



DOKUMEN KURIKULUM

**PROGRAM STUDI
D3 TEKNIK INFORMATIKA**

2021



Politeknik Negeri Batam

HALAMAN PENGESAHAN

DOKUMEN KURIKULUM PRODI TEKNIK INFORMATIKA

Dokumen Kurikulum Prodi Teknik Informatika Sarjana Terapan ini disusun bersama dengan industri dalam Kegiatan FGD (Focus Group Discussion) Review dan Pengembangan Kurikulum bidang Perangkat Lunak yang mendukung MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pada 13 November 2021.

PT REENDOO PROFETA NUSANTARA  (Ahmad Khalis Tontowi)	Infineon  (Agung Hani Widodo)	Nordic Solusi Indonesia  (Hoffman Limbong)
PT. H-Tech OE NOV XL Systems  (Athailah)	Batamfast  (Sumarto)	PT. TELKOMSEL  (Mochammad Salman)
PT. Panasonic Industrial Devices Batam  (M. Alief Chandra Asri)	Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Kota Batam  (Feiby Edwardi)	PT Global Intra Talenta  (Alvian Zachry Faturrahman)

Menyetujui,
Ketua Jurusan
Teknik Informatika,



Sudra Irawan, S.Pd.Si., M.Sc
NIP 1988010822015041001

Batam, 13 November 2021
Ketua Tim Kurikulum,



Ahmad Hamim Thohari, S.ST., M.T
NIP 199102032018031001

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 2/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

Daftar Isi

Daftar Isi	2
1. Profil Lulusan	3
2. Capaian Pembelajaran	5
3. Matriks Bahan Kajian.....	8
4. Peta Mata Kuliah	14
5. Kurikulum, Capaian Pembelajaran, dan Rencana Pembelajaran	16
6. Integrasi Kegiatan Penelitian/PKM dalam Pembelajaran	20
7. Silabus Mata Kuliah.....	24
8. Matriks Hubungan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Indikator Kinerja) dan Capaian Pembelajaran	60
9. Dokumen RPS (terlampir)	60
10. Peninjauan kurikulum	61

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 3/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

1. Profil Lulusan

Profil lulusan Prodi D3 Teknik Informatika berdasarkan jenjang KKNI, rekomendasi APTIKOM, peta okupasi TIK Kominfo, serta survey kebutuhan industri adalah Programmer, Supervisor teknisi komputer.

Kode PL	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil
PL-1	Programmer	<ol style="list-style-type: none"> 1. J.620100.009.01 Menggunakan spesifikasi program 2. J.620100.016.01 Menulis kode dengan prinsip sesuai guidelines dan best practices 3. J.620100.017.02 Mengimplementasikan pemrograman terstruktur 4. J.620100.018.02 Mengimplementasikan pemrograman berorientasi objek 5. J.620100.019.02 Menggunakan library atau komponen pre-existing 6. J.620100.021.02 Menerapkan akses basis data 7. J.620100.023.02 Membuat dokumen kode program 8. J.620100.025.02 Melakukan debugging 9. J.620100.033.02 Melaksanakan pengujian unit program
PL-2	Supervisor teknisi komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. J.620900.001.02 Mengidentifikasi perangkat penyusun komputer 2. J.620900.002.02 Mengidentifikasi spesifikasi perangkat komputer 3. J.620900.003.02 Merumuskan kebutuhan pengguna 4. J.620900.004.02 Merancang spesifikasi sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna 5. J.620900.005.02 Merencanakan perawatan komputer dan perangkat penunjang 6. J.620900.006.01 Melakukan inventarisasi hardware 7. J.620900.007.02 Melakukan inventarisasi software 8. J.620900.008.02 Memasang interface card 9. J.620900.009.02 Memasang hard disk 10. J.620900.010.02 Memasang motherboard 11. J.620900.011.02 Memasang memory 12. J.620900.012.02 Memasang prosesor 13. J.620900.013.02 Memasang optical drive 14. J.620900.014.02 Merawat CPU 15. J.620900.015.02 Merawat hard disk 16. J.620900.016.02 Merawat peripheral 17. J.620900.017.02 Memperbaiki CPU 18. J.620900.018.02 Memperbaiki keyboard 19. J.620900.019.02 Memperbaiki optical drive 20. J.620900.020.02 Memperbaiki monitor 21. J.620900.024.02 Melakukan setting BIOS 22. J.620900.025.02 Melakukan instalasi sistem operasi 23. J.620900.026.02 Melakukan instalasi software aplikasi 24. J.620900.027.02 Melakukan recovery data

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 4/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		25. J.620900.028.02 Mencegah komputer dari serangan berbagai jenis virus 26. J.620900.029.02 Memperbaiki komputer yang terinfeksi virus 27. J.620900.031.02 Merawat sistem operasi 28. J.620900.032.02 Melakukan restore sistem operasi 29. J.620900.033.02 Melakukan backup data dan sistem
--	--	--

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 5/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

2. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) program studi D3 Teknik Informatika telah merujuk pada PERMENDIKBUD nomor 3 tahun 2020. Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan memiliki level sesuai dengan jenjang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia/KKNI (Perpres No.8 Tahun 2012). Setiap lulusan program studi D3 Teknik Informatika memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut.

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
	Aspek Sikap	
S-1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi ditambah aspek Penciri Prodi
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	
S-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S-4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	
S-5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	
S-6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	
S-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara	
S-8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	
S-9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	
S-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	
S-11	Adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi	
S-12	Bekerja sesuai dengan standard operation procedure di lingkungan kerja serta menerapkan prinsip kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja	
	Aspek Pengetahuan	
P-1	Menguasai konsep teoritis matematika, dasar rekayasa untuk Software (Engineering Foundations for software) dan prinsip perancangan dalam pengembangan perangkat lunak guna menyelesaikan masalah di bidang teknologi informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> Association for Computing Machinery Computing Curricula 2020 Software Engineering Body of Knowledge v.3
P-2	Menguasai prinsip dan issue terkini dari sisi etika, sains dan pengetahuan, sosial, legal, kesehatan, keselamatan lingkungan serta ekonomi untuk memberikan alternative solusi terhadap permasalahan di bidang teknologi informasi dan komunikasi	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
6/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan	
P-3	Menguasai pengetahuan konseptual matematika diskrit dan non-diskrit dalam teknik pembuktian logik dan matematis terhadap problem-problem komputasi		
P-4	Menguasai konsep pengembangan perangkat lunak (<i>Software Design, Software Process dan Software Quality</i>)		
P-5	Menguasai metode, jenis dan prinsip pengujian perangkat lunak, yang terdiri atas <i>Unit Test, Integration Test, System Test, Performance and Stress Test serta User Acceptance Test</i>		
P-6	Menguasai pengetahuan faktual tentang codes dan standar dalam menjaga kualitas pengembangan perangkat lunak aplikasi		
P-7	Menguasai pengetahuan tentang algoritma fundamental yang berkaitan dengan struktur data dan manipulasinya, pendekatan dan bahasa pemrograman, arsitektur dan organisasi komputer, sistem operasi komputer, serta jaringan komputer		
P-8	Menguasai pengetahuan tentang desain algoritma dan analisis kompleksitas algoritma		
P-9	Menguasai pengetahuan tentang desain basis data baik secara konseptual, logical dan physical		
P-10	Menguasai prinsip dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan		
P-11	Menguasai pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi;		
P-12	Menguasai pengetahuan tentang produk perangkat keras dan perangkat lunak yang ada di perusahaan;		
P-13	Menguasai konsep tentang berbagai macam topologi jaringan serta algoritma routing;		
	Aspek Keterampilan Umum		<ul style="list-style-type: none"> Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi ditambah Penciri Prodi
KU-1	mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan beragam metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;		
KU-2	mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;		
KU-3	mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;		
KU-4	mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengomunikasikan -nya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;		
KU-5	mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;		
KU-6	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan valuasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; dan		
KU-7	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri;		
KU-8	mampu mendokumentasi - kan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.		



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
7/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

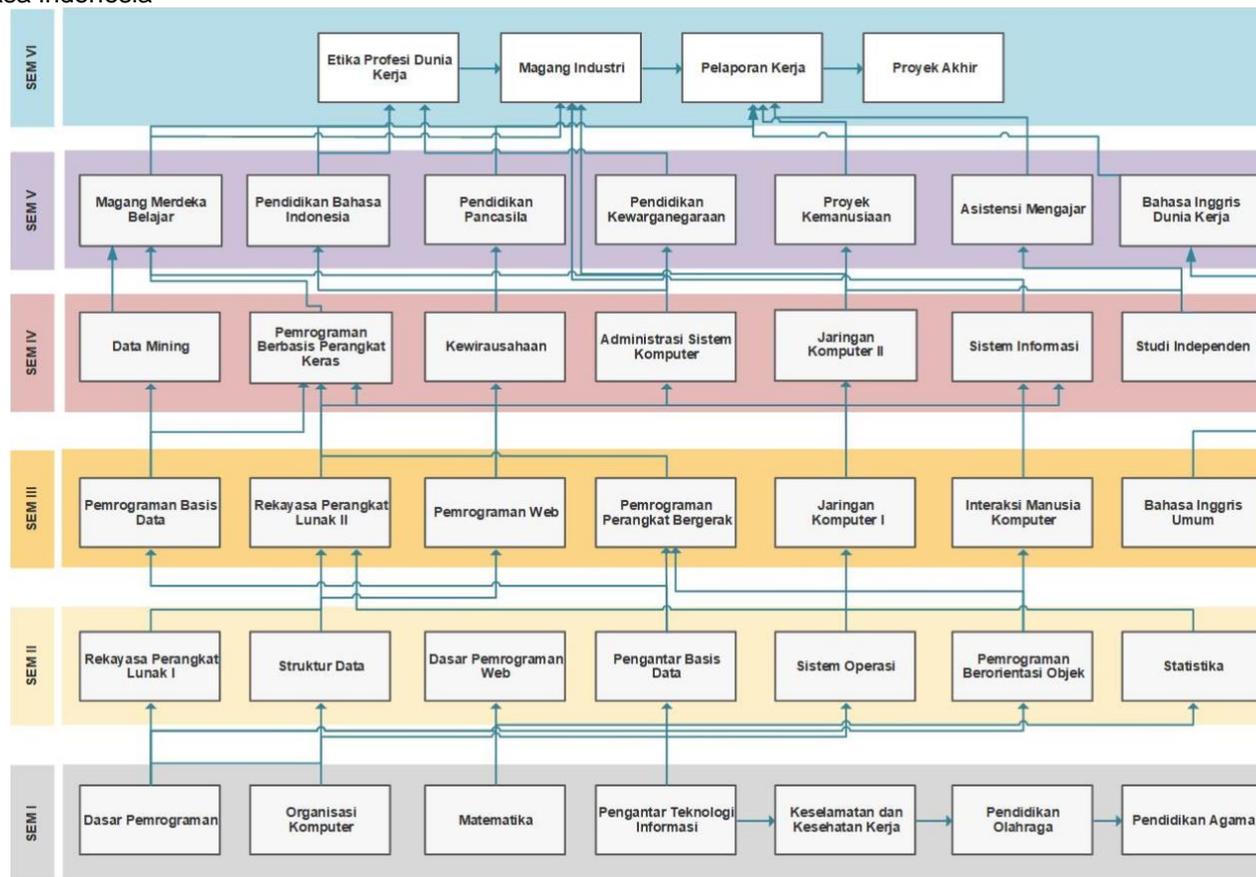
Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
KU-9	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora untuk pengembangan perangkat lunak dalam rangka menghasilkan prototype, desain atau prototype, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, dan spesifikasi desain	
	Aspek Keterampilan Khusus	
KK-1	Mampu menerapkan matematika, dasar rekayasa untuk Software (Engineering Foundations for software) dan prinsip perancangan perangkat lunak mengacu standar ISO 12207 (Software Development Process)	<ul style="list-style-type: none"> • Association for Computing Machinery Computing Curricula 2020 • Software Engineering Body of Knowledge v.3
KK-2	Mampu menganalisa permasalahan, mengidentifikasi, dan mendefinisikan kebutuhan dan persyaratan (requirements) komputasi yang cocok pada domain permasalahan di bidang teknologi informasi dan komunikasi	
KK-3	Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proses, program, sub program serta sistem basis data berbasis komputer, untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan (requirements) yang ditetapkan	
KK-4	Mampu menerapkan konsep-konsep pemrograman paling tidak dalam 2 bahasa pemrograman	
KK-5	Mampu meningkatkan mutu perangkat lunak dengan mengacu standar internasional ISO 9000 (Quality Management System) dan ISO 15504 (Quality Related Process Areas)	
KK-6	Mampu mendokumentasikan proses pengembangan perangkat lunak menggunakan standar dokumen yang berlaku serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan	
KK-7	Mampu melakukan komunikasi tertulis dan oral teknikal secara efektif, terutama pada diseminasi informasi teknis yang terkait dengan teknologi komputasi dan penerapannya	
KK-8	Mampu mengelola administrasi sistem jaringan komputer	
KK-9	Mampu melakukan perakitan, perawatan, dan perbaikan komputer	
KK-10	Mampu mendesain, membangun, dan menginstalasi jaringan komputer untuk kategori LAN, WAN, intranet ataupun internet	
KK-11	Mampu menganalisis atau mengevaluasi lalu lintas jaringan agar lebih efisien	
KK-12	Mampu melakukan troubleshooting masalah jaringan	



4. Peta Mata Kuliah

Peta mata kuliah bahasa Indonesia





No.FO.6.1.1-V3

HAL.
15/64

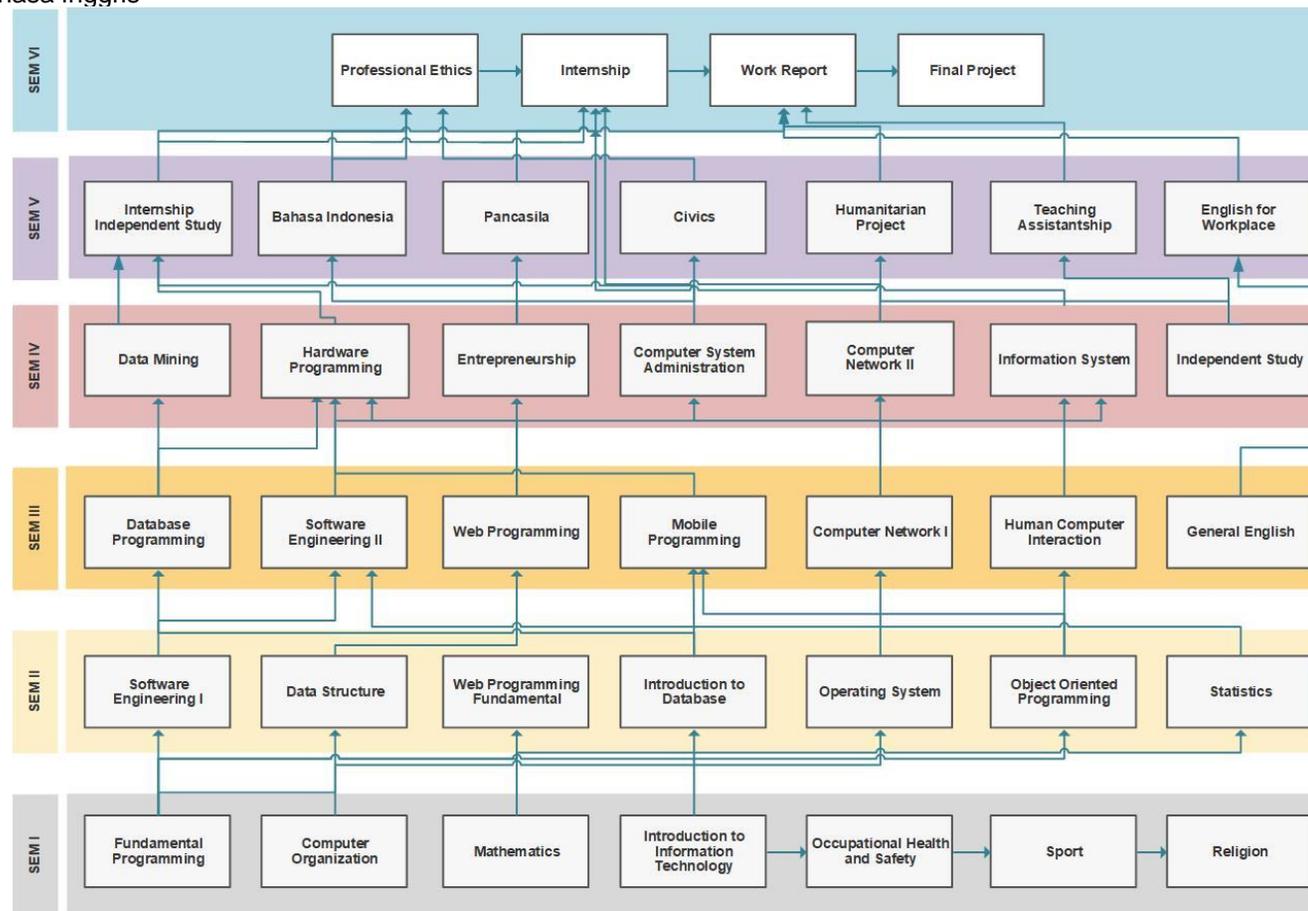
UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

Peta mata kuliah bahasa Inggris





No.FO.6.1.1-V3

HAL.
16/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

5. Kurikulum, Capaian Pembelajaran, dan Rencana Pembelajaran

No	Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Kompetensi ¹⁾	Bobot Kredit (sks)			Konversi Kredit ke Jam ²⁾	Capaian Pembelajaran ³⁾				RPS ⁴⁾	Metode Pembelajaran	Keterangan Pelaksanaan Merdeka Belajar)	Keterlibatan IDUKA	Unit Penyelenggara (Prodi/MKU)
					Kuliah/ Responsi/ Tutorial	Seminar	Praktikum/ Praktik/ Praktik Lapangan		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus					
1	I	IF110	DASAR PEMROGRAMAN	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	Prodi
2	I	IF111	ORGANISASI KOMPUTER	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	Prodi
3	I	IF112	MATEMATIKA	√	3	0	0	3	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	Prodi
4	I	IF113	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	Prodi
5	I	IF114	KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA		2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	Prodi
6	I	MKU001F	PENDIDIKAN OLAH RAGA		0	0	1	4	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum	Tidak	Tidak	MKU
7	I	MPK001F	PENDIDIKAN AGAMA		2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
8	II	IF215	REKAYASA PERANGKAT LUNAK I	√	2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
9	II	IF216	STRUKTUR DATA	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
17/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

No	Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Kompetensi ¹⁾	Bobot Kredit (sks)			Konversi Kredit ke Jam ²⁾	Capaian Pembelajaran ³⁾				RPS ⁴⁾	Metode Pembelajaran	Keterangan (Pelaksanaan Merdeka Belajar)	Keterlibatan IDUKA	Unit Penyelenggara (Prodi/MKU)
					Kuliah/ Responsi/ Tutorial	Seminar	Praktikum/ Praktik/ Praktik Lapangan		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus					
10	II	IF217	DASAR PEMROGRAMAN WEB	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
11	II	IF218	PENGANTAR BASIS DATA	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
12	II	IF219	SISTEM OPERASI	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
13	II	IF220	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
14	II	IF221	STATISTIKA	√	2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Tidak	Prodi
15	III	IF322	PEMROGRAMAN BASIS DATA	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
16	III	IF323	REKAYASA PERANGKAT LUNAK II	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
17	III	IF324	PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
18/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

No	Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Kompetensi ¹⁾	Bobot Kredit (sks)			Konversi Kredit ke Jam ²⁾	Capaian Pembelajaran ³⁾				RPS ⁴⁾	Metode Pembelajaran	Keterangan (Pelaksanaan Merdeka Belajar)	Keterlibatan IDUKA	Unit Penyelenggara (Prodi/MKU)
					Kuliah/ Responsi/ Tutorial	Seminar	Praktikum/ Praktik/ Praktik Lapangan		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus					
18	III	IF325	JARINGAN KOMPUTER I	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
19	III	IF432	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
20	III	IF327	PEMROGRAMAN WEB	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
21	III	MKU00 2IF	BAHASA INGGRIS UMUM	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
22	IV	IF428	DATA MINING	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
23	IV	IF429	PEMROGRAMAN BERBASIS PERANGKAT KERAS	√	3	0	1	7	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
24	IV	IF430	KEWIRUSAHAAN	√	2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	Prodi
25	IV	IF431	JARINGAN KOMPUTER II	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
26	IV	IF326	SISTEM INFORMASI	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
19/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

No	Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Kompetensi ¹⁾	Bobot Kredit (sks)			Konversi Kredit ke Jam ²⁾	Capaian Pembelajaran ³⁾				RPS ⁴⁾	Metode Pembelajaran	Keterangan Pelaksanaan Merdeka Belajar	Keterlibatan IDUKA	Unit Penyelenggara (Prodi/MKU)
					Kuliah/ Responsi/ Tutorial	Seminar	Praktikum/ Praktik/ Praktik Lapangan		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus					
27	IV	IF433	ADIMINISTRASI SISTEM KOMPUTER	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah, Praktikum PBL	Tidak	Dosen Praktisi	Prodi
28	IV	IF438	STUDI INDEPENDEN		0	0	3	12	√	√	√	√	√	PBL	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
29	V	MKU00 3IF	BAHASA INGGRIS DUNIA KERJA	√	2	0	1	6	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
30	V	MPK00 4IF	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA		2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
31	V	MPK00 2IF	PENDIDIKAN PANCASILA		2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
32	V	MPK00 3IF	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN		2	0	0	2	√	√	√	√	√	Kuliah	Tidak	Tidak	MKU
33	V	IF539	PROYEK KEMANUSIAAN		0	0	3	12	√	√	√	√	√	PBL	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
34	V	IF540	ASISTENSI MENGAJAR		0	0	3	12	√	√	√	√	√	PBL	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
35	V	IF541	MAGANG MERDEKA BELAJAR	√	0	0	8	32	√	√	√	√	√	Praktik kerja	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
36	VI	IF634	ETIKA PROFESI DUNIA KERJA	√	2	0	0	2	√	√	√	√	√	Praktik kerja	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
37	VI	IF635	MAGANG INDUSTRI	√	0	0	8	32	√	√	√	√	√	Praktik kerja	Ya	Pembimbing Industri	Prodi



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
20/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

No	Semester	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Kompetensi ¹⁾	Bobot Kredit (sks)			Konversi Kredit ke Jam ²⁾	Capaian Pembelajaran ³⁾				RPS ⁴⁾	Metode Pembelajaran	Keterangan Pelaksanaan Merdeka Belajar)	Keterlibatan IDUKA	Unit Penyelenggara (Prodi/MKU)
					Kuliah/ Responsi/ Tutorial	Seminar	Praktikum/ Praktik/ Praktik Lapangan		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus					
38	VI	IF636	PELAPORAN KERJA	√	2	0	0	2	√	√	√	√	√	Praktik kerja	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
39	VI	IF637	PROYEK AKHIR	√	0	0	6	24	√	√	√	√	√	Praktik kerja	Ya	Pembimbing Industri	Prodi
Jumlah					75	0	53	287									

6. Integrasi Kegiatan Penelitian/PKM dalam Pembelajaran

No.	Judul Penelitian/PKM ¹⁾	Nama Dosen	Mata Kuliah	Bentuk Integrasi ²⁾
1	2	3	4	5
1	Membangun interaktivitas dengan interaksi manusia komputer	Rina Yulius	IF432 Interaksi Manusia Komputer	Buku Ajar
2	Aplikasi mobile ride sharing untuk meningkatkan vehicle occupancy civitas Polibatam	Ahmad Hamim Thohari	IF324 Pemrograman Perangkat Bergerak	Studi Kasus
3	Pembuatan Sistem Prediksi Prosepek kerja dengan Neural Network untuk mahasiswa tingkat akhir Politeknik Negeri Batam	Swono Sibagariang	IF327 Pemrograman Web	Studi Kasus



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
21/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

No.	Judul Penelitian/PkM ¹⁾	Nama Dosen	Mata Kuliah	Bentuk Integrasi ²⁾
4	Linux and Network administration system	Dwi Ely Kurniawan	IF433 Administrasi Sistem Komputer	Buku Ajar
5	MOBILE PROGRAMMING : Praktik Membuat Aplikasi Berbasis QR Code dan NFC	Dwi Ely Kurniawan	IF324 Pemrograman Perangkat Bergerak	Buku Ajar
6	Pengembangan aplikasi Gamifikasi Amboo Mothercare untuk meningkatkan intervensi pemberian asi eksklusif di Kepri	Rina Yulius	IF324 PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK IF327 PEMROGRAMAN WEB IF432 INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	Studi Kasus
7	SAM Polibatam, Aplikasi mobile absensi berbasis GPS Geofencing untuk karyawan work from home	Hamdani Arif, Ahmad Hamim Thohari, Rina Yulius, Swono Sibagariang	IF324 PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK IF327 PEMROGRAMAN WEB IF432 INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	Studi Kasus
8	Reverse Engineer Sistem Informasi Polibatam	Metta Santiputri, S.T., M.Sc., Ph.D Sartikha, S.ST., M.Eng	IF322 PEMROGRAMAN BASIS DATA	Studi kasus
9	Aplikasi SID Polibatam	Swono Sibagariang, S.Kom., M.Kom.	IF323 REKAYASA PERANGKAT LUNAK II	Studi kasus
10	Sistem perintah kerja lembur	Hamdani Arif, S.Pd., M.Sc.	IF324 PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK	Studi kasus
11	Aplikasi mobile EKG	Mira Chandra Kirana, S.T., M.T. Supardianto, S.ST., M.Eng	IF327 PEMROGRAMAN WEB	Studi kasus
12	Public Bus Arrival Time Estimation Apps (improvement-deployment).	Rina Yulius, S.Pd., M.Eng.	IF432 INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	Studi kasus
13	Pengembangan kontroller quadcopter	Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, S.ST., M.Sc.		Studi kasus
14	Aplikasi Peminjaman Ruangan di Jurusan Manajemen Bisnis	Banu Failasuf, S.Tr Sumarto S.S.T		Studi kasus
15	Sistem Administrasi Pendidikan Berbasis Blockchain Pada Politeknik Negeri Batam	Athailah, S.Kom		Studi kasus
16	Aplikasi Tracer Study Alumni Polibatam Berbasis Web	Dwi Amalia Purnamasari, S.T., M.Cs.		Studi kasus
17	Website Polibatam.ac.id	Hajrul Khaira, S.Tr		Studi kasus
18	Aplikasi Pelaporan Pajak Versi Edukasi			Studi kasus



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
22/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

No.	Judul Penelitian/PkM ¹⁾	Nama Dosen	Mata Kuliah	Bentuk Integrasi ²⁾
19	Pengembangan Aplikasi Frontend Lintas Platform	Dwi Ely Kurniawan, S.Pd., M.Kom. Muhammad Sahrul Nizan, A.Md.Kom Ahmad Hamim Thohari, S.S.T., M.T Nithi Surachman, M.Comp.Sc		Studi kasus
20	DIGITALISASI DAN PENGENDALIAN INTERNAL BISNIS LAUNDRY			Studi kasus
21	Sistem Informasi Sentra HKI Polibatam			Studi kasus
22	Aplikasi Marketplace Polibatam			Studi kasus
23	Aplikasi Whistle Blower Polibatam			Studi kasus
24	Aplikasi Penerimaan Paket dan Surat			Studi kasus
25	Rancang Bangun Aplikasi Akuntansi Sederhana Dalam Rangka Peningkatan Literasi Akuntansi Pada Umkm			Studi kasus
26	Aplikasi Distribusi SK dan Surat Tugas			Studi kasus
27	Inventory System & Assets using RFID tag (PUT)			Studi kasus
28	Sistem Monitoring Bahan Habis Polibatam			Studi kasus
29	Pelacak Slot Parkir Berbasis Internet of Things			Studi kasus
30	Shorting Machine menggunakan UR Robot dan NI Vision Controller (Robot dan vision controllernya sudah ada).			Studi kasus
31	Pengembangan controller quadcopter			Studi kasus
32	Public Bus Arrival Time Estimation Apps (improvement-deployment).			Studi kasus
33	Pembuatan dan Analisis Purwarupa Aplikasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Mahasiswa Polibatam			Studi kasus
34	Aplikasi Mengelola persediaan untuk usaha merajut			Studi kasus
35	Marketplace Polibatam	Studi kasus		
36	Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut	Studi kasus		



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
23/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

No.	Judul Penelitian/PkM ¹⁾	Nama Dosen	Mata Kuliah	Bentuk Integrasi ²⁾
37	Rancang Bangun Aplikasi Siomah (Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa) Politeknik Negeri Batam			Studi kasus
38	Pemantauan Kualitas Udara Berbasis Wireless Sensor Network (WSN)			Studi kasus
39	Website Perusahaan Penyedia Jasa Security			Studi kasus
40	Rancang Bangun Aplikasi Akuntansi Sederhana Dalam Rangka Peningkatan Literasi Akuntansi Pada Umkm			Studi kasus

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 24/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

7. Silabus Mata Kuliah

No	Komponen Ssilabus	Deskripsi
1.	Mata Kuliah :	DASAR PEMROGRAMAN
	Kode :	IF110
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel, Tipe Data & Operator 2. Percabangan 3. Pengulangan 4. Pemrograman Modular 5. Array (larik)
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menyusun langkah-langkah penyelesaian permasalahan yang diberikan dan menuangkannya menjadi suatu program dengan menerapkan dasar-dasar pemrograman serta praktik pemrograman yang baik dalam kerja individu maupun kelompok.
Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun langkah pemecahan masalah sederhana; 2. Menuliskan langkah-langkah pemecahan masalah ke dalam notasi algoritma, 3. Mengenali bagian-bagian struktur teks algoritma; 4. Mengenali perbedaan konsep variabel dan konstanta; 5. Membedakan karakteristik masing-masing tipe data dasar; 6. Menentukan tipe data yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan; 7. Melakukan manipulasi nilai variabel dengan operator yang sesuai; 8. Melakukan input dan output untuk masing-masing tipe data; 9. Melakukan input dan output menggunakan arsip (<i>file</i>); 10. Membedakan kasus yang memerlukan penyelesaian dengan satu kondisi, dua kondisi, atau lebih; 11. Menerapkan jenis percabangan yang tepat untuk penyelesaian masalah yang diberikan; 12. Menyusun program menggunakan konsep percabangan; 13. Membedakan ketiga jenis pengulangan, yakni <i>for</i>, <i>while</i>, dan <i>do-while</i>, serta pengulangan bersarang; 14. Memilih jenis pengulangan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan; 15. Menyusun program dengan menggunakan konsep pengulangan dan pengulangan bersarang; 16. Membuat tipe data bentukan sesuai dengan kebutuhan penyelesaian permasalahan; 17. Melakukan manipulasi variabel bertipe data bentukan dengan menggunakan operator yang tepat; 18. Membuat variabel <i>array</i> dari berbagai macam tipe data; 19. Melakukan proses-proses pada array sesuai kebutuhan penyelesaian permasalahan; 20. Mengilustrasikan konsep matriks dalam gambar; 21. Melakukan operasi –operasi pada matriks; 	



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
25/64

UPT-PM

DIR

**Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum**

20 Agustus 2021

		<p>22. Menjelaskan perlunya modularisasi dalam pembuatan program;</p> <p>23. Membedakan antara prosedur dan fungsi;</p> <p>24. Mendefinisikan prosedur dan fungsi serta memanggilnya dengan tepat;</p> <p>25. Membedakan jenis-jenis parameter dan lingkungannya;</p> <p>26. Memilih jenis parameter yang tepat untuk prosedur dan fungsi yang dibuat.</p>
	Bahan Pustaka :	<p>1. Rinaldi Munir, Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C, Penerbit Informatika Bandung, 2011</p> <p>2. Rosa A.S. & M. Shalahuddin, Modul Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman, Modula Bandung, 2010</p> <p>3. Cay Horstmann & Timothy Budd, Big C++, Wiley, 2009</p> <p>4. David Griffith & Dawn Griffith, Head First C, O'Reilly, 2012</p>
2.	Mata Kuliah :	ORGANISASI KOMPUTER
	Kode :	IF111
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Mata kuliah ini mempelajari tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar komputer 2. Komponen-komponen pembentuk komputer 3. Proses booting 4. Penanganan komponen-komponen bagian dalam komputer 5. Prinsip kerja dari CPU, RAM, motherboard, hard disk, dan I/O 6. Printer 7. Perawatan dan dokumentasi sistem komputer 8. <i>Troubleshooting</i> dan <i>restoring</i> sistem komputer
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang organisasi komponen sistem komputer dan fungsinya, serta mengatur konfigurasi sistem komputer sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan sejarah komputer 2. Membedakan jenis-jenis komputer 3. Menjelaskan komponen-komponen komputer 4. Menjelaskan fungsi secara umum dari komponen komputer 5. Menjelaskan proses booting 6. Membedakan jenis-jenis booting 7. Membedakan berbagai macam tool untuk troubleshooting PC 8. Mengoperasikan komputer secara benar 9. Mengenal tanda-tanda masalah pada komputer 10. Melakukan troubleshooting komputer sesuai dengan permasalahannya 11. Membedakan jenis-jenis processor 12. Memilih prosesor yang tepat 13. Memasang prosesor dengan benar 14. Membedakan jenis-jenis RAM 15. Memilih RAM dengan tepat 16. Memasang RAM dengan benar 17. Membedakan jenis-jenis motherboard 18. Memilih motherboard yang sesuai 19. Memasang motherboard dengan benar 20. Membedakan jenis-jenis media penyimpanan

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 26/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		21. Menjelaskan cara kerja penyimpanan data di media penyimpanan 22. Membedakan tipe-tipe alat input dan output 23. Menjelaskan fungsi dan cara kerja display 24. Membedakan jenis-jenis printer 25. Menjelaskan cara kerja printer 26. Melakukan <i>troubleshooting</i> pada printer 27. Menjelaskan mekanisme proses defragment 28. Mendeteksi penggunaan RAM 29. Melakukan pengelolaan dokumentasi 30. Membedakan tipe-tipe virus 31. Melakukan backup data 32. Melakukan troubleshooting
	Bahan Pustaka :	1. Quentin Docter, Emmet Dulaney, and Toby Skandier, Comptia A+ Complete, Wiley Publishing, 2007 2. James Pyles, PC Technician Street Smarts A Real World Guide to Comptia A+ Skill, Sybex, 2007 3. Ron White, How Computers Work Ninth Edition, Que, 2007 4. Jean Andrews, Comptia A+ Guide To Hardware Managing, maintaing,and Troubleshooting 6th Edition, Course Technology Cengage Learning, 2014 5. Mike Meyers, Comptia A+ Practical Application Exam 220-702, McGraw Hill, 2010
3	Mata Kuliah :	MATEMATIKA
	Kode :	IF112
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini mempelajari tentang: 1. Sistem Bilangan 2. Himpunan 3. Deret 4. Relasi 5. Matrik 6. Fungsi 7. Vektor 8. Logika Matematika
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu melakukan operasi dengan benar pada sistem bilangan, himpunan, logika matematika, deret, vektor, matriks, relasi, dan fungsi.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	1. Menjelaskan sistem bilangan real [C2] 2. Menjelaskan konsep bilangan bulat dan operasinya [C2] 3. Menjelaskan konsep bilangan pecahan dan operasinya [C2] 4. Menjelaskan konsep bilangan desimal dan operasinya [C2] 5. Melakukan operasi bilangan bulat [C3] 6. Melakukan operasi bilangan pecahan [C3] 7. Melakukan operasi bilangan desimal [C3] 8. Menjelaskan definisi himpunan [C2] 9. Menyajikan himpunan [C3] 10. Menjelaskan kardinalitas himpunan [C2] 11. Menjelaskan himpunan kosong, himpunan bagian, dan himpunan kuasa [C2]

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 27/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 12. Melakukan operasi himpunan [C3] 13. Menjelaskan prinsip inklusi eksklusif [C2] 14. Menjelaskan konsep himpunan fuzzy [C2] 15. Menjelaskan proposisi [C2] 16. Membuat tabel kebenaran [C3] 17. Membedakan apakah suatu proposisi tautologi atau kontradiksi atau bukan [C2] 18. Menjelaskan ekivalensi [C2] 19. Menjelaskan konsep barisan aritmatika [C2] 20. Menjelaskan konsep barisan geometri [C2] 21. Menjelaskan konsep deret aritmatika [C2] 22. Menjelaskan konsep deret geometri [C2] 23. Menjelaskan konsep deret tak hingga [C2] 24. Mengetahui barisan Fibonacci [C1] 25. Menjelaskan konsep perbedaan kuantitas skalar vs kuantitas vektor [C2] 26. Memahami definisi vektor [C2] 27. Mempresentasikan vektor [C3] 28. Melakukan penjumlahan 2 vektor [C3] 29. Menjelaskan konsep penjumlahan beberapa vektor [C2] 30. Melakukan perkalian skalar [C3] 31. Menjelaskan konsep vektor ruang [C2] 32. Menjelaskan definisi matriks [C2] 33. Menjelaskan persamaan matriks [C2] 34. Mengetahui jenis-jenis matriks [C1] 35. Melakukan operasi matriks [C3] 36. Menghitung determinan matriks [C3] 37. Mengoperasikan invers matriks [C3] 38. Menjelaskan konsep Cartesian Product [C2] 39. Menjelaskan konsep Relasi [C2] 40. Merepresentasikan relasi [C3] 41. Menjelaskan konsep relasi invers [C2] 42. Menjelaskan konsep kombinasi relasi [C2] 43. Menjelaskan konsep komposisi relasi [C2] 44. Menjelaskan pengertian fungsi [C2] 45. Mengoperasikan invers fungsi [C3] 46. Menjelaskan komposisi fungsi [C2] 47. Menjelaskan beberapa fungsi khusus [C1] 48. Menjelaskan konsep fungsi rekursif [C1]
	Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Edwin J. Purcell, Dale Varberg, Kalkulus dan Geometri Analitis Jilid 1, Penerbit Erlangga, 1993 2. Edwin J. Purcell, Dale Varberg, Kalkulus dan Geometri Analitis Jilid 2, Penerbit Erlangga, 1993 3. Erwin Kreyszig, Advance Engineering Mathematics, John Wiley & Sons, INC., 1999 4. Haym Kruglak, John T. Moore, Ramon Mata-Toledo, Basic Mathematics with Application to Science and Technology, The McGraw-Hill Companies, INC., 1998 5. K.A Stroud, Matematika Untuk Teknik, Penerbit Erlangga, 1996



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
28/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		6. Seymour Lipschuitz, Marc Lipson, Discrete Mathematics, The McGraw-Hill Companies, INC, 2007 7. Johnsonbought Richard, Matematika Diskrit, Jakarta PT Prenhallindo 8. Munir, R., 2012, Matematika Diskrit, Bandung, Informatika
4	Mata Kuliah	: PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI
	Kode	: IF113
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: <p>Mata kuliah ini mempelajari tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan keilmuan dan lingkup teknologi informasi 2. Pemikiran berbasis komputasi (<i>Computational thinking</i>) 3. Algoritma dasar teknologi informasi 4. Pendefinisikan masalah 5. Pengekspresian solusi 6. Pemetaan antara permasalahan dan solusi berbasis komputasi dan simulasi
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu mempertimbangkan solusi terbaik yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis menggunakan pendekatan <i>computational thinking</i> . Mahasiswa mampu menyelesaikan masalah sederhana hingga kompleks dan menulis pemecahan masalah sederhana secara sistematis. Mahasiswa mampu mempelajari prosedur untuk memetakan permasalahan ke proses komputasi.
	Capaian Pembelajaran Khusus	: <p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan terminologi bidang teknologi informasi 2. Menjelaskan jenis-jenis aplikasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa 3. Menjelaskan <i>hardware</i>, <i>software</i> dan <i>brainware</i> sistem 4. Menjelaskan teknologi yang digunakan pada sistem yang ada disekitar lingkungannya 5. Mempertimbangkan solusi terbaik yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan pendekatan <i>computational thinking</i> 6. Menjalankan prosedur untuk memetakan permasalahan ke proses komputasi 7. Menggunakan aplikasi pengolah kata dan angka dengan fitur utama untuk mengolah data sesuai target yang diinginkan pengguna 8. Menjelaskan algoritma yang biasa digunakan pada domain teknologi informasi
	Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Thomas H. Cormen, Clifford Stein, Ronald L. Rivest, and Charles E. Leiserson. 2001. <i>Introduction to Algorithms</i> (2nd ed.). McGraw-Hill Higher Education. 2. Wing, Jeannette M. "Computational thinking and thinking about computing." <i>Philosophical Transactions of the Royal Society of</i>

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 29/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<p>London A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences 366.1881 (2008): 3717-3725.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Lee, Irene, et al. "Computational thinking for youth in practice." <i>ACM Inroads</i> 2.1 (2011): 32-37. 4. Lu, James J., and George HL Fletcher. "Thinking about computational thinking." <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>. Vol. 41. No. 1. ACM, 2009. 5. Fleischmann, Kenneth R., et al. "Automatic classification of human values: Applying computational thinking to information ethics." <i>Proceedings of the American Society for Information Science and Technology</i> 46.1 (2009): 1-4. 6. Hambrusch, Susanne, et al. "A multidisciplinary approach towards computational thinking for science majors." <i>ACM SIGCSE Bulletin</i>. Vol. 41. No. 1. ACM, 2009. 7. Dierbach, Charles, et al. "A model for piloting pathways for computational thinking in a general education curriculum." <i>Proceedings of the 42nd ACM technical symposium on Computer science education</i>. ACM, 2011. 8. Grout, Vic, and Nigel Houlden. "Taking Computer Science and Programming into Schools: The Glyndŵr/BCS Turing Project." <i>Procedia-Social and Behavioral Sciences</i> 141 (2014): 680-685.
5	Mata Kuliah :	KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA
	Kode :	IF114
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar belakang dan peraturan perundangan K3, 2. Prinsip dasar K3, 3. Penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja, 4. Pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya, 5. Pencegahan bahaya listrik, 6. Sistem manajemen K3 (SMK3) 7. Pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan, 8. Gizi untuk tenaga kerja 9. Alat Pelindung Diri (APD) 10. K3 bidang Teknologi Informasi (TI), 11. Temuan K3 positif dan negatif (studi kasus).
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu berperilaku dan mengimplementasikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang melingkupi prosedur, situasi darurat, risiko bahaya, tindakan pencegahan, perlindungan diri dan lingkungan, peraturan perundangan K3 dan sistem manajemen K3 dalam lingkungan kerja untuk menjaga keselamatan diri sendiri, lingkungan sekitar serta aset tempat bekerja.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dasar hukum dan peraturan perundangan K3 di Indonesia. 2. Menjelaskan konsep prinsip dasar K3 3. Menjelaskan konsep penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja. 4. Menjelaskan konsep pencegahan dan penanggulangan kebakaran.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 30/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Menjelaskan konsep pencegahan bahaya listrik. 6. Menjelaskan konsep Sistem Manajemen K3 (SMK3). 7. Menjelaskan konsep pemeriksaan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan. 8. Mahasiswa mampu menguasai konsep Gizi untuk tenaga kerja. 9. Mengenali Alat Pelindung Diri (APD) 10. Menerapkan K3 dalam bidang TIK 11. Mendeteksi temuan positif dan negatif tentang K3 di lingkungan kerja
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. UU No.1 tahun 1970 tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja. 2. SNI. Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2000 (PUIL 2000). 3. Silalahi, Rumondang. 1991. Manajemen keselamatan dan kesehatan kerja. Pustaka Binaman Pressindo. 4. Moore, Franklin G. 1961. Manufacturing management, Third Edition [s.l.:Richard D. Erwin. 5. Suma'mur.1991. Higene perusahaan dan kesehatan kerja. Jakarta :Haji Masagung 6. Suma'mur.1985. Keselamatan kerja dan pencegahan kecelakaan. Jakarta: Gunung Agung, 1985
6	Mata Kuliah :	PENDIDIKAN OLAHRAGA
	Kode :	MKU001IF
	SKS :	1
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Olahraga 2. Olahraga perspektif sosiologis 3. Kebugaran jasmani 4. Praktik Olahraga 5. Olahraga sebagai disiplin ilmu dan profesi
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa menguasai pengetahuan (definisi, ruang lingkup dan peran) ilmu kesehatan olahraga; mampu menyusun dan mengaplikasikan program olahraga untuk promotif, dan rehabilitatif kepada masyarakat; mampu mengembangkan sikap untuk selalu belajar, membuka ruang diskusi dengan disiplin ilmu maupun profesi lain dalam upaya peningkatan kualitas hidup kampus maupun di masyarakat dengan olahraga.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami Pengertian dan Ruang Lingkup Olahraga I. 2. Mampu memahami Pemeriksaan prapartipasi 3. Mampu memahami Kebugaran Jasmani 4. Mampu memahami pengertian dan aplikasi Doping 5. Mampu memahami Olahraga pada berbagai penyakit 6. Mampu memahami Olahraga Jasmani 7. Mampu mempraktekkan olahraga jasmani yang sesuai dengan ilmu kesehatan olahraga
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Afriwardi. (2011). IlmuKedokteranOlahraga. PenerbitBukuKedokteran EGC; Jakarta. 2. Exercise is Medicine Singapore. Your prescription for Health. Exercise Prescription Course for Care Physicians.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 31/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 3. ACSM. (2011). ACSM Position Stand. Quantity and Quality Of Exercise for Developing And Maintaining Cardiorespiratory, Musculoskeletal, and Neuromotor Fitness In Apparently Healthy Adults: Guidance for Prescribing Exercise. 4. HW Vivian. (1997). Advanced Fitness Assessment and Exercise Prescription. Human Kinetics, Champaign, IL. 5. Ibrahim, Rusli, (2001), Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Pendidikan Jasmani Prinsip-Prinsip dan Metode, Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga. 6. Gunarsa, S., (1989, 2004). Pengantar Psikologi Olahraga Konsep dan Praktek. Jakarta.
7	Mata Kuliah :	PENDIDIKAN AGAMA
	Kode :	MPK001IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenai sikap spiritual. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya sebagai pola hidup dalam konteks akademik, dan/atau profesi. 2. Mengenai sikap sosial. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan proaktif), menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa, serta memosisikan diri sebagai agen transformasi masyarakat yang berakhlak mulia dalam membangun peradaban bangsa yang memancarkan nilai dan moral Pancasila, dan membangun dunia yang sejahtera, aman, dan damai. 3. Mengenai pengetahuan. Memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait berbagai fenomena, dan kejadian, serta menggunakannya pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya. 4. Mengenai keterampilan. Mengolah, menalar, mencipta, dan menyaji berbagai hal dalam ranah konkret dan abstrak secara mandiri serta bertindak secara efisien, efektif, dan kreatif, serta menggunakannya sesuai kaidah keilmuan dan/atau keprofesian.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Agar mahasiswa mengenal, mengetahui, syariat agamanya serta mampu mempraktikkan dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mempraktekkan ritual keagamaan dengan benar sesuai dengan ajaran agama masing-masing. 2. Mampu menerapkan konsep keagamaan dalam lingkungan kehidupan sosial sehari-hari yang majemuk 3. Mampu memahami konsep kehidupan beragama dalam ruang lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kitab suci agama masing-masing. 2. Buku-buku tentang ajaran agama masing-masing.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
32/64

UPT-PM

DIR

**Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum**

20 Agustus 2021

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Sumber-sumber terpercaya lainnya yang telah disahkan oleh departemen Agama Republik Indonesia tentang ajaran agama masing-masing. 4. Panduan Pendidikan Agama sebagai MKWU yang diterbitkan oleh Ristekdikti/KEMNDIKBUD
8	Mata Kuliah	: PENGANTAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK
	Kode	: IF215
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan yang berisi pengertian perangkat lunak, rekayasa perangkat lunak, aktivitas pengembangan perangkat lunak, manajemen pengembangan perangkat lunak, dan dokumentasi dan standar 2. Beberapa model proses dan paradigma pengembangan perangkat lunak 3. Aktivitas-aktivitas dalam pengembangan perangkat lunak
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan prinsip dasar rekayasa perangkat lunak dalam aktivitas-aktivitas pengembangan perangkat lunak
	Capaian Pembelajaran Khusus	: Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian perangkat lunak, rekayasa perangkat lunak, aktivitas pengembangan perangkat lunak, manajemen pengembangan perangkat lunak, dokumentasi dan standar. 2. Membedakan macam-macam model proses dan paradigma pengembangan perangkat lunak 3. Menerapkan prinsip-prinsip dasar pengembangan perangkat lunak 4. Melakukan aktivitas-aktivitas dalam pengembangan perangkat lunak
Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, R. S., <i>Software Engineering: A Practitioner's Approach</i>, 6th Edition, Mc Graw Hill, 2005. 2. Sommerville, I., <i>Software Engineering</i>, 8th Edition, Addison Wesley, 2007. 3. Whitten, J.L., Bentley, L.D., Dittman, K.C., <i>Metode Desain dan Analisis Sistem</i>, Edisi 6, McGrawHill-Penerbit Andi, 2004. 	
9	Mata Kuliah	: STRUKTUR DATA
	Kode	: IF216
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Stack 2. Variabel 3. Queue 4. Linked List 5. Graf 6. Tree
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun aplikasi dengan menitikberatkan pada penentuan desain data di memori seperti array, struktur, queue, stack, linked list, graf serta tree 2. Memanfaatkan desain data dalam fungsi-fungsi aplikasi melalui notasi algoritmik dan bahasa pemrograman

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 33/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pentingnya struktur data dalam pembuatan program 2. Membedakan variabel bertipe data dasar dengan array, struktur, dan pointer 3. Membuat array, tipe data struktur dan pointer secara tepat sesuai kebutuhan terampil melakukan operasi pada berbagai macam variabel 4. Menggambarkan konsep stack pada memory 5. Membuat struktur data stack dalam notasi algoritmik 6. Melakukan operasi pada stack 7. Mengaplikasikan stack pada program 8. Menggambarkan konsep queue pada memory 9. Membuat struktur data queue dalam notasi algoritmik 10. Melakukan operasi pada queue 11. Mengaplikasikan queue pada program 12. Menggambarkan konsep linked list pada memory 13. Membuat struktur data linked list dalam notasi algoritmik 14. Melakukan operasi pada linked list 15. Membedakan macam-macam struktur linked list dan operasinya 16. Mengaplikasikan linked list pada program 17. Menggambarkan konsep tree pada memory 18. Membuat struktur data tree dalam notasi algoritmik 19. Melakukan operasi pada tree 20. Memahami struktur binary search tree dan pemanfaatannya 21. Mengaplikasikan tree pada program 22. Menggambarkan konsep graf pada memory 23. Membuat struktur data graf dalam notasi algoritmik 24. Melakukan operasi pada graf 25. Melakukan penelusuran graf 26. Mencari lintasan terpendek pada graf 27. Mengaplikasikan graf pada program
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rinaldi Munir & Leoni Lidya, <i>Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C edisi revisi</i>, Penerbit Informatika Bandung, 2011 2. Rinaldi Munir & Leoni Lidya, <i>Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C edisi kedua</i>, Penerbit Informatika Bandung, 2003 3. Moh. Sjukani, <i>Struktur Data (Algoritma & Struktur Data 2) dengan C, C++</i>, Mitra Wacana Media, 2012 4. Thompson Susabda Ngoen, <i>Algoritma dan Struktur Data Pengurutan dan Pencarian</i>, Mitra Wacana Media, 2011
10	Mata Kuliah :	DASAR PEMROGRAMAN WEB
	Kode :	IF217
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini membahas: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Client-side programming</i> 2. <i>Server-side programming</i> <ol style="list-style-type: none"> a) Koneksi basis data

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 34/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<i>b) Report</i>
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu membangun sebuah situs web yang responsif dan dinamis dengan pemrograman baik secara <i>client-side</i> maupun <i>server-side programming</i> .
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan konsep dasar pemrograman web 2. Membedakan jenis pemrograman web <i>client-side</i> dan <i>server-side</i>. 3. Menjelaskan konsep dasar pemrograman <i>client-side</i> 4. Membuat halaman web dengan pemrograman <i>client-side</i> 5. Menjelaskan konsep dasar pemrograman <i>server-side</i> 6. Membuat halaman web dengan pemrograman <i>server-side</i> 7. Membuat <i>report</i> berupa pdf dari halaman web dengan pemrograman <i>server-side</i> 8. Melakukan pemrograman untuk enkripsi data pada web 9. Membuat fungsi <i>session</i> dan <i>cookies</i> 10. Melakukan koneksi basis data untuk halaman web 11. Menerapkan fungsi CRUD (<i>Create Read Update Delete</i>) pada halaman web 12. Membuat web sederhana yang dinamis 13. Membuat web sederhana dengan menggunakan <i>framework CSS</i>
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edward Lecky-Thompson, Heow Eide-Goodman, Steven D. Nowicki, and Alec Cove, Professional PHP5 (Programmer to Programmer, Wrox, 2004 2. Anthony T. Holdener III, Ajax: The Definitive Guide, O'Reilly, 2008
11	Mata Kuliah :	PENGANTAR BASIS DATA
	Kode :	IF218
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep basisdata relasional, 2. Pemodelan data meliputi <i>Entity Relational</i> dan <i>Enhanced Entity Relational</i> 3. SQL dan penggunaan DBMS 4. Skema relasional
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep basis data relasional dan mengembangkan pemodelan data dalam bentuk diagram E-R, diagram EER, dan model relasional menggunakan bahasa SQL yang terdiri dari DDL, DML dan DCL.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep basis data relasional dan DBMS, dengan contoh-contoh pemanfaatan basis data di dunia nyata 2. Menjelaskan konsep pemodelan data 3. Menerapkan teknik pemodelan 4. Memodelkan permasalahan di dunia nyata ke dalam model E-R 5. Membuat Diagram E-R 6. memetakan dari diagram E-R menjadi skema relasional 7. Mempersiapkan perangkat lunak aplikasi data deskripsi/SQL 8. Membuat dan mengisi tabel 9. Menjelaskan konsep SQL



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
35/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		<ul style="list-style-type: none"> 10. Mengenali fitur aplikasi SQL 11. Membuat query dengan baik dan benar 12. Melakukan operasi relasional 13. Membangun basis data untuk kasus-kasus yang ditentukan mulai dari pembuatan diagram ER, pemodelan data, dan pembuatan SQL
	Bahan Pustaka :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Abraham Silberschatz, Henry F. Korth, and S. Sudarshan, Database System Concepts, Mcgraw-Hill 2. Jeffrey D. Ullman and Jennifer Widom, A First Course in Database Systems, Prentice-Hall 3. Mata-Toledo, Ramon., Cushman, Pauline., 2007, Dasar-dasar Database Relasional, Penerbit Erlangga. 4. Budilaksono, Sularso., 2009, Mahir Basis Data dengan MySQL, Mitra Wacana Media. 5. Kadir, Abdul., 2009, Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional, Penerbit Andi. 6. Fathansyah, 2012, Basis data edisi Revisi, Penerbit Informatika.
12	Mata Kuliah :	SISTEM OPERASI
	Kode :	IF219
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Introduction to Linux and Open Source Applications and Licenses 2. Using Linux And Command Line Skills 3. Getting Help 4. Working with Files and Directories 5. Archiving and Compression 6. Pipes, Redirection and REGEX 7. Basic Scripting 8. Understanding Computer Hardware 9. Managing Packages and Processes 10. Network Configuration 11. System and User Security 12. Managing Users and Groups 13. Ownership and Permissions 14. Special Permissions, Links and File Locations
	Capaian Pembelajaran Umum :	Setelah menyelesaikan perkuliahan ini mahasiswa akan mampu mengenali, memahami, dan mengimplementasikan perintah-perintah dasar di sistem operasi Linux serta memahami konsep dan struktur dari sistem operasi tersebut.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mengetahui sejarah tentang Linux dan Unix 2) Mahasiswa dapat memahami bagian-bagian dari sistem Linux 3) Mahasiswa mampu mengetahui dimana sistem operasi Linux berjalan 4) Mahasiswa mampu memahami perbedaan terhadap aplikasi berbasis Desktop, Server, dan Mobile 5) Mahasiswa mampu memahami peran Linux untuk industri, cloud computing, dan Virtualisasi 6) Mahasiswa dapat memahami perbedaan shell yang ada di Linux 7) Mahasiswa mampu memberikan perintah sesuai dengan format perintah dan option-nya

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 36/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

			<ul style="list-style-type: none"> 8) Mahasiswa mampu mengenali dan menggunakan variable, globbing, dan quoting di Linux 9) Mahasiswa mampu menggunakan fitur help/manual untuk membantu mengatasi masalah perintah di Linux 10) Mahasiswa mampu mengenali serta melihat files, direktori, yang tampak maupun yang ter-hidden 11) Mahasiswa mampu mengenali dan memahami tentang root direktori 12) Mahasiswa mampu membedakan absolute dan relative path untuk mengakses sebuah file/direktori 13) Mahasiswa mampu melakukan pengarsipan dan kompresi file dan direktori 14) Mahasiswa mampu menerapkan perintah piping dan redirection 15) Mahasiswa mampu melakukan pembuatan script untuk text editing dan shell scripting 16) Mahasiswa mampu membaca dan mencari spesifikasi hardware komputer melalui command line 17) Mahasiswa mampu memahami dan mengenali kernel dan proses yang ada 18) Mahasiswa mampu memanfaatkan utilitas dari syslog, klog, dan dmesg 19) Mahasiswa mampu memahami terminologi yang berhubungan dengan internet/network serta mampu melakukan konfigurasi network 20) Mahasiswa mampu bekerja sebagai root dan sebagai user biasa 21) Mahasiswa mampu mengelola user dan group 22) Mahasiswa mampu membuat user ID 23) Mahasiswa mampu mengatur permission dan owner terhadap file dan direktori 24) Mahasiswa mampu bekerja dengan sistem file dan librari 25) Mahasiswa mampu membuat symbolic link
	Bahan Pustaka	:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Network Development Group (NDP), Cisco, 2013. 2. Chistopher Negus, Linux Bible The Comprehensive, Tutorial Resource (Eight Edition), John Wiley & Sons, 2012. 3. Emmett Dulaney, Linux ALL-IN-ONE for Dummies, Wiley Publishing, 2010. 4. Klaus Wehrle, dkk, The Linux Networking Architecture Design and Implementation of Network Protocols in the Linux Kernel, Pearson Prentice Hall, 2005 5. CompTIA, Linux + Complete Study Guide, SYBEX, Wiley Publishing, 2010. 6. Masyarakat Digital Gotong Royong (MDGR), Pengantar Sistem Operasi Komputer (Rev. 4.59), 2008. http://bebas.vlsm.org 7. Sumber lainnya yang berhubungan dengan materi Linux/Linux Administrator.
13	Mata Kuliah	:	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK
	Kode	:	IF220
	SKS	:	4
	Deskripsi Mata Kuliah	:	1. Pengenalan pemrograman berorientasi objek

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 37/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		2. Konsep kelas, objek, pewarisan, dan polimorfisme 3. GUI dan <i>Event-Driven Programming</i>
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar dan menerapkan pemrograman berorientasi objek.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: 1. Mengetahui tentang konsep dasar pemrograman berorientasi objek dan penerapannya. 2. Menciptakan objek dari kelas-kelas di pustaka Java standar 3. Membuat kelas sendiri dengan pewarisan, enkapsulasi dan polimorfisme. 4. Membuat perangkat lunak berbasis GUI dengan bahasa pemrograman berorientasi objek
	Bahan Pustaka :	1. Herbert Schildt, Java 2 Fourth Edition, Tata McGraw-Hill Publishing Company Ltd, 2001 2. David Etheridge, Java: The Fundamentals of Objects and Classes, Ventus Publishing ApS, 2009 3. David Etheridge, Java: Graphical User Interfaces, Ventus Publishing ApS, 2009 4. David R. Heffelfinger, Jasper Report 3.5 for Java Developers, Packt Publishing, 2009 5. C. Thomas Wu, An Introduction to Object-Oriented Programming with Java, McGraw-Hill Companies Inc, 2010 6. Rudolph Pecinovsky, CSc, OOP – Learn Object Oriented Thinking and Programming, Lightning Source UK, Ltd, 2013
14	Mata Kuliah :	STATISTIKA
	Kode :	IF221
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	1. Pendahuluan statistika 2. Pengambilan data 3. Penyajian data 4. Statistika deskriptif 5. Statistika inferensial (pengujian hipotesis)
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan fungsi-fungsi statistika dasar untuk keperluan penelitian maupun dunia kerja
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: 1. Memahami dan membedakan pengertian statistik dan statistika, mengetahui sejarah statistika, tahapan kegiatan statistik, mengetahui manfaat dan ruang lingkup statistika, memahami klasifikasi statistika, mengetahui pengolongan statistika, memahami pengertian penelitian, memahami klasifikasi penelitian, membedakan berbagai variabel penelitian; 2. Membedakan populasi dan sampel, memahami berbagai teknik sampling baik dengan <i>probability sampling</i> dan <i>non probability sampling</i> , memahami berbagai metode penentuan jumlah sampel, memahami berbagai metode pengambilan data di lapangan, memahami instrumen pengambilan sampel di lapangan, membuat panduan atau daftar pertanyaan wawancara, membuat pertanyaan atau pernyataan dari suatu kuesioner di bidang informatika;

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 38/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyajikan data kategori dengan baik dan benar, menyajikan data numerik dengan baik dan benar; 4. Menjelaskan pengertian, cara penyusunan, dan menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, mencari nilai mean, median, dan modus dari data tunggal maupun data berkelompok, mencari nilai kuartil, desil dan persentil dari data tunggal maupun data berkelompok, mencari nilai rentang, deviasi rata-rata, ragam, dan simpangan baku dari data tunggal maupun data berkelompok, dan memahami bentuk-bentuk distribusi data; 5. Menjelaskan hubungan antar variabel dan membuat persamaan garis regresi linear sederhana, melakukan evaluasi model regresi linear sederhana yang dihasilkan, memahami pengertian koefisien korelasi dan memahami jenis-jenis koefisien korelasi, memahami hubungan antara koefisien korelasi dengan koefisien regresi; 6. Menjelaskan pengertian distribusi sampling, menjelaskan <i>sampling error</i>, memahami selang kepercayaan; 7. Menjelaskan konsep dasar pengujian hipotesis, menjelaskan cara pengujian data dengan Uji Z, menjelaskan cara pengujian data dengan uji, menjelaskan cara pengujian data dengan uji ANOVA;
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Draper, NR dan Smith, H, 1988, "Applied Regression Analysis", Edisi ke-2nd, Wiley, Freund, John E 2. Spiegel, Murray R, "Statistics : A First Course", Mc Graw Hill 3. Spiegel, Murray R, 1992, "Statistics : A First Course", Edisi ke-5th, Mc Graw Hill 4. Cresswell, J.W., 2014, Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 5. Morissan. 2012. Metode Penelitian Survei. Jakarta: Kencana 6. Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta 7. Levine, D.M., Stephan, D.F. 2010. Even You Can Learn Statistics. New Jersey: Pearson Education. Inc. 8. Supardi. 2013. Aplikasi Statistika dalam Penelitian. Jakarta: Change Publication.
15	Mata Kuliah :	PEMROGRAMAN BASIS DATA
	Kode :	IF322
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Tujuan mata kuliah ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai manipulasi data atau pemrograman dalam basisdata terutama menampilkan informasi dari data di dalam basisdata menggunakan SQL tingkat lanjut.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pemrograman, manipulasi, pada basisdata yang telah dikembangkan untuk menampilkan informasi yang diinginkan menggunakan fungsi perintah SQL tingkat lanjut.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dan mengimplementasikan konsep pemrograman basis data 2. Bekerja menggunakan DBMS Oracle

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 39/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengimplementasikan <i>subqueries</i> 4. Mengimplementasikan <i>aggregates</i> 5. Menggunakan <i>constraint, triggers, procedure, function</i> dan <i>cursors</i> untuk memanipulasi data. 6. Melakukan pemrograman aplikasi basis data 7. Memahami konsep normalisasi 8. Memahami konsep <i>dependency</i> dan menggunakannya untuk melakukan normalisasi 9. Melakukan normalisasi terhadap desain basis data yang sudah ada 10. Memanfaatkan SQL serta PL/SQL dan berbagai aspek teknisnya untuk memanipulasi data dalam basis data
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Silberschatz, Abraham et all. 2011. Database System Concept, Sixth Edition. McGraw-Hill. 2. Mata-Toledo, Ramon., Cushman, Pauline., 2007, Dasar-dasar Database Relasional, Penerbit Erlangga. 3. Budilaksono, Sularso., 2009, Mahir Basis Data dengan MySQL, Mitra Wacana Media. 4. Kadir, Abdul., 2009, Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional, Penerbit Andi. 5. Fathansyah, 2012, Basis data edisi Revisi, Penerbit Informatika.
16	Mata Kuliah :	REKAYASA PERANGKAT LUNAK II
	Kode :	IF323
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Matakuliah membahas proses pengembangan perangkat lunak khususnya analisis dan desain berorientasi objek serta prinsip-prinsip manajemen proyek pengembangan perangkat lunak. Materi matakuliah ini dibagi menjadi dua bagian besar yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis dan desain berorientasi objek 2. Manajemen proyek perangkat lunak
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan prinsip dasar rekayasa perangkat lunak secara berorientasi objek serta pengelolaan proyek pengembangan perangkat lunak.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian analisis dan desain berorientasi objek 2. Mengidentifikasi <i>use case</i> serta menuliskan <i>requirements</i> menggunakan <i>use case</i> 3. Mengidentifikasi <i>event</i> sistem serta membuat <i>system sequence diagram</i> 4. Membangun model domain lengkap dengan atributnya 5. Membuat hirarki <i>generalization-specialization</i> serta hubungan <i>aggregation</i> 6. Memodelkan <i>role</i> 7. Mengorganisasi <i>model domain</i> dalam <i>package</i> 8. Membuat <i>sequence</i> dan <i>collaboration diagram</i> 9. Membangun desain <i>class diagram</i> lengkap dengan <i>class, method, dan association</i> 10. Memetakan antara <i>artifact</i> desain menjadi <i>code</i> dalam bahasa pemrograman berorientasi objek

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 40/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ul style="list-style-type: none"> 11. Mendefinisikan proyek dan karakteristiknya 12. Menjelaskan berbagai teknik untuk melakukan estimasi proyek 13. Menjelaskan hal-hal terkait penjadwalan proyek 14. Mendefinisikan <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS) 15. Mengenal berbagai resiko yang dapat muncul dalam sebuah proyek 16. Menjelaskan berbagai metrik yang digunakan dalam pengelolaan kualitas proyek 17. Menjelaskan berbagai proses dan prosedur dalam pengelolaan perubahan perangkat lunak 18. Menjelaskan berbagai fungsionalitas yang harus dipenuhi sebuah sistem pengelolaan versi dan hubungannya dengan pembangunan sistem 19. Menjelaskan prinsip-prinsip peningkatan proses 20. Menjelaskan kapabilitas proses dan <i>process maturity</i> 21. Menjelaskan bentuk umum model CMMI 22. Menjelaskan pentingnya pemeliharaan dan <i>reengineering</i> perangkat lunak serta berbagai teknikya
	Bahan Pustaka :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Craig Larman, Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and the Unified Process, Pearson, 2007 2. Kathy Schwalbe, Information Technology Project Management, Course Technology, Cengage Learning, 2010 3. Ian Sommerville, Software Engineering, Pearson, 2015 4. Roger Pressman, Software Engineering: A Practitioner' Approach, McGraw-Hill Education, 2009
17	Mata Kuliah :	PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK
	Kode :	IF324
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Mata kuliah ini membahas tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Pengenalan komponen 3. Pengenalan media penyimpanan 4. Pengenalan <i>client-server</i>
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi berbasis perangkat bergerak (<i>mobile device</i>).
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat aplikasi sederhana 2. Mampu menggunakan penyimpanan 3. Mampu membuat aplikasi <i>client-server</i>
	Bahan Pustaka :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Matos, V. Mobile Application Development - Android OS. Retrieved from Lecture Notes Online Web site: http://grail.cba.csuohio.edu/~matos/notes/cis-493/lecture-notes/slides/ 2. DiMarzio, J.F. Android A Programmger's Guide. Mc Graw Hill, 2008. 3. Safaat, Nazruddin H., Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika Bandung, 2015.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
41/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		<p>4. Juhara , Zamrony P. , Panduan Lengkap Pemrograman Android, Yogyakarta: Andi, 2016.</p> <p>5. Google Developer Training Team. Android Developer Fundamental Course. https://developers.google.com/training/courses/android-fundamentals</p>
18	Mata Kuliah	: JARINGAN KOMPUTER I
	Kode	: IF325
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: <ul style="list-style-type: none"> 1. Terminologi jaringan 2. Jenis-jenis jaringan 3. Protokol, 4. Standard model OSI, 5. Pengkabelan, 6. Ethernet, 7. IP <i>addressing</i>, 8. Konfigurasi <i>router</i>, 9. Konfigurasi <i>routing protocol</i>, 10. Keamanan jaringan fundamental
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan konsep-konsep dasar jaringan komputer menurut standar internasional (OSI) dan TCP/IP serta dapat membangun jaringa sederhana
	Capaian Pembelajaran Khusus	: <p>Mahasiswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep jaringan computer serta jenis-jenis jaringan komputer 2. Mengkonfigurasi <i>Network Operating System</i> 3. Menjelaskan konsep protokol pada komunikasi jaringan komputer 4. Menjelaskan konsep OSI 7 <i>Layer</i> dan <i>Physical Layer</i> 5. Menjelaskan konsep Data Link Layer dan Ethernet. 6. Menjelaskan konsep Network Layer, <i>IP Addressing</i> dan <i>Subnetting IP Networks</i> 7. Menghitung dan menentukan IP Address, subnetting 8. Menjelaskan konsep <i>Transport Layer</i> dan <i>Application Layer</i> 9. Menjelaskan konsep <i>routing protocol</i> 10. Melakukan konfigurasi dasar pada router 11. Merencanakan dan mengimplementasikan konsep jaringan sederhana 12. Menjelaskan konsep keamanan jaringan
Bahan Pustaka	: <ul style="list-style-type: none"> 1. James F. Kurose and Keith W. Ross, Computer Networking sixth edition, Pearson Education, Inc., 2013. 2. Tanenbaum, Andrew S., Watherall, David J., Computer Networks Fifth Edition, Prentice Hall, USA, 2011. 3. Todd Lammle, CCNA: Cisco Certified Network Associate Study Guide 4. Stallings, William, Data and Computer Communication 10th Eds, Pearson Education Inc., 2014 	
19	Mata Kuliah	: SISTEM INFORMASI
	Kode	: IF326
	SKS	: 4



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
42/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem Informasi2. Konsep SI3. Jenis-jenis SI4. HRIS5. SIA6. GIS7. MRP8. <i>Decision Support System</i>9. <i>Executive Information System</i>10. <i>Enterprise Resource Planning</i>11. Keamanan SI
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengertian umum Sistem Informasi, rekayasa informasi pada sebuah sistem, dan mengimplementasikannya melalui kegiatan eksplorasi aplikasi ERP
Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none">1) Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar sistem informasi dan jenisnya2) Mahasiswa mampu memahami konsep dasar sistem informasi terintegrasi (ERP)3) Mahasiswa mampu memahami aktifitas penjualan (Sales) dalam sistem informasi terintegrasi4) Mahasiswa mampu memahami aktifitas gudang (Inventory) dalam sistem informasi terintegrasi5) Mahasiswa mampu memahami aktifitas kepegawaian (Human Resource) dalam sistem informasi terintegrasi6) Mahasiswa mampu memahami aktifitas akuntansi keuangan (Accounting and Finance) dalam sistem informasi terintegrasi7) Mahasiswa mampu merancang desain sistem informasi sesuai dengan kebutuhan aktifitas perusahaan menggunakan flowchart sistem8) Mahasiswa memahami konsep dasar keamanan sistem informasi berupa teknik kriptografi dan steganografi9) Mahasiswa mampu melakukan pengamanan data menggunakan teknik kriptografi dengan bahasa pemrograman PHP sederhana.10) Mahasiswa mampu memahami konsep dasar sistem informasi geografis11) Mahasiswa mampu menjelaskan data spasial baik data raster maupun data vektor12) Mahasiswa mampu melakukan digitasi titik, garis dan polygon dalam pembuatan peta tematik13) Mahasiswa mampu melakukan layout peta dalam pembuatan peta tematik14) Mahasiswa mampu membuat web sistem informasi geografis (WebGIS)15) Mahasiswa mampu memahami konsep dasar sistem pendukung keputusan dan jenisnya16) Mahasiswa mampu mengimplementasikan sistem pendukung keputusan dalam suatu kasus tertentu17) Mahasiswa mampu memahami konsep dasar sistem informasi eksekutif dalam suatu perusahaan



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
43/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

	Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raymond McLeod, Management Information Systems (10th Edition), Prentice hall, 2006 2. Leonard Jessup, Joseph Valacich, Information Systems Today: Managing in the Digital World, 3/E, Prentice Hall, 2008
20	Mata Kuliah	:	PEMROGRAMAN WEB
	Kode	:	IF327
	SKS	:	4
	Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini akan membahas tentang pembuatan aplikasi Web dengan menggunakan Framework. Web application framework adalah suatu software framework yang didesain untuk mendukung pengembangan web dinamis, aplikasi web dan web service. Pemrograman web berbasis framework didasarkan pada konsep OOP (<i>Object Oriented Programming</i>).
	Capaian Pembelajaran Umum	:	<p>Mahasiswa mampu untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework 2. Memahami konsep OOP (Object Oriented Programming) dan MVC (Model View Controller) dalam aplikasi berbasis web 3. Memahami dan menguasai penerapan keamanan aplikasi berbasis web 4. Memahami tentang penanganan file, image, dan konversi data dalam aplikasi berbasis web 5. Mampu membuat dan mengerjakan proyek pembuatan aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework
	Capaian Pembelajaran Khusus	:	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework 2. Mampu memahami OOP dalam pemrograman web 3. Mampu memahami OOP dalam web database 4. Mampu memahami Konsep MVC : Controller 5. Mampu memahami Konsep MVC : View 6. Mampu memahami Konsep MVC : Model 7. Mampu memahami dan mengimplementasikan Keamanan Aplikasi 8. Mampu memahami dan membuat Penanganan File dan Image 9. Mampu membuat Grafik 10. Mampu mengerjakan Pengembangan Project 11. Mampu mengerjakan Pengembangan Project (2)
	Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wardana, Menjadi Master PHP dengan Framework CodeIgniter, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 2010 2. Awan Pribadi Basuki, Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter, Lokomedia, Yogyakarta, 2010 3. David Upton, CodeIgniter for Rapid PHP Application Development: Improve your PHP coding productivity with the free compact opensource MVC CodeIgniter framework, Packt Publishing, 2007



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
44/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

21	Mata Kuliah	:	DATA MINING
	Kode	:	IF428
	SKS	:	3
	Deskripsi Mata Kuliah	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar <i>data mining</i> 2. <i>Data preprocessing</i> dan <i>Extract, Transform Load (ETL)</i> 3. Asosiasi dan <i>mining data</i> dengan metode asosiasi 4. Klasifikasi dan <i>mining data</i> dengan metode klasifikasi 5. Prediksi dan <i>mining data</i> dengan metode prediksi 6. <i>Clustering</i> dan <i>mining data</i> dengan metode <i>clustering</i>
	Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep <i>data mining, preprocessing</i> data metode data mining, kemudian menerapkan konsep tersebut untuk untuk melakukan data mining di kasus-kasus dunia nyata berbantuan <i>tools/software data mining</i> .
	Capaian Pembelajaran Khusus	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan definisi <i>data mining</i> [C2] 2. Menyebutkan fungsi <i>data mining</i> [C1] 3. Mengidentifikasi penerapan <i>data mining</i> [C1] 4. Menjelaskan definisi <i>data preprocessing</i> [C2] 5. Melakukan <i>data preprocessing (data cleaning)</i> [C3] 6. Melakukan <i>data preprocessing (data integration)</i> [C3] 7. Melakukan <i>data preprocessing (data transformation)</i> [C3] 8. Melakukan <i>data preprocessing (data reduction)</i> [C3] 9. Melakukan <i>Extract, Transform</i> dan <i>Load (ETL)</i> data [C3] 10. Menjelaskan definisi asosiasi [C2] 11. Menguraikan alur proses salah satu metode asosiasi (algoritma Apriori) [C2] 12. Menerapkan algoritma apriori pada suatu data [C3] 13. Menjelaskan definisi klasifikasi [C2] 14. Menguraikan alur proses salah satu metode klasifikasi (algoritma C4.5) [C2] 15. Menerapkan algoritma C4.5 pada suatu data [C3] 16. Menjelaskan definisi prediksi [C2] 17. Menguraikan alur proses salah satu metode prediksi (regresi linier) [C2] 18. Menerapkan metode regresi linier pada suatu data [C3] 19. Menjelaskan definisi <i>clustering</i> [C2] 20. Menguraikan alur proses salah satu metode <i>clustering</i> untuk data numerik (algoritma K-Means) [C2] 21. Menguraikan alur proses salah satu metode <i>clustering</i> untuk data kategori (algoritma K-Modes) [C2] 22. Menerapkan algoritma K-Means pada suatu data [C3] 23. Menerapkan algoritma K-Modes pada suatu data [C3]
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Han, J., Kamber, M.2006. <i>Data Mining: Concepts and Techniques</i>, 2nd edition, Morgan Kaufmann: San Fransisco. 2. Ian, H., Witten, Frank, E. 2005. <i>Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques</i>, Morgan Kaufmann: San Fransisco. 	
22	Mata Kuliah	:	PEMROGRAMAN BERBASIS PERANGKAT KERAS
	Kode	:	IF429
	SKS	:	4



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
45/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

Deskripsi Mata Kuliah	:	Mata kuliah ini membahas tentang: <ol style="list-style-type: none">1. Pendahuluan pemrograman berbasis perangkat keras.2. <i>Hardware setting</i>3. <i>Software programming</i>.4. Mekanisme <i>Hardware Programming</i> untuk menghubungkan antara komponen <i>hardware</i> dan <i>software (interfacing)</i>.
Capaian Pembelajaran Umum	:	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mempraktekkan konsep, cara dan metode untuk membuat aplikasi pemrograman sistem, yang menghubungkan antara perangkat keras dengan perangkat lunak (<i>Hardware-Software Interface</i>).
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Kompetensi khusus yang akan dicapai pada proses pembelajaran yang diuraikan per pertemuan. <ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mampu memahami pemrograman perangkat keras sebagai salah satu layer pada Internet of Things (IoT)2. Mahasiswa mampu melakukan pemrograman pada mikrokontroler dan jenis papan sirkuit elektronik serupa3. Mahasiswa mampu memahami penggunaan GPIO sebagai <i>uncommitted</i> pin sinyal digital pada papan sirkuit elektronik4. Mahasiswa mengetahui penggunaan breadboard pada proses implementasi tahap purwarupa5. Mahasiswa mampu mengimplementasikan beberapa metode komunikasi Machine to Machine (M2M)6. Mahasiswa mengenal jenis sensor dan aktuator yang dimanfaatkan sebagai node pada IoT7. Mahasiswa mampu mengimplementasikan protokol komunikasi yang sesuai dari <i>node</i> ke <i>server</i>8. Mahasiswa mampu mengkonfigurasi server pemrosesan data IoT dengan paradigma <i>edge computing</i>, <i>mist computing</i> dan <i>cloud computing</i>.9. Mahasiswa mampu melakukan pemrograman aplikasi yang berperan melayani pemrosesan data pada sisi server10. Mahasiswa mampu mengembangkan web based user interface untuk interaksi user dengan system.11. Mahasiswa mampu mengembangkan satu kesatuan sistem berbasis perangkat keras terintegrasi untuk menyelesaikan sebuah kasus
Bahan Pustaka	:	<ol style="list-style-type: none">1. Bradbury, Alex, Ben Everard, and Russel Winder. <i>Learning Python with Raspberry Pi</i>. John Wiley & Sons, 2014.2. Upton, Eben, and Gareth Halfacree. <i>Raspberry Pi user guide</i>. John Wiley & Sons, 2014.3. Cox, Tim. <i>Raspberry Pi Cookbook for Python Programmers</i>. Packt Publishing Ltd, 2014.4. Schwartz, Marco. <i>Internet of Things with ESP8266</i>. Pact Publishing, 2016.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
46/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		5. Seneviratne, Pradeeka. <i>Beginning LoRa Radio Networks with Arduino</i> . Apress, 2019
23	Mata Kuliah :	KEWIRAUSAHAAN
	Kode :	IF430
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep kewirausahaan dan karakteristiknya 2. Penyusunan rencana usaha 3. Pengembangan kreativitas 4. Pengembangan ide usaha 5. Inovasi dan manajemen inovasi 6. Pasar dan Pemasaran 7. Sumber pendanaan usaha 8. Realisasi rencana usaha
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu menjelaskan dunia kewirausahaan, menyusun rencana usaha, dan merealisasikan rencana usaha.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep kewirausahaan dan karakteristiknya 2. Menyusun rencana usaha 3. Menerapkan kreativitas dalam mengembangkan ide usaha 4. Melakukan inovasi dan manajemen inovasi 5. Melakukan riset pasar 6. Melakukan pemasaran efektif 7. Menemukan sumber pendanaan usaha 8. Menjalankan realisasi rencana usaha
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masykur Wiratmo, Pengantar Kewirausahaan, BPFE, Yogyakarta, 1996 2. Geoffrey G. Meredith, Kewirausahaan, Pustaka Banaman Pressindo, Jakarta, 1996 3. Rusman Hakim, Kiat Sukses Berwiraswasta, Gramedia, Jakarta, 1998 4. Silvia Herawaty, Kewiraswastaan, IPWI, Jakarta, 1998 5. Peter F Drucker, Kewiraswastaan, PT. Gelora Aksara Pratama, 1994
24	Mata Kuliah :	JARINGAN KOMPUTER II
	Kode :	IF431
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini membahas tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dan konfigurasi switching 2. Forwarding dan Routing di Network Layer 3. Static dan dynamic route 4. VLAN dan InterVLAN 5. Spanning Tree Protocol (STP) 6. ACL (Access Control List) 7. EtherChannel 8. DHCP (DHCPv4 dan DHCPv6) 9. Konsep FHRP 10. WLAN 11. NAT (Network Address Translation) 12. Manajemen Jaringan (DHCP, Proxy, Monitoring)

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 47/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menjelaskan dan menerapkan konsep-konsep <i>routing</i> baik statik maupun dinamik serta konsep dan penerapan <i>switching</i> berdasarkan standar internasional.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan kembali konsep Jaringan Komputer. 2. menjelaskan konsep <i>switched networks</i> 3. mengkonfigurasi <i>switch</i>. 4. mengkonfigurasi <i>routing</i> secara <i>static routing</i> dan <i>dynamic routing</i> 5. menjelaskan konsep VLAN dan Inter-VLAN 6. mengkonfigurasi VLAN dan Inter-VLAN. 7. menjelaskan konsep STP, tujuan STP, operasi STP dan evolusi STP 8. menjelaskan konsep ACL <i>standard</i> dan <i>extended</i> 9. mengkonfigurasi ACL <i>standard</i> dan <i>extended</i>. 10. menjelaskan konsep EtherChannel 11. menjelaskan konsep FHRP 12. menjelaskan konsep WLAN 13. menjelaskan konsep DHCPv4 dan DHCPv6 14. memahami konsep NAT <i>static</i> dan <i>dynamic</i> 15. mengkonfigurasi NAT <i>static</i> dan <i>dynamic</i>. 16. melakukan <i>troubleshooting</i> jaringan.
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. CCNA 2 v7 (Routing dan Switching) 2. CCNA 2 v6 (Routing and Switching Essential) 3. Tanenbaum, Andrew S., Wetherall, David J., (2011), "Computer Networks Fifth Edition", Prentice Hall, USA
25	Mata Kuliah :	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER
	Kode :	IF432
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan, prinsip dan teori IMK 2. Faktor manusia, Komputer dan Interaksi 3. Antarmuka Pengguna 4. Piranti Bantu Pengembang & model pengguna 5. Perubahan teknologi dan evolusi interaksi manusia dan komputer
	Capaian Pembelajaran Umum :	Setelah menyelesaikan matakuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menganalisis aspek-aspek interaksi manusia dan komputer pada setiap aplikasi dan menerapkan konsep interaksi manusia dan komputer yang baik ketika mengembangkan aplikasi. Dan membuat antarmuka yang perancangannya berfokus pada pengguna (<i>user centered design</i>). Menentukan apa saja prinsip yang digunakan serta bagaimana konsep-konsep tersebut diimplementasikan dalam perancangan pembuatan antarmuka aplikasi dan dampaknya bagi pengguna.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep interaksi manusia dan komputer 2. Menjelaskan faktor manusia, komputer dan interaksi yang digunakan sebagai media komunikasi antara pengguna dan aplikasi

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 48/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Membuat perancangan antarmuka yang baik sesuai kebutuhan pengguna 4. Menerapkan konsep pengalaman pengguna (<i>User Experience</i>) dalam membuat antarmuka aplikasi. 5. Menerapkan pengujian aplikasi sesuai metode pengembangan aplikasi 6. Menganalisis hasil pengujian terhadap dayaguna aplikasi yang dibuat 7. Menerapkan perancangan yang dibuat dalam bentuk antarmuka grafis
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ben Shneiderman, <i>Designing the User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction</i>, 3rd edition. Addison-Wesley 2. Preece, Rogers, Sharp, <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i>, John Wiley & Sons, Inc. 3. Sudarmawan, Ariyus. Doni, <i>Interaksi Manusia dan Komputer</i>, Andi Yogyakarta, 2007
26	Mata Kuliah :	ADIMINISTRASI SISTEM KOMPUTER
	Kode :	IF433
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang segala sesuatu yang dibutuhkan oleh administrator dalam melakukan instalasi, konfigurasi dan proses administrasi terhadap sistem komputer dan jaringan yang dikelolanya.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu melakukan instalasi, konfigurasi dan proses administrasi terhadap sistem komputer dan jaringan yang dikelolanya.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian, tugas dan tanggung jawab seorang <i>system administrator</i> 2. Melakukan instalasi dan konfigurasi sistem operasi server 3. Menjelaskan sistem operasi server serta pengelolaan paket <i>repository</i> sistem tersebut. 4. Melakukan manajemen <i>user owner</i> dan <i>group</i> serta manajemen <i>permission</i> pada sistem komputer. 5. Melakukan manajemen sumber daya komputer dalam hal manajemen penyimpanan 6. Melakukan <i>back-up</i> sistem komputer. 7. Melakukan konfigurasi jaringan DHCP server baik menggunakan alamat IP statis maupun dinamis. 8. Melakukan konfigurasi <i>routing</i> jaringan 9. Mengimplementasikan servis pada jaringan, seperti NFS, NIS, Sharing (Samba) dan Samba PDC. 10. Melakukan instalasi dan konfigurasi DNS <i>server</i>. 11. Melakukan instalasi dan konfigurasi <i>Web Server</i>. 12. Melakukan instalasi dan konfigurasi Mail <i>Server</i>. 13. Mengelola <i>service</i> pada sistem operasi
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evi nemeth, Garth Snyder, Trent R. Hein, <i>Linux Administration Handbook second edition</i>, Prentice Hall, 2007.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 49/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Tom Adelstein and Bill Lubanovic, Linux System Administration, O'Reilly, 2007. 3. Eleen Frisch, Essential System Administration Third Edition, O'Reilly, 2002. 4. Thomas A. Limoncelli, Christina J. Hogan, Strata R. Chalup, The Practice of System and Network Administration Second Edition, Addison-Wesley 2007.
27	Mata Kuliah :	BAHASA INGGRIS UMUM
	Kode :	MKU002IF
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. General business - kontrak, perjanjian, pemasaran, penjualan, perencanaan bisnis, konferensi. 2. Manufacturing - manajemen pabrik, lini perakitan, kendali mutu. 3. Finance and budgeting - perbankan, penanaman modal, perpajakan, akunting, penagihan. 4. Corporate development - penelitian, pengembangan produk. 5. Offices - pertemuan, komite, surat-menyurat, memorandum, telepon, faks, pesan e-mail, peralatan dan perabotan kantor, prosedur perkantoran. 6. Personnel - penerimaan pegawai, penugasan, pensiun, gaji, promosi, lamaran kerja, periklanan.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu mendengarkan, memahami teks, menjelaskan, dan menulis dalam bahasa Inggris yang tepat terkait berbagai macam suasana di tempat kerja yang meliputi General business, Manufacturing, Finance and budgeting, Corporate development, Offices, dan Personnel
	Capaian Pembelajaran Khusus :	Diakhir pembelajaran pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu untuk memahami dan menggunakan dalam bahasa lisan maupun tulisan berbagai pola dalam bahasa Inggris (language work), vocabulary atau language expressions untuk level elementary maupun intermediate.
Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lougheed, Lin. 2005. Longman preparation series for the TOEIC test. White Plains, NY: Longman. 2. Lougheed, L. (2010). Barron's TOEIC: Test of English for International Communication. Hauppauge, N.Y: Barron's Educational Series. 	
28	Mata Kuliah :	STUDI INDEPENDEN
	Kode :	IF438
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang dapat diambil mahasiswa yang mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka terutama di bidang Studi Independen. Kegiatan MBKM Studi Independen mencakup, namun tidak terbatas pada:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengikuti kursus dan sertifikasi b. Magang bersertifikat c. Proyek Industri d. Penelitian terapan

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 50/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan kompetensi lingkup atau di luar lingkup kompetensi program studi melalui kegiatan merdeka belajar
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki kemampuan berpikir dan berkolaborasi lintas bidang 2. Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega dan sejawat 3. Menginternalisasi kemampuan eksplorasi dan mempelajari hal baru dalam berbagai bidang 4. Mengimplementasikan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam penelitian maupun proyek industri 5. Menginternalisasi etika komunikasi, kolaborasi dan interaksi profesional
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka 2020 2. Pedoman Merdeka Belajar Politeknik Negeri Batam 2021
29	Mata Kuliah :	BAHASA INGGRIS DUNIA KERJA
	Kode :	MKU003IF
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Mata kuliah ini merupakan mata kuliah lanjutan bahasa Inggris umum sebagai kelas persiapan untuk komunikasi bahasa Inggris dunia kerja lisan dan tertulis</p> <p>Mahasiswa akan belajar komunikasi bahasa Inggris lisan dalam bentuk product presentation, meeting simulation, describing things, persuasiveness with words, gesture, and tone. Untuk komunikasi tertulis, mahasiswa akan belajar bagaimana cara menulis cover letter, CV, responding e-mails, composing report, dan strategi komunikasi profesional (what to say versus how to say).</p> <p>Selain itu, mahasiswa juga akan belajar tentang ragam model test bahasa Inggris yang diakui secara internasional dan digunakan sebagai asesmen umum dalam dunia kerja.</p>
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik lisan dan tulisan terkait topik-topik yang lazim dalam dunia kerja
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mempraktekkan komunikasi bahasa Inggris dunia kerja baik lisan maupun tertulis. 2. Mahasiswa mampu menjawab beberapa model test bahasa Inggris yang diakui secara internasional dan digunakan sebagai asesmen umum dalam dunia kerja
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Loughheed, L. (2007). Longman Preparation series for the new toeic test-Intermediate course 4th edition, New York: Pearson Education. 2. Loughheed, L. (2007). Longman Preparation series for the new toeic test-more practice tests 4th edition, New York: Pearson Ed Martha, G. A short guide to the oral presentation in English. ENSIEG. 3. Powell, M. (1996). Presenting in English. USA: Language Teaching Publication. 4. Carlson, T. (2005). The How of Wow: A guide to giving a speech that will positively blow 'em away. USA: Amacom.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 51/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		5. https://www.britishcouncil.org/exam/aptis
		6. https://www.ielts.org/about-the-test/two-types-of-ielts-test
		7. https://www.ets.org/toeic
30	Mata Kuliah :	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
	Kode :	MPK004IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Substansi kajian matakuliah Bahasa Indonesia difokuskan pada penulisan akademik. Secara umum, struktur kajiannya terdiri atas kedudukan bahasa Indonesia, materi menulis, membaca untuk menulis, serta berbicara untuk keperluan akademik. Nantinya kegiatan penggunaan bahasa Indonesia yang berdasarkan substansi kajian tersebut akan dipadukan dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Matakuliah Pendidikan Bahasa Indonesia bertujuan untuk menjadikan para mahasiswa sebagai ilmuwan dan profesional yang nantinya memiliki pengetahuan serta sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa nasional dan mampu menggunakannya secara baik dan benar untuk mengungkapkan pemahaman, rasa kebangsaan, dan cinta tanah air, serta untuk berbagai keperluan di bidang ilmu, teknologi, seni, serta profesinya masing-masing.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami sejarah bahasa Indonesia dengan baik. 2. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dengan benar. 3. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik. 4. Memahami dan menjelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa dalam pembangunan Memahami dan menjelaskan konsep dalam membaca artikel ilmiah dengan baik. 5. Membaca dan memahami informasi melalui internet dengan baik. 6. Merangkum dan membuat kesimpulan dari membaca salah satu buku populer dengan tepat. 7. Memahami dan menerapkan teknik menulis dengan benar. 8. Menulis ringkasan atau Bab dari sebuah buku.dengan tepat. 9. Meresensi buku dengan benar. 10. Menulis karya ilmiah dengan benar. 11. Menggunakan paragraf dalam menulis dengan tepat. 12. Mengidentifikasi struktur paragraph dengan benar. 13. Menyusun struktur paragraf dengan benar. 14. Mengidentifikasi jenis-jenis kalimat dengan tepat. 15. Membuat berbagai jenis kalimat dengan benar. 16. Membuat perencanaan pesan-pesan bisnis dengan tepat 17. Mengorganisasikan pesan-pesan bisnis dengan benar. 18. Merevisi pesan-pesan bisnis dengan benar. 19. Memahami dan membuat pesan langsung dengan tepat. 20. Menulis pesan-pesan rutin dan positif dengan benar. 21. Mengenali pesan buruk (negative) dengan tepat. 22. Menulis pesan-pesan persuasif dengan benar.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 52/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ul style="list-style-type: none"> 23. Menulis surat bisnis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar 24. Mengklasifikasikan kelompok surat dengan benar. 25. Mengidentifikasi bagian dan bentuk surat dengan tepat. 26. Memahami bahasa surat dengan benar. 27. Memahami serta menulis laporan bisnis dengan benar. 28. Memahami dan menggolongkan laporan bisnis dengan tepat. 29. Mengidentifikasi dan menjelaskan laporan bisnis dengan benar. 30. Mengidentifikasi organisasi tubuh laporan dengan tepat. 31. Melakukan persiapan berbicara dengan tepat. 32. Memahami dan menyusun bahan berbicara dengan tepat. 33. Menggunakan Bahasa Indonesia Yang Baik dan Benar dalam kegiatan menulis maupun berbicara secara resmi maupun sehari-hari.
	Bahan Pustaka :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Alwi, Hasan. dkk. 1998. <i>Tata bahasa Baku Bahasa Indonesia</i>. Jakarta: Balai Pustaka 2. Achmad dan Aleka, 2010 Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi;Kencana Prenanda Media Group 3. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1993. <i>Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. 4. Djoko Purwanto, MBA, <i>Komunikasi Bisnis</i>, Penerbit Erlangga Jakarta, 2006 5. Courtland L. Bovee and John V. Thill, <i>Business Communication Today</i>, International Edition, Prentice Hall 6. Mitayani R & Dewi, 2011.<i>Mahir Korespondensi Indonesia</i>, Prestasi Pustaka
31	Mata Kuliah :	PENDIDIKAN PANCASILA
	Kode :	MPK002IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan dan Pemantapan Sistem Perkuliahan 2. Pancasila dalam Konteks Sejarah Bangsa Indonesia 3. Nilai-Nilai Filsafat Pancasila 4. Pancasila sebagai Dasar Negara 5. Pancasila sebagai Ideologi 6. Pancasila sebagai Pandangan Hidup 7. Pancasila sebagai Pemersatu Bangsa 8. Pancasila sebagai Etika Politik 9. Pancasila dalam konteks ketatanegaraan Republik Indonesia
	Capaian Pembelajaran Umum :	Memberikan pengetahuan dan menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pada Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga Negara Indonesia yang baik.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan dan berargumen tentang urgensi penerapan nilai-nilai Pancasila dan tantangannya dimasa depan. 2. Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan penyusunan Pancasila dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
53/64

UPT-PM

DIR

**Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum**

20 Agustus 2021

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya Pancasila sebagai dasar Negara Indonesia. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang ideology bagi suatu bangsa dan tantangan Pancasila sebagai ideology bangsa Indonesia. 5. Mahasiswa mampu menjelaskan Pancasila sebagai suatu system filsafat. 6. Mahasiswa mampu menjelaskan diperlukannya Pancasila sebagai sistem etika 7. Mahasiswa mampu menjelaskan esensi Pancasila sebagai dasar bagi pengembangan ilmu 8. Mahasiswa mampu membuat sebuah makalah serta mendiskusikannya secara berkelompok
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaelan M S, Pendidikan Pancasila, Paradigma, Yogyakarta, 2008 2. Soeprpto, Pancasila, Konstitusi Press, Jakarta, 2013 3. Slamet Sutrisno, Filsafat dan Ideologi Pancasila, Andi, Yogyakarta, 2005 . .
32	Mata Kuliah :	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
	Kode :	MPK003IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filsafat Pancasila dan Idiologi Nasional 2. Moral, Nilai dan Norma 3. Politik secara universal 4. Politik dan strategi nasional 5. HAM di Indonesia 6. Hak dan kewajiban warga negara 7. Konsepsi Demokrasi Pancasila 8. Rule of Law (Supremasi Hukum) 9. Pendidikan Demokrasi 10. Masyarakat Madani (Masyarakat Berkeadaban) 11. Pengertian dan Rasionalisasi Geopolitik 12. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 13. Geostrategi dan Ketahanan Nasional
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa memiliki wawasan dan kesadaran kebangsaan yang tinggi, mampu bertindak cerdas, berwawasan global, berjiwa patriotik, berfikir komprehensif-integral dengan berlandaskan Falsafah Pancasila, UUD 1945, Wawasan Nusantara, dan Ketahanan Nasional untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan nasional.
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat memahami nilai-nilai jati diri bangsa melalui pengkajian filsafat pancasila sehingga akan tumbuh kearifan yang integrative dalam dimensi kompetensi kewarganegaraan yakni civics knowledge, civics skills, sivics commitment, civics convidence dan civics competence. 2. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian identitas nasional, parameter identitas nasional sehingga memiliki daya tangkal terhadap berbagai hal yang akan menghilangkan identitas nasional Indonesia 3. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang pengertian, makna dan manfaat demokrasi, nilai-nilai demokrasi

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 54/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<p>dan jenis demokrasi serta penerapannya di Indonesia dalam konteks pendidikan demokrasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang hak asasi manusia, perkembangan pemikiran tentang hak asasi manusia, sejarah penegak HAM serta permasalahan penegakan HAM di Indonesia oleh lembaga penegak HAM 5. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang pengertian bangsa dan Negara, azas dan system kewarganegaraan, unsur penentu kewarganegaraan di Indonesia. Juga tentang hak dan kewajiban warga Negara maupun tugas dan tanggungjawab Negara 6. Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang politik strategi nasional mulai konsep, dasar pemikiran hingga proses penyusunan maupun implementasi politik dan strateginasional di Indonesia 7. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 8. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 9. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 10. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 11. Mahasiswa dapat berdiskusi menyampaikan pendapat dan argumentasinya dengan baik sesuai dengan kerangka konseptual dan akademis serta mampu memberikan contoh kasus dan memberikan solusi atas hal yang didiskusikan dalam kajian pendidikan kewarganegaraan 12. Mahasiswa dapat memahami pengertian tentang geopolitik dan memahami implementasi dari masalah geopolitik Indonesia dan isu geopolitik luar negeri 13. Mahasiswa dapat memahami pengertian tentang geostrategic dan memahami perkembangan isu masalah geostrategic Indonesia termasuk hal-hal yang mempengaruhi kebijakan geostrategic pembangunan Indonesia.
	Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kaelan. 2008. Pendidikan Pancasila. Penerbit: Paradigma Yogyakarta.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
55/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		<ol style="list-style-type: none">2. Sinamo, Nomensen. 2012. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Penerbit: Permata Aksara Jakarta3. Ubaedillah, A, dkk. 2009. Pendidikan Kewargaan; Demokrasi; Hak Azasi Manusia dan Masyarakat Madani. Penerbit: ICCE UIN Syarif Hidayatullah Jakarta4. Rahman dan Purwanto. 2009. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi: Mengembangkan Etika Berwarga Negara. Penerbit: Penerbit Salemba Empat Jakarta.
33	Mata Kuliah	: PROYEK KEMANUSIAAN
	Kode	: IF539
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang dapat diambil mahasiswa yang mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka terutama di bidang Proyek Kemanusiaan. Kegiatan MBKM ini mencakup, namun tidak terbatas pada: <ol style="list-style-type: none">a. Pemecahan masalah sosialb. Pemberian bantuan untuk korban bencanac. Program bina desa atau membangun desa
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan kompetensi lingkup atau di luar lingkup kompetensi program studi melalui kegiatan merdeka belajar
	Capaian Pembelajaran Khusus	: <ol style="list-style-type: none">1. Menginternalisasi empati dan kepekaan sosial terhadap permasalahan riil yang ada di sekitar2. Menginternalisasi sikap saling menghargai dalam penyelesaian masalah3. Menginternalisasi etika komunikasi, kolaborasi dan interaksi sosial4. Memiliki kemampuan berpikir dan berkolaborasi lintas bidang5. Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega dan sejawat
	Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none">1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka 20202. Pedoman Merdeka Belajar Politeknik Negeri Batam 2021
34	Mata Kuliah	: ASISTENSI MENGAJAR
	Kode	: IF540
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang dapat diambil mahasiswa yang mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka terutama di bidang Asistensi Mengajar. Kegiatan MBKM Studi Independen mencakup, namun tidak terbatas pada: <ol style="list-style-type: none">a. Membantu guru mengajar pada satuan pendidikan dasar dan menengah baik intra maupun ekstra kurikulerb. Membantu adaptasi teknologi pembelajaran di sekolahc. Membantu mengembangkan media pembelajarand. Membantu kepala sekolah dalam hal administratif maupun manajerial

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 56/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan kompetensi lingkup atau di luar lingkup kompetensi program studi melalui kegiatan merdeka belajar
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi empati dan kepekaan sosial terhadap permasalahan riil yang ada di sekitar 2. Menginternalisasi sikap saling menghargai dalam penyelesaian masalah 3. Menginternalisasi etika komunikasi, kolaborasi dan interaksi sosial 4. Memiliki kemampuan berpikir dan berkolaborasi lintas bidang 5. Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega dan sejawat 6. Mengimplementasikan berpikir kritis untuk menganalisis permasalahan di satuan pendidikan 7. Mengembangkan sarana, media, atau solusi pembelajaran
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka 2020 2. Pedoman Merdeka Belajar Politeknik Negeri Batam 2021
35	Mata Kuliah :	MAGANG MERDEKA BELAJAR
	Kode :	IF540
	SKS :	8
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Magang Merdeka Belajar adalah kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pendidikan di kampus dengan pengalaman bekerja di industri secara langsung dengan berpartisipasi dalam tugas yang terencana di bawah pengawasan pembimbing maupun atasan di industri dengan skema merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Umum :	Mahasiswa mengenal tentang lingkungan industri, aktivitas kerja, dan menerapkan kedisiplinan di dunia kerja
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan prosedur pelaksanaan magang 2. Menjelaskan jalur perolehan kesempatan magang 3. Membedakan berbagai jenis dokumen magang dan penggunaannya 4. Memperoleh kesempatan magang sesuai dengan bidang ilmu 5. Menjelaskan profil perusahaan tempat magang industri 6. Menjelaskan <i>job description</i> posisi magang yang akan didaftar 7. Melaksanakan pendaftaran magang sesuai dengan prosedur 8. Melaksanakan pekerjaan magang dengan baik dan disiplin <p>Merekam pekerjaan yang dilaksanakan selama program magang dengan baik dan tepat waktu</p>
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prosedur PBM - Perolehan Kesempatan Magang melalui BAAK, Politeknik Negeri Batam 2. Prosedur PBM - Perolehan Kesempatan Magang dari Jalur Mandiri, Politeknik Negeri Batam 3. Prosedur PBM - Pelaksanaan dan Evaluasi Magang, Politeknik Negeri Batam

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 57/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Borang PBM - Pendaftaran Magang, Politeknik Negeri Batam 5. Borang PBM - Logbook Magang, Politeknik Negeri Batam 6. Format PBM - Laporan Magang 7. Borang PBM - Umpan Balik Magang dari Industri, Politeknik Negeri Batam 8. Borang PBM - Umpan Balik Magang dari Mahasiswa, Politeknik Negeri Batam
36	Mata Kuliah :	ETIKA PROFESI DUNIA KERJA
	Kode :	IF634
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	<p>Mata kuliah Etika Profesi Dunia Kerja membekali mahasiswa mengenai etika profesi maupun etika secara umum dalam dunia IT. Materi yang tercakup dalam mata kuliah ini antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kode etik profesi bidang IT - Hak atas kekayaan intelektual - Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) - <i>Privacy</i> dan keamanan sistem IT
	Capaian Pembelajaran Umum :	mahasiswa mampu menerapkan etika yang baik dalam ranah profesional bidang kerja IT dan menjaga keamanan sistem IT yang menjadi tanggung jawabnya
	Capaian Pembelajaran Khusus :	<p>Mahasiswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan berbagai profesi bidang IT 2. Menjelaskan tantangan yang dihadapi profesional bidang IT 3. Menjelaskan aturan dasar kode etik profesi bidang IT 4. Menerapkan kode etik dalam lingkungan kerja 5. Menjelaskan pentingnya perlindungan terhadap hak atas kekayaan intelektual 6. Membedakan macam-macam perlindungan terhadap hak atas kekayaan intelektual 7. Menjelaskan macam pelanggaran terhadap hak atas kekayaan intelektual 8. Menerapkan penjagaan terhadap hak atas kekayaan intelektual di lingkungan profesional 9. Menjelaskan pelanggaran-pelanggaran yang diatur dalam UU ITE 10. Menerapkan praktik penggunaan IT yang baik sesuai UU ITE pada lingkungan kerja profesional dan kehidupan sehari-hari. 11. Menjelaskan pentingnya <i>privacy</i> dan keamanan dalam dunia IT bagi pribadi maupun perusahaan 12. Menjelaskan risiko-risiko yang mungkin dihadapi dalam penerapan sistem IT bagi perusahaan maupun pribadi 13. Menjelaskan langkah-langkah untuk menjamin keamanan sistem IT 14. Menerapkan keamanan penggunaan sistem IT dalam ranah kerja profesional maupun kehidupan sehari-hari
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bynum, Terel. 2003. <i>Computer Ethics and Professional Responsibility</i>. Wiley Blackwell: New York.



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
58/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Baase. Sara. 2009. <i>A Gift of Fire Social, Legal, and Ethical Issues for computing and Internet</i>, Third Edition, Pearson Prentice Hall: New York. 3. J., Preston, S., Ferret, R. 2009. <i>Komputer dan Masyarakat</i>. Andi: Bandung. 4. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik 5. Ibis, 2011, <i>Keamanan Sistem Informasi</i>, Penerbit ANDI: Yogyakarta. 6. Johnson, D.G., 2009, <i>Computer Ethics</i>, Fourth Edition, Pearson International Edition: Upper Saddle River.
37	Mata Kuliah	: MAGANG INDUSTRI
	Kode	: IF635
	SKS	: 8
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah Magang Industri adalah kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pendidikan di kampus dengan pengalaman bekerja di industri secara langsung dengan berpartisipasi dalam tugas yang terencana di bawah pengawasan pembimbing maupun atasan di industri.
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mengenal tentang lingkungan industri, aktivitas kerja, dan menerapkan kedisiplinan di dunia kerja
	Capaian Pembelajaran Khusus	: Mahasiswa mampu: <ol style="list-style-type: none"> 9. Menjelaskan prosedur pelaksanaan magang 10. Menjelaskan jalur perolehan kesempatan magang 11. Membedakan berbagai jenis dokumen magang dan penggunaannya 12. Memperoleh kesempatan magang sesuai dengan bidang ilmu 13. Menjelaskan profil perusahaan tempat magang industri 14. Menjelaskan <i>job description</i> posisi magang yang akan didaftar 15. Melaksanakan pendaftaran magang sesuai dengan prosedur 16. Melaksanakan pekerjaan magang dengan baik dan disiplin 17. Merekam pekerjaan yang dilaksanakan selama program magang dengan baik dan tepat waktu
	Bahan Pustaka	: <ol style="list-style-type: none"> 9. Prosedur PBM - Perolehan Kesempatan Magang melalui BAAK, Politeknik Negeri Batam 10. Prosedur PBM - Perolehan Kesempatan Magang dari Jalur Mandiri, Politeknik Negeri Batam 11. Prosedur PBM - Pelaksanaan dan Evaluasi Magang, Politeknik Negeri Batam 12. Borang PBM - Pendaftaran Magang, Politeknik Negeri Batam 13. Borang PBM - Logbook Magang, Politeknik Negeri Batam 14. Format PBM - Laporan Magang 15. Borang PBM - Umpan Balik Magang dari Industri, Politeknik Negeri Batam 16. Borang PBM - Umpan Balik Magang dari Mahasiswa, Politeknik Negeri Batam
38	Mata Kuliah	: PELAPORAN KERJA
	Kode	: IF636
	SKS	: 2



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
59/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memberi dasar kepada mahasiswa mengenai komunikasi di dunia kerja, khususnya dalam hal proses pelaporan kerja. Materi yang disampaikan dalam mata kuliah ini antara lain: 1. Dasar komunikasi dunia kerja 2. Ejaan Bahasa Indonesia 3. Tahapan penulisan profesional 4. Penulisan laporan kerja 5. Presentasi laporan kerja
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu menerapkan komunikasi yang baik dalam dunia profesional melalui berbagai media, khususnya untuk keperluan pelaporan kerja.
	Capaian Pembelajaran Khusus	: Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan prinsip dasar komunikasi di dunia kerja 2. Menjelaskan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam komunikasi profesional 3. Menjelaskan kaidah dasar Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) 4. Membedakan penulisan yang benar dan salah menurut PUEBI 5. Menerapkan PUEBI dalam penulisan 6. Menjelaskan tahapan-tahapan penulisan profesional 7. Menerapkan tahapan-tahapan penulisan profesional dalam dunia kerja 8. Menulis laporan kerja dengan tepat 9. Mempersiapkan materi presentasi dengan baik 10. Melakukan presentasi dengan baik
	Bahan Pustaka	: 1. Format PBM-Laporan Magang, Politeknik Negeri Batam 2. Bovee, C., Thill, J., Business Communication Essentials, Pearson: Upper Saddle River, 2010. 3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, 2015.
39	Mata Kuliah	: PROYEK AKHIR
	Kode	: IF637
	SKS	: 6
	Deskripsi Mata Kuliah	: 1. Pendahuluan 2. Penerapan Pembagian Tugas dan penjadwalan 3. Implementasi 4. Pengujian 5. Pembuatan Dokumentasi 6. Presentasi
	Capaian Pembelajaran Umum	: Mahasiswa mampu menghasilkan produk dan karya tulis sebagai solusi atas suatu permasalahan di bidang teknik informatika dengan menerapkan metode yang tepat.
	Capaian Pembelajaran Khusus	: Setelah belajar matakuliah ini, diharapkan mahasiswa mampu: 1. menerapkan ilmu dan keterampilan yang didapatkan dari mata kuliah sebelumnya. 2. menghasilkan produk atau aplikasi komputer dengan spesifikasi umum yang telah ditentukan. 3. menulis dan menghasilkan laporan dengan format sesuai dengan jenis produk yang dihasilkan.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 60/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Melaksanakan proyek secara individu maupun bekerja sama dalam tim. 5. Mempublikasikan produk atau aplikasi yang dihasilkan kepada masyarakat
	Bahan Pustaka :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pressman, R. S., <i>Software Engineering: A Practitioner's Approach</i>, 6th Edition, Mc Graw Hill, 2005. 2. Sommerville, I., <i>Software Engineering</i>, 8th Edition, Addison Wesley, 2007. 3. Whitten, J.L., Bentley, L.D., Dittman, K.C., <i>Metode Desain dan Analisis Sistem</i>, Edisi 6, McGrawHill-Penerbit Andi, 2004. 4. Pustaka lain terkait pengembangan aplikasi.

8. Matriks Hubungan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Indikator Kinerja) dan Capaian Pembelajaran

Terlampir bersama dokumen ini.

9. Dokumen RPS (terlampir)

Terlampir bersama dokumen ini.

		No.FO.6.1.1-V3	HAL. 61/64
UPT-PM	DIR	Format Pengembangan Kurikulum: Dokumen Kurikulum	
20 Agustus 2021			

10. Peninjauan kurikulum

Peninjauan kurikulum bersama mitra industri berdasarkan FGD 13 November 2021 yang diadakan di Best Western Premiere dihadiri 15 perwakilan Industri

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Baru/Lama/Hapus	Perubahan pada		Alasan Peninjauan	Atas usulan/masukan dari	Berlaku mulai Sem./Th.
				Silabus/RPS	Buku Ajar			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	IF110	DASAR PEMROGRAMAN	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
2	IF111	ORGANISASI KOMPUTER	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
3	IF112	MATEMATIKA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
4	IF113	PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
5	IF114	KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
6	MKU001IF	PENDIDIKAN OLAHRAGA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
7	MPK001IF	PENDIDIKAN AGAMA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
8	IF215	REKAYASA PERANGKAT LUNAK I	Lama	RPS	-	Penambahan materi DevOps	Pelatihan dan sertifikasi DevOps	Genap 2022
9	IF216	STRUKTUR DATA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
10	IF217	DASAR PEMROGRAMAN WEB	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
11	IF218	PENGANTAR BASIS DATA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
62/64

UPT-PM

DIR

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

20 Agustus 2021

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Baru/ Lama/Hapus	Perubahan pada		Alasan Peninjauan	Atas usulan/ masukan dari	Berlaku mulai Sem./Th.
				Silabus/RPS	Buku Ajar			
12	IF219	SISTEM OPERASI	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
13	IF220	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
14	IF221	STATISTIKA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
15	IF322	PEMROGRAMAN BASIS DATA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
16	IF323	REKAYASA PERANGKAT LUNAK II	Lama	RPS	-	Materi tentang DevOps	Pelatihan dan Sertifikasi DevOps	Genap 2022
17	IF324	PEMROGRAMAN PERANGKAT BERGERAK	Lama	RPS	-	Materi tentang Flutter	Pelatihan dan Sertifikasi Flutter	Genap 2022
18	IF325	JARINGAN KOMPUTER I	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
19	IF326	SISTEM INFORMASI	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
20	IF327	PEMROGRAMAN WEB	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
21	IF428	DATA MINING	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
22	IF429	PEMROGRAMAN BERBASIS PERANGKAT KERAS	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
23	IF430	KEWIRUSAHAAN	Lama	RPS	-	Materi terkait Startup, Self marketing	Industri	Genap 2022
24	IF431	JARINGAN KOMPUTER II	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
25	IF432	INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER	Lama	-	-	-	-	Genap 2022



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
63/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

No.	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Mata Kuliah Baru/ Lama/Hapus	Perubahan pada		Alasan Peninjauan	Atas usulan/ masukan dari	Berlaku mulai Sem./Th.
				Silabus/RPS	Buku Ajar			
26	IF433	ADIMINISTRASI SISTEM KOMPUTER	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
27	MKU002IF	BAHASA INGGRIS UMUM	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
28	MKU003IF	BAHASA INGGRIS DUNIA KERJA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
29	MPK004IF	PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
30	MPK002IF	PENDIDIKAN PANCASILA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
31	MPK003IF	PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
32	IF634	ETIKA PROFESI DUNIA KERJA	Lama	RPS		Lebih banyak Materi pengembangan karakter	Industri	Genap 2022
33	IF635	MAGANG INDUSTRI	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
34	IF636	PELAPORAN KERJA	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
35	IF637	PROYEK AKHIR	Lama	-	-	-	-	Genap 2022
36	IF438	STUDI INDEPENDEN	Baru	Silabus		Memfasilitasi MBKM	Industri dan internal	Genap 2022
37	IF539	PROYEK KEMANUSIAAN	Baru	Silabus		Memfasilitasi MBKM	Industri dan internal	Genap 2022
38	IF549	ASISTENSI MENGAJAR	Baru	Silabus		Memfasilitasi MBKM	Industri dan internal	Genap 2022



No.FO.6.1.1-V3

HAL.
64/64

UPT-PM

DIR

20 Agustus 2021

Format Pengembangan Kurikulum:
Dokumen Kurikulum

Batam, 17 Desember 2021
Ketua Program Studi Teknik Informatika


(Ahmad Hamim Thohari)
NIP. 199102032018031001