

	CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR	
Versi 1	No Dokumen : FTID3-ISO-I-5-2017	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

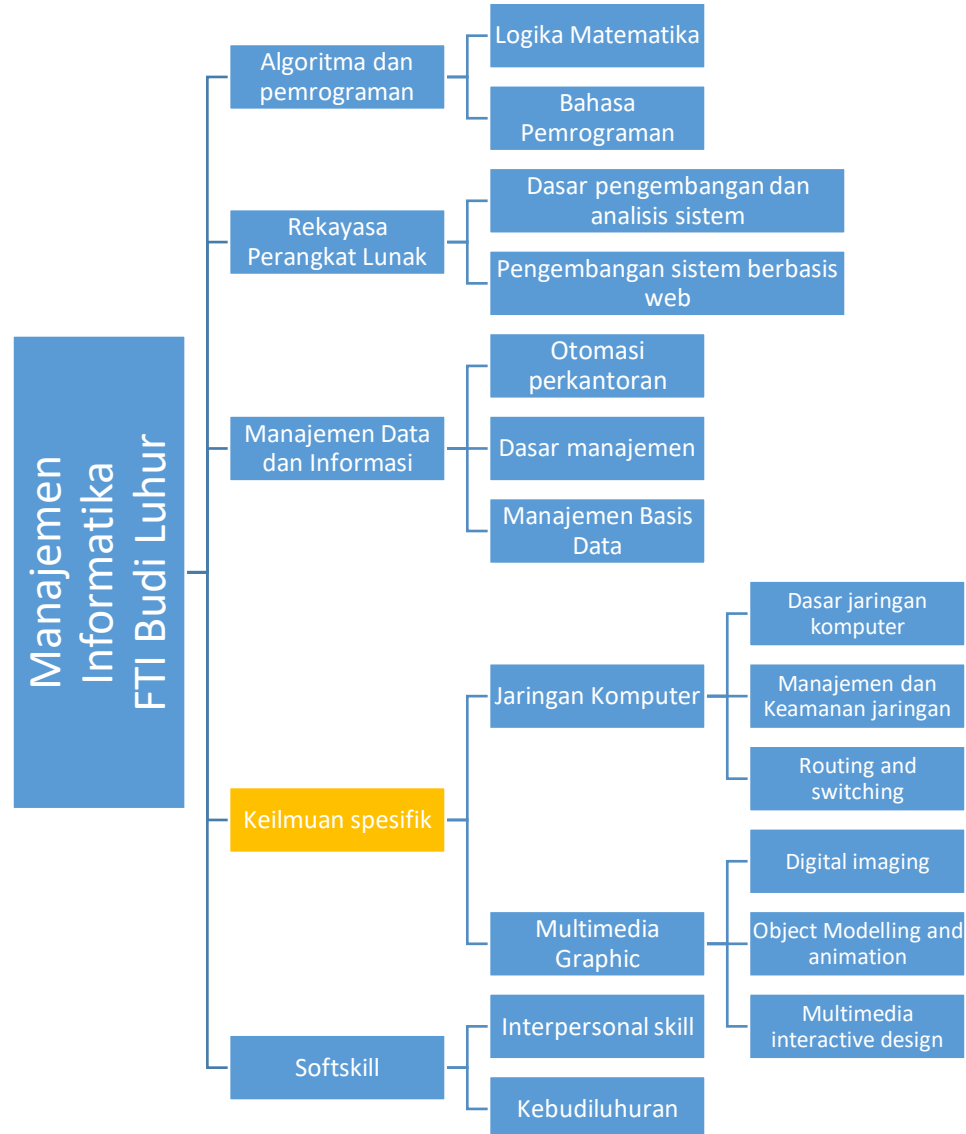
1. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
2. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
3. Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya 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	1.1 Menerapkan konsep dan teori dasar logika matematika untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah.
		1.2 Memahami konsep-konsep algoritma dan kompleksitas yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan dan menganalisis algoritma untuk menyelesaikan masalah
		1.3 Konsep dan prinsip algoritma serta teori ilmu komputer yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer
		1.4 Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	1.1 Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi.
		1.2 Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi
		1.3 Menggunakan tools untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi
		1.4 Merancang sistem informasi berbasis web sesuai dengan prinsip-prinsip user Centred desing
		1.5 Menggunakan web application framework untuk mengembangkan sistem berbasis web.
		1.6 Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah
3.	Manajemen Data dan Informasi	1.1 Mampu menggunakan aplikasi dasar sebagai perangkat untuk menghasilkan output informasi dan laporan yang digunakan pada operasional organisasi.
		1.2 Memahami prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data untuk mengidentifikasi dan merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi
		1.3 Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS
		1.4 Memahami prinsip-prinsip dasar dari integritas, keamanan dan tingkat kerahasiaan data pada suatu basis data
		1.5 Mengaplikasikan konsep dasar basis data dan prinsip pemrograman untuk mengembangkan sistem informasi dengan basis data.
		1.6 Mengidentifikasi dampak sistem informasi manajemen terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu

		1.7 Memahami prinsip ilmu manajemen, ekonomi, dan proses bisnis.
4.	Keilmuan Spesifik	<p>Peminatan Jaringan Komputer:</p> <p>1.1 Mampu mengembangkan, mengimplementasikan dan memelihara infrastruktur dan sistem jaringan komputer berbasis routing dan switching untuk bisnis dan organisasi.</p> <p>1.2 Menguasai dasar-dasar keilmuan bidang jaringan komputer, sehingga mampu menalarkan, mendesain dan mengimplementasikan sistem jaringan komputer skala kecil dan menengah</p> <p>1.3 Mengidentifikasi dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem jaringan komputer dari suatu organisasi</p> <p>1.4 Mengidentifikasi kebutuhan sistem operasi dari suatu sistem komputer</p> <p>Peminatan Multimedia Graphic:</p> <p>1.1 Menguasai dasar-dasar konsep desain visual yang baik, sehingga mampu mendesain dan mengembangkan aplikasi multimedia grafis berbasis web</p> <p>1.2 Menguasai teknik pemodelan objek sebagai komponen utama dalam animasi multimedia.</p> <p>1.3 Menguasai teknik layout desain yang baik untuk media cetak dan media multimedia.</p>
5.	Softskill	<p>1.1 Memahami landasan, cara berinteraksi dan aturan dalam ruang lingkup pekerjaan profesional</p> <p>1.2 Memahami diri sendiri, dan meningkatkan potensi yang dimiliki untuk beradaptasi dan berkomunikasi dengan baik pada lingkungan kerja.</p> <p>1.3 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>1.4 Memiliki sikap untuk belajar sepanjang hayat (life-long learning)</p> <p>1.5 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 Existing
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

Peminatan Networking:

1. Mampu melakukan pemasangan dan konfigurasi Mail server, FTP server, Web server
2. Menjaga dan mengelola jaringan komputer dan lingkungan komputasi terkait termasuk perangkat keras komputer, perangkat lunak sistem, perangkat lunak aplikasi, dan semua konfigurasi.
3. Membantu dalam bantuan pemulihan bencana sistem (system disaster recovery asistent).
4. Membantu manajemen Teknologi Informasi dalam merancang dan membangun jaringan komputasi perusahaan termasuk pusat data, wide area, area lokal, dan nilai tambah komponen mana yang berlaku.
5. Mampu melakukan troubleshooting untuk menentukan kasus dan memperbaiki error serta memutuskan apa yang harus dilakukan pada jaringan komputer.

Peminatan Multimedia Graphic:

1. Memiliki kemampuan interaktif design, seperti pengguna/analisis pekerjaan dan interface design/evaluation
2. Memiliki kemampuan menggambar, traditional atau digital.
3. Memiliki kemampuan untuk menggunakan software multimedia graphic seperti Animate, Photoshop, Illustrator.
4. Mampu melakukan pemrograman pada komputer berbasis multimedia
5. Mampu memodelkan object dua dimensi dan tiga dimensi untuk animasi.

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