

IV	A17.14301	Pendidikan Agama	2	-	
	A17.14402	Multimedia Interaktif	-	3	
	A17.14403	Metodologi Penelitian	2	-	
	A17.14404	Dasar Enterpreneursip	2	-	
	A17.14405	Lokal Konten Indonesia	2	-	
	A17.14406	Visual Effect	-	4	
	A17.14407	Modelling 3D	-	4	
	A17.14408	Desain Web	-	3	
Jumlah sks			8	14	22
V	A17.14501	Metodologi Desain	2	-	
	A17.14502	Creativepreneurship	2	-	
	A17.14503	Teknik Presentasi	2	-	
	A17.14504	Animasi 3D	-	4	
	A17.14505	Compositing	-	2	
	A17.14506	Rendering	-	2	
	A17.14507	Penyutradaraan	1	2	
	A17.14508	Manajemen Produksi Film Animasi	2	1	
	A17.14509	Dasar Pemrograman	2	2	
	A17.14510	Manajemen Produksi Animasi Game/Interaktif	2	-	
Jumlah sks			9	11	20
VI	A17.14601	Kuliah Kerja Industri I	-	4	
	A17.14602	Etika Profesi	2	-	
	A17.14603	Manajemen Skenario Film Animasi	-	2	*)Sinematografi
	A17.14604	Produksi Film Animasi 2D	-	4	*)Animasi 2D
	A17.14605	Pemrograman Game/Interaktif	-	2	*)Dasar Pemrograman
	A17.14606	Produksi Animasi Game/Interaktif 2D	-	4	*)Manajemen Produksi Animasi Game/Interaktif
Jumlah sks			2	10	12
VII	A17.14701	Kuliah Kerja Industri II	-	4	
	A17.14702	Pancasila	2	-	
	A17.14703	Kewarganegaraan	2	-	
	A17.14704	Produksi Film Animasi 3D	-	4	*)Animasi 3D
	A17.14705	Produksi Animasi Game/Interaktif 3D	-	4	*)Pemrograman Game/Interaktif
Jumlah sks			4	8	12
VIII	A17.14801	Pameran	-	4	
	A17.14802	Tugas Akhir	-	6	
Jumlah sks			0	10	10
Total sks			51	93	144



PROGRAM SARJANA TERAPAN FILM & TELEVISI

VISI

"Menjadi program studi pilihan utama di bidang perfilman yang berbasis teknologi kreatif dengan ciri khas kewirausahaan"

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan perfilman berbasis KKNi yang sesuai dengan keilmuan dan dinamika kebutuhan industri media dan penyiaran .
2. Menyelenggarakan program peningkatan kualitas sivitas akademika secara berkelanjutan untuk mendukung tri dharma perguruan tinggi.
3. Menjalani kerjasama secara institusional dengan berbagai lembaga untuk pengembangan dan pemberdayaan program studi.

Profil Dan Profesi Lulusan Program Studi

Program studi ini mengkombinasikan kemampuan di bidang media Film dan Televisi. Lulusan program studi ini memiliki kemampuan dalam perencanaan, desain dan produksi siaran televisi dan film. Berbekal kemampuan tersebut maka Lulusan program studi ini akan mampu bekerja sebagai Produser Film/Televisi, Pengarah Program, Kamerawan, Account Executive Film/Televisi, Peneliti Media Film/Televisi dalam berbagai institusi media massa atau lembaga riset film & televisi.

Analisis Profil

Secara umum profil lulusan dari program studi D4 Film dan Televisi adalah:

1. Pencipta karya Film dan Televisi dengan kemampuan eksplorasi kreatif dan beretika.
2. Pengkaji bidang Perfilman dan pertelevisian dengan kemampuan menganalisis, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dibidang tersebut, dengan berbagai macam pendekatan.
3. Pengelola di Industri Film dan Televisi dengan kemampuan manajerial, leadership, serta berjiwa kewirausahaan sehingga juga mampu menjadi creativepreneur dibidang Film dan Televisi
4. Pendidik bidang film dan televisi yang memiliki tanggungjawab keilmuan, serta kemampuan untuk melestarikan dan mengembangkan IPTEKS.

Lulusan program studi D4 Film dan televisi, sesuai dengan jenjang KKNi ada di level 6 dengan ketrampilan akademik dan professional yang dapat berkecimpung di dunia film dan televise. Lulusan memiliki peluang karir di industri film dan studio televisi, serta peluang terbuka di bidang periklanan, produksi video, dan new

media. Mereka mengerjakan berbagai macam produksi film seperti film naratif, film dokumenter, film eksperimen, video musik, program televisi, hingga film pendek. Profesi dibidang ini meliputi:

No	Kualifikasi Bidang Kerja Kompetensi	Kualifikasi Bidang Kerja lainnya	Instansi
1	<p>Industri Film</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Producer, line producer</i> - <i>Director, casting director</i> - <i>Screenwriter</i> - <i>Director of photography</i> - <i>Film dan video editor</i> - <i>Steadicam</i> - <i>Penatacahaya</i> - <i>Videografer</i> - <i>Grip atau dolly grip</i> - <i>Gaffer</i> - <i>Postproduction supervisor</i> 	<p>Dunia Pendidikan:</p> <p>Akademisi (peneliti / pengajar)</p> <p>Kewirausahaan:<i>production house, creative planner, Konsultan Multimedia, agen periklanan (pemasaran Film & Televisi), dll</i></p>	<p>Pemerintah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PTN 2. Dephubtel 3. Dep.Komunikasi danInformasi 4. Depdiknas 5. Lembaga Penyiaran 6. Diperta 7. Deparlu 8. Lemlit <p>Swasta :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Industri Media (Film, TV, New media) 2. Biro Iklan 3. Multimedia Konsultan 4. PTS/ Akademi Film 5. Production House
2	<p>Industri Televisi</p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Program director</i> - <i>executive producer</i> - <i>Art director</i> - <i>Konsultan Multimedia</i> - <i>dlsb</i> 		

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcomes*) dari Program Studi

Learning Outcomeprogram studi sarjanaTerapan Film& Televisi adalah sesuai dengan deskripsi kualifikasi level 6 KKNi yaitu:

- Mampu mengaplikasikan bidang keahlian Film dan Televisi, serta mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi media dalam penyelesaian masalah-masalah bidang perfilman & televisi serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
- Menguasai konsep teoritis bidang ilmu Film & Televisi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus peminatan secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.
- Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan proses pengambilan keputusan rasional dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih

berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.

- Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab untuk bekerja dalam tim.

Secara spesifik *Learning Outcomes* pada program studi D4 Film dan Televisi diturunkan sebagai berikut:

Landasan kepribadian (*Attitude*):

Program Studi D4 Film & Televisi Udinus akan menghasilkan lulusan dengan landasan kepribadian:

1. Bertaqwa kepada Tuhan YME
2. Berpandangan luas dan bersikap terbuka terhadap perubahan
3. Memiliki etika kerja, komitmen yang tinggi, berdedikasi, jujur dan disiplin.

Penguasaan Ilmu & Ketrampilan (*Knowledge & Skills*)

1. Memiliki pengetahuan teoritis-konseptual dan ketrampilan analisis di bidang Film & Televisi
2. Memiliki kemampuan intelektual dan pengetahuan umum serta berfikir analisis dan logis dalam memecahkan masalah-masalah media Film & Televisi
3. Memiliki kemampuan mengembangkan keahliannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi

Kemampuan Berkarya (*Knowledge & Skills*)

1. Memiliki kemampuan untuk merencanakan program produksi televisi dan film
2. Memiliki kemampuan untuk membuat produksi program televisi dan film
3. Memiliki kemampuan melakukan penyutingan pascaproduksi.
4. Memiliki kemampuan melakukan riset perilaku media khalayak
5. Memiliki kemampuan untuk melakukan riset produksi program televisi dan film
6. Memiliki kemampuan menerapkan etika dan hukum dalam kegiatan penyiaran televisi dan film

Sikap & Perilaku Dalam Berkarya (*Attitude*)

1. Kreatif dan Inovatif
2. Memiliki daya juang yang tinggi dan tak kenal menyerah dalam belajar.
3. Memiliki kemampuan Leadership dan bekerjasama dalam team
4. Memiliki jiwa *Entrepreneurship*

Pemahaman Kaidah Kehidupan Bermasyarakat (*Attitude*)

1. Memiliki kemampuan menerapkan metode perencanaan, desain dan pemecahan persoalan-persoalan bidang Film & Televisi dengan prosedur kerja yang sistematis dengan konsep yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Memiliki kepekaan dalam berkarya sesuai dengan etika yang berlaku dan bermanfaat bagi masyarakat.
3. Memiliki kepedulian lingkungan dan tanggung jawab sosial yang baik dan berintegritas tinggi.

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester I					
1	MK 1	Bahasa Indonesia	2		2
2	MK 2	Pendidikan Agama	2		2
3	MK 3	Pendidikan Kewarganegaraan	2		2
4	MK 4	Bahasa Inggris I	2		2
5	MK 5	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	4
6	MK 6	Creative and Innovative Thinking	2	1	3
7	MK 7	Apresiasi Seni	2		2
8	MK 8	Nirmana	3		3
Jumlah			17	3	20

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester II					
1	MK 9	Ilmu Sosial dan Budaya Dasar	2		2
2	MK 10	Bahasa Inggris 2	2		2
3	MK 11	Dasar-dasar Perfilman	3		3
4	MK 12	Fotografi 1	2	1	3
5	MK 13	Estetika	3		3
6	MK 14	Sejarah Film & Televisi	2		2
7	MK 15	Creative Writing		3	3
8	MK 16	Pengantar Komunikasi	2		2
Jumlah			16	4	20

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester III					
1	MK 17	Fotografi 2	2	1	3
2	MK 18	Kebudayaan Indonesia	3		3
3	MK 19	Penulisan Skenario 1	2	1	3
4	MK 20	Tata kamera 1	2	1	3
5	MK 21	New Media	3		3
6	MK 22	Dramaturgi 1	2	1	3
7	MK 23	Dasar Entrepreneurship	2		2
8	MK 24	Psikologi Komunikasi	3		3
Jumlah			19	4	23

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester IV					
1	MK 25	Manajemen Produksi	2	1	3
2	MK 26	Kajian Film	3		3
3	MK 27	Tata Kamera 2	2	1	3
4	MK 28	Dramaturgi 2	2	1	3
5	MK 29	Desain Program TV	2	1	3
6	MK 30	Penulisan Skenario 2	2	1	3
7	MK 31	Etika & Regulasi Televisi	2		2
8	MK 32	Seni Pertunjukan Indonesia	2		2
Jumlah			16	6	22

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester V					
1	MK 33	Pengantar Film Dokumenter	3		3
2	MK 34	Etika dan Regulasi Film	2		2
3	MK 35	Tata Artistik 1	2	1	3
4	MK 36	Penyutradaraan	2	1	3
5	MK 37	Tata Suara	2	1	3
6	MK 38	Editing 1	2	1	2
7	MK 39	Animasi 1	2	1	3
8	MK 40	Produksi Program Televisi	2	1	3
Jumlah			17	6	23

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester VI					
1	MK 41	Metode Penelitian	3		3
2	MK 42	Produksi Kolaborasi		3	3
3	MK 43	Tata Artistik 2	2	1	3
4	MK 44	Produksi Film Dokumenter		3	3
5	MK 45	Animasi 2	2	1	3
6	MK 46	Editing 2		3	3
7	MK 47	Pemasaran Film & Televisi	3		3
8	MK 48	Mata kuliah Pilihan Minat		3	3
Jumlah			10	14	24

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester VII					
1	MK 49	Kerja Praktek		6	6
2	MK 50	Seminar		2	2
3	MK 51	Video Eksperimen		3	3
4		Mata Kuliah Pilihan Lain	4		4
Jumlah			4	11	14

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml
	Mata Kuliah		T	P	SKS
Semester VIII					
1	MK 52	Bimbingan Karir		2	2
2	MK 53	Pameran		2	2
3	MK 54	Skripsi/ Tugas Akhir		6	6
Jumlah				10	10
TOTAL SKS					

MATA KULIAH PILIHAN LAINNYA					
1	MK 55	Kewirausahaan lanjut	2		2
2	MK 56	Start Up Business	2		2
3	MK 57	Desain Portofolio	2		2
4	MK 58	Leadership	2		2

PROGRAM DIPLOMA TIGA MANAJEMEN INFORMATIKA

Visi

Menjadi Pilihan Utama Praktisi IT yang Mampu Bersaing dalam Era Global di Bidang Manajemen Informatika dalam Pengembangan Aplikasi e-Bisnis/e-Commerce.

Misi

Misi program Diploma Tiga Manajemen Informatika dinyatakan secara spesifik mengenai apa yang akan dilaksanakan pada kurun waktu yang telah ditetapkan. Misi program studi merupakan upaya untuk mewujudkan visi program studi yang telah dituliskan dengan memperhatikan unsur-unsur tri dharma perguruan tinggi. Misi Program Diploma Tiga Manajemen Informatika 2012-2016 adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan vokasi yang profesional dan berkualitas dalam pengembangan aplikasi e-Bisnis
2. Menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi civitas akademika yang bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah dan dunia usaha

Tujuan

Tujuan Program Diploma Tiga Manajemen Informatika adalah :

1. Menghasilkan lulusan yang berkualitas dalam pengembangan aplikasi e-Bisnis dan memiliki jiwa entrepreneur
2. Melaksanakan kerjasama/kemitraan dengan institusi pemerintah dan industri ditingkat nasional maupun internasional yang menunjang pengembangan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat
3. Menyelenggarakan sistem pelayanan dan program kerja yang berorientasi pada kepuasan *stakeholder*

Sasaran dan Strategi Pencapaian

Sasaran program studi mencerminkan sebuah ukuran keberhasilan yang akan dicapai menuju tercapainya visi, misi, dan tujuan dengan mempertimbangkan kinerja dan sumber daya program studi. Pada Tahun 2012 – 2016, program studi Diploma 3 Manajemen Informatika memiliki sasaran sebagai berikut:

1. Sekurang-kurangnya 80% lulusan menempuh studi tepat waktu
2. Sekurang-kurangnya 80% lulusan memiliki IPK ≥ 3.00
3. Masa penyelesaian tugas akhir tepat waktu (6 bulan) minimal 95%
4. Sekurang-kurangnya 80% lulusan memiliki nilai TOEFL ≥ 450
5. Sekurang kurangnya 80% lulusan bekerja atau berwirausaha sebelum 6 bulan setelah wisuda
6. Sekurang-kurangnya terdapat 15 mitra kerjasama tingkat nasional
7. Sekurang-kurangnya terdapat 2 mitra kerjasama tingkat Internasional
8. Sekurang-kurangnya 50% dosen memperoleh hibah penelitian dari dalam dan luar negeri

9. Sekurang-kurangnya 8 buah judul penelitian per tahun
10. Sekurang-kurangnya 5 artikel ilmiah dosen tetap terpublikasi pada jurnal nasional/internasional bereputasi
11. Sekurang-kurangnya 8 buah judul pengabdian kepada masyarakat per tahun
12. Indeks kepuasan stakeholder (lulusan dan orang tua) ≥ 3 (skala 1 – 4) diatas 90%

Kompetensi Lulusan

Kompetensi Utama

1. Mampu membangun aplikasi e-bisnis berbasis *web* ataupun *mobile* dengan memperhatikan kaidah kaidah pembangunan aplikasi yang baik.
2. Memiliki kecakapan dalam pengembangan diri sehingga secara emosional siap untuk bekerja di industri.

Kompetensi Pendukung

Memiliki kemampuan membangun jaringan komputer dengan memperhatikan aspek-aspek keamanannya dan kaidah-kaidah pembangunan jaringan komputer yang baik.

Kompetensi Lainnya

1. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik khususnya dalam dunia industri global
2. Memiliki jiwa wirausaha dalam segala konteks kehidupan

Peluang Kerja

- a. EDP di instansi Pemerintah/Swasta
- b. Programmer Aplikasi Bisnis
- c. Web Developer and Designer
- d. Web Programmer
- e. Internet Marketing
- f. Database Administrator
- g. IT Support
- h. Administrator Jaringan
- i. Entrepreneur / Wiraswastawan

Sebaran Mata Kuliah

NO.	Kode Matakuliah	Nama Matakuliah	SKS			Jml
			Teori	Praktm	Praktk	SKS
Semester 1						
1	A21101	Pendidikan Agama	2			2
2	A21102	Bahasa Inggris 1		2		2
3	A21103	Dasar Pemrograman	2	2		4
4	A21104	Basis Data	2	2		4
5	A21105	Pengantar Jaringan Komputer	2			2
6	A21106	Praktikum Pengantar Jaringan Komputer		2		2
7	A21107	Pengantar Teknologi Informasi	2	2		4
8	A21108	Pengantar e-Bisnis	2			2
9	A21109	Manajemen Bisnis	2			2
Total SKS Semester			14	10	0	24
Semester 2						
1	A21201	Pendidikan Pancasila	2			2
2	A21202	Bahasa Inggris 2		2		2
3	A21203	Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek 1		2		2
4	A21204	Procedural Language/SQL		2		2
5	A21205	Pemrograman Web 1		2		2
6	A21206	Pemrograman Berorientasi Obyek	1			1
7	A21207	Sistem Operasi Jaringan		2		2
8	A21208	Pemasaran e-Bisnis	2			2
9	A21209	Dasar Akuntansi	3			3
10	A21210	Pengantar Ekonomi	2			2
11	A21211	Analisa Sistem Informasi	3			3
Total SKS Semester			13	10		23
Semester 3						
1	A21301	Pemrograman Berorientasi Obyek 2		2		2
2	A21302	Pemrograman Web 2		2		2
3	A21303	Praktek Pembangunan Jaringan			2	2
4	A21304	Infrastruktur dan Perencanaan e-Bisnis	3			3
5	A21305	Perancangan Sistem Informasi	3			3
6	A21306	English For Computer 1		2		2
7	A21307	Bahasa Indonesia	2			2
8	A21308	Pendidikan Kewarganegaraan	2			2
9	A21309	Etika Profesi	2			2
10	A21310	Komunikasi Bisnis	2			2
11	A21311	Dasar Enterpreneurship	2			2
Total SKS Semester			16	6	2	24

Semester 4						
1	A21401	Pemrograman Aplikasi Mobile 1		4		4
2	A21402	Pemrograman Aplikasi Bisnis 1			4	4
3	A21403	Praktek Administrasi dan Pengamanan Jaringan Komputer			2	2
4	A21404	Kuliah Kerja Industri 1			4	4
5	A21405	English For Computer 2			2	2
Total SKS Semester			0	4	12	16
Semester 5						
1	A21501	Pemrograman Aplikasi Mobile 2			2	2
2	A21502	Pemrograman Aplikasi Bisnis 2			2	2
3	A21503	Proyek Sistem Jaringan			3	3
4	A21504	Technique Of Presentasion			2	2
5	A21505	Metodologi Penelitian	2			2
6	A21506	Kuliah Kerja Industri 2			4	4
Total SKS Semester			2	0	13	15
Semester 6						
1	A21601	Start Up Bisnis	2			2
2	A21602	Bimbingan Karir		2		2
3	A21603	Proyek Akhir			4	4
Total SKS Semester			2	2	4	8
Total SKS			47	32	31	110

Silabus

Mata kuliah : Pendidikan Agama, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan dalam kehidupan sehari-hari dalam dunia kampus, kerja maupun dimasyarakat. mahasiswa diluar kecakapan ilmiahnya juga mempunyai pengetahuan, pemahaman sekaligus integritas moral, mengerti, memahami dan menghayati kedudukan etika dalam usaha manusia memecahkan soal-soal hidup (Praksiologik).

Mata kuliah ini mempelajari tentang Konsep Ketuhanan, Manusia, Moral, IPTEK dan Seni, Kerukunan antar umat beragama, Masyarakat, Budaya, Politik, dan Hukum Syar'i.

Mata Kuliah : Bahasa Inggris 1, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mahasiswa mampu memahami dan menyusun bahasa inggris dengan benar, dengan pendalaman materi : *Present and past participles, Connector, Agreement, Parallel structure, participles after verb have and be, base form verb after modal, Noun, pronoun, andjective, and adverb., Reading comprehension, Listening comprehension*

Mata Kuliah : Dasar Pemrograman, Teori : 2, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mahasiswa mampu melakukan pemrograman untuk menyelesaikan suatu masalah dan pembangunan program, mengetahui dan mengerti langkah langkah penyelesaian masalah pemrograman, menjelaskan paradigma p[aradigma pemrograman, membuat teks algoritma untuk permasalahan permasalahan paradigma pemrograman procedural yang ada, menterjemahkan teks algoritma yang ada dengan menggunakan beberapa tools yang telah dikenalkan dengan materi : *Pengantar Bahasa C, Operasi Input dan Output, Operand dan Operator, Operasi Looping, Operasi Seleksi, Pointer dan Array, Fungsi, Structure dan Union, Alokasi Memori Dinamik, File, Searching dan Sorting*

Mata Kuliah : Basis data, Teori : 2, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mahasiswa mampu merancang dan melakukan manipulasi basis data dengan baik sesuai dengan kaidah kaidah perancangan dan pengaksesan basis data yang benar. Materi kuliah meliputi : *Instalasi DBMS, Komponen: DDL – Creating Table, Index, Altering Table, DML – Inserting, deleting, updating data, DCL – Create DB, Grant, Revoke, Model Data, ER-Model, Transformasi ke DBMS, Retrive-Query, Order by, Having by, agregat, Primary key, foreign key, references, cascade, restrict, Query antar table- join (inner,cross,left,right,outer,natural), union, intersect, except, Package, procedure, function, Proteksi basis data – pemulihan, integritas, konkurensi*

Mata Kuliah : Praktikum Pengantar Jaringan Komputer, Teori : 0, Praktikum : 2 Praktek : 0

Mahasiswa mampu membangun jaringan komputer peer to peer dengan memanfaatkan router dan routerOS. Materi kuliah meliputi : *Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer (HW/SW), Pemanfaatan Tool Jaringan, Pengkabelan (termasuk ke AP), Penerapan Topologi Jaringan (sampe AP), Pengalamatan IP (Static, Dynamic), Berbagi Sumber Daya Jaringan, Pengenalan Routing Statis, Pengenalan Routing Dinamis*

Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Informasi, Teori : 2, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mata kuliah ini berhubungan dengan mekanisme, teknis dan perangkat pendukung dalam pembuatan, pencatatan, distribusi, penyimpanan, representasi, pengambilan dan penyebaran informasi dengan materi : *IT Essensial Desktop dan Laptop, Pengenalan hardware, Perakitan Hardware, Instalasi Sistem Operasi, Instalasi Aplikasi*

Mata Kuliah : Pengantar e-Bisnis, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Dengan mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu Memahami konsep dasar E-commerce serta mempunyai gambaran umum mengenai peranan E-commerce, membuat perencanaan bisnis secara elektronik, merancang kebutuhan dan mengimplementasikan infrastruktur dan teknologi dalam bisnis secara elektronik, memahami masalah etika, masalah sosial, masalah hukum dalam bisnis secara elektronik, serta mampu mengukur kinerja bisnis secara elektronik. Adapun bahan kajian yang akan disajikan dalam e-business, meliputi B2B e-commerce, B2C e-commerce, C2C e-commerce, P2P e-commerce, e-government, e-community, e-Business Plan and modelling, Internet & Web

Service Technology, Enterprise Application Integration, mobile business, e-learning, knowledge management, Ethical-social and Political Issue, Critical success factors for e-business, assessment risk for e-business.

Mata Kuliah : Manajemen Bisnis, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Mahasiswa mengerti dan memahami konsep-konsep dasar dan ruang lingkup manajemen, meliputi sejarah manajemen, perencanaan dan pengambilan keputusan, pengorganisasian dan struktur organisasi, penyusunan personalia, fungsi pengawasan, pengembangan organisasi, koordinasi dan rentang manajemen, serta lingkungan eksternal dan internal organisasi.

Mata Kuliah : Pendidikan Pancasila, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa agar mampu mewujudkan nilai-nilai dasar perjuangan bangsa Indonesia, mewujudkan kesadaran berbangsa dan bernegara, Menghayati wawasan nusantara dan ketahanan nasional serta menerapkan ilmunya secara bertanggung jawab terhadap kemanusiaan.

Mata kuliah Pendidikan Pancasila mempelajari Pengantar Pendidikan Pancasila, Hak Asasi Manusia, Hak dan Kewajiban Warga Negara, Bela Negara, Demokrasi, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional

Mata Kuliah : Bahasa Inggris II, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mahasiswa memahami materi TOEFL dan mampu mengerjakan soal-soal kemampuan TOEFL tersebut sesuai dengan score yang diharapkan. Meliputi : materi TOEFL yang terangkum dalam listening comprehension, structure dan written serta reading comprehension.

Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Obyek, Teori : 2, Praktek : 0, Praktikum : 0

Mahasiswa bisa 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. Dan kemudian mampu menganalisis masalah, memodelkan ke dalam obyek dan kemudian menyelesaikan masalah tersebut dengan pemrograman berorientasi obyek dengan model yang telah dibuat sebelumnya.

Mata kuliah ini menjelaskan bagaimana pemrograman berorientasi obyek digunakan untuk menyelesaikan masalah menggunakan tools pemrograman Java. Meliputi Pengenalan Java, Struktur kontrol alur program, Class, Object, Method, Array, Package, Interface, Penanganan Eksepsi, Encapsulation, Polymorphism, Inheritance, Penanganan Eksepsi, Sinkronisasi, File Stream, Multimedia

Mata Kuliah : Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek I, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mahasiswa bisa membuktikan secara praktis teori teori pemrograman berorientasi obyek dalam bentuk script program sederhana. Meliputi materi : *Konsep dasar PBO, Struktur dan syntax dengan bahasa Java, Program sederhana, compile, debugging, Tipe data, operator, Control statement : perulangan dan percabangan, Array, class, object, constructor, Overloading,*

overriding, inheritance, polymorphism, Access control, abstract class, inheritance, Form, GUI, Database koneksi, Grid data, multitabel koneksi, listener, Table, alignment, menu, password.

Mata Kuliah : Procedural Language/Structure Query Language, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mahasiswa dapat melakukan manipulasi tingkat lanjut terhadap database sehingga mampu memberikan hasil yang diinginkan. Materi kuliah ini meliputi : *Deklarasi dan Variable, Penggunaan Blok PL/SQL Untuk Menulis Perintah dan Eksekusi, Syntax Pemrograman dengan PL/SQL, Berinteraksi dengan Database Server, Struktur Kontrol, Type Data Record, Eksplicit Cursor dan Advance Eksplicit Cursor, Penanganan Kesalahan, Membuat Prosedure, Membuat Fungsi, Mengelola Sub Program, Membuat Paket, Membuat Database Triger, Implementasi Triger pada Studi Kasus*

Mata Kuliah : Pemrograman Web I, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mempelajari pembangunan halaman web dimulai dari perencanaan web, pengaturan desain tampilan, memisahkan antara content web dan format tampilan (CSS), menjadikan web interaktif (Javascript), dan memasang web pada suatu server hosting, meliputi : *Memahami dokumen HTML, Membuat konten web berupa teks, Membuat link web page, Menggunakan image dalam web page, Mendesain halaman web menggunakan software grafis, Mengatur layout web page dengan elemen table, Menggunakan form, Menggunakan style CSS dalam halaman web, Menggunakan javascript dalam halaman web, Menyisipkan unsur multimedia kedalam halaman web, Menerapkan SEO dan mengupload website ke Internet*

Mata Kuliah : Sistem Operasi Jaringan, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Mempelajari tentang bagaimana melakukan administrasi jaringan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada sistem operasi jaringan. Selain itu juga mempelajari bagaimana membangun server jaringan. Materi kuliah ini meliputi : *Pengenalan Sistem Operasi Jaringan, Virtualisasi (contoh menggunakan instalasi routerOS), Instalasi Sistem Operasi Open Source (Virtual), Penggunaan Perintah Dasar SO Open source, Fungsionalisasi Server Open Source, Trouble Shooting Sistem Operasi (HW/SW), Manajemen User, Permission File, Shell Script, Otomatisasi OS menggunakan Script, Instalasi Sistem Operasi Close Source (Virtual), Instalasi Sistem Operasi server Close Source (Virtual), Fungsionalisasi Server Close source.*

Mata Kuliah : Perencanaan E-Bisnis, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Mahasiswa mampu menjelaskan Perencanaan E-Bisnis dan menerapkan tahap-tahap Perencanaan E-Bisnis pada kasus-kasus e-bisnis secara riil. Mata kuliah Perencanaan E-Bisnis mempelajari langkah-langkah Perencanaan dalam dunia E-Bisnis, adapun materinya adalah sebagai berikut, Konsep E-Bisnis, Pengenalan Perencanaan E-Bisnis, Tahap Awal Perencanaan E-Bisnis, Diagnosa Perencanaan E-Bisnis, Perencanaan E-Bisnis Tahap Pengembangan, Perencanaan E-Bisnis Tahap Mendefinisikan, Perencanaan E-Bisnis Tahap Menentukan, Perencanaan E-Bisnis

Tahap Desain, Perencanaan E-Bisnis Tahap Deliver, Perencanaan E-Bisnis Tahap Mendiskusikan

Mata Kuliah : Dasar Akuntansi, Teori : 3, Praktikum : 0, Praktek : 0

Mahasiswa memahami konsep-konsep akuntansi dan mampu menyusun laporan keuangan baik untuk perusahaan jasa, perusahaan dagang dan manufaktur dan memberikan informasi keuangan lainnya. Meliputi : Akuntansi dan lingkungannya, dasar-dasar prosedur pembukuan, jurnal dan posting, penyesuaian pembukuan, neraca lajur, penutupan dan penyesuaian kembali, akuntansi pada perusahaan dagang, sistem pengendalian intern untuk kas, piutang dagang dan piutang wesel, persediaan dan aktiva tetap.

Mata Kuliah : Pengantar Ekonomi, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah mengikuti mata kuliah Pengantar Ekonomi , mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep – konsep perekonomian dan mengaplikasikannya. Meliputi - Kerangka Dasar Suatu Perekonomian, Permintaan, Penawaran, dan Ekuilibrum, Pengukuran Elastisitas, Mekanisme Harga di Pasar, Teori Produksi, Ongkos dan Penerimaan, Analisa Pendapatan Nasional, Konsumsi dan Investasi, Pertumbuhan Ekonomi, Siklus Bisnis dan Pengangguran, -Inflasi, Deflasi, dan Devaluasi, Kebijaksanaan perekonomian, Perdagangan Internasional dan Teori Keunggulan Komperatif.

Mata Kuliah : Analisa Sistem Informasi, Teori : 3, Praktikum : 0, Praktek : 0

Mempelajari cara melakukan analisa terhadap sistem informasi dengan pemodelan terstruktur dengan pendekatan analisis secara baik dan benar. Materi kuliah meliputi : Pengertian Sistem, Analisis Sistem dengan berbagai tahapan analisisnya, pendekatan terstruktur & alat-alat pemodelan sistem, flowchart, Data Flow Diagram (DFD).

Mata Kuliah : Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek II, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Matakuliah ini mempelajari tentang : *Pengenalan GUI & Swing, Basic Component, Basic Component, Container, Lay Out, Event Handling, Pengenalan GUI menggunakan IDE, Database Connection, Design Form Master, Design Form Transaksi, Report*

Mata Kuliah : Pemrograman Web II, Teori : 0, Praktikum : 2, Praktek : 0

Matakuliah ini mempelajari tentang : *Pengenalan Ajax, RSS Reader, Simple XML, Dynamic Object Module, Design Halaman Depan, Design Halaman Master, Design Transaksi, Design Report, Design Halaman Admin, Design Portal serta implementasi dalam sebuah portal yang kompleks*

Mata Kuliah : Praktek Pembangunan Jaringan, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Matakuliah ini mempelajari tentang : *Analisa dan Perancangan Jaringan, Instalasi Infrastruktur Jaringan, Konfigurasi dan Pengalamatan Jaringan, Konfigurasi NAT, Konfigurasi DHCP Server, Konfigurasi Hotspot, Manajemen User Hotspot,*

Konfigurasi Radius Server, Konfigurasi storage server (storage area network/san), Konfigurasi storage server (Network Attached storage/nas), Fungsionalisasi Client Server (bisa ngetes jaringan yang dibangun benar2 jalan), Remote Akses Server

Mata Kuliah : Infrastruktur dan Proses Bisnis, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya proses bisnis, konsep proses bisnis, bahasa meta model dan arsitektur proses bisnis dari sudut pandang ilmu komputer. Mata kuliah informasi Dan Proses Bisnis mempelajari Pentingnya Proses Bisnis, Evolusi arsitektur sistem perusahaan, Model dasar proses bisnis, Process Orchestrations, Process Choreographies, Property proses bisnis, Arsitektur manajemen proses bisnis, Metodologi proses bisnis.

Mata Kuliah : Perancangan Sistem Informasi, Teori : 3, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan : mempelajari cara merancang sistem informasi dengan pemodelan terstruktur dengan pendekatan analisis secara baik dan benar.

angan sistem, Pendekatan terstruktur & alat-alat pemodelan sistem, flowchart, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Kamus data, Perancangan Output, Perancangan input.

Mata Kuliah : English For Computer 1, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari tentang *bagaimana menggunakan pola kalimat simple tenses menjelaskan aspek-aspek kehidupan yang bersinggungan dengan komputer Menggunakan defining expression (relative pronoun + verb/ is used to) dalam menjelaskan fungsi Personal Computer (PC), menggunakan simple tenses dan membuat kalimat tanya dengan menggunakan kata tanya what, which, how tentang macam-macam sistem computer, mendeskripsikan macam-macam perangkat input pada komputer beserta fungsinya dengan menggunakan to + infinitive, mendeskripsikan macam-macam perangkat output pada komputer beserta fungsinya dengan menggunakan "if" clause, menjelaskan dan mendeskripsikan perangkat processing dan penyimpanan data dengan menggunakan relative pronoun dan menggunakan acronyms dan abbreviations dalam dunia computer, menjelaskan bahasa dalam sistem multi media dengan menggunakan defining expression: for+ing dan m menggunakan suffix: -ware , menjelaskan peran komputer dalam pekerjaan dan studi dengan menggunakan kalimat lampau (past tense) dan bentuk kalimat aktif, menjelaskan topologi jaringan, Local Area Network (LAN), dan Wide Area Network (WAN) dengan menggunakan bentuk gerund dan present participle dalam menjelaskan dampak positif dan negatif network, menjelaskan definisi, fungsi, dan manfaat internet dengan menggunakan defining expression dan comparing expression: comparison, menjelaskan definisi, anatomi, macam-macam, fungsi, dan manfaat email dengan menggunakan subject-verb agreement, classifying expression, comparing expression: contrast dan similarity, menjelaskan tentang Web, beserta fungsi dan manfaatnya dengan menggunakan defining dan comparing expression, menjelaskan tentang Web, beserta fungsi dan manfaatnya dengan menggunakan defining dan comparing expression, serta present continuous tense*

Mata Kuliah : Bahasa Indonesia, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Tujuan umum dari penyampaian mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu membaca, menyusun, dan menuangkan gagasan ke dalam tulisan ilmiah dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta mampu menginterpretasikan data dan menarik kesimpulan Meliputi : ragam bahasa, puntuasi, diksi (pilihan kata), kalimat, paragraf, topik dan tema, Alinea dan kerangka karangan.

Mata Kuliah : Pendidikan Kewarganegaraan, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa agar mampu mewujudkan nilai-nilai dasar perjuangan bangsa Indonesia, mewujudkan kesadaran berbangsa dan bernegara, Menghayati wawasan nusantara dan ketahanan nasional serta menerapkan ilmunya secara bertanggung jawab terhadap kemanusiaan.

Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan mempelajari Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan, Hak Asasi Manusia, Hak dan Kewajiban Warga Negara, Bela Negara, Demokrasi, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional

Mata Kuliah : Pemrograman Aplikasi Mobile 1, Teori : 0, Praktikum : 4, Praktek : 0

Mata kuliah ini mempelajari tentang : *Pengenalan Teknologi JAVA, Dasar Pemrograman JAVA, Pengenalan Mobile Device dan Aplikasi Mobile, Pengenalan J2ME, Pemrograman Aplikasi MIDlet, Pemrograman Grafis MIDlet, Pengenalan Sistem Operasi Symbian, Arsitektur dan Klasifikasi Sistem Operasi Symbian*

Mata Kuliah : Praktek Administrasi dan Pengamanan Jaringan Komputer

Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari *Pengenalan Personal Firewall, Manajemen User RouterOS, Lingkup Pengamanan Jaringan (IP Chain, IP Table, Port), Konfigurasi Firewall untuk akses router, Filtering Koneksi Jaringan, Konfigurasi Web Proxy, Pembuatan Script Pengamanan Jaringan, Labeling (Mangle), Manajemen Bandwidth dengan Simple Queue, Manajemen Bandwidth dengan Queue Tree, Manajemen Bandwidth dengan Queue Tree, Konfigurasi Tuneling (VPN), Pembuatan Script Administrasi Jaringan, Monitoring Jaringan (MRTG)*

Mata kuliah : English For Computer 2, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari *Menggunakan ejaan dan angka dalam bahasa Inggris, phrase or expression in telephone, dan membuat kalimat dengan menggunakan "would you..." dan "I'd like to...", menjelaskan macam-macam email dengan menggunakan clasifying expression, membuat beragam email dengan bahasa Inggris formal dan non formal, mendeskripsikan suatu produk dan peristiwa dengan menggunakan adjective dan adjective clause, memberikan informasi dalam bentuk ukuran dan dimensi, dan mdeskripsikan dengan cara paraphrasing, menjelaskan e-commerce menggunakan defining expression, classifying expression dalam menjelaskan tipe-tipe e-business, dan menjelaskan cara berbelanja online, menjelaskan online banking menggunakan defining expression, verb dan verb clause yang tepat dalam bertransaksi di online banking, menggunakan identifying expression dan linking verb dalam menjelaskan*

ancaman-ancaman keamanan di internet dan pentingnya keamanan internet, membedakan bahasa Inggris yang digunakan di media sosial dengan bahasa formal dan mendeskripsikan berbagai macam *gadget*, menggunakan *preposition* dan *parallel structure* dalam menjelaskan *cyber crime*, menggunakan *collocation*, *prefix*, *suffix*, *compound noun*, *comparing expression: comparison*, *contrast*, dan *similarity* dalam menjelaskan teknologi permainan di komputer dan *gadget* dan dalam menjelaskan perbedaan permainan saat ini dan masa lalu, menggunakan pola kalimat *future tense* untuk menjelaskan fungsi dan manfaat robot bagi kehidupan manusia dan menggunakan *identifying expression* dalam menggambarkan *intelligent homes*, menggunakan *comparing expression: comparison contrast*, dan *similarity* dalam menggambarkan tren-tren terbaru dalam bidang ICT, mempresentasikan dan mendiskusikan topik yang telah ditentukan sebelumnya tentang ICT dan melakukan tanya

Mata kuliah : Pemrograman Aplikasi Mobile 2, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari tentang : Pengenalan Aplikasi Mobile, Desain Aplikasi Mobile, Penanganan event, Pemrograman Dasar, Struktur kontrol percabangan, Struktur kontrol perulangan, Array, Desain Navigasi Aplikasi, Desain Aplikasi Lanjutan, Desain Basisdata Mobile, Pemrograman Basisdata Mobile, Pemrograman Web Client, Pengembangan Aplikasi Mobile

Mata kuliah : Proyek Sistem Jaringan, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari tentang Pengenalan proyek IT, Pengenalan manajemen proyek IT, Pengenalan proyek sistem jaringan, manajemen proyek sistem jaringan, Karakteristik proyek sistem jaringan serta kegiatan-kegiatan utama dalam sebuah proyek sistem jaringan, Genesis Proyek, project scope, dan pemahaman prioritas proyek, Pengetahuan manajemen resiko, manajemen waktu serta manajemen biaya proyek, Manajemen SDM proyek, manajemen kualitas, penyelarasan akhir, Pengenalan tools manajemen proyek, Analisa dan perancangan topologi proyek sistem jaringan, Analisa kebutuhan Hardware dan Software Jaringan, Implementasi sistem jaringan dan Testing Sistem Jaringan. Pelayanan Setelah Instalasi sistem, Praktek Pembuatan Proposal Proyek Sistem Jaringan

Mata kuliah : Technique of Presentation, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini mempelajari tentang introduction to technique of presentation, *Key features of time expressions and tenses*, *Making a Start: Making a good introduction*, *Linking Parts: Ways of Organizing a Presentation*, *The Right Kind of Language: Advantages of Speaking Versus Reading*, *Changing Written Language to Spoken Language*, *Visual Aids*, *Body Language: The Importance of Body Language Practice of using visual aids and body language in presentation*, *Finishing off*, *Question Time*, *Practice of giving and evaluating presentation*

Mata kuliah : Metodologi Penelitian, Teori : 2, Praktikum : 0, Praktek : 0

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat menyusun proposal penelitian dibidang Manajemen Informatika. Mata kuliah metodologi penelitian mempelajari penemuan masalah penelitian, metode ilmiah, tujuan penelitian,

perumusan hipotesis, riview literatur, desain penelitian, metode survei, merancang kuesioner/wawancara, analisis data, penyusunan hasil dan laporan penelitian, pembuatan proposal penelitian.

Mata kuliah : Kuliah Kerja Industri 1, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Kuliah Kerja Industri dimaksudkan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk mengaplikasikan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah-masalah bidang informatika yang ada dalam dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh selama masa kuliah. Tugas membuat laporan Kerja Praktek wajib diselesaikan oleh mahasiswa pada akhir semester. Dalam menyusun Laporan Kerja Praktek, maka setiap mahasiswa akan dibimbing oleh seorang dosen pembimbing dari program studi dan seorang pembimbing/penyelia dari Instansi tempat mahasiswa kerja praktek. Hasil dari kuliah ini adalah sebuah proposal proyek sistem informasi/jaringan komputer yang menjadi dasar untuk pelaksanaan Kuliah Kerja Industri 2

Matakuliah : Kuliah Kerja Industri 2, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Kuliah Kerja Industri dimaksudkan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk mengaplikasikan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah-masalah bidang informatika yang ada dalam dunia kerja dengan bekal ilmu yang diperoleh selama masa kuliah. Tugas membuat laporan Kerja Praktek wajib diselesaikan oleh mahasiswa pada akhir semester. Dalam menyusun Laporan Kerja Praktek, maka setiap mahasiswa akan dibimbing oleh seorang dosen pembimbing dari program studi dan seorang pembimbing/penyelia dari Instansi tempat mahasiswa kerja praktek. Hasil dari kuliah ini adalah sebuah karya dari proyek Sistem Informasi / Jaringan Komputer.

Mata kuliah : Bimbingan Karier, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 2

Mata kuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa terhadap dunia kerja dan pembekalan terhadap kewirausahaan yaitu dengan cara mengundang kalangan profesi dan praktisi dari industri, untuk memberikan wawasan terhadap sistem kerja, etika bekerja, kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan, serta kiat-kiat dalam bekerja dan mencari pekerjaan. Mengundang wirausahawan, untuk memberikan materi tentang berwirausaha. Mengundang Alumni-alumni terutama yang telah sukses untuk memberikan pengalaman dan support kepada mahasiswa. Membentuk tim dosen, untuk memberikan training berupa AMT (Achievment Motivation Training) yang berisi tentang penggalan potensi kemampuan yang dimiliki mahasiswa.

Mata kuliah : Proyek Akhir, Teori : 0, Praktikum : 0, Praktek : 4

Mata kuliah proyek akhir mempunyai tujuan untuk membuat mahasiswa menguasai bagaimana permasalahan penelitian / proyek yang dibangun serta cakap menyelesaikan penelitian/proyek, kemudian dihasilkan sebuah dokumen proyek akhir, beserta produk hasil penelitian/proyeknya.

PROGRAM DIPLOMA TIGA TEKNIK INFORMATIKA

Visi

Menjadi Program Studi pilihan utama dalam pendidikan vokasi bidang Teknologi Informasi, Game dan Multimedia yang menghasilkan lulusan berkompetensi dan berjiwa wirausaha.

Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang berbasis teknologi informasi, game dan multimedia untuk menghasilkan lulusan yang siap pakai dibidangnya.
- b. Menyelenggarakan sertifikasi uji kompetensi pada bidang teknologi informasi, game dan multimedia untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa.
- c. Menyelenggarakan kerjasama dengan berbagai pihak, sehingga ilmu dan teknologi yang diberikan selalu mutakhir serta dapat diterapkan secara tepat guna.

Tujuan Program Studi

Tujuan Umum

Searah dengan tujuan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, maka Program Diploma Tiga Teknik Informatika menjadikan dirinya sebagai lembaga ilmiah yang berbasis teknologi informasi sekaligus masyarakat ilmiah, sehingga proses akademi dapat dilaksanakan secara optimal.

Searah dengan tujuan Universitas Dian Nuswantoro, maka Program Diploma Tiga Teknik Informatika berusaha menunjang Pembangunan Nasional dengan menghasilkan lulusan yang profesional dibidang Teknologi Informasi dan Teknologi Multimedia dan Game, berwatak pejuang dan kaya ilmu dan tekhnologi yang relevan dengan kebutuhan bangsa. Menghasilkan lulusan yang mempunyai kesiapan dan kemampuan untuk mengabdikan diri sebagai kader pembangunan bangsa.

Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Program studi adalah lulusan Program Diploma Tiga Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro merupakan tenaga profesional dengan sebutan Ahli Madya (A.Md.) bidang Teknologi Informasi yang akan diarahkan sepenuhnya (spesialis) ke bidang keahlian Teknologi Informasi dan Teknologi Multimedia dan Game, yang memiliki kemampuan :

- Mampu merancang grafik (graphic design) dan ilustrasi yang kreatif serta teknik pembuatan publikasi cetak untuk brosur, poster, newsletter, sampul, kalender dan sebagainya.

- Mampu memaparkan teknik-teknik pembuatan efek khusus (special effect) menggunakan 3D (tiga dimensi) dan intergrasi audio secara digital.
- Mampu memahami dan mengeksplorasi teknik fotografi sebagai media komunikasi visual.
- Mampu mengintegrasikan dengan pengetahuan tentang web design, web development dan rich media.
- Mampu membuat program aplikasi mobile.
- Mampu menguasai graphic motion dan animasi.
- Mampu mempelajari pembuatan multimedia yang powerful sebagai aplikasi presentasi, Game, Kartun, Game, Film, kios interaktif dan internet.

Kompetensi

No	Kompetensi	Mata Kuliah Pendukung	SKS
1	Desain Grafis dan Multimedia	a. Pengantar Desain Grafis b. Publishing c. Tipografi d. Fotografi e. Gambar Digital f. Scanning dan Pra-cetak g. Multimedia h. Audio i. Video j. Visual Effect k. Streaming dan Broadcast l. Animasi 2D m. Animasi 3D n. Multimedia Authoring	2 2 2 4 2 2 2 2 4 2 2 4 4 4
2	Pemrograman dan Web Desain	a. Pengantar Teknologi Informasi b. Pengantar Sistem Operasi dan Jaringan c. Algoritma dan Struktur Data d. Logika Matematika e. Basis Data f. Dasar Pemrograman g. Sistem Operasi dan Jaringan Komputer Lanjut h. Interaksi Manusia dan Komputer i. Pemrograman Web I j. Pemrograman Web II k. Pemrograman Berorientasi Obyek I l. Pemrograman Berorientasi Obyek II m. Basis Data Lanjut n. Pengembangan Sistem E-Commerce	4 2 4 3 2 4 4 4 2 4 4 4 4 4 2
3	Pemrograman Mobile dan Game	a. Desain Game b. Pemrograman GIS c. Pemrograman Mobile I d. Pemrograman Mobile II e. Pemrograman Game f. Pengembangan Aplikasi GIS	2 4 4 4 4 4

Peluang Kerja

- a. Wirausaha di bidang : Pengembangan Aplikasi, Desain Grafis, Multimedia dan Game.
- b. Peluang Industri
 - Software House
 - Graphic Design Company
 - Web Design Company
 - Advertising Agency
 - Pre Press & Press Company
 - Photography
 - Multimedia & Animation Company
 - Production House
 - Creative Industry
- c. Peluang Karir
 - Graphic Designer
 - Web Application Developer
 - Animator
 - Digital Imaging Artist
 - Multimedia & Game Developer
 - Mobile Programmer

Sebaran Mata Kuliah

Nama Mata Kuliah	Kelompok	SKS			Prasyarat
		T	P	Jml	
Semester I					
Pendidikan Agama	MPK	2			
Bahasa Indonesia	MPK	2			
Bahasa Inggris I	MPK	2			
Pengantar Teknologi Informasi	MKK	2	2		
Pengantar Desain Grafis	MKK	2			
Pengantar Sistem Operasi dan Jaringan Komputer	MKK		2		
Algoritma & Struktur Data	MKK	3			
Logika matematika	MKK	3			
Multimedia	MKK	2			
Jumlah SKS		18	4	22	
Semester II					
Pendidikan Kewarganegaraan	MPK	2			
Bahasa Inggris II	MPK	2			Bahasa Inggris I
Basis Data	MKK	2	2		
Dasar Pemrograman	MKB		4		
Sistem Operasi dan Jaringan	MKK		4		Pengantar Sistem Operasi

Komputer Lanjut					dan Jaringan Komputer
Dasar Enterpreunership	MKK	2			
Interaksi Manusia dan Komputer	MKK	2			
Audio	MKB		2		
Jumlah SKS		10	12	22	
Semester III					
Bahasa Inggris III	MPK	2			Bahasa Inggris II
Interpersonal Skill	MPB	2			
Pemrograman Web I	MKB		4		
Jumlah SKS		4	4	8	
PEMINATAN MULTIMEDIA DAN GAME TEKNOLOGI					
Publishing	MKB		2		
Fotografi	MKB		4		
Ilustrasi	MKB		2		
Tipografi	MKK	2			
Media Interaktif	MKB		2		
Gambar Digital	MKB		2		
Jumlah SKS		2	12	14	
PEMINATAN TEKNOLOGI INFORMASI					
Administrasi dan Pengelolaan Jaringan	MKB	2	2		Sistem Operasi dan Jaringan Komputer Lanjut
Pemrograman Berorientasi Obyek I	MKB		4		Dasar Pemrograman, Algoritma & Struktur Data
Basis Data Lanjut	MKB		4		Basis Data
Pengantar GIS	MKB		2		
Jumlah SKS		2	12	14	
Jumlah SKS Sesuai Peminatan				22	
Semester IV					
Pemrograman Web II	MKB		4		Pemrograman Web I
Teknik Presentasi	MKK	2			
Jumlah SKS		2	4	6	
PEMINATAN MULTIMEDIA DAN GAME TEKNOLOGI					
Visual Effect	MKB		2		
Video	MKB		4		
Streaming & Broadcasting	MKB		2		
Animasi 2D	MKB		4		Gambar Digital
Scan dan Pracetak	MKK	2			
Desain Game	MKK	2			
Jumlah SKS		4	12	16	
PEMINATAN TEKNOLOGI INFORMASI					
Pemrog. Berorientasi Obyek II	MKB		4		Pemrog Berorientasi Obyek I
Arsitektur & Organisasi Komputer	MKK	2			
Pengembangan Sistem E-Commerce	MKB		2		Pemrograman Web I
Pemrograman GIS	MKB		4		Pengantar GIS
Pemrograman Mobile I	MKB		4		
Jumlah SKS		2	14	16	
Jumlah SKS Sesuai Peminatan				22	

Semester V					
Bimbingan Karier	MBB		2		
Metodologi Penelitian	MKK	2			
Etika Profesi Teknologi Informasi	MPB	2	0		
Jumlah SKS		4	2	6	
PEMINATAN MULTIMEDIA DAN GAME TEKNOLOGI					
Multimedia Authoring	MKB		4		Audio, Video, Animasi 2D, Visual Effect
Animasi 3D	MKB		4		
Pemrograman Game	MKB		4		Desain Game
Jumlah SKS			12	12	
PEMINATAN TEKNOLOGI INFORMASI					
Keamanan Sistem	MKK	2			
Pemrograman Mobile II	MKB		4		Pemrograman Mobile I
Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak	MKK	2			
Pengembangan Aplikasi GIS	MKB		4		Pemrograman GIS
Jumlah SKS		4	8	12	
Jumlah SKS Sesuai Peminatan				18	
Semester VI					
MAGANG DAN PROYEK AKHIR	MKK		6		Metodologi Penelitian
Jumlah SKS			6	6	
Total SKS				112	

Silabus

Matakuliah : Agama Islam, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang manusia dan agama, sumber-sumber ajaran Islam, kerangka dasar ajaran Islam, akidah, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, serta Islam dan ilmu pengetahuan. .

Matakuliah : Agama Katolik, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang metode studi agama Katolik di perguruan tinggi, hakekat dan kemampuan dasar manusia, iman, peranan Yesus Kristus dalam kehidupan kaum beriman, masalah-masalah keselamatan, fungsi dan peranan gereja, dan panggilan orang beriman dalam membangun dunia.

Matakuliah : Agama Kristen Protestan, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang agama pada umumnya, iman Kristen dan ilmu pengetahuan, serta iman Kristen dan pembangunan nasional.

Matakuliah : Agama Hindu, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep keimanan dan ketakwaan, serta hakekat hidup manusia menurut kaidah-kaidah ajaran agama Hindu.

Matakuliah : Agama Budha, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep keimanan dan ketakwaan, serta hakekat hidup manusia menurut kaidah-kaidah ajaran agama Budha.

Matakuliah : Pendidikan Kewarganegaraan, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang arti penting pendidikan kewarganegaraan, pemahaman tentang Pancasila, fungsi dan kedudukannya, pengkajian masalah-masalah yang berkaitan dengan Wawasan Nasional, Ketahanan Nasional, Politik dan Strategi Pertahanan Keamanan Nasional serta Sistem Pertahanan Keamanan Rakyat Semesta.

Matakuliah : Bahasa Indonesia, SKS : 2 SKS

Memberikan pengetahuan tentang kaidah-kaidah bahasa dalam penulisan karya ilmiah, penulisan naskah, termasuk di dalamnya berbagai konvensi dalam penulisan naskah, komposisi, dan diksi.

Matakuliah : Bahasa Inggris I, SKS : 2 SKS

Mahasiswa mampu memahami dan menyusun Bahasa Inggris dengan benar, dengan pendalaman materi Informations System Passage ; Tenses ; Passive Voice ; Subject-verb agreement ; Verb as Complement

Matakuliah : Bahasa Inggris II, SKS : 2 SKS

Setelah mempelajari matakuliah ini, mahasiswa mampu memahami isi teks bahasa inggris dan menyusun surat-surat dalam bahasa inggris, serta pemahaman materi TOEFL. Materi meliputi Business Passege, Form of a letter, Inguires, Complaint, Appointment, Invitation, Application Letter.

Matakuliah : Logika Matematika, SKS : 3 SKS

Mahasiswa dapat memahami logika matematik yang mendasari algoritma pemrograman computer. Dengan materi Logika proposisi ; Skema kalimat absah ; Logika predikat ; Relasi dan fungsi ; Aljabar Boole dan Rangkaian Sederhana.

Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Informasi, SKS : 4 SKS

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menggunakan komputer secara efisien dan efektif, serta mampu menelaah kemajuan teknologi masa kini untuk menghadapi kemajuan teknologi masa depan. Serta mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak aplikasi, terutama untuk menunjang kegiatan sehari-hari. Pokok bahasan dalam kuliah PTI ini adalah sebagai berikut : Konsep Dasar PTI, Aplikasi penggunaan komputer di lingkungan pribadi, kantor, pendidikan, dan komersial, Teknologi dan kemajuan masyarakat, Sekuriti, jaringan informasi seperti internet, extranet.

Matakuliah : Algoritma dan Struktur Data, SKS : 3 SKS

Mahasiswa mampu memecahkan masalah dengan algoritma dan memahami/menguasai berbagai tipe struktur data dan penerapannya. Review Konsep Pemrograman Dasar, Konsep Dasar Struktur Data, Tipe data Primitif, Array, Records, Static, Stacks, dan Pengalokasian Heap, Queue, Struktur Linked Lists, Hash Table, Tree, Graphs, Strategi Implementasi Stack, Queue dan Hash Table, Strategi Implementasi Graphs dan Tree, Strategi Memilih Struktur Data yang Tepat, Konsep Dasar Algorithma Komputasi, Algorithma Sorting $O(N \log N)$, Tabel Hash, Strategi Menghindari Tumbukan (collision-avoidance strategies), Pencarian dalam Pohon Binary, Representasi dari Graph, D e p t h - f i r s t d a n

Breadth-first, Analisa Algoritma Dasar : Asymptotic analysis of upper and average complexity bounds; identifying differences among best, average, and worst case behaviors; big “O” notation; standard complexity classes; empirical measurements of performance; time and space tradeoffs in algorithms, Overview algorithmic strategies: Brute-force algorithms; greedy algorithms; divide-and-conquer; backtracking; branch-and-bound; heuristics; pattern matching and string/text algorithms; numerical approximation algorithms, Overview of programming languages: Programming paradigms, Software engineering: Software validation; testing fundamentals, including test plan creation and test case generation; object-oriented testing.

Matakuliah : Basis Data, SKS : 4 SKS

Mahasiswa dapat menguasai dan mampu membuat arsitektur basis data dengan model yang sesuai dengan keperluan dan mampu mengaplikasikan dalam system. Materi : Konsep basis data ; Arsitektur sistem basis data ; Basis data relational ; Model relational ; Aljabar relational ; Kalkulus relational ; SQL ; Perancangan database (Normalisasi dan BCNF) ; Proteksi data ; Sistem Berorientasi Obyek.

Matakuliah : Pengantar Desain Grafis, SKS : 2 SKS

Kajian tentang unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip penyusunannya, serta latihan menerapkan unsur visual dan penyusunannya terutama dalam karya 2 dimensi dengan media berbasis IT.

Matakuliah : Streaming dan Broadcasting, SKS : 2 SKS

Mata kuliah ini membahas tentang dunia penyiaran dan produksi acara televisi. Mahasiswa akan mengenal dunia penyiaran televisi, proses produksi Acara (online), dan hal-hal seputar Karya Jurnalistik.

Matakuliah : Fotografi, SKS : 4 SKS

Mahasiswa akan mampu untuk menjelaskan dan memahami seni fotografi, kamera SLR beserta komponen-komponennya, cara penggunaan kamera SLR prinsip kerja kamera SLR dan mampu menggunakannya/praktek memotret outdoor dengan kamera SLR. Pengenalan Seni Fotografi, Mengenal Kamera Foto, Mengenal Lensa Kamera Foto, Mengenal dan Memilih Film, Teknik Pencahayaan, Menggunakan Kamera SLR Analog dan pengaturan Komposisi dalam pemotretan. Mahasiswa Dapat memahami konsep pemotretan Indoor dan mampu menghasilkan karya dengan tema Still life : Fine art dan Commercial art. Materi Fotografi II meliputi : Eksposure & Lighting, Depth of Field, Komposisi, Blitz & penggunaannya, Studio Lighting, Praktek 1 lampu, Praktek 2 lampu, Praktek 2 lampu + reflektor, Praktek pemotretan Still life, Praktek pembuatan studio mini

Matakuliah : Gambar Digital, SKS : 2 SKS

Mahasiswa akan mampu praktek mengolah elemen-elemen grafis. Diawali dengan sebuah konsep dan ide yang kemudian diaplikasikan menggunakan salah satu software grafis.

Matakuliah : Tipografi, SKS : 2 SKS

Mahasiswa akan mengetahui tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf. Diantaranya, sejarah awal mulanya terciptanya huruf, anatomi, klasifikasi,

komposisi sampai dengan penggunaan warna yang sesuai untuk digunakan dalam menciptakan kesan pada huruf, serta aplikasi huruf ke dalam media komunikasi visual.

Matakuliah : Media Interaktif, SKS : 2 SKS

Mahasiswa terampil merancang media presentasi dan keterampilan mempresentasikannya untuk berbagai kepentingan acara. Media presentasi yang dibuat adalah presentasi yang multimedia. Latihan keterampilan merancang media presentasi dalam bentuk multimedia dan latihan keterampilan mempresentasikannya untuk berbagai kepentingan acara.

Matakuliah : Animasi 2D, SKS : 4 SKS,

Mahasiswa mampu membuat program aplikasi dari animasi dengan menggunakan Flash MX ditambah dengan program Action Script yang merupakan kekuatan Flash diulas dengan orientasi pada pembuatan data dinamik.

Matakuliah : Animasi 3D, SKS : 4 SKS

Mahasiswa memahami Konsep Desain objek 3D, Desain dan Modifikasi Objek, Efek, Material, Konversi dari Objek 2D ke Objek 3D, Impor Objek 2D dari Adobe Illustrator, Drawing 2D, Editable Mesh dan Poly, Konsep Animasi 3D, Animasi objek, Animasi Kamera.

Matakuliah : Video, SKS : 4 SKS

Mata kuliah ini memberikan konsep dasar Adobe After Effect, Perkembangan Adobe After Effect, penggunaan Adobe After Effect dalam media, Mahasiswa mampu membuat karya produk Animasi klip secara sederhana dan menyeluruh dari proses pengaturan animasi sampai dengan hasil produk. Materi video editing II meliputi : mengenalkan bumper opening TV, Iklan dan animasi efek, Shooting camera, Capture video, mengenal software editing video, mengedit video standart, menggunakan audio, menggunakan title, menggunakan transisi, menggunakan efek, membuat produk bumper.

Matakuliah : Audio, SKS : 2 SKS

Mahasiswa mampu mengolah audio digital dan membuat karya produk audio digital. Materi Audio meliputi : Memahami dasar-dasar audio digital, sample dan simple rate, bit resolution, format file audio, editor midi, penanganan editing audio, waveform, transformasi dan efek audio, fitur-fitur analisa waveform, multritrack dan session.

Matakuliah : Multimedia Authoring, SKS : 4 SKS

Mahasiswa dapat memproduksi film animasi dan mendesain produk pembelajaran interaktif berbasis multimedia (game edukasi), mengaplikasikan teknik-teknik animasi dalam bentuk urutan cerita, mengolah audio untuk musik latar, dubbing, sound effect, yang merupakan elemen pendukung film animasi, mengolah video, merangkai klip-klip animasi, transisi, video effect, yang merupakan keluaran akhir produk film animasi, mengaplikasikan ActionScript dalam mengolah logika untuk membuat game edukasi.

Matakuliah : Scan dan Pracetak, SKS : 2 SKS

Mahasiswa mampu menjelaskan proses-proses dalam membuat produk cetak. Mulai dari konsep dasar scanning, digital input, color management, konsep desain, digital imaging, faktor-faktor pendukung (tinta, kertas, dll.) sampai dengan trend teknologi dalam dunia pracetak dan cetak.

Matakuliah : Dasar Entrepreneurship, SKS : 2 SKS

Matakuliah ini mengajak para mahasiswa berperan sebagai wirausahawan diberbagai sector riil usaha terutama multimedia dan desain grafis. Mulai dari persiapan apa saja sebelum kegiatan usaha dimulai, saat mulai usaha, selama usaha dijalankan, menjaga bisnis tetap pada bisnis intinya, branding, dan sebagainya. Materi meliputi : Wirausaha itu Cantik dan Indah, Untung rugi wirausaha, Kreatif dan Inovatif, Manajemen Strategis, E-Bisnis, Komputer dan kewirausahaan, Waralaba, Bell bisnis yang sudah ada, Mendirikan Usaha Baru, Menyusun rencana pemasaran dan Perencanaan bisnis.

Mata Kuliah : Dasar Pemrograman, SKS : 4 SKS

Tujuan Utama adalah untuk membekali mahasiswa cara berfikir dan pemecahan persoalan dalam paradigma pemrograman fungsional. Mahasiswa harus mampu membuat penyelesaian masalah pemrograman fungsional tanpa tergantung pada bahasa pemrograman apapun, dan kemudian ia mampu untuk mengeksekusi programnya dengan salah satu bahasa pemrograman fungsional LISP. Mahasiswa akan memakai bahasa pemrograman tersebut sebagai alat untuk mengeksekusi program dengan mesin yang tersedia.

Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Objek I, SKS : 4 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa mampu untuk merancang dan membuat program skala menengah dalam paradigma berorientasi objek dan mampu mengimplementasi (sebagai perancang dan pengguna kelas) dalam minimal dua buah bahasa berorientasi objek yang banyak dipakai di lingkungan akademisi maupun di industri, serta mengenal satu bahasa lain. Pokok Bahasan meliputi : Pengantar Pemrograman Berorientasi Obyek, Konsep-konsep, Implementasi konsep Class, Object, ADT, Mesin, Proses dalam konteks OOP, Pemrograman Berorientasi Objek dalam C++ , Pemrograman Berorientasi Objek dalam bahasa JAVA

Mata Kuliah : Interaksi Manusia Dan Komputer, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan dan usability dalam pengembangan desain interaksi suatu perangkat lunak, dapat mengevaluasi desain interaksi dari suatu perangkat lunak, halaman web serta sistem multimedia. Lingkup bahasan dari materi ini adalah sebagai berikut ;

Dasar-dasar interaksi manusia komputer, Pengembangan antar-muka sederhana, pengembangan dan evaluasi perangkat lunak yang berorientasi pada user

Mata Kuliah : Kerja Praktek, SKS : 2 SKS

Kerja Praktek merupakan matakuliah yang ditawarkan pada semester 7, yaitu mahasiswa selama 2-3 bulan bekerja di perusahaan untuk mempraktekan ilmu

yang telah didapat di bangku kuliah. Akhir dari kuliah ini adalah mahasiswa mempresentasikan hasil kerja prakteknya dan menyusun laporan hasil kerja praktek kepada pembimbing di kampus maupun di tempat kerja praktek.

Mata Kuliah : Keamanan Sistem, SKS : 2 SKS

Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami konsep pengamanan sistem komputer dan juga memahami konsep pengamanan pada jaringan komputer. Adapun pokok bahasan materi ini meliputi ; Sistem keamanan komputer, dasar-dasar sistem keamanan komputer(terminologi, enkripsi, deskripsi), evaluasi (monitoring) keamanan sistem komputer, dan pengamanan sistem pada jaringan.

Mata Kuliah : Pemrograman Web I, SKS : 4 SKS

Mahasiswa diharapkan dapat membuat homepage menarik dan terstruktur menggunakan format HTML. Pengenalan internet dan HTML, Struktur HTML, Bekerja dengan hyperlink, Penyisipan gambar dalam Web-page, Table, Frame, Penyisipan form, Image map, Implementasi konsep multimedia dalam web-page, Tag meta, Client-side scripting / Java Script, Konsep Server-side Scripting / Pengenalan PHP.

Mata Kuliah : Pemrograman Web II, SKS : 4 SKS

Mahasiswa dapat membangun aplikasi web menggunakan scrip PHP dan database mysql secara baik dan benar. Metode CGI dan struktur bahasa PHP, Tipe data, variabel dan operator, Struktur Kontrol, Fungsi, Kelas dan Objek, Form, Fungsi-fungsi MySQL dalam PHP, Program-program manipulasi data, Keamanan aplikasi web, Tips dan trik.

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian, SKS : 2 SKS

Mahasiswa memahami cara melakukan kegiatan ilmiah dan penulisan ilmiah khususnya skripsi yang berdasarkan hasil penelitian dengan memenuhi persyaratan ilmiah, mempunyai pengetahuan dasar tentang pengertian, definisi dan metode penelitian, mengetahui tentang azas teori dan hukum serta syarat penelitian ilmiah, serta langkah persiapan penelitian dan tugas lapangan penelitian serta analisis penelitian lapangan.

Materi : Arti dan Fungsi Penelitian, Macam-macam Penelitian, Metode Ilmiah, Langkah-Langkah Penelitian Tema dan Judul Penelitian, Perumusan Masalah, Variabel Penelitian, Reliabilitas dan Validitas Teknik pengambilan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Pengolahan dan Analisis Data, Penyusunan Laporan Usulan Penelitian

Mata Kuliah : Pengantar Sistem Operasi dan Jaringan Komputer, SKS : 2 SKS

Setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat Mempelajari dan memahami struktur dan 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. memahami konsep kerja Sistem Operasi dalam pengelolaan operasional computer.

Materi kuliah : 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.

Mata Kuliah : Sistem Operasi dan Jaringan Komputer Lanjut, SKS : 2 SKS

Mahasiswa diharapkan dapat melakukan instalasi server berbasis Windows NT/2000 dan mengelola jaringan dengan memperhatikan tingkat keamanan pada jaringan yang dikelola.

Materi : Konsep Network Operating System, Instalasi Windows NT/2000, Arsitektur Jaringan Windows NT/2000, manajemen user dalam arsitektu Windows NT/2000, Pengelolaan hak user dalam jaringan, pengelolaan Shared Resources dalam jaringan, manajemen service, manajemen koneksi, terminal service, konsep Web-Server, IIS, layanan WWW, layanan FTP, pengaturan sekuritas jaringan dengan menggunakan perangkat lunak WinGate atau WinProxy

Mata Kuliah : Pengantar GIS, SKS : 2 SKS

Materi : Konsep dasar dan perkembangan GIS saat ini, Pengantar basic data entry dan database building, Data analisis, pemodelan, Cartographic production and data transfer, raster data modeling, Image integration, Continuous database management.

Mata Kuliah : Pemrograman GIS, SKS : 4 SKS

Materi : Praktikum membangun aplikasi berbasis GIS, basic data entry dan database building, Data analisis, pemodelan, Cartographic production and data transfer, raster data modeling, Image integration, Continuous database management.

Matakuliah : Fotografi, SKS : 3 SKS

Mahasiswa dapat memahami dan menghayati prinsip dasar dari fotografi dan unsure-unsur visualnya. Pada tahap selanjutnya mereka mampu mengaplikasikan teknik-teknik yang diajarkan. mahasiswa dapat mengembangkan ide terhadap commercial / advertising fotografi, serta real life Application. Materi : Sejarah Fotografi; Pengertian Anatomi Camera; Cara Pemindahan Camera; Cara Pengaturan Cahaya; Jenis – jenis film; Jenis-jenis Dasar Fotografi; Teknik Dasar Komposisi; Fotografi Hitam Putih; Teknik Fotografi Lanjut; Penggunaan Lampu Kilat; Pemahaman Enam Kualitas Cahaya; Persiapan Proyek Akhir; Pemahaman Jenis Lensa; Pemahaman Jenis-jenis Cahaya dan Film. B&W Photography; Zone System; Jenis-jenis Foto Komersial; Konsep Foto; Kamera Medium dan Large Format; Analisa Foto; Fotografi Desain.



PROGRAM DIPLOMA TIGA PENYIARAN

Visi

Menjadi Program Studi Unggulan Nasional Pada Tahun 2016 di Bidang Penyiaran Dengan Jiwa Entrepreneurship Dan Berwawasan Internasional

Misi

- Menyelenggarakan pendidikan di bidang penyiaran berbasis kompetensi yang sesuai dengan keilmuan dan dinamika kebutuhan masyarakat.
- Menyelenggarakan kerjasama dengan berbagai pihak di bidang penyiaran dalam lingkup lokal dan nasional.
- Menumbuhkan jiwa entrepreneurship di bidang penyiaran dan industri kreatif.

Tujuan

- a. Menghasilkan lulusan yang mampu mengoperasikan peralatan teknis dibidang penyiaran, pengelolaan manajemen, serta proses produksi program siaran radio dan televisi
- b. Menghasilkan lulusan yang memiliki ketrampilan dalam membuat program siaran radio dan televisi serta mampu menuangkan berbagai gagasan kedalam karya untuk lembaga penyiaran.
- c. Mampu mengembangkan keahliannya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Menerapkan metode perencanaan, desain dan pemecahan persoalan-persoalan di bidang Penyiaran dengan prosedur kerja yang sistematis dengan konsep yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan.
- e. Menghasilkan lulusan yang mempunyai Jiwa entrepreneurship dalam bidang penyiaran.

Kompetensi

No.	Kompetensi	Mata Kuliah Pendukung	SKS	Semester
	A. Kompetensi Utama			
1	Manajemen&Operasional Stasiun Radio & Televisi	Etika dan Hukum Penyiaran	2	1
		PengantarKomunikasi	3	1
		ManajemenPenyiaran	3	2
		Kuliah Kerja Industri 1	2	3
		RisetPenyiaran	3	4
		Pemasaran Radio dan TV	3	4
		Kuliah Kerja Industri 2	3	5
2	Produksi Program Radio dan Televisi	Creative and Innovative Thinking	3	1
		Desain Program TV	2	2
		Tata Artistik	3	3
		Produksi Program TV 1	3	4
		Produksi Program Radio	2	4
		Produksi Program TV 2	3	4
		PraktekRadio	3	4

B. Kompetensi Pendukung				
3	Kemampuan menulis berita, Film pendek, feature dan Dokumenter	Jurnalisme Penyaran	3	2
		Penulisan Naskah Radio dan TV	3	2
		Sinematografi	3	3
		Produksi Dokumenter	3	4
4	Sinematografi	Videografi	3	2
		Sinematografi	3	3
		Tata Artistik	3	3
		Program Directing	3	3
5	Jurnalistik	Pengantar Komunikasi	3	1
		Jurnalisme Penyiaran	3	2
		Teknik Reportase dan Wawancara 2		2
		Produksi Berita TV	3	3
		Announcing Skill	3	4
6	Editing Video	Video Editing 1	2	3
		Video Editing 2	2	4
7	Teknik Penyiaran	Videografi	3	2
		Sistem Peralatan Produksi	3	3
		Teknologi Multimedia	3	4

PELUANG KERJA

- **Penyiaran di Stasiun Televisi** : sebagai penyiar/pemandu acara, editor, animator, *traffic manager*, *line director*, kameraman, *art director*, *lighting director*, *switcher*, penulis naskah, pengarah acara/sutradara, *programmer*, produser, jurnalis, kepala studio, dlsb.
- **Penyiaran di Stasiun Radio**: sebagai penyiar, editor, *traffic manager*, *art director*, *lighting director*, *switcher*, penulis naskah, pengarah acara/sutradara, *programmer*, produser, jurnalis, kepala studio, dlsb.
- **Produksi Perfilman di Rumah Produksi** : sebagai, editor, animator, *line director*, kameraman, *art director*, *lighting director*, *switcher*, penulis naskah, pengarah acara/sutradara, *programmer*, produser, kepala studio, dlsb.
- **Pendidikan** :sebagai guru SMU/SMK, instruktur, asisten, kepala laboratorium sinematografi, dlsb.
- **Advertising** : sebagai *art director*, perancang grafis, keagenan, dlsb.
- **Pemerintahan/Perusahaan Swasta** : sebagai PR/kehumasan, *master of ceremony*, produser film dokumenter, dlsb.
- **Kewirausahaan** : sebagai agen periklanan, *broker* film dan program televisi, kursus sinematografi/akting/kameraman/editing, dlsb.

Sebaran Mata Kuliah

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester I						
1	A24.2101	Bahasa Indonesia	2		2	
2	A24.2102	Pendidikan Agama	2		2	
3	A24.2103	Pendidikan Kewarganegaraan	2		2	
4	A24.2104	Bahasa Inggris 1	2		2	
5	A24.2105	Pengantar Teknologi Informasi	2	2	4	
6	A24.2106	Creative and Innovative Thinking	2	1	3	
7	A24.2107	Etika & Hukum Penyiaran	2		2	
8	A24.2108	Pengantar Komunikasi	3		3	
9	A24.2109	Fotografi		3	3	
Jumlah			17	6	23	

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester II						
1	A24.2210	Pancasila	2		2	
2	A24.2211	Entrepreneurship	2		2	
3	A24.2212	Teknik Reportase & Wawancara	2	1	3	
4	A24.2213	Penulisan Naskah Radio & TV	2	1	3	
5	A24.2214	Manajemen Penyiaran	3		3	
6	A24.2215	Jurnalisme Penyiaran	2	1	3	
7	A24.2216	Desain Program TV	2		2	
8	A24.2217	Videografi		3	3	
9	A24.2218	Video Editing		3	3	
Jumlah			15	9	24	

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester III						
1	A24.2319	Produksi Program Radio		2	2	
2	A24.2320	Produksi Berita		3	3	
3	A24.2321	Tata Artistik	2	1	3	
4	A24.2322	Sinematografi	2	1	3	
5	A24.2323	Kuliah Kerja Industri 1		2	2	
6	A24.2324	Sistem Peralatan Produksi	2	1	3	
7	A24.2325	Program Directing	2	1	3	
8	A24.2326	Produksi Program TV 1		3	3	
9	A24.2327	Bahasa Inggris 2	2		2	Bhs Inggris 1
Jumlah			10	14	24	

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester IV						
1	A24.2428	Desain & Animasi		3	3	Video editing
2	A24.2429	Teknologi Multimedia	2	1	3	
3	A24.2430	Praktek Radio		3	3	
4	A24.2431	Produksi Dokumenter		3	3	
5	A24.2432	Produksi Program TV 2		3	3	
6	A24.2433	Announcing Skill		3	3	
7	A24.2434	Riset Penyiaran	2	1	3	
8	A24.2435	Pemasaran Radio dan TV	2	1	3	
Jumlah			6	18	24	

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester V						
1	A24.2436	Bimbingan Karir	2		2	
2	A24.2437	Seminar Program Radio	2		2	
3	A24.2438	Seminar Karya Cipta	2		2	
4	A24.2439	Portofolio	2		2	
5	A24.2440	Kuliah Kerja Industri 2		3	3	SKS>80
Jumlah			8	3	11	

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS		Jml	Prasyarat
	Mata Kuliah		T	P	SKS	
Semester VI						
1	A24.2441	Pameran		0	0	
2	A24.2442	Proyek Akhir	4		4	Tdk ada Nilai E
Jumlah			4	0	4	
JUMLAH TOTAL			60	50	110	

Silabus

Kode : A24.21021, Mata Kuliah : Pendidikan Agama Islam, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang manusia dan agama, sumber-sumber ajaran Islam, kerangka dasar ajaran Islam, akidah, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, serta Islam dan ilmu pengetahuan.

Kode : A24. 21022, Mata Kuliah : Pendidikan Agama Khatolik, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang metode studi agama Katolik di perguruan tinggi, hakekat dan kemampuan dasar manusia, iman, peranan Yesus Kristus dalam kehidupan kaum beriman, masalah-masalah keselamatan, fungsi dan peranan gereja, dan panggilan orang beriman dalam membangun dunia.

Kode : A24. 21023, Mata Kuliah : Pendidikan Agama Kristen, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang agama pada umumnya, iman Kristen dan ilmu pengetahuan, serta iman Kristen dan pembangunan nasional.

Kode : A24. 21024, Mata Kuliah : Pendidikan Agama Hindu, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep keimanan dan ketakwaan, serta hakekat hidup manusia menurut kaidah-kaidah ajaran agama Hindu.

Kode : A24. 21025, Mata Kuliah : Pendidikan Agama Budha, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang konsep-konsep keimanan dan ketakwaan, serta hakekat hidup manusia menurut kaidah-kaidah ajaran agama Budha.

Kode : A24.2101, Mata Kuliah : Bahasa Indonesia, SKS :2 SKS

Memberikan pengetahuan tentang kaidah-kaidah bahasa jurnalistik, penulisan naskah, termasuk di dalamnya berbagai konvensi dalam penulisan naskah, komposisi, dan diksi.

Kode : A24.2103, Mata Kuliah : Pendidikan Kewarganegaraan, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang arti penting pendidikan kewarganegaraan, pengkajian masalah-masalah yang berkaitan dengan Wawasan Nasional, Ketahanan Nasional, Politik dan Strategi Pertahanan Keamanan Nasional serta Sistem Pertahanan Keamanan Rakyat Semesta.

Kode : A24.2104, Mata Kuliah : Bahasa Inggris 1, SKS : 2 SKS

Mahasiswa mampu memahami dan menyusun Bahasa Inggris dengan benar, dengan pendalaman materi Informations System Passage, Tenses, Passive Voice, Subject-verb agreement, Verb as Complement.

Kode : A24.2105, Mata Kuliah : Pengantar Teknologi Informasi, SKS : 4SKS

Membahas mengenai aplikasi teknologi informasi pada sistem penyiaran radio/tv, perkembangan teknologi informasi, proses multi media dari pra-produksi, produksi, pasca produksi, grafis, kendali siaran menggunakan komputer dan disertai dengan perancangan dan praktikum.

Kode : A24.2106, Mata Kuliah : *Creative & Innovative Thinking*, SKS : 3 SKS

Memberikan pemahaman mengenai definisi *creative & innovative thinking*, manfaat, metode, rasionalitas berpikir, *product development*, *product maintenance*, *product enhancement*, disertai studi kasus dalam dunia penyiaran.

Kode : A24.2107, Mata Kuliah : Etika dan Hukum Penyiaran, SKS : 2 SKS

Membahas mengenai peraturan, perundang-undangan telekomunikasi, penyiaran, hak cipta. dan sapek-aspek hukum lain yang terkait dengan penyiaran.

Kode : A24.2108, Mata Kuliah : Pengantar Komunikasi, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai pengertian, konsep-konsep dasar dan proses komunikasi dalam kehidupan manusia, serta lingkup dan perkembangan pokok ilmu komunikasi sebagai gambaran awal mengenai ruang lingkup pengkajian dan penerapannya.

Kode : A24.2109, Mata Kuliah : Fotografi, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai seni fotografi, kamera SLR baik komponen dan penggunaannya baik didalam ruang atau diluar ruang, mengenal kamera, teknik pencahayaan, menggunakan kamera SLR analog dan pengaturan komposisi dalam pemotretan dan mampu menghasilkan karya dengan tema Still life : Fine Art dan Commercial art.

Kode : A24.2210, Mata Kuliah : Pancasila, SKS : 2 SKS

Memberikan pemahaman tentang arti penting pancasila sebagai dasar negara kita, pengkajian masalah-masalah yang berkaitan dengan dasar negara, dan pancasila sebagai pandangan hidup bangsa dan negara kita.

Kode : A24.2211, Mata Kuliah : Dasar Entrepreneurship, SKS : 2 SKS

Membahas mengenai *enterpreneurship* di dunia penyiaran, penciptaan lapangan pekerjaan, sistem waralaba, manajemen wirausaha, e-business.

Kode : A24.2212, Mata Kuliah : Teknik Reportase dan Wawancara, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan wawancara serta bentuk penyajian lainnya (baik berbentuk siaran langsung atau tunda, serta dengan satu narasumber atau multi narasumber).

Kode : A24.2213, Mata Kuliah : Penulisan Naskah Radio dan TV, SKS : 3 SKS

Membahas dasar-dasar teoritis dan praktis penulisan, pengumpulan dan pengolahan bahan tulisan, penulisan berita, penulisan cerita, penulisan features, penulisan untuk kehumasan dan periklanan, serta memahami berbagai gaya penulisan yang biasa dipergunakan dalam industri penyiaran baik TV maupun Radio.

Kode : A24.2214, Mata Kuliah : Manajemen Penyiaran, SKS : 3 SKS

Memberikan pemahaman tentang pengelolaan siaran radio dan televisi. Pokok-pokok yang dibahas meliputi *planning, organizing, actuating, controlling* (POAC), *segmenting, targeting, positioning*, dan *flow of work* yang meliputi *traffic, sales support, production services*, dan *program services*.

Kode : A24.2215, Mata Kuliah : Jurnalisme Penyiaran, SKS : 3 SKS

Membahas definisi *broadcast journalism*, manfaat, karier di bidang jurnalistik penyiaran, teknik mencari dan menulis berita, jenis-jenis berita, bentuk-bentuk jurnalistik penyiaran, dan kode etik jurnalistik.

Kode : A24.2216, Mata Kuliah : Desain Program TV, SKS : 2 SKS

Memberikan pengetahuan tentang desain dan manajemen dalam kegiatan produksi televisi yang meliputi *development, pre-production, production, post-production, distribution, evaluation, pengembangan ide, tema, sinopsis, treatment, naskah/skenario, floorplan/perspective, set design, blocking (talent blocking, camera blocking, lighting blocking, microphone blocking), breakdown shooting, shooting script, storyboard, camera card, teori film/penyutradaraan dan bahasa film, product output* (iklan, PSA, videoclip, simple scene).

Kode : A24.2217, Mata Kuliah : Videografi, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang jenis kamera dan konfigurasinya, lensa (pengoperasian lensa baik *focus*, *zoom*, dan *iris*), filter (baik CC filter dan ND filter), *camera head* (*black balance*, *white balance & gain*), *recorder*, *komposisi gambar* (*framing*, *camera angle*, *type of shot size*), *camera handling* (*camera movement*), *praktek* (*maintenance & preparation*), teknik pengambilan gambar (*indoor & outdoor*), dan *camera mounting* (*pedestal*, *JIB*, *dolly track*, *tripod*, *steady camera*, dan *crane*).

Kode : A24.2218, Mata Kuliah : Video Editing, SKS : 3 SKS

Membahas prinsip editing *Capturing Video*, *sound effect*, *sound mixing*, *continuity*, peralatan (baik *linear* --meliputi *simple editing*, *AB roll editing*, *automation control editing*— maupun *nonlinear*).

Kode : A24.2319, Mata Kuliah : Produksi Program Radio, SKS : 2 SKS

Mengajarkan implementasi dan eksekusi atas perencanaan program radio, memperkenalkan *hardware* yang dibutuhkan untuk acara *inside* maupun *outside studio* dan juga *live* (*on/off*) maupun *recorded*, pembentukan *air personality* baik *live* (*on/off*) maupun *recorded*, teknik dan cara penyajian program (*delivery*) baik *live* maupun *recorded*, dan *product output* (*variety show*, *kuis*, *insert*, *musik*, *spot*, dan *drama*).

Kode : A24.2320, Mata Kuliah : Produksi Berita, SKS : 3 SKS

Praktek memproduksi berita dan masalah hangat (baik *breaking news* maupun *bulletin news*). Dengan diikuti praktek lapangan peliputan berita, pembuatan naskah berita dan pengambilan gambar dengan menggunakan kamera *camcoder*.

Kode : A24.2321, Mata Kuliah : Tata artistik, SKS : 3 SKS

Memberikan keterampilan dan pengetahuan mengenai teknik perencanaan studio berita, studio siaran dalam (*indoor*), studio siaran luar (*outdoor*), *mobile studio*, tata cahaya, tata suara, efek-efek khusus, praktik perancangan studio.

Kode : A24.2322, Mata Kuliah : Sinematografi, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai dasar-dasar fotografi, *blocking*, *property setting*, *lighting*, penulisan naskah, pembuatan *story board*, produksi sinema elektronik, dilengkapi dengan praktik.

Kode : A24.2323, Mata Kuliah : Kuliah Kerja Industri 1, SKS : 2 SKS

Melakukan studi banding ke industri penyiaran dan industri kreatif serta mengamati proses produksi baik produksi program televisi dan radio. Pelaporan dan evaluasi dalam bentuk seminar terbuka.

Kode : A24.2324, Mata Kuliah : Sistem Peralatan Produksi, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang peralatan produksi radio baik *indoor* (*audio mixer* dan konfigurasi antara *hardware*, ruang, elemen, *software*) dan *outdoor* (*OB*

van), peralatan produksi televisi baik *indoor* (*video mixer, lighting, audio mixer, set and properties*, serta konfigurasi antara *hardware*, ruang dan elemen) maupun *outdoor* (*OB van*), pengembangan teknologi (*SMS engine, radio screen, virtual studio, blue screen*), *graphic animation* terdiri atas *2D animation* dan *3D animation* (*3D studio max*), dan praktek (baik pengenalan dan pengoperasian).

Kode : A24.2325, Mata Kuliah : Program Directing, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang program directing, meliputi content --baik drama (*comedy, action, dan soap opera*) dan non drama (musik, kuis/game, *talk show, variety show, education, commercial*), kamera (*single camera, multicamera*), *location* (*interior dan exterior*), *on air directing* (meliputi *on air log, pre on air, post on air, time show, dan live on air coordination*), sistem komando (*hand sign dan voice sign*), serta *output* (*one program single scene baik indoor maupun outdoor*).

Kode : A24.2326, Mata Kuliah : Produksi Program TV 1, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan kegiatan produksi televisi yang meliputi *development, pre-production, production, post-production, distribution, evaluation, pengembangan ide, tema, sinopsis, treatment, naskah/skenario, floorplan/perspective, set design, blocking* (*talent blocking, camera blocking, lighting blocking, microphone blocking*), *breakdown shooting, shooting script, storyboard, camera card, teori film/penyutradaraan dan bahasa film, product output* (iklan, *PSA, videoclip, simple scene*).

Kode : A24.2327, Mata Kuliah : Bahasa Inggris 2, SKS : 2 SKS

Setelah mempelajari matakuliah ini, mahasiswa mampu memahami isi teks bahasa inggris dan menyusun surat-surat dalam bahasa inggris, serta pemahaman materi TOEFL. Materi meliputi *Business Passege, Form of a letter, Inguires, Complaint, Appointment, Invitation, Application Letter*.

Kode : A24.2428, Mata Kuliah : Desain dan Animasi, SKS : 3 SKS

Membahas prinsip editing khususnya *after effect, sound effect*, dan pengenalan penggunaan 3dmax dalam pembuatan bumper video dan effect yang lainnya.

Kode : A24.2429, Mata Kuliah : Teknologi Multimedia, SKS : 3 SKS

Membahas mengenai sistem dan aplikasi multimedia pada kegiatan produksi siaran radio/TV, perancangan grafis, perancangan sistem audio/video, animasi, produksi siaran berbasis multimedia.

, *titling, video compositing dan video mixer baik digital video effect, transition dan keying* (*luminance keying dan chroma keying*), *subtitling*, serta praktek pengenalan alat (*linear editing dan non linear editing*), *product output* (*promo spot, durasi 30–60 detik*).

Kode : A24.2430, Mata Kuliah : Praktek Radio, SKS : 3 SKS

Mempraktekkan berbagai kegiatan dalam sebuah stasiun radio, mulai dari perencanaan, produksi, hingga evaluasi.

Kode A24.2431, Mata Kuliah : Produksi Dokumenter, SKS : 3 SKS

Membahas desain (pemilihan topik), mencari bahan, perbedaan feature dan dokumenter, bentuk feature (human interest, berisikan fakta dan subjektivitas), dokumenter, dan pengembangan (*bentuk reality show* dan *dokufeature*), *product output* (*feature/dokumenter*, durasi 7 – 10 menit).

Kode : A24.2432, Mata Kuliah : Produksi Program TV 2, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan dan praktek mengenai *multi camera production & control, on air simulation* (meliputi *tape operator, on air directing, on air log, quality control, dan on air automation*), *product output* (drama, *sit com, on air directing, musical, fashion, variety show*), disertai *design product* dan program proposal atas program yang akan dibuat.

Kode : A24.2433, Mata Kuliah : Announcing Skill, SKS : 3 SKS

Memberikan pengetahuan tentang bagaimana menjadi seorang penyiar dan pembawa acara yang baik, mulai dari penampilan, gaya bahasa, mimic dan raut muka serta gaya bahasa saat

Kode : A24.2434, Mata Kuliah : Riset Penyiaran, SKS : 2 SKS

Memberikan pengetahuan tentang riset penyiaran, analisis media, khalayak, sistem riset, rating, *audience share*, dan metode riset

Kode : A24.2435, Mata Kuliah : Pemasaran Radio dan Televisi, SKS : 3 SKS

Membahas kegiatan marketing di televisi dan radio, yang mencakup audience dan pengiklanan, cara membaca hasil penelitian, membuat proposal, kegiatan promosi, dan public relations yang meliputi cara (*mix media* dan di media sendiri), bentuk, manfaat, dan aplikasi, hal-hal yang berkaitan dengan *brand*, produk, serta *advertiser* (baik *agency* dan secara langsung).

Kode : A24.2436, Mata Kuliah : Bimbingan Karir, SKS : 2 SKS

Memberikan bimbingan tentang dunia kerja nyata, memberikan kiat dan strategi agar sukses dalam meniti karir.

Kode : A24.2437, Mata Kuliah : Seminar Program Radio, SKS : 2 SKS

Membuat makalah tentang program radio dan proposal produksi program radio serta mempresentasikannya di depan forum.

Kode : A24.2438, Mata Kuliah : Seminar Karya Cipta, SKS : 2 SKS

Membuat sebuah karya nyata berupa sebuah program radio dan/atau TV dan mempresentasikannya di depan forum.

Kode : A24.2439, Mata Kuliah : Portofolio, SKS : 2 SKS

Mahasiswa mampu mengemas karya karya yang pernah dibuat dalam bentuk profile cv digital dengan menggunakan adobe flash.

Kode : A24.2440, Mata Kuliah : Kuliah Kerja Industri 2, SKS : 3 SKS

Menerapkan semua keilmuan yang diperoleh di dunia kerja nyata. Pelaporan dan evaluasi dalam bentuk seminar terbuka.

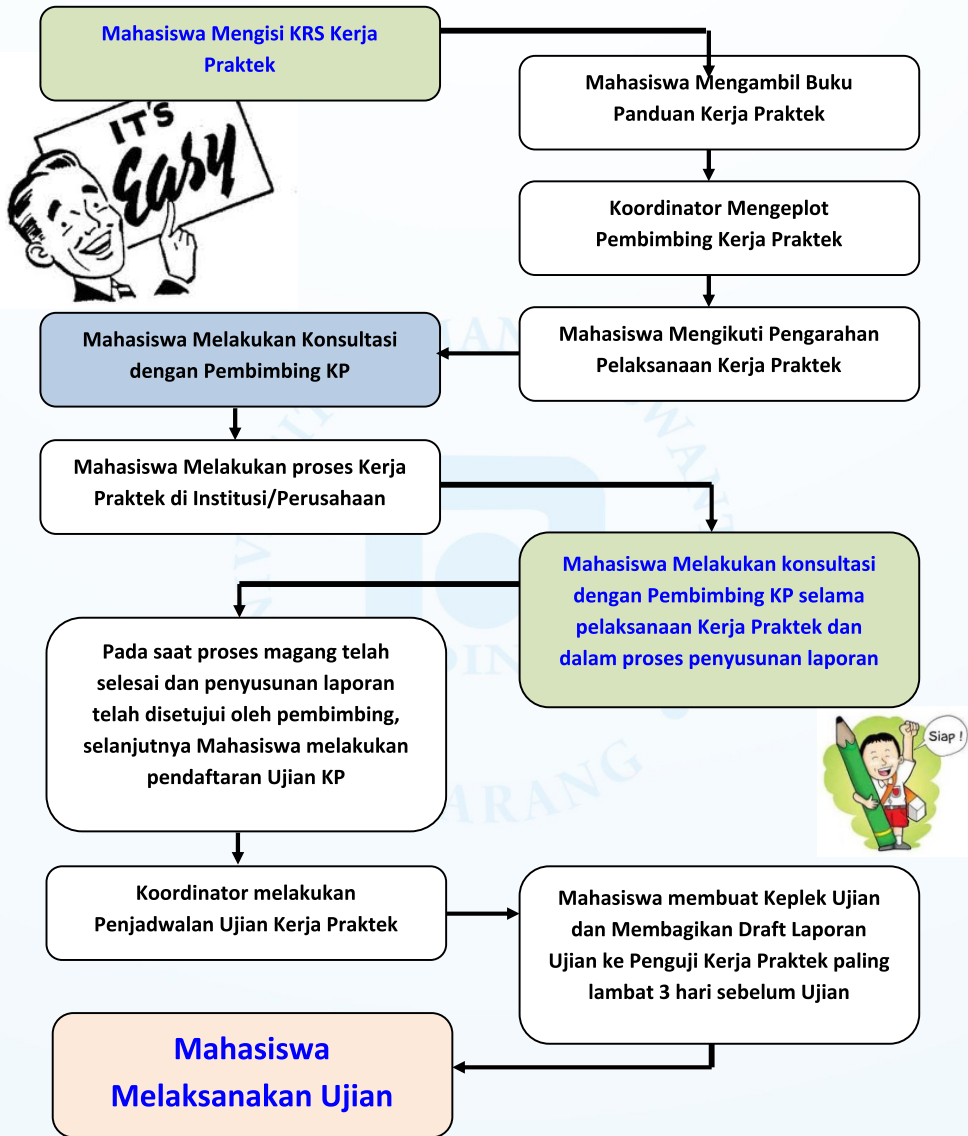
Memberikan pengetahuan kegiatan produksi televisi yang meliputi *development, pre-production, production, post-production, distribution, evaluation, pengembangan ide, tema, sinopsis, treatment, naskah/skenario, floorplan/perspective, set design, blocking (talent blocking, camera blocking, lighting blocking, microphone blocking), breakdown shooting, shooting script, storyboard, camera card, teori film/penyutradaraan dan bahasa film, product output (iklan, PSA, videoclip, simple scene)*.

Kode : A24.2442, Mata Kuliah : Proyek Akhir, SKS : 4 SKS

Untuk memperdalam pemahaman teori dan konsep yang telah dipelajari, mahasiswa perlu secara nyata mempraktekkan ilmunya, agar mereka mempunyai pengalaman langsung mengenai bidang studinya. Mahasiswa diwajibkan membuat karya akhir yang berkaitan dengan bidang spesialisasinya (portfolio). Karya akhir tersebut berbentuk perencanaan program dan karya (sesuai ketentuan Program Studi Penyiaran).



MANUAL PROSEDUR KERJA PRAKTEK



TATA TERTIB PERKULIAHAN

1. Pada setiap awal semester, pengajar wajib menyerahkan rencana perkuliahannya.
2. Pada setiap kegiatan perkuliahan, pengajar wajib melaksanakan presensi mahasiswa yang menggunakan daftar hadir yang telah disediakan.
3. Setiap akhir kuliah, daftar hadir kelas diserahkan kepada tata usaha.
4. Mahasiswa yang tidak hadir pada suatu perkuliahan wajib menyampaikan surat pemberitahuan kepada Dosen yang bersangkutan tentang alasan ketidakhadirannya.
5. Mahasiswa wajib mengikuti kegiatan perkuliahan minimal 75% dari total pertemuan.
6. Mahasiswa wajib melaksanakan semua tugas perkuliahan seperti praktikum, pembuatan makalah utama, laporan atau tugas lain yang sejenis.
7. Jika karena hal, ada kegiatan perkuliahan tidak dapat dilaksanakan menurut jadwal, pengajar wajib memberitahukan ke bagian tata usaha. Pengajar dan mahasiswa mengusahakan waktu lain sebagai penggantinya.
8. Mahasiswa yang namanya tidak tercantum dalam daftar hadir tidak diperkenankan mengikuti kuliah yang bersangkutan.
9. Mahasiswa tidak diperkenankan memakai sandal dan kaos oblong (tanpa kerah) dalam mengikuti semua kegiatan akademik ataupun dilingkungan Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
10. Mahasiswa wajib mentaati Tata Krama Kehidupan Mahasiswa UDINUS yang diatur dalam peraturan tersendiri.
11. Tata tertib perkuliahan yang belum diatur dalam peraturan ini akan ditetapkan kemudian.

SANKSI PENDIDIKAN BAGI MAHASISWA

1. Sanksi pendidikan (selanjutnya disebut sanksi) adalah tindakan pedagogis yang diberikan kepada mahasiswa yang menyimpang dari peraturan yang berlaku.
2. Tujuan memberi sanksi adalah untuk menjaga mutu hasil pendidikan dan member dorongan kepada mahasiswa untuk mencapai prestasi yang optimal.
3. Mahasiswa yang kehadirannya kurang dari 75% dari total pertemuan tidak diperkenankan mengikuti ujian akhir semester.
4. Mahasiswa yang membayar SPP melewati batas waktu yang telah ditetapkan tidak diijinkan mengikuti perkuliahan dan diharuskan mengambil cuti kuliah.

TATA TERTIB PENGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER BAGI MAHASISWA/USER

1. Dilarang memakai kaos oblong atau sandal.
2. Dilarang menggunakan user id (login), membuka data, dan menyalin data milik orang lain tanpa seijin yang bersangkutan.

3. Diharapkan mengganti password user id/login secara berkala. Dan wajib menggantinya (password) jika sudah diketahui oleh user lain.
4. Dilarang mengajak masuk orang selain mahasiswa UDINUS ke dalam laboratorium, kecuali pada acara-acara tertentu yang telah diperbolehkan.
5. Dilarang melakukan praktek di laboratorium di luar jam kuliah yang diikuti tanpa seijin laboran atau dosen yang sedang mengajar di laboratorium tersebut.
6. Dilarang mengambil inventaris laboratorium untuk dibawa pulang.
7. Dilarang menggunakan peralatan audio tanpa seijin laboran.
8. Dilarang menggunakan saluran listrik di dalam laboratorium tanpa seijin laboran.
9. Dilarang memindahkan posisi peralatan praktek yang ada di dalam laboratorium.
10. Dilarang mencorat-coret atau merusak peralatan yang ada di dalam laboratorium.
11. Dilarang makan atau minum di dalam laboratorium.
12. Dilarang membuang sampah di tempat selain tempat sampah yang telah disediakan.
13. Dilarang merokok di lingkungan laboratorium komputer.
14. Dilarang menggunakan peralatan jaringan komputer laboratorium tanpa seijin laboran laboratorium yang bersangkutan.
15. Wajib menjaga adab berbicara dan bertingkah-laku di lingkungan laboratorium.
16. Wajib melaporkan kejadian yang membahayakan orang lain di lingkungan laboratorium pada pihak yang berwenang (laboran/Satpam).

**TATA TERTIB PESERTA UJIAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

1. Peserta ujian wajib datang 15 menit sebelum ujian dimulai
2. Peserta yang datang terlambat tidak diberikan perpanjangan waktu
3. Pengawas wajib menolak masuk peserta yang datang terlambat lebih dari 30 menit atau setelah ada peserta lain yang meninggalkan ruang ujian
4. Peserta tidak dibenarkan memasuki ruang ujian sebelum diijinkan pengawas
5. Peserta wajib membawa Kartu Peserta Ujian Berfoto dan Kartu Mahasiswa Berfoto dan berstempel UDINUS
6. Peserta yang tidak dapat menunjukkan persyaratan diatas (no. 5) tidak diperbolehkan mengikuti ujian, kecuali atas ijin Ketua Pelaksana Ujian atau yang mewakili
7. Setiap peserta ujian harus membawa perlengkapan ujian masing-masing selama ujian tidak diperkenankan pinjam meminjam perlengkapan ujian
8. Setiap peserta ujian wajib menandatangani daftar hadir peserta ujian
9. Setelah memasuki ruang ujian peserta tidak diperkenankan meninggalkan ruang, kecuali atas ijin pengawas

10. Pengawas ujian mempunyai wewenang dan tanggung jawab penuh pada saat pelaksanaan ujian
11. Segala sesuatu yang tidak jelas selama ujian berlangsung hanya dapat ditanyakan kepada pengawas
12. Selama ujian berlangsung peserta ujian dilarang :
 - Memindahkan atau berpindah kursi/tempat duduk selain yang telah disediakan
 - Memindahkan kertas ujian yang telah disediakan
 - Mengerjakan soal sebelum waktu ujian dimulai
 - Mengerjakan soal ujian pada kertas selain yang telah ditentukan
 - Membawa dan membuka buku-buku catatan atau modul/diktat, kecuali sifat ujian OPEN BOOK
 - Tukar-menukar lembar jawab atau soal ujian dengan peserta lain
 - Mengganggu, berbicara, mencoba membantu dan membantu peserta ujian lain
 - Menerima dan melakukan panggilan telepon (HP, PDA Phone & gadget lainnya harus dimatikan/dinonaktifkan)
13. Peserta ujian wajib berpakaian sopan dan rapi tidak diperbolehkan memakai segala bentuk kaos oblong (tanpa krah) dan tidak diperbolehkan memakai segala bentuk sandal, sepatu sandal peserta wajib bersepatu
14. Pengawas berhak melarang peserta untuk mengikuti ujian dan mengeluarkan peserta dari ruang ujian apabila peserta melanggar ketentuan tersebut diatas dan hasil pekerjaan ujiannya dianggap tidak sah (mendapat nilai E)