

PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA

1. Visi:

Menjadi program studi yang berkualitas dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul di bidang Sistem Informasi berbasis *mobile*.

2. Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan dengan mempertimbangkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang Sistem Informasi berbasis *mobile*.
2. Menghasilkan lulusan yang mandiri, profesional dan berkompoten di bidang Sistem Informasi berbasis *mobile*.
3. Menyelenggarakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang menunjang pengembangan dan penerapan Sistem Informasi.
4. Menyelenggarakan kerja sama dengan institusi lain untuk membangun hubungan yang saling menguntungkan dan sesuai dengan kebutuhan *stakeholder*.

3. Tujuan:

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan profesional untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis *mobile* yang berorientasi pada layanan pelanggan.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa kewirausahaan, profesional dan berkompoten di bidang Sistem Informasi berbasis *mobile* yang berorientasi pada layanan pelanggan.
3. Menghasilkan lulusan yang memiliki perilaku yang berpegang pada etika profesi dan mempunyai kemampuan berjejaring.
4. Mengembangkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang meningkatkan pengembangan dan penerapan Sistem Informasi berbasis *mobile*.
5. Menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan *stakeholder* dalam bidang Sistem Informasi berbasis *mobile*.

4. Kompetensi Lulusan:

- A. Memahami proses bisnis dan sistem informasi yang berorientasi pada layanan pelanggan.
 - B. Mampu melakukan rancang bangun, mengimplementasikan dan mendokumentasikan sistem informasi berbasis *mobile*.
 - C. Mampu bekerja sama dan berinovasi untuk menghasilkan Sistem Informasi berbasis *mobile* yang berorientasi pada layanan pelanggan.
-

- D. Mempunyai sikap dan etika yang tinggi berdasarkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan kecintaan terhadap tanah air.

5. Matrik Kurikulum Program Studi DIII Manajemen Informatika

Kode MK	Nama MK	SKS	Semester					
			1	2	3	4	5	6
MATA KULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN (MPK)								
12001	Bahasa Indonesia	3	3					
12002	Etika Profesi	2		2				
32035	Kemampuan Interpersonal	2		2				
36324	Kreativitas dan Inovasi	2				2		
16002	Pancasila	2				2		
16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2					2	
36325	Teori dan Perilaku Organisasi	2					2	
11001-005	Pendidikan Agama	3						3
		18	3	4	0	4	4	3
MATA KULIAH KEILMUAN DAN KETRAMPILAN (MKK)								
36304	Akuntansi	3	3					
35050	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi	3	3					
35053	Statistik	3	3					
36321	Sistem Informasi Manajemen	2	2					
35051	Logika	2	2					
36320	Sistem Basis Data	3		3				
35048	Matematika Bisnis	3		3				
35054	Strategi Pemasaran	3			3			
35049	Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi	2					2	
35052	Sosio Teknologi Informasi	2					2	
32003	Bahasa Inggris	3					3	
		29	13	6	3	0	7	0
MATA KULIAH KEAHLIAN BERKARYA (MKB)								
36305	Algoritma Pemrograman	3	3					
36420	Praktikum Algoritma Pemrograman	1	1					
36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis	3		3				
36308	Bahasa Pemrograman	3		3				
36421	Praktikum Bahasa Pemrograman	1		1				
36307	Analisis Sistem Informasi	3		3				
36322	Structure Query Language	3			3			
36426	Praktikum Structure Query Language	1			1			
36309	Desain dan Pemrograman Web	2			2			
36422	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1			1			
36317	Perancangan SI Terstruktur	3			3			
36316	Perancangan SI Berorientasi Objek	3			3			
36312	Pemrograman Berorientasi Objek	3			3			
36423	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	1			1			
36323	Uji dan Implementasi	3				3		
36311	Jaringan Komputer dan Keamanan	3				3		
36314	Pemrograman Basis Data	3				3		

Kode MK	Nama MK	SKS	Semester					
			1	2	3	4	5	6
36425	Praktikum Pemrograman Basis Data	1				1		
36315	Pengembangan Pemrograman Web	3				3		
36310	Desain UI	3				3		
36313	Pemrograman Aplikasi Mobile	3					3	
36424	Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	1					1	
36319	Proyek pengembangan SI	3					3	
		54	4	10	17	16	7	0
MATA KULIAH PERILAKU BERKARYA (MPB)								
36318	Proyek Akhir	4						4
		4	0	0	0	0	0	4
MATA KULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT (MBB)								
16001	Kerja Praktik	2					2	
26003	Kewirausahaan	3						3
		5	0	0	0	0	2	3
Jumlah		110	20	20	20	20	20	10

6. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dan Prasyarat

SEMESTER 1

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36304	Akuntansi	3	MKK			
35050	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi	3	MKK	C		
36305	Algoritma Pemrograman	3	MKB	C		
36420	Praktikum Algoritma Pemrograman	1	MKB	C		
35053	Statistik	3	MKK			
36321	Sistem Informasi Manajemen	2	MKK	C		
12001	Bahasa Indonesia	3	MPK	C		
35051	Logika	2	MKK	C		
Total SKS		20				

SEMESTER 2

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis	3	MKB	#, C	35051	Logika
					36321	Sistem Informasi Manajemen
36320	Sistem Basis Data	3	MKK	#, C	35051	Logika
					36321	Sistem Informasi Manajemen
12002	Etika Profesi	2	MPK	C		
36308	Bahasa Pemrograman	3	MKB	C	36305	Algoritma Pemrograman

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36421	Praktikum Bahasa Pemrograman	1	MKB	C	36308	Bahasa Pemrograman
35048	Matematika Bisnis	3	MKK			
32035	Kemampuan Interpersonal	2	MPK			
36307	Analisis Sistem Informasi	3	MKB	#, C	35051	Logika
					36321	Sistem Informasi Manajemen
Total SKS		20				

SEMESTER 3

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36322	Structure Query Language	3	MKB	#, C+	36320	Sistem Basis Data
36426	Praktikum Structure Query Language	1	MKB	C+	36322	Structure Query Language
36309	Desain dan Pemrograman Web	2	MKB	#, C	36308	Bahasa Pemrograman
36422	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1	MKB	C	36309	Desain dan Pemrograman Web
36317	Perancangan SI Terstruktur	3	MKB	#, C+	36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis
					36307	Analisis Sistem Informasi
					36320	Sistem Basis Data
36316	Perancangan SI Berorientasi Objek	3	MKB	#, C+	36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis
					36307	Analisis Sistem Informasi
35054	Strategi Pemasaran	3	MKK	#, C		
36312	Pemrograman Berorientasi Objek	3	MKB	#, C+	36308	Bahasa Pemrograman
36423	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	1	MKB	C+	36312	Pemrograman Berorientasi Objek
Total SKS		20				

SEMESTER 4

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36323	Uji dan Implementasi	3	MKB	#, C		
36311	Jaringan Komputer dan Keamanan	3	MKB	#, C		
36314	Pemrograman Basis Data	3	MKB	*, C+	36322	Structure Query Language
36425	Praktikum Pemrograman Basis Data	1	MKB	C+	36314	Pemrograman Basis Data
36315	Pengembangan Pemrograman Web	3	MKB	#, C+	36309	Desain dan Pemrograman Web

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
36310	Desain UI	3	MKB	#, C		
36324	Kreativitas dan Inovasi	2	MPK			
16002	Pancasila	2	MPK	C		
Total SKS		20				

SEMESTER 5

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
16001	Kerja Praktik	2	MBB	C	32035	Kemampuan Interpersonal
					12002	Etika Profesi
					36324	Kreativitas dan Inovasi
					36317	Perancangan SI Terstruktur *
					36316	Perancangan SI Berorientasi Objek *
					36315	Pengembangan Pemrograman Web
35049	Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi	2	MKK		36324	Kreativitas dan Inovasi
36313	Pemrograman Aplikasi Mobile	3	MKB	*, C+	36315	Pengembangan Pemrograman Web
36424	Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	1	MKB	C+	36313	Pemrograman Aplikasi Mobile
36319	Proyek pengembangan SI	3	MKB	#, C+	36317	Perancangan SI Terstruktur *
					36316	Perancangan SI Berorientasi Objek *
					36315	Pengembangan Pemrograman Web
					36323	Uji dan implementasi
35052	Sosio Teknologi Informasi	2	MKK		35050	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi
16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	MPK	C		
32003	Bahasa Inggris	3	MKK			
36325	Teori dan Perilaku Organisasi	2	MPK		12002	Etika Profesi
					32035	Kemampuan Interpersonal
					36324	Kreativitas dan Inovasi
Total SKS		20				

SEMESTER 6

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
11001-005	Pendidikan Agama	3	MPK	C		
26003	Kewirausahaan	3	MBB	C	32035	Kemampuan

Kode MK	Nama MK	SKS	Kategori	Ket	Kode MK	Prasyarat
						Interpersonal
					36324	Kreativitas dan Inovasi
36318	Proyek Akhir	4	MPB	C	16001	Kerja Praktik
					36319	Proyek Pengembangan SI
Total SKS		10				

Ket:

C = minimal C

C+ = minimal C+

* = Kuliah di Lab

= Kelas Praktek

7. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dengan Pembagian SKS Teori dan Praktek.

SEMESTER 1

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
36304	Akuntansi	3	1	2
35050	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi	3	2	1
36305	Algoritma Pemrograman	3	1	2
36420	Praktikum Algoritma Pemrograman	1		1
35053	Statistik	3	2	1
36321	Sistem Informasi Manajemen	2	1	1
12001	Bahasa Indonesia	3	1	2
35051	Logika	2	1	1
Jumlah SKS Semester 1		20	9	11

SEMESTER 2

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis	3	1	2
36320	Sistem Basis Data	3	1	2
12002	Etika Profesi	2	1	1
36308	Bahasa Pemrograman	3	1	2
36421	Praktikum Bahasa Pemrograman	1		1
35048	Matematika Bisnis	3	1	2
32035	Kemampuan Interpersonal	2	1	1
36307	Analisis Sistem Informasi	3	1	2
Jumlah SKS Semester 2		20	7	13

SEMESTER 3

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
36322	Structure Query Language	3	1	2
36426	Praktikum Structure Query Language	1		1
36309	Desain dan Pemrograman Web	2	1	1
36422	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1		1
36317	Perancangan SI Terstruktur	3	1	2
36316	Perancangan SI Berorientasi Objek	3	1	2
35054	Strategi Pemasaran	3	1	2
36312	Pemograman Berorientasi Objek	3	1	2
36423	Praktikum Pemograman Berorientasi Objek	1		1
Jumlah SKS Semester 3		20	6	14

SEMESTER 4

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
36323	Uji dan Implementasi	3	1	2
36311	Jaringan Komputer dan Keamanan	3	1	2
36314	Pemrograman Basis Data	3	1	2

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
36425	Praktikum Pemrograman Basis Data	1		1
36315	Pengembangan Pemrograman Web	3	1	2
36310	Desain UI	3	1	2
36324	Kreativitas dan Inovasi	2	1	1
16002	Pancasila	2	1	1
Jumlah SKS Semester 4		20	7	13

SEMESTER 5

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
16001	Kerja Praktik	2		2
35049	Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi	2	1	1
36313	Pemrograman Aplikasi Mobile	3	1	2
36424	Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	1		1
36319	Proyek pengembangan SI	3	1	2
35052	Sosio Teknologi Informasi	2	1	1
16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	1	1
32003	Bahasa Inggris	3	1	2
36325	Teori dan Perilaku Organisasi	2	1	1
Jumlah SKS Semester 5		20	7	13

SEMESTER 6

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS Teori	SKS Praktek
11001-005	Pendidikan Agama	3	2	1
26003	Kewirausahaan	3	1	2
36318	Proyek Akhir	4		4
Jumlah SKS Semester 6		10	3	7
JUMLAH SKS KESELURUHAN		110	39	71

Ket:

Total SKS Teori = 39 SKS (35.5%)

Total SKS Praktek = 71 SKS (64.5%)

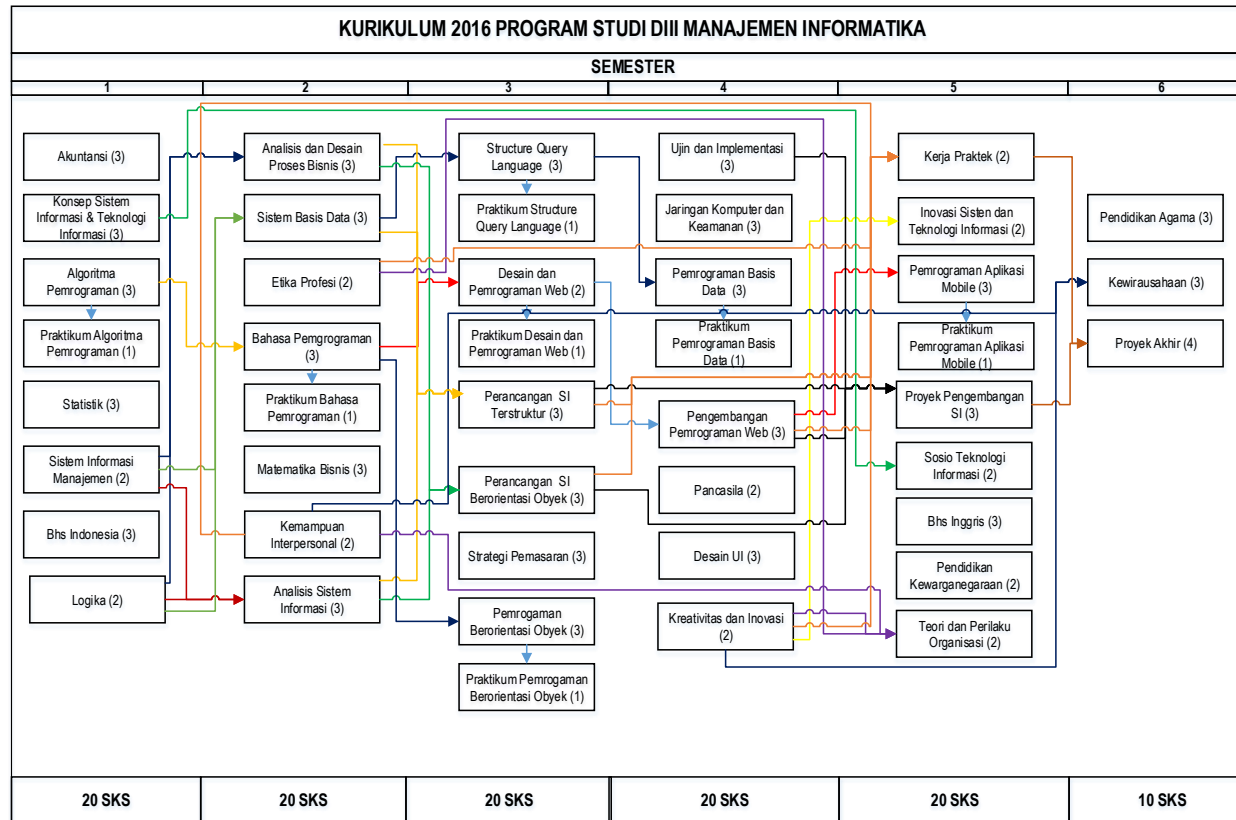
8. Daftar Mata Kuliah Berdasarkan Kompetensi Yang Dituju

Kode MK	Nama MK	SKS	SMT	STS	Kategori	Kompetensi
32003	Bahasa Inggris	3	5		MKK	A
35048	Matematika Bisnis	3	2		MKK	A
35050	Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi	3	1	C	MKK	A
35051	Logika	2	1	C	MKK	A
35053	Statistik	3	1		MKK	A
35054	Strategi Pemasaran	3	3	#, C	MKK	A
36304	Akuntansi	3	1		MKK	A

36306	Analisis dan Desain Proses Bisnis	3	2	#, C	MKB	A
36307	Analisis Sistem Informasi	3	2	#, C	MKB	A
36321	Sistem Informasi Manajemen	2	1	C	MKK	A
Total SKS Kompetensi A		28				22%
16001	Kerja Praktik	2	5	C	MBB	B
33616	Perancangan SI Berorientasi Objek	3	3	#, C+	MKB	B
36305	Algoritma Pemrograman	3	1	C	MKB	B
36308	Bahasa Pemrograman	3	2	C	MKB	B
36309	Desain dan Pemrograman Web	2	3	#, C	MKB	B
36310	Desain UI	3	4	#, C	MKB	B
36311	Jaringan Komputer dan Keamanan	3	4	#, C	MKB	B
36312	Pemrograman Berorientasi Objek	3	3	#, C+	MKB	B
36313	Pemrograman Aplikasi Mobile	3	5	*, C+	MKB	B
36314	Pemrograman Basis Data	3	4	*, C+	MKB	B
36315	Pengembangan Pemrograman Web	3	4	#, C+	MKB	B
36317	Perancangan SI Terstruktur	3	3	#, C+	MKB	B
36320	Sistem Basis Data	3	2	#, C	MKK	B
36322	Structure Query Language	3	3	#, C+	MKB	B
36323	Uji dan Implementasi	3	4	#, C	MKB	B
36420	Praktikum Algoritma Pemrograman	1	1	C	MKB	B
36421	Praktikum Bahasa Pemrograman	1	2	C	MKB	B
36422	Praktikum Desain dan Pemrograman Web	1	3	C	MKB	B
36423	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	1	3	C+	MKB	B
36424	Praktikum Pemrograman Aplikasi Mobile	1	5	C+	MKB	B
36425	Praktikum Pemrograman Basis Data	1	4	C+	MKB	B
36426	Praktikum Structure Query Language	1	3	C+	MKB	B
Total SKS Kompetensi B		50				49%
26003	Kewirausahaan	3	6	C	MBB	C
35049	Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi	2	5		MKK	C
35052	Sosio Teknologi Informasi	2	5		MKK	C
36318	Proyek Akhir	4	6	C	MPB	C

36319	Proyek pengembangan SI	3	5	#, C+	MKB	C
36324	Kreativitas dan Inovasi	2	4		MPK	C
Total SKS Kompetensi C		16				13%
12001	Bahasa Indonesia	3	1	C	MPK	D
12002	Etika Profesi	2	2	C	MPK	D
16002	Pancasila	2	4	C	MPK	D
16003	Pendidikan Kewarganegaraan	2	5	C	MPK	D
32035	Kemampuan Interpersonal	2	2		MPK	D
36325	Teori dan Perilaku Organisasi	2	5		MPK	D
11001-005	Pendidikan Agama	3	6	C	MPK	D
Total SKS Kompetensi C		16				16%
Total SKS		110				100%

9. Diagram Alir Mata Kuliah



12002	ETIKA PROFESI	2 SKS
Tujuan	: Membahas Pengantar Norma, Etika di dalam Bidang Teknologi Informasi	
	Capaian Pembelajaran : Mahasiswa dapat menganalisis Norma, Etika di dalam bidang Teknologi Informasi	
Prasyarat	: -	
Materi	: Pengantar Norma dan Etika, Hak Cipta, Hak Paten, Rahasia Dagang, Lisensi Perangkat Lunak, UU ITE, Anti Korupsi	
Kepustakaan :		
Wajib	: 1. Baumer, D., Poindexter, J.C. 2002. Cyberlaw and E-Commerce. Carolina : McGraw-Hill.	
	2. Laudon, K.C. dan Laudon, J. P. 2002. Management Information System : Managing The Digital Firm, Seven Edition. New Jersey: Prentice Hall.	
	3. Rainer, R. K., Potter, R.E. 2001, Introduction to Information Technology Efrain Turban. New York : John Wiley & Sons, Inc.	
	4. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)	
Anjuran	: -	
26003	KEWIRAUSAHAAN (TECHNOPRENEURSHIP)	3 SKS
Tujuan	: Menjadi Entrepreneur yang berbasis Teknologi	
	Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memulai menjalankan dan mengembangkan bisnis baru dalam bidang teknologi	
Prasyarat	: - Kemampuan Interpersonal - Kreatifitas dan Inovasi	
Materi	: Materi yang dipelajari meliputi: Profil dan Mindset Technopreneur, Menyusun Proposal Bisnis, Peluang Bisnis, Technopreneurship berbasis ICT, Manajemen Keuangan dan Pembiayaan Usaha, Etika Bisnis, Proses Technopreneurial, Memulai Usaha Baru,	
Kepustakaan :		
Wajib	: 1. Kazali, Rhenald, dkk. Modul Kewirusahaan untuk Program Strata 1 (Plus Video). Yayasan Rumah Perubahan. 2010.	
	2. Timmons, Jeffry A. and Stephen Spinelli. New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century, 7th Edition, McGrawHill, International, 2007.	
	3. Andrias Harefa & Eben Ezer Siadari. The Ciputra Way: Praktik Terbaik Menjadi Entrepreneur Sejati. 10th Edition, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 2008.	
	4. Ciputra. Quantum Leap: Bagaimana Entrepreneurship Dapat Mengubah Masa Depan Anda dan Masa Depan Bangsa. Elexmedia Komputindo, 2008.	
	5. Barringer, Bruce R. and R. Duane Ireland. Entrepreneurship: Succesfully Launching New Ventures. 2nd Edition. Pearson, International Edition, 2008.	
Anjuran	: -	
32003	BAHASA INGGRIS	3 SKS
Tujuan	: Membekali mahasiswa dengan Kemampuan listening, structure dan reading, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggrisnya untuk mencapai sukses dalam tes TOEFL.	
	Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu memiliki score TOEFL > 450.	

- Prasyarat** : -
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: *listening, structure dan reading.*
- Kepustakaan :**
- Wajib** : 1. STIKOM. 2007. TOEFL Preparation 2. Surabaya: STIKOM.
 2. Hinkel, Eli. 2005. TOEFL Test Strategies with Practice Tests and 5 Audio Cassettes Third Edition. Jakarta: Binarupa Aksara.
 3. Phillips, Deborah. 2001. Longman Complete Course For The TOEFL Test : Preparation For The Computer And Paper Test (With Answer Key). Pearson: New York.
 4. Phillips, Deborah. 2004. Longman Introductory Course For The TOEFL Test: The Paper Test. Pearson: New York
 5. Sharpe, Pamela J. 2002. How To Prepare For The TOEFL* Test : Test Of English As A Foreign Language, 10th Edition. Binarupa Aksara: Jakarta
- Anjuran** : -

32035	KEMAMPUAN INTERPERSONAL	2 SKS
--------------	--------------------------------	--------------

- Tujuan** : Mampu menganalisis kegiatan komunikasi antar pribadi untuk mencapai tujuan pribadi maupun tujuan organisasi (bisnis).
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menganalisis kegiatan komunikasi antar pribadi untuk mencapai tujuan pribadi maupun tujuan organisasi (bisnis)
- Prasyarat** : -
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: menjelaskan konsep diri, kesetiaan, cinta dan kasih sayang dalam komunikasi antarpribadi, menjelaskan etika dalam komunikasi antarpribadi, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan komunikasi interpersonal
- Kepustakaan :**
- Wajib** : 1. Dian Wisnuwardhani & Dra. Sri Fatmawati Mashoedi, M. Si (2011). Hubungan Interpersonal. Salemba Humanika: Jakarta.
 2. Jalaluddin Rakhmat (1996). Psikologi Komunikasi. Remaja Rosdakarya: Bandung.
 3. A Supraktiknya (1995) Komunikasi Antar Pribadi. Kanisius: Yogyakarta.
 4. Robert L. Montgomery (1983). Teknik Mendengarkan yang Efektif dalam Berkomunikasi. Pustaka Banaman Pressindo: Jakarta
- Anjuran** : -

33616	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERORIENTASI OBJEK	3 SKS
--------------	--	--------------

- Tujuan** : Membahas tentang konsep sistem informasi berbasis obyek dan perancangannya.
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep perancangan sistem informasi berbasis obyek dan penerapannya.
- Prasyarat** : - Analisis dan Desain Proses Bisnis
 - Analisis Sistem Informasi
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: Konsep perancangan berbasis obyek, UML (Activity Diagram, Sequence Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, State Chart Diagram, Collaboration Diagram, Component Diagram, Package Diagram, dan Deployment Diagram), Desain basis data.
- Kepustakaan :**
- Wajib** : Sholiq, Analisis dan Perancangan Berbasis Obyek
- Anjuran** : -

35048	MATEMATIKA BISNIS	3 SKS
--------------	--------------------------	--------------

- Tujuan** : Menjelaskan tentang konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta penerapannya.
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta penerapannya.
- Prasyarat** : -
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: konsep-konsep dasar matematika, hubungan fungsional dan matrik serta penerapannya.
- Kepustakaan** :
- Wajib** : Dewiyani. 2006. Buku Materi Kuliah STIKOM: Aljabar Linear. Surabaya: STIKOM.
- Anjuran** : -

35049	INOVASI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI	2 SKS
--------------	---	--------------

- Tujuan** : Mampu memahami dan memanfaatkan Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi dengan cerdas.
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami dan memanfaatkan Inovasi Sistem dan Teknologi Informasi dengan cerdas baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam organisasi (bisnis).
- Prasyarat** : Kreativitas dan Inovasi
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: Sejarah perkembangan Sistem/Teknologi Informasi, Perkembangan Hardware, Software, Profesi SI/IT, Trend Sistem/Teknologi Informasi Saat ini, Trend Sistem/Teknologi Informasi Masa Depan, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Bisnis, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Kesehatan, Trend Sistem/Teknologi Informasi dalam Bidang Media / New Media
- Kepustakaan** :
- Wajib** : 1. Straubhaar, Larose, Davenport, Media Now: Understanding, Media, Culture and Technology, Wadsworth Cengage Learning, 2012
2. Glen Creeber and Royston Martin, Digital Culture Understanding New Media, Mc Graw Hill, Open University Press, 2009
3. Business Technology 2020, CenturyLink Business
4. Trend and Innovations In Health Information Technology, ANIP Center for Policy and Research, 2008.
- Anjuran** : -

35050	KONSEP SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI	3 SKS
--------------	--	--------------

- Tujuan** : Menjelaskan tentang konsep sistem informasi bisnis, proses dan cara mengelola sistem informasi.
Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu memahami konsep sistem informasi bisnis, proses dan cara mengelola sistem informasi.

Prasyarat : -
Materi : Dasar dari sistem informasi bisnis, Proses pengembangan sistem, Cara mengelola sistem informasi

Kepustakaan :

- Wajib** : 1. Bocij, P., Chaffey, D., Hickie, S., & Greasley, A. 2008. Business Information Systems: Technology, Development & Management (4th Edition). New Jersey: Prentice Hall.
2. Chaffey, D. 2006. E-Business and E-Commerce Management 3e. Pearson Education, Limited.,
3. Behl, Ramesh. 2009., Information Technology for Management. McGraw-Hill.
4. O’Leary, Linda; O’Leary, Timothy. 2007., Computing Essential 2007: complete edition. McGraw-Hill.
5. Shelly, Gary B; Cashman, Thomas J; Vermaat, Misty E. 2007. Discovering Computers: Fundamentals 3rd Edition., SouthWestern – Penerbit Salemba Infotek.

Anjuran : -

35051	LOGIKA	2 SKS
--------------	---------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa dapat membedakan hasil pemikiran yang disusun menggunakan penalaran sehat dan tidak sehat, baik secara mandiri maupun kerjasama dalam tim, dengan tingkat keberhasilan 95 %.

Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu membedakan hasil pemikiran yang disusun menggunakan penalaran sehat dan tidak sehat, baik secara mandiri maupun kerjasama dalam tim, dengan tingkat keberhasilan 95 %.

Prasyarat : -

Materi : Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut: PENGANTAR LOGIKA: Pengertian logika, manfaat belajar logika, ruang lingkup logika (termasuk keterkaitan antara logika dengan mk lain), logika dan bahasa. KAIDAH BERPIKIR: Asas identitas, menyingkirkan kontradiksi, menutup kemungkinan ketiga, alasan yg memadai. MAKNA: Kata dan term, konotasi, denotasi, fakta, realitas, konsep. PROPOSISI: Proposisi kategoris, konjungtif, distjungtif, serta bersyarat. PENALARAN: Deduktif, Induktif

Kepustakaan :

Wajib : Hartati, Sulis Janu, „Hand Out Logika’, 2013.

- Anjuran** : 1. Warsono, “Logika Cara Berpikir Sehat”, 2008, Unesa University Press.
2. Noor MS Bakery, “Logika Praktis, Bagian Pertama”, 1986, Liberty Yogyakarta.
3. Noor MS Bakery, “Logika Praktis, Dasar Filsafat dan Sarana Ilmu, Bagian Kedua”, 1986, Liberty Yogyakarta
4. Dendy Sugono, dkk, “Kamus Bahasa Indonesia”, 2008, Pusat Bahasa Depdiknas.

35052	SOSIO TEKNOLOGI INFORMASI	2 SKS
--------------	----------------------------------	--------------

Tujuan : Membahas tentang etika profesi SI dan memahami dampak penerapan Sistem dan Teknologi Informasi di masyarakat.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh evolusi teknologi informasi dalam kehidupan sosial

Prasyarat : Konsep Sistem Informasi & Teknologi Informasi

Materi : Computers are everywhere, Network Society, dampak IT di bidang ekonomi, dampak IT di bidang hukum, dampak IT di bidang politik, dampak IT dalam struktur sosial, dampak IT pada psikologi, The Empowerment of Employees,

Managing Workplace Privacy Responsibly, Organizational Transparency, Ethical Challenge for IS Professional, and Diffusion Innovation.

Kepustakaan :

- Wajib** : 1. Bargh, J. A., & McKenna, K. Y., 2004., The Internet and Social Life. Annu. Rev. Psychol.
 2. Dijk, J. A., 2006., The Network Society Social Aspects of New Media. London: SAGE Publications Ltd.
 3. Nurlin, B. C., & Ralph H. Sprague, J., 2006., Information Systems Management In Practice. New Jersey: Prentice Hall.
 4. Rosenberg, R. S., 2004., The Social Impact of Computers. Emerald Group Publishing Limited. 36288 Pemrograman Web

Anjuran : -

35053	STATISTIK	3 SKS
--------------	------------------	--------------

Tujuan : Menjelaskan tentang penyelesaian masalah dengan menggunakan metode statistika deskriptif dan inferensi, serta dapat memberi makna pada hasil perhitungan statistika.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode statistika deskriptif dan inferensi, serta dapat memberi makna pada hasil perhitungan statistika.

Prasyarat : -

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: konsep data dan statistika, metode penyajian data, distribusi frekuensi, deskripsi data, probabilitas, distribusi probabilitas, pendugaan parameter, pengujian hipotesis, analisis regresi dan korelasi.

Kepustakaan :

- Wajib** : 1. Kitchens, Larry J. 2003. Basic Statistics and Data Analysis. Nelson Thomson Learning: Toronto.
 2. Mason, Robert D. dan Lind, Douglas A. 1996. Teknik Statistika untuk Bisnis & Ekonomi. Edisi Kesembilan. jilid 1 & 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.
 3. Walpole, Ronald E. dan Myers, Raymond H. 2003. Ilmu Peluang dan Statistik untuk Insinyur & Ilmuwan. Edisi 6. Bandung: Penerbit ITB.

Anjuran : -

36304	AKUNTANSI	3 SKS
--------------	------------------	--------------

Tujuan : Memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai Akuntansi untuk Perusahaan Jasa dan Dagang.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa dapat melakukan pencatatan transaksi, membuat laporan keuangan untuk perusahaan Jasa dan Dagang

Prasyarat : -

Materi : Pengertian dan Manfaat Akuntansi, Pencatatan Transaksi dan Persamaan Dasar Akuntansi, Penggolongan Akun, Pengikhtisaran Akun, Pembuatan Laporan Keuangan, Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Penutup Jurnal Khusus dan Buku Pembantu.

Kepustakaan :

- Wajib** : 1. Jusup, Al Haryono, 2012. Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 1 Edisi 7, Yogyakarta: STIE YKPN
 2. Horngren, Charles T., 2007. Akuntansi Jilid 1 Edisi 7

Anjuran : -

36305	ALGORITMA PEMROGRAMAN	3 SKS
--------------	------------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dan membuat solusi pemecahan masalah dengan menggunakan algoritma yang disajikan dalam bentuk flowchart dan pseudocode secara terstruktur.

Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan dan membuat solusi pemecahan masalah dengan menggunakan algoritma yang disajikan dalam bentuk flowchart dan pseudocode secara terstruktur

Prasyarat : -

Materi : 1. Dasar-dasar Algoritma, pengertian Program dan alur pemrograman
2. Pengertian Algoritma, Flowchart dan Pseudocode
3. Simbol-simbol Flowchart dan cara penulisan Pseudocode
4. Pencabangan (Branch Structure, Selection Structure)
5. Pencabangan Bertingkat (Nested Structure)
6. Pengulangan (Loop Structure)
7. Pengulangan Bertingkat (Nested Looping)
8. Kombinasi Pencabangan dengan Pengulangan
9. Sub Program (Prosedur dan Fungsi)
10. Array (Single Dimensi dan Multi Dimensi)

Kepustakaan :

Wajib : 1. Sholihq. 2004. Logika dan Algoritma. Surabaya: STIKOM
2. Munir, R. dan Leoni L. 2000. Algoritma dan Pemrograman Buku I. Bandung: Penerbit Informatika
3. Munir, R. dan Leoni L. 2001. Algoritma dan Pemrograman Buku 2. Bandung: Penerbit Informatika
4. Meyer, R.A. 1992. Pascal The

Anjuran : 1. Elliot, B. K. 1985. Problem Solving and Structured Programming in Pascal – Second Edition. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company. Inc.
2. Allen, M. W. 1994. Data Structured and Algorithm Analysis in C++. California: Benjamin/Cumming Publishing Company Inc.
3. Kadir, Abdul. 2013. Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara Visual dan Interaktif Menggunakan RAPTOR. Yogyakarta: Andi

36306	ANALISIS DAN DESAIN PROSES BISNIS	3 SKS
--------------	--	--------------

Tujuan : Membahas tentang penerapan notasi dalam pemodelan proses bisnis dan penerapan prinsip-prinsip manajemen dalam proses bisnis.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menerapkan notasi dalam pemodelan proses bisnis dan menerapkan prinsip-prinsip manajemen dalam proses bisnis.

Prasyarat : - Logika
- Sistem Informasi Manajemen

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: Quality Process Language, Business Proses Modeling Notation dan Business Process Management.

Kepustakaan :

Wajib : 1. Weske, M.. 2007. Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures. New York: Springer.
2. Becker, J., Rosemann, M., Von Uthmann, C., 2000., Guidelines of Business Process Modeling., Business Process Management, LNCS., Verlag Berlin Heidelberg: Springer.
3. Ko, Ryan, KL., Lee, Stephen, SG., Wah Lee, E., 2009., Business process management (BPM) standards: a survey., Business Process Management Journal: Emerald.

Anjuran : -

36307	ANALISIS SISTEM INFORMASI	3 SKS
--------------	----------------------------------	--------------

- Tujuan** : Membahas tentang bagaimana melakukan analisis untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.
- Capaian Pembelajaran** : Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.
- Prasyarat** : - Logika
- Sistem Informasi Manajemen
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: business requirement, user requirement, software requirement (process based).
- Kepustakaan :**
- Wajib** : 1. Kendall, K.E. dan Kendall, J.E. 2008. Systems Analysis and Design, Seventh Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.
2. Whitten, J.L. dan Bentley, L.D. 2008. Introduction to Systems Analysis and Design, First Edition. New York: McGraw-Hill.
3. Elmasri, Ramez dan Navathe, Shamkant B. 2011. Fundamentals of Database Systems, Sixth Edition. Boston: Pearson Education, Inc. Addison Wesley.
4. Jogiyanto, H.M. 2008. Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.
- Anjuran** : -

36308	BAHASA PEMROGRAMAN	3 SK
--------------	---------------------------	-------------

- Tujuan** : Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritma secara terstruktur dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
Capaian Pembelajaran: Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma secara terstruktur dengan menggunakan bahasa pemrograman Java
- Prasyarat** : Algoritma Pemrograman
- Materi** : 1. Pengenalan JAVA
2. Struktur Program, Tipe Data, Variabel, Konstanta dan Operator
3. Struktur Percabangan
4. Struktur Perulangan
5. Array
6. Fungsi
7. String
8. Java Utilities Package
9. Exception Handling
10. Java Foundation Class (JFC) / Swing
11. Event Handler
12. File and Streams
13. JDBC
- Kepustakaan :**
- Wajib** : 1. Cavaness, Chuck, Friesen, Geoff, Keeton, Brian. 2001. Special Edition Using Java 2, Standard Edition. Indianapolis: Sams Publishing.
2. Deitel, H.M., Deitel, P.J. 2002. Java: How To Program 4th Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
3. Horton, Ivor. 2000. Beginning Java 2 – JDK 1.3 Edition. Birmingham: Wrox Press Ltd.
- Anjuran** : Leonardo, Ian. 2003. Belajar Sendiri: Pemrograman Data-base dengan Java. Jakarta: Elexmedia Computindo

36309	DESAIN DAN PEMROGRAMAN WEB	2 SKS
--------------	-----------------------------------	--------------

- Tujuan** : Membahas tentang konsep-konsep desain web dan penerapannya pada pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep-konsep desain web dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.

Prasyarat : Bahasa Pemrograman

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: fundamental web (bagaimana cara kerja web, arsitektur web, HTML, CSS, framework, bahasa pemrograman web), desain web (termasuk CMS), client-side programming (HTML, JS, CSS, framework), dan server-side programming (ASP, PHP, ruby, python (termasuk konektivitas dan komunikasi kedalam server basis data)).

Kepustakaan :

Wajib : <http://www.w3schools.com/>
<https://www.w3.org/>

Anjuran : -

36310	DESAIN UI	2 SKS
--------------	------------------	--------------

Tujuan : Membahas tentang penerapan konsep dan proses desain antarmuka pengguna.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami konsep dan proses desain antarmuka pengguna.

Prasyarat : -

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: fundamental of good user interface design, design principles, human capabilities (perception, vision, attention, human error), user experience, prototyping (i/o models, mvc, layout, constraints. incl. tools).

Kepustakaan :

Wajib : 1. Galitz, WO., 2002., The Essential Guide to User Interface Design, Second Edition.,Canada:John Wiley & Sons, Inc.
2. Tidwel, J., 2011., Designing Interfaces, Second Edition., Sebastopol, CA, USA: O'Reilly Media, Inc.

Anjuran : -

36311	JARINGAN KOMPUTER DAN KEAMANAN	3 SKS
--------------	---------------------------------------	--------------

Tujuan : Membahas tentang cara kerja dan teknologi jaringan komputer beserta cara-cara pengamanannya.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami cara kerja dan teknologi jaringan komputer dan cara-cara pengamanannya.

Prasyarat : -

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: Konsep dasar jaringan komputer, OSI dan TCP/IP Layer, Lapisan data link (Error Detection dan Correction, Mac Address, Hub, Bridge, Switch), Media Transmisi, LAN, Lapisan Network(ICMP, ARP, RARP, IP) dan routing, Lapisan Transport (TCP dan UDP), Lapisan Aplikasi (HTTP, FTP, E-mail, DNS), Konsen keamanan jaringan, Authentifikasi dan Enkripsi, VPN, Firewall

Kepustakaan :

Wajib : 1. Kurose, James F, 2012, Computer Networking: A Top Down Approach Sixth Edition
2. Forouzan, B. A., 2010 , TCP/IP Protocol Suite, New York: McGraw Hill.
3. Sukmaaji, A. 2008. Jaringan Komputer Konsep Dasar Pengembangan Jaringan Dan Keamanan Jaringan.

Anjuran : -

36312	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3 SKS
--------------	---------------------------------------	--------------

Tujuan : Mahasiswa dapat membuat program dengan pendekatan pemrograman berorientasi obyek.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu membuat program dengan pendekatan pemrograman berorientasi obyek.

Prasyarat : Bahasa Pemrograman

- Materi :**
1. Pengantar Pemrograman Berorientasi Obyek
 2. Class
 3. Encapsulation
 4. Inheritance
 5. Polymorphism
 6. Package
 7. Exception Handling
 8. Thread
 9. Remote Method Invocation (RMI)
 10. Servlet
 11. JSP
 12. JDBC

Kepustakaan :

- Wajib :**
1. Deitel, H.M., Deitel, P.J. 2002. Java: How To Program 4th Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
 2. Hall, Marty. 2000. Core Servlets and Java Server Pages. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
 3. Wu, C. Thomas. 1999. An Introduction to Object Oriented Programming with Java. Boston: Prentice-Hall, Inc.

- Anjuran :**
1. Cavaness, Chuck, Friesen, Geoff, Keeton, Brian. 2001. Spe-cial Edition Using Java 2, Standard Edition. Indianapolis: Sams Publishing.
 2. Leonardo, Ian. 2003. Belajar Sendiri: Pemrograman Data-base dengan Java. **Jakarta: Elexmedia Computindo**

36314	PEMROGAMAN BASIS DATA	3 SKS
Tujuan :	Mampu melakukan rancang bangun, aplikasi basis data dengan menggunakan PL/SQL untuk bidang industri, bisnis dan pemerintahan.	
	Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu merancang dan membangun aplikasi basis data dengan menggunakan PL/SQL, baik secara mandiri/perorangan maupun bekerja sama dalam suatu kelompok.	
Prasyarat :	Structure Query Language	
Materi :	Materi yang dipelajari meliputi: pengenalan oracle developer, introduction PL/SQL, Writing Control Structures, cursor, Procedure, Function, Oracle Form Builder, Report Builder	
Kepustakaan :		
Wajib :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oracle University. 2004. Oracle Database10g: PL/SQL Fundamentals, Student Guide Volume 1. Tanpa Kota: Oracle University. 2. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: PL/SQL Fundamentals, Student Guide Volume 2. Tanpa Kota: Oracle University. 3. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: Develop PL/SQL Program Units , Student Guide Volume 1. Tanpa Kota: Oracle University. 4. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g: Develop PL/SQL Program Unit , Student Guide Volume 2. Tanpa Kota: Oracle University. 5. Oracle University. 2004. Oracle Database 10g:Develop PL/SQL Program Units, Student Guide Volume 3. Tanpa Kota: Oracle University. 	
Anjuran :	-	
36315	PENGEMBANGAN PEMROGAMAN WEB	3 SKS

Tujuan : Membahas tentang konsep pengembangan pemrograman web berdasarkan materi konsep data XML, Web Service, RSS, Data Retrieval di Web, Standarisasi Web Building, State management, dan Secure System.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami konsep pemrograman web dan mampu mengembangkan aplikasi web sesuai standar conformance W3C dan aman.

Prasyarat : Desain dan Pemrograman Web

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: Konsep dasar web programming, XML, RSS, Data Retrieval, Web Building, Application Architecture Patterns, State Management, Secure System, Secure Design Principles.

Kepustakaan :

Wajib : <http://www.w3schools.com/>
<https://www.w3.org/>

Anjuran : -

36317	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TERSTRUKTUR	3 SKS
--------------	---	--------------

Tujuan : Membahas tentang bagaimana menyusun perancangan pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menyusun perancangan pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan terstruktur.

Prasyarat : - Analisis dan Desain Proses Bisnis
- Analisis Sistem Informasi
- Sistem Basis Data

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: process modeling (Context Diagram, DFD, flowchart), data modeling (ER-Model, Normalisasi, PDM, data dictionary), state-transition design, interface design (hardware, software, network, UI), desain UI, security design, unit design (procedure/function pseudocode).

Kepustakaan :

Wajib : 1. Kendall, K.E. dan Kendall, J.E. 2008. Systems Analysis and Design, Seventh Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.
2. Whitten, J.L. dan Bentley, L.D. 2008. Introduction to Systems Analysis and Design, First Edition. New York: McGraw-Hill.
3. Elmasri, Ramez dan Navathe, Shamkant B. 2011. Fundamentals of Database Systems, Sixth Edition. Boston: Pearson Education, Inc. Addison Wesley.
4. Jogiyanto, H.M. 2008. Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.

Anjuran : -

36320	SISTEM BASIS DATA	3 SKS
--------------	--------------------------	--------------

Tujuan : Membahas tentang hubungan data dalam basis data sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan informasi dengan menggunakan SQL.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu menghubungkan data dalam basis data sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan informasi dengan menggunakan SQL.

- Prasyarat** : - Logika
 - Sistem Informasi Manajemen
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: konsep dasar basis data, sistem dan arsitektur basis data, Entity-Relationship Diagram (ERD), model relasional, ketergantungan fungsional dan normalisasi, Structure Query Language (SQL).
- Kepustakaan :**
- Wajib** : Elmasri, Ramez dan Navathe, Shamkant B. 2011. Fundamentals of Database Systems, Sixth Edition. Boston: Pearson Education, Inc. Addison Wesley.
- Anjuran** : -

36321	SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	2 SKS
--------------	-----------------------------------	--------------

- Tujuan** : Menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi informasi dan perkembangan system informasi pada bidang bisnis/industri.
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu Mampu menunjukkan hubungan antara penerapan teknologi informasi dan perkembangan system informasi pada bidang bisnis/industri, baik dengan kinerja individu maupun kerjasama dalam tim
- Prasyarat** : -
- Materi** : Materi yang dipelajari meliputi: konsep dasar sistem informasi, peranan sistem informasi di dalam dunia bisnis, bersaing menggunakan teknologi informasi, konsep sumber daya, aplikasi bisnis, cross functional enterprise applications, system bisnis perusahaan, e-commerce, system pendukung keputusan, sistem pakar, strategi pengembangan system informasi
- Kepustakaan :**
- Wajib** : 1. O'Brien, James A. 2004. Management Information Systems: Managing Information Technology in The Internetworked Enterprise, Sixth Edition. Tanpa Kota: McGraw-Hill.
 2. O'Brien, James A. 2005, Introduction to Information Systems, Twelfth Edition, Boston: McGraw-Hill.
 3. Raymond McLeod, Jr. 1996, Sistem Informasi Manajemen Jilid I Edisi Bahasa Indonesia, Englewood Cliffs, New Jersey
 4. Raymond McLeod, Jr. 1996, Sistem Informasi Manajemen Jilid II Edisi Bahasa Indonesia, Englewood Cliffs, New Jersey
 5. Dimitris N. Chorafas, Integrating ERP, CRM, Supply Chain, Management, and Smart Materials, Boca Raton London New York Washington, D.C
- Anjuran** : -

36323	UJI DAN IMPLEMENTASI	3 SKS
--------------	-----------------------------	--------------

- Tujuan** : Membahas tentang pengelolaan, penyusunan dan pelaksanaan desain pengujian aplikasi sistem informasi.
Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu mengelola, menyusun dan melaksanakan desain pengujian aplikasi sistem informasi.
- Prasyarat** : -
- Materi** : Fundamental pengujian aplikasi (software quality assurance and control), teknik dan desain (standar) pengujian, pengelolaan pengujian (penyusunan, pelaksanaan, dan evaluasi pengujian aplikasi), uji data, uji penerimaan pengguna (user acceptance test), dan kakas bantu pengujian.
- Kepustakaan :**
- Wajib** : Graham, D., et.al., 2008., Foundation of Software Testing. Thomson.
- Anjuran** : -

36325	TEORI DAN PERILAKU ORGANISASI	2 SKS
--------------	--------------------------------------	--------------

Tujuan : Menjelaskan bagaimana organisasi menciptakan efisiensi, efektifitas melalui desain organisasi, mengikuti perkembangan lingkungan dan memenuhi kebutuhan anggota, serta dapat memenuhi visi, misi, dan tujuan organisasi.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu memahami bagaimana organisasi menciptakan efisiensi, efektifitas melalui desain organisasi, mengikuti perkembangan lingkungan dan memenuhi kebutuhan anggota, serta dapat memenuhi visi, misi, dan tujuan organisasi

Prasyarat : - Etika Profesi
- Kemampuan Interpersonal
- Kreativitas dan Inovasi

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: Organization Theory, Organizational Purpose, Structural Design Open System Design Elements, Internal Design Elements Managing Dynamic Process, Organization Development, Organization Behavior, Management Principle.

Kepustakaan :

Wajib : 1. Daft, RL., 2010. Organization Theory and Design, Tenth Edition. Mason, OH, USA: Cengage Learning.
2. Kondalkar, VG., 2007. Organizational Behaviour. New Delhi, India: New Age International (P) Ltd.

Anjuran : -

36420	PRAKTIKUM ALGORITMA PEMROGRAMAN	1 SKS
--------------	--	--------------

Tujuan : Membahas tentang praktik pembuatan flowchart sebagai dasar pembentukan kode program untuk menyelesaikan masalah pemrograman.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu mempraktikkan pembuatan flowchart sebagai dasar pembentukan kode program untuk menyelesaikan masalah pemrograman.

Prasyarat : -

Materi : Flowchart, selection (percabangan), looping (perulangan), array, subprogram, sorting, searching.

Kepustakaan :

Wajib : 1. Sutedjo, Budi dan AN., Michael, 1997, Algoritma dan Teknik Pemrograman: Konsep, Implementasi, dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit ANDI.
2. Pranata, Antony, 2002, Algoritma dan Pemrograman, Yogyakarta: J&J Learning.
3. Dr. Suarga, 2012, Algoritma dan Pemrograman, Yogyakarta: Penerbit ANDI
4. Laboratorium Komputer, 2013, Modul Praktikum Bahasa Pemrograman, Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Anjuran : -

36422	PRAKTIKUM DESAIN DAN PEMROGRAMAN WEB	1 SKS
--------------	---	--------------

Tujuan : Membahas tentang praktik desain dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu mempraktikkan desain dan pemrograman berbasis web sebagai solusi aplikasi bisnis.

Prasyarat : Desain dan Pemograman Web
Materi : Materi yang dipelajari meliputi: HTML, CSS, framework, bahasa pemrograman web, desain web (termasuk CMS), client-side programming (HTML, JS, CSS, framework), dan server-side programming (ASP, PHP, ruby, phyton (termasuk konektifitas dan komunikasi kedalam server basis data)).

Kepustakaan :

Wajib : <http://www.w3schools.com/>
<https://www.w3.org/>

Anjuran : -

36425	PRAKTIKUM PEMROGAMAN BASIS DATA	1 SKS
--------------	--	--------------

Tujuan : Mampu Membuat Aplikasi dengan PL/SQL.

Capaian Pembelajaran : Mahasiswa mampu membuat aplikasi dengan menggunakan PL/SQL

Prasyarat : Pemrogaman Basis Data

Materi : Materi yang dipelajari meliputi: Base Table, Non-Base Table, cursor, Procedure, Function, LOV, Master Detail, Form, Report, Menu

Kepustakaan :

Wajib : Modul Lab

Anjuran : -