
	<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR</b>	
<b>Versi 1</b>	<b>No Dokumen : FTID3-ISO-II-5-2017</b>	Berlaku 1 September 2017

#### A. SIKAP

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
11. Menunjukkan sikap berbudi pekerti luhur dalam kehidupan bermasyarakat.

#### B. KETERAMPILAN UMUM

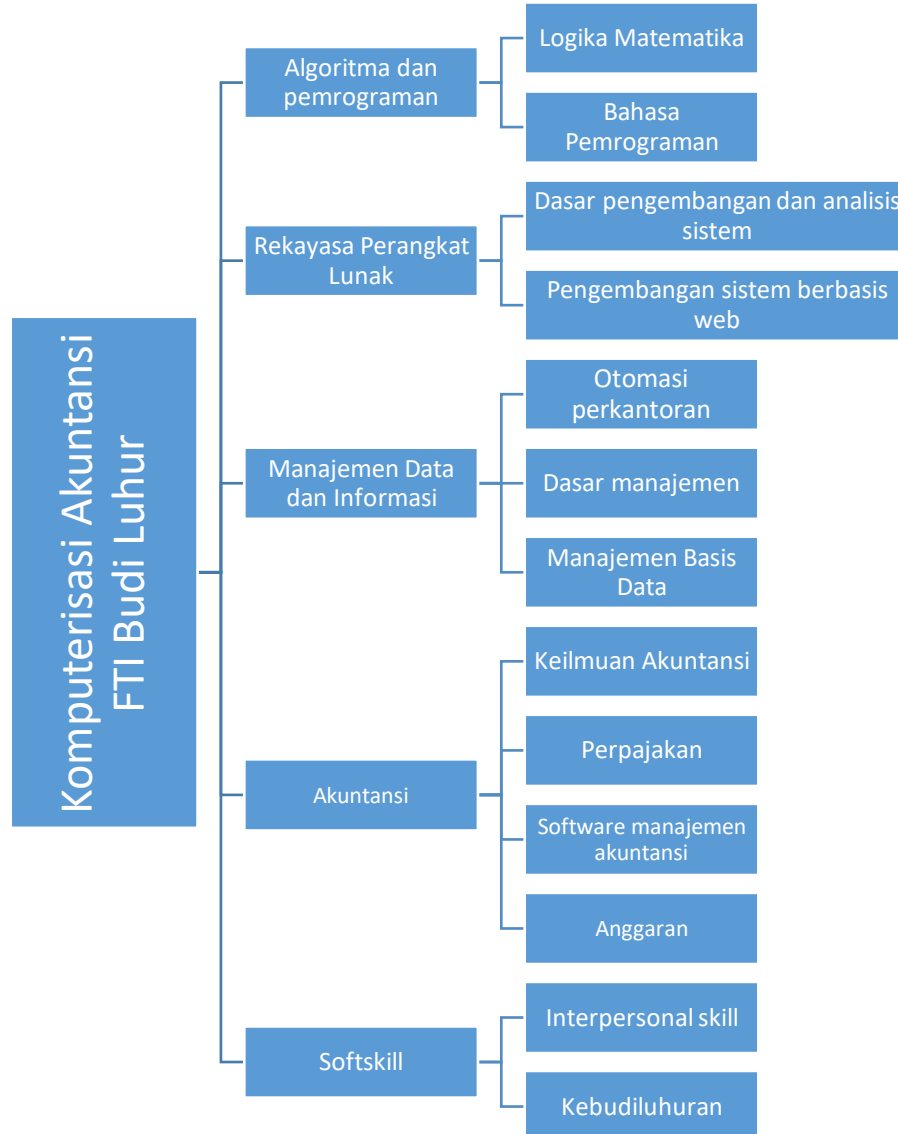
1. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
2. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapan nya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
4. Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
5. Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
6. Mampu bertanggung-jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawab-nya;
7. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;
8. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

### C. PENGUASAAN PENGETAHUAN

Roadmap berikut adalah alur peta bidang Manajemen Informatika untuk jenjang diploma tiga (D3) yang setara dengan KKNi level 5. Merupakan hasil rapat kurikulum yang disusun bersama stakeholder terkait dengan mempertimbangkan dan mengacu kepada:

1. Dokumen naskah akademik KKNi APTIKOM rumpun ilmu Informatika dan Komputer;
2. Dokumen kerangka ranah keilmuan berdasarkan pada ACM-IEEE 2013.
3. Kebutuhan dunia industri / pengguna lulusan
4. Visi dan Misi dari Universitas Budi Luhur.

Untuk mata kuliah umum bagi semua mahasiswa Indonesia, tidak dimasukkan kedalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Road Map penguasaan pengetahuan lulusan

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1.	Algoritma dan Pemrograman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerapkan konsep dan teori dasar logika matematika untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah.</li> <li>2. Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah</li> <li>3. Konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer</li> <li>4. Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.</li> </ol>
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi.</li> <li>2. Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi</li> <li>3. Menggunakan tools untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi</li> <li>4. Merancang sistem informasi berbasis web sesuai dengan prinsip-prinsip user Centred desing</li> <li>5. Menggunakan web application framework untuk mengembangkan sistem berbasis web.</li> <li>6. Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah</li> </ol>
3.	Manajemen Data dan Informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menggunakan aplikasi dasar sebagai perangkat untuk menghasilkan output informasi dan laporan yang digunakan pada operasional organisasi.</li> <li>2. Memahami prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data untuk mengidentifikasi dan merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi</li> <li>3. Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS</li> <li>4. Memahami prinsip-prinsip dasar dari integritas, keamanan dan tingkat kerahasiaan data pada suatu basis data</li> <li>5. Mengaplikasikan konsep dasar basis data dan prinsip pemrograman untuk mengembangkan sistem informasi dengan basis data.</li> <li>6. Mengidentifikasi dampak sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu</li> </ol>

		7. Memahami prinsip ilmu manajemen, ekonomi, dan proses bisnis.
4.	Akuntansi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai konsep teoritis akuntansi serta mampu menyajikan laporan keuangan antara lain (a) Laporan Laba-Rugi, (b) Laporan Perubahan Ekuitas, (c) Laporan Posisi Keuangan, (d) Laporan Arus Kas, dan (e) Catatan atas laporan keuangan sesuai dengan standar dan prinsip-prinsip akuntansi yang berlaku umum untuk perusahaan jasa, dagang, dan/atau manufaktur berskala kecil, menengah maupun besar dan/atau go-public dan lembaga pemerintahan/public.</li> <li>2. Menguasai konsep teoritis serta mampu menyusun laporan keuangan untuk masalah akuntansi yang spesifik yaitu akuntansi perusahaan anak dan perusahaan induk (konsolidasi), akuntansi kantor cabang dan kantor pusat, dan akuntansi penggabungan usaha</li> <li>3. Menguasai konsep teoritis tentang akuntansi biaya dan metode penentuan harga pokok produk.</li> <li>4. Mengidentifikasi, menghitung dan menyajikan laporan harga pokok produk perusahaan manufaktur.</li> <li>5. Menguasai konsep teoritis tentang penyajian informasi akuntansi manajemen untuk mendukung pengambilan keputusan manajerial.</li> <li>6. Menganalisis biaya yang diperlukan untuk mendukung pengambilan keputusan oleh manajemen serta menyajikan informasi akuntansi manajemen</li> <li>7. Menguasai konsep teoritis tentang pemeriksaan laporan keuangan dengan penekanan pada pengujian kepatuhan maupun pengujian substantif serta penyusunan kertas kerja audit.</li> <li>8. Menguasai peraturan perpajakan dan mampu menghitung Pajak dengan penekanan pada Pajak Penghasilan (PPh), Pajak Pertambahan Nilai (PPN) dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah (PPnBM).</li> <li>9. Menguasai konsep teoritis tentang anggaran dengan penekanan pada anggaran operasional dan anggaran finansial.</li> <li>10. Menyusun anggaran perusahaan baik anggaran khusus maupun anggaran menyeluruh dengan penekanan pada anggaran operasional dan anggaran finansial.</li> <li>11. Menguasai konsep, metode, prosedur, dan teknik analisis laporan keuangan serta penginterpretasian hasil analisis laporan keuangan.</li> </ol>

		<p>12. Melakukan analisis laporan keuangan dengan penekanan pada kemampuan dalam menghitung rasio-rasio keuangan untuk menghasilkan informasi mengenai kondisi dan kinerja keuangan perusahaan.</p> <p>13. Menguasai penggunaan software yang mampu mendukung manajemen akuntansi, termasuk proses bisnis umum, digitalisasi proses bisnis, dan pengelolaan laporan.</p>
<b>5.</b>	<b>Softskill</b>	<p>1. Memahami landasan, cara berinteraksi dan aturan dalam ruang lingkup pekerjaan profesional</p> <p>2. Memahami diri sendiri, dan meningkatkan potensi yang dimiliki untuk beradaptasi dan berkomunikasi dengan baik pada lingkungan kerja.</p> <p>3. Memiliki wawasan yang baik tentang nilai, norma, dan etos kerja yang berlaku di masyarakat agar menjadi pribadi yang menyumbangkan nilai positif di masyarakat.</p> <p>4. Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life-long learning).</p> <p>5. Mampu bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.</p>

#### **D. KETERAMPILAN KHUSUS**

1. Mampu menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan presentasi atau berkomunikasi.
2. Mampu membuat user interface yang baik.
3. Mampu menerapkan dasar-dasar pembuatan web statis.
4. Mampu melakukan proses debugging
5. Mampu menggunakan Library atau Komponen-Komponen Pre Exiting
6. Fasih dengan bahasa pemrograman berorientasi objek
7. Memiliki kemampuan programming, seperti authoring, dan engineering.
8. Mampu berpartisipasi dalam pengembangan standar pemrograman yang akan digunakan dalam pemrograman objek dan lingkungan pemrograman.
9. Mampu melakukan troubleshoots dan menyelesaikan kerusakan hardware dan perangkat lunak untuk berbagai operasi pengolahan sentralisasi dan desentralisasi.
10. Memberikan pelaporan ad hoc dan dukungan pengembangan yang diperlukan.
11. Memahami instalasi, setting dan troubleshooting produk software yang diimplementasikan
12. Melakukan backup data dan operasi pemulihan kerusakan
13. Mampu mengelola pemeliharaan perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang sedang berjalan, berkoordinasi dengan personil help desk.
14. Melakukan instalasi, tuning, mengkonfigurasi, dan upgrade sistem operasi.
15. Mampu melakukan pemrograman pada komputer berbasis web
16. Mampu melakukan analisis data
17. Mampu memodifikasi/mengembangkan aplikasi/program yang sesuai dengan proses bisnis yang dibutuhkan user.
18. Percaya diri dan terampil dalam menggunakan bahasa Inggris, secara spesifik untuk kepentingan ICT (seperti information gathering (interview), memahami bahasa permodelan dan pembuatan laporan)
19. Memiliki keterampilan untuk bekerja di lapangan; pengumpulan informasi, komunikasi, dan laporan

Dokumen ini dibuat oleh Joko Christian, M.Kom dan Atik Ariesta, M.Kom pada Tanggal 9 Mei 2017.