



UNIVERSITAS
BUDI LUHUR

KURIKULUM 2015

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur**

Cerdas berbudi luhur adalah dua hal yang tidak terpisahkan, kecerdasan tanpa dilandasi budi luhur akan cenderung digunakan untuk membodohi dan mencelakakan orang lain, sebaliknya budi luhur tanpa diimbangi kecerdasan akan merupakan sasaran kejahatan dan penindasan orang lain.

Drs. Djaetun H.S

(Pendiri Yayasan Pendidikan Budi Luhur)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang maha kuasa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Kurikulum Program Studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur (UBL) yang merupakan bagian dari implementasi kurikulum KKNI ini dapat diselesaikan.

Penyusunan kurikulum ini berdasar pada visi dan misi UBL, tuntutan pasar kerja, asosiasi keilmuan dan perkembangan globalisasi. Dalam pelaksanaan penyusunan kurikulum ini dibantu dan didukung oleh sejumlah pihak yang terdiri dari komponen pengelola Program Studi, Pakar kurikulum dan *Stakeholders*, serta diawasi oleh Direktorat Penjaminan Mutu (DPM) UBL. Oleh karena itu, Tim Penyusun mengucapkan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada para pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan kurikulum ini.

Penyusunan kurikulum Program Studi Sistem Informasi ini merujuk pada Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Permendikbud RI Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT). Kami menyadari kurikulum ini masih banyak kekurangan, maka dari itu saran dan koreksi para pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan. Semoga bermanfaat.

Jakarta, September 2015

Koordinator Penyusun,



Hendri Irawan, S.Kom., M.T.I.
Ketua Program Studi Sistem Informasi

IDENTITAS PROGRAM STUDI

Program Studi (PS)	: Sistem Informasi
Jurusan/Departemen	: Sistem Informasi
Fakultas	: Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	: Universitas Budi Luhur
Nomor SK pendirian PS	: 0720/0/1987
Tanggal SK pendirian PS	: 9 November 1987
Pejabat Penandatanganan SK	: Mendikbud
Mulai Penyelenggaraan PS	: 07-2007
Nomor SK Izin Operasional	: 3670/D/T/K-III/2009
Tanggal SK Izin Operasional	: 14 Oktober 2009
Peringkat (Nilai) Akreditasi Terakhir	: B
Nomor SK BAN-PT	: 240/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/XI/2013
Alamat PS	: Jalan Raya Ciledug, Petukangan Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan - 12260
No. Telepon PS	: 021 – 5853753 ext. 305, 303
No. Faksimili PS	: 021 - 7371164
Homepage dan E-mail PS	: http://fti.budiluhur.ac.id / hendri.irawan@budiluhur.ac.id

VISI

Visi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur, pada tahun 2020:

“Menjadi Program Studi Sistem Informasi yang unggul dengan standar mutu tertinggi yang dilandasi kecerdasan dan keluhuran budi ditopang teknologi informasi dan komunikasi”

MISI

Misi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur adalah :

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di bidang sistem informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang efektif dan efisien untuk menghasilkan lulusan yang unggul, mandiri, cerdas dan berbudi luhur
2. Memfasilitasi dan memotivasi civitas akademika untuk pelaksanaan pengkajian dan penelitian bermutu dalam bidang sistem informasi
3. Memfasilitasi pelaksanaan dan implementasi hasil penelitian dan inovasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Menjalinkan kerjasama dengan institusi pemerintah maupun swasta baik dalam dan luar negeri dengan prinsip kesetaraan untuk mendukung kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi.

TUJUAN

Tujuan Program Studi SI Fakultas Teknologi informasi Universitas Budi Luhur adalah menghasilkan sarjana dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Menghasilkan lulusan yang unggul dalam bidang sistem informasi untuk membantu pencapaian tujuan organisasi skala menengah dan enterprise.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki karakter diri berbasis pada nilai-nilai keluhuran budi serta mampu dan cakap dalam berwirausaha.
3. Menghasilkan karya-karya ilmiah dosen dan mahasiswa yang kreatif dan inovatif dengan di topang teknologi informasi dan komunikasi.
4. Menghasilkan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan semua sumberdaya dan kemampuan yang relevan untuk segala tujuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
5. Meningkatkan berbagai kerjasama dengan lembaga pendidikan, penelitian, pemerintah dan swasta serta lembaga sosial kemasyarakatan lainnya dengan prinsip kesetaraan untuk melakukan program nyata yang akan menyelesaikan problem bangsa utamanya dalam keilmuan sistem informasi

Ketua Program Studi

Hendri Irawan, S.Kom, M.T.I.
hendri.irawan@budiluhur.ac.id
08561192021
021-5853753 ext. 303



Sekretaris Program Studi

Ita Novita, S.Kom, M.T.I.
ita.novita@budiluhur.ac.id
0818192233
021-5853753 ext. 320

Sistem Informasi (*Information System*), adalah program studi yang menekankan pada kemampuan individu dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan sistem informasi organisasi sebagai aset utama organisasi, mencakup di antaranya:

- a. Fokus pada teknik mengintegrasikan solusi teknologi informasi dengan proses bisnis agar kebutuhan organisasi akan informasi dapat terpenuhi.
- b. Menekankan pada informasi sebagai sebuah sumber daya penting dalam berproduksi, terutama dalam kaitan kebutuhan korporasi dalam pencapaian visi dan misi yang dicanangkan.
- c. Mempelajari aspek penting bagaimana informasi diciptakan, diproses, dan didistribusikan ke seluruh pemangku kepentingan dalam institusi.
- d. Kurikulum ditekankan pada bagaimana memastikan agar teknologi dan sistem informasi yang dimiliki selaras dengan strategi bisnis perusahaan, agar dapat tercipta keunggulan kompetitif dalam bersaing (*the value of information technology to the business*).

Karakteristik utama keahlian Sistem Informasi

1. Profesional Sistem Informasi dapat bekerja pada berbagai macam domain pekerjaan misal dibidang bisnis, kesehatan, pemerintahan, dan organisasi nirlaba. Oleh karena itu lulusan program studi sistem informasi harus memahami bahwa:
 - a. Profesional Sistem Informasi dapat meningkatkan kinerja organisasi.
 - b. Profesional Sistem Informasi dapat mengintegrasikan kebutuhan informasi seluruh level dan fungsi organisasi.
 - c. Profesional Sistem Informasi harus memahami secara baik domain pekerjaan imana mereka bekerja dan pengetahuan tentang teknologi informasi yang tepat untuk meningkatkan peran organisasi.
2. Profesional Sistem Informasi harus memiliki kemampuan berpikir analitis dan kritis untuk berkembang dalam lingkungan kompetitif yang bersifat global. Oleh karena itu lulusan program studi sistem informasi harus:
 - a. Menjadi ahli dalam pemecahan masalah dan mampu berpikir secara kritis
 - b. Mampu menggunakan konsep sistem untuk memahami dan menyelesaikan masalah
 - c. Mampu menyelesaikan masalah dengan menerapkan konsep dan keterampilan yang bersifat tradisional dan baru
 - d. Memahami bahwa sistem terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, dan data dalam lingkungan global.
3. Profesional Sistem Informasi harus menunjukkan etika yang kuat, memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dan keterampilan kerjasama dalam tim yang baik. Oleh karena itu lulusan program studi sistem informasi harus:
 - a. Mampu mengevaluasi secara kritis dan melakukan tindakan berdasar etika dibidang Sistem Informasi saat ini
 - b. Mampu menerapkan kode etik professional Sistem Informasi
 - c. Dapat berkolaborasi dengan profesional lainnya
 - d. Mampu berkomunikasi lisan, tertulis, dan mendengarkan secara baik dan efektif.

- e. Mampu menunjukkan ketekunan, fleksibilitas, rasa ingin tahu, kreativitas, pengambilan risiko, dan toleransi kemampuan pada orang lain.
4. Profesional Sistem Informasi harus dapat merancang dan menerapkan solusi teknologi informasi yang akan meningkatkan kinerja organisasi. Oleh karena itu lulusan program studi sistem informasi harus:
- a. Memiliki keterampilan dalam memahami dan membuat model proses dan model data organisasi, mendefinisikan dan menerapkan solusi dan proses secara teknis, mengelola proyek, dan mengintegrasikan sistem dalam organisasi.
 - b. Mampu memahami teknik-teknik untuk memperoleh, mengubah, mentransmisi, dan menyimpan data dan informasi secara berkualitas.
 - c. Fokus pada penerapan teknologi informasi dalam membantu individu, kelompok, dan organisasi untuk mencapai tujuan mereka dalam lingkungan global yang kompetitif.
-

KOMPETENSI

Dalam era pendidikan berbasis kompetensi dan outcome (*education based competency and outcome*), kompetensi lulusan harus ditentukan secara komprehensif dan sistematis. Secara Komprehensif maksudnya haruslah berdasar kebutuhan semua pihak, yaitu: pengguna lulusan, pihak pengelola, mahasiswa dan pihak-pihak lainnya yang berkepentingan dengan memperhatikan potensi program studi terutama tenaga edukatif sebagai stakeholders internal dan mahasiswa sebagai pelanggan utama.

Kompetensi adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur melalui asesmen yang terstruktur, mencakup aspek kemandirian dan tanggung jawab individu pada bidang kerjanya.

Pemilihan kompetensi lulusan Sistem Informasi didasari dari :

1. Hasil riset kebutuhan dunia industri teknologi informasi dan komputer khususnya sistem informasi dari pengguna lulusan
2. Masukkan dari Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer
3. Masukkan dari alumni

Kompetensi mahasiswa Sistem Informasi Universitas Budi Luhur meliputi kompetensi utama, pendukung lainnya. Untuk mencapai kompetensi lulusan Sistem Informasi Universitas Budi Luhur, mahasiswa wajib mengambil serangkaian matakuliah.

A. Kompetensi Utama

1. Mampu mengaplikasikan bidang keahlian sistem informasi dan memanfaatkan IPTEKS pada bidangnya dalam penyelesaian masalah, serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
2. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan sistem informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
3. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
4. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi.

B. Kompetensi Pendukung

1. Mampu mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi baik skala kecil maupun skala enterprise
2. Memiliki kemampuan untuk dapat mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi
3. Mampu menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi
4. Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi
5. Memiliki kemampuan untuk dapat berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan
6. Dapat melibatkan diri dalam proses belajar terus-menerus sepanjang hidup
7. Mampu bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja
8. Dapat mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi

C. Kompetensi Lainnya

1. Mampu beradaptasi, dan bersaing di dunia kerja dengan perilaku etis yang mencerminkan keluhuran budi pekerti.
 2. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya baik mandiri ataupun berkelompok
 3. Mempunyai kemampuan mengenali potensi diri untuk beradaptasi, bekerja sama, berorganisasi, dan menempatkan diri sesuai dengan norma, dan etos yang berlaku.
 4. Berjiwa dan cakap berwirausaha
-

Dengan visi, misi, dan kurikulum yang disusun, peran yang diharapkan dari lulusan Prodi Sistem Informasi adalah salah satu atau beberapa dari daftar berikut ini:

1. Pengembang Sistem Informasi (IS Developer)

Peran yang mencakup perancang, pembuat, penguji, pengevaluasi, pembuat aturan bisnis, hingga menyiapkan sumber daya pendukung sistem informasi agar tujuan/ permasalahan bisnis organisasi dapat tercapai/diselesaikan dengan efisien dan efektif melalui bantuan SI.

Peran ini dapat dilakukan diantaranya oleh Manajer Proyek SI/TI, Analis Sistem (System Analyst), Analis Sistem Bisnis (Business System Analyst), Perancang Sistem (System Designer), Programmer, dan Arsitek Aplikasi (Application Architect).

2. Konsultan dan Integrator Sistem (Consultant & System Integrator)

Peran yang mencakup supervisi, evaluasi dan konsultasi solusi teknologi informasi, serta integrasi berbagai proses bisnis yang difasilitasi dengan SI/TI termasuk di level enterprise.

Peran ini dapat dilakukan diantaranya oleh Konsultan SI/TI, Enterprise Architect, dan Spesialis ERP.

3. Technopreneur

Peran yang mencakup perancang, pembuat SI perdagangan berbasis elektronik, pembangun usaha mandiri/pewirausaha (entrepreneur) di bidang teknologi informasi.

Peran ini dapat dilakukan diantaranya oleh Konsultan SEO, internet/digital marketing

4. Spesialis Basis Data (Database Specialist)

Peran yang mencakup perancang, pembangun, perawatan, hingga analisis basis data.

Peran ini dapat dikerjakan antara lain oleh Database Designer, Database Programmer, Database Administrator, Analis Data (Data Analyst), Data Warehouse Analyst, dan Business Intelligence Analyst.

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi dan kompetensi tenaga kerja Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan. KKNI merupakan perwujudan mutu dan jati diri Bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan nasional, sistem pelatihan kerja nasional serta sistem penilaian kesetaraan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) nasional, yang dimiliki Indonesia untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang bermutu dan produktif.

Capaian jenjang Sarjana (Strata-1)/ *Degree Outcome* (DO) Setara dengan KKNI level 6

1. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
2. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis dan sistematis dalam mengaplikasikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan informatika dan komputer untuk menyelesaikan masalah.
3. Mampu menunjukkan pemahaman tentang *body of complex knowledge* secara sistematis dan utuh serta memiliki dasar untuk studi lanjut pascasarjana dan karir profesional.
4. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
5. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan informatika dan komputer berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan gagasan, desain, kritik atau solusi.
6. Menguasai konsep teoritis bidang informatika dan komputer tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah secara prosedural.
7. Mampu menunjukkan keterampilan atau psikomotorik pada ranah kompleksitas praktik tertentu termasuk keterampilan bidang teknik informatika dan komputer.
8. Memiliki kemampuan penelitian, memahami dan mengevaluasi informasi dan konsep baru dari ranah keilmuan informatika dengan mempertimbangkan bukti, argumen dan asumsi untuk menyelesaikan masalah.
9. Mampu bertindak secara profesional dan mampu menilai berdasarkan tingkat otonomi kognitif.
10. Mampu berkomunikasi interpersonal baik lisan maupun tulisan serta terampil dalam kerjasama tim.
11. Mampu mengelola dan menggunakan informasi untuk belajar mandiri sepanjang hidup.
12. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
13. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
14. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.

15. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Berikut adalah sikap, keterampilan umum dan khusus, serta pengetahuan lulusan mahasiswa program studi Sistem Informasi berdasarkan KKN level 6 :

A. SIKAP

Setiap lulusan dari program studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur harus memiliki sikap sebagai berikut:

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

B. KETERAMPILAN UMUM

- a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, keterampilan sistematis, dan umum inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang sistem informasi;
- b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- c. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- d. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- e. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- f. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- g. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;

- h. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
- i. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
- j. Mampu melakukan analisis & desain dengan menggunakan kaidah rekayasa software dan hardware serta algoritma dengan cara menggunakan tools dan dapat menunjukkan hasil dan kondisi yang maksimal untuk aplikasi bisnis.
- k. Memiliki kemampuan untuk menjadi tenaga profesional untuk pengolahan basis data, rekayasa perangkat lunak, jaringan komputer, komputer grafis, dan aplikasi multimedia serta memiliki kemampuan menulis laporan penelitian dengan baik serta mengelola proyek Sistem Informasi, mempresentasikan karya tersebut.

C. KETERAMPILAN KHUSUS

Mampu mengembangkan teori serta metode/teknik pada domain Management and Governance (MAGO) atau Informatics Concepts (INCO).

D. PENGETAHUAN

- a. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan Sistem Informasi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- b. Menguasai konsep teoritis yang mengkaji, menerapkan dan mengembangkan serta mampu memformulasikan dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah.
- c. Mempunyai pengetahuan dalam penyusunan algoritma pemrograman yang efektif dan efisien serta dapat merancang, membangun dan mengelola aplikasi sistem informasi secara tepat dan akurat untuk pendukung pengambilan keputusan.

Capaian Program - Program Outcome/Program Learning Outcome (PO/PLO) – Sistem Informasi S1

No.	Capaian Program Spesifik	Dimensi Capaian Program Umum
1	Mengidentifikasi, memformulasikan dan memecahkan permasalahan kebutuhan informasi dari suatu organisasi	Penguasaan bidang Komputasi
2	Mengintegrasikan solusi berbasis teknologi informasi secara efektif pada suatu organisasi	Berpikir kritis dan taat kaidah ilmiah
3	Menerapkan konsep-konsep dasar komputer yang dibutuhkan dalam merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi Informasi	Kecakapan menggunakan teknik dan perangkat komputasi
4	Berkarya dengan perilaku etika sesuai bidang keprofesian teknologi informasi	Terlibat secara profesional dan sosial
5	Berkomunikasi secara efektif pada berbagai kalangan	Komunikasi yang efektif
6	Melibatkan diri dalam proses belajar terus-menerus sepanjang hidup	Pembelajaran sepanjang hayat
7	Bekerja-sama secara efektif baik sebagai anggota maupun pemimpin tim kerja	Kepemimpinan dan kerja tim lintas disiplin
8	Mengidentifikasi kebutuhan untuk menjadi seorang wirausaha di bidang teknologi informasi	Cakap berwirausaha

Capaian Pembelajaran (Learning Outcome) pada bidang Ilmu Sistem Informasi

Keterkaitan Ranah Topik, Ranah Keilmuan dan Mata Kuliah pada Program Studi S1 Sistem Informasi

No.	Ranah Topik (Topic Area)	Ranah Keilmuan/Bidang Kajian/BoK	Mata Kuliah Terkait
1	Matematika dan Statistik	Statistics; Struktur Diskrit; Math Fundamentals	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Logika Matematika ▪ Matrik dan Transformasi Linier ▪ Manajemen Sains ▪ Statistik Ekonomi ▪ Metodologi Riset
2	Algoritma dan Pemrograman	Algoritma dan Kompleksitas; Bahasa Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis dan Desain Algoritma ▪ Algoritma dan Struktur Data 1 ▪ Bahasa Pemrograman Dasar ▪ Pemrograman Berorientasi Obyek ▪ Implementasi Pemrograman Berorientasi Obyek ▪ Pemrograman Web 1 ▪ Pemrograman Web 2 ▪ Rekayasa Web ▪ Mobile Programming ▪ Java Web Programming ▪ Interaksi Manusia dan Komputer ▪ Desain Grafik

3	Rekayasa Perangkat Lunak	Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teknik Pemodelan Sistem Informasi ▪ Analisa Proses Bisnis ▪ Analisa dan Perancangan Sistem Informasi ▪ Rekayasa Perangkat Lunak ▪ Testing & Implementasi Sistem
4	Komputer Arsitektur	Arsitektur dan Organisasi Komputer; Sistem Operasi; Grafik dan Visualisasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengantar Teknologi Informasi ▪ Sistem Operasi ▪ Arsitektur Komputer ▪ Organisasi Komputer
5	Sistem Terdistribusi	Jaringan dan Komunikasi;	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jaringan Komputer ▪ Implementasi Jaringan Komputer ▪ Komunikasi Data
6	Bisnis dan Manajemen	Functional Business Areas; E-business; Decision Theory; Business Models; Organizational Theory; Organizational Behaviour	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengantar Ekonomi, Manajemen & Bisnis ▪ Sistem Penunjang Keputusan ▪ Kecerdasan Bisnis ▪ E-Commerce ▪ Entrepreneurship ▪ Cyberpreneurship ▪ Optimasi Mesin Pencari ▪ Media Sosial dan Periklanan
7	Pengelolaan Data dan Informasi	Database Management System; Information Security	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengantar Sistem Basis Data ▪ Perancangan Basis Data ▪ Bahasa Query Terstruktur ▪ Penambangan Data (DW) ▪ Keamanan Komputer
8	Sistem Informasi	Manajemen Proyek; Change Management; Risk Management;	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konsep Sistem Informasi ▪ Sistem Informasi Manajemen ▪ Manajemen Proyek Perangkat Lunak ▪ Audit Sistem Informasi
9	Sistem Enterprise	Arsitektur Enterprise; Integrasi Sistem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arsitektur dan Infrastruktur IT ▪ Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (ERP) ▪ Customer Relationship Management ▪ Manajemen Rantai Persediaan (SCM) ▪ Pengadaan Secara Elektronik (e-Procurement) ▪ Komputasi Awan
10	Kecakapan Hidup	Komputer dan Masyarakat, Kerja Praktik/Magang, Skripsi/Tugas Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wawasan Budi Luhur ▪ Aplikasi Wawasan Budi Luhur ▪ Interpersonal Skill ▪ Etika Profesi ▪ Komputer dan Masyarakat ▪ Komunikasi Publik dan

			Presentasi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kuliah Kerja Praktek ▪ Kuliah Kerja Nyata ▪ Tugas Akhir
--	--	--	--

Capaian pembelajaran Program Studi Sistem Informasi untuk memenuhi kualifikasi lulusan Sarjana Program Studi Sistem Informasi sesuai KKNI level 6 dengan merujuk pada capaian pembelajaran yang direkomendasikan oleh APTIKOM level 6.

Capaian Pembelajaran dari Program Studi S1 Sistem Informasi

No.	Ranah Topik	Capaian Pembelajaran
1	Matematika dan Statistika	1.1. Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah 1.2. Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah 1.3. Menginterpretasikan dan menyajikan hasil analisis data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan
2	Algoritma dan Pemrograman	2.1. Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah 2.2. Mengidentifikasi beberapa Bahasa pemrograman beserta karakteristiknya
3	Rekayasa Perangkat Lunak	3.1. Menjelaskan tahapan pengembangan perangkat lunak
4	Pengolahan Data & Informasi	4.1. Menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data 4.2. Mengidentifikasi dan merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi 4.3. Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS 4.4. Menjelaskan prinsip-prinsip dasar dari integritas, keamanan dan tingkat kerahasiaan data pada suatu basis data 4.5. Memilih teknik dan perangkat data mining untuk membantu dalam pemecahan masalah
5	Arsitektur Komputer	5.1. Menjelaskan arsitektur dasar dari suatu sistem komputer 5.2. Mengidentifikasi kebutuhan sistem operasi dari suatu sistem komputer
6	Sistem Terdistribusi	6.1. Mengidentifikasi kebutuhan jaringan dari suatu organisasi 6.2. Merancang topologi dari suatu jaringan computer. 6.3. Mengidentifikasi dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi dari suatu organisasi
7	Bisnis dan	7.1. Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar

	Manajemen	<p>7.2. pengelolaan suatu bisnis organisasi</p> <p>7.2. Mengidentifikasi regulasi, kebijakan dan prosedur bisnis yang berdampak pada implementasi sistem informasi</p>
8	Sistem Informasi	<p>8.1. Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari system informasi</p> <p>8.2. Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif</p> <p>8.3. Menjelaskan bagaimana sistem informasi dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi</p> <p>8.4. Mengidentifikasi dampak system informasi terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu</p> <p>8.5. Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi</p> <p>8.6. Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi</p> <p>8.7. Menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu system informasi</p> <p>8.8. Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design</p> <p>8.9. Menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan system informasi dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi</p> <p>8.10. Menjelaskan konsep dasar dari pengelolaan proyek sistem informasi (SI)</p> <p>8.11. Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Project</p> <p>8.12. Mengidentifikasi dan memformulasikan ruang lingkup proyek sistem informasi</p> <p>8.13. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan risiko-risiko proyek, serta menawarkan alternatif solusinya</p> <p>8.14. Menjelaskan aspek-aspek quality assurance pada suatu pengelolaan proyek sistem informasi</p> <p>8.15. Mengaplikasikan konsep dasar basis data dan prinsip pemrograman untuk mengembangkan sistem aplikasi</p>
9	Sistem Enterprise	<p>9.1. Menjelaskan dasar-dasar system enterprise dan isu-isu dalam penerapannya</p> <p>9.2. Mengevaluasi analisis biaya, manfaat dan risiko dari penerapan sistem enterprise</p> <p>9.3. Menjelaskan bagaimana peranan system enterprise dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis</p> <p>9.4. Mengidentifikasi, mendeskripsikan dan mengevaluasi perangkat lunak system enterprise</p>
10	Kecakapan Hidup	<p>10.1. Berfikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.</p> <p>10.2. Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis.</p>

		<p>10.3. Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya.</p> <p>10.4. Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika.</p> <p>10.5. Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning)</p>
--	--	--

Jumlah Capaian Pembelajaran Per Aspek Kompetensi

Aspek Kompetensi	Ranah Topik	Jumlah Capaian Pembelajaran
Pengetahuan	1. Matematika dan Statistika	3
Ketrampilan	2. Algoritma dan Pemrograman	2
Umum	3. Pengolahan Data & Informasi	5
	4. Rekayasa Perangkat Lunak	5
	5. Arsitektur Komputer	2
	6. Sistem Terdistribusi	3
	7. Bisnis dan Manajemen	6
	8. Sistem Informasi	15
	9. Sistem Enterprise	4
	10. Kecakapan Hidup	5
Jumlah		50

Pemetaan Capaian Pembelajaran (LO) dan Capaian Program (PO) untuk S1 Sistem Informasi

Pemetaan ini menunjukkan hubungan antara Capaian Pembelajaran (LO) dengan Capaian Program (PO). Capaian ini meliputi capaian Program umum dan capaian program spesifik.

Ranah Topik: Matematika dan Statistika

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep-konsep probabilitas dan statistik untuk menganalisis data guna mendukung pemecahan masalah	√	√	√					
2	Menjelaskan konsep dan teori dasar logika dan struktur diskrit untuk mendukung permodelan dan penganalisaan masalah	√	√			√			
3	Menginterpretasikan dan menyajikan hasil analisis data dalam bentuk dan format yang dimengerti oleh pihak yang berkepentingan	√	√	√					

Ranah Topik: Algoritma dan Pemrograman

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menerapkan konsep dan teori dasar pemrograman komputer untuk membantu memecahkan masalah	√	√	√					
2	Mengidentifikasi beberapa bahasa pemrograman beserta karakteristiknya	√	√						

Ranah Topik: Rekayasa Perangkat Lunak

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan tahapan pengembangan perangkat lunak	√	√			√			

Ranah Topik: Pengolahan Data dan Informasi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan basis data	√	√			√			
2	Mengidentifikasi dan merancang basis data sesuai dengan kebutuhan organisasi	√	√	√					
3	Mengimplementasikan rancangan basis data pada suatu DBMS	√	√	√					
4	Menjelaskan prinsip-prinsip dasar dari integritas, keamanan dan tingkat kerahasiaan data pada suatu basis data	√	√			√			
5	Memilih teknik dan perangkat data mining untuk membantu dalam pemecahan masalah	√	√						

Ranah Topik: Arsitektur Komputer

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan arsitektur dasar dari suatu sistem computer memecahkan masalah	√	√			√			
2	Mengidentifikasi kebutuhan sistem operasi dari suatu sistem computer	√	√	√					

Ranah Topik: Sistem Terdistribusi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mengidentifikasi kebutuhan jaringan dari suatu organisasi	√	√	√					
2	Merancang topologi dari suatu jaringan Computer	√	√	√					
3	Mengidentifikasi dan menformulasikan kebutuhan keamanan sistem informasi dari suatu organisasi	√	√	√					

Ranah Topik: Bisnis dan Manajemen

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan konsep dasar pengelolaan suatu bisnis organisasi	√	√	√					
2	Mengidentifikasi regulasi, kebijakan dan prosedur bisnis yang berdampak pada implementasi sistem informasi	√	√	√					
3	Menjelaskan bagaimana informasi dapat digunakan untuk membantu dalam perencanaan operasi dan pengendalian suatu bisnis organisasi	√	√			√			
4	Menjelaskan berbagai teknik dan metoda pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah organisasi	√	√			√			
5	Menggunakan ICT untuk mendukung bisnis proses	√	√	√					
6	Melakukan pengukuran kinerja sebuah proses bisnis	√	√	√					

Ranah Topik: Sistem Informasi

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan komponen organisasi, teknologi dan manusia dari sistem Informasi	√	√			√			
2	Menjelaskan bagaimana organisasi dapat menggunakan sistem informasi untuk kepentingan kompetitif	√	√		√	√			
3	Menjelaskan bagaimana sistem informasi dapat mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi	√	√		√	√			
4	Mengidentifikasi dampak sistem informasi terhadap organisasi, aktivitas bisnis, masyarakat maupun individu	√	√	√	√				
5	Menjelaskan berbagai metodologi pengembangan sistem informasi	√	√			√			

6	Menggunakan berbagai perangkat dan metoda untuk menganalisis aliran dan struktur informasi dalam proses organisasi	√	√	√					
7	Menggunakan UML untuk memodelkan rancangan konseptual dari suatu sistem informasi	√	√	√					
8	Merancang sistem informasi sesuai dengan prinsip-prinsip user centred design	√	√	√					
9	Menjelaskan pentingnya keterkaitan antara strategi bisnis dan sistem informasi dalam menunjang efisiensi dan efektifitas investasi organisasi	√	√	√		√			
10	Menjelaskan konsep dasar dari pengelolaan proyek sistem informasi (SI)	√	√			√			
11	Menerapkan perangkat dan teknik untuk perencanaan proyek seperti CPM, Gantt Chart, Program Manajemen Proyek	√	√	√					
12	Mengidentifikasi dan memformulasikan ruang lingkup proyek sistem informasi	√	√	√					
13	Mengidentifikasi dan mendokumentasikan risiko-risiko proyek, serta menawarkan alternatif solusinya	√	√	√					
14	Menjelaskan aspek-aspek quality assurance pada suatu pengelolaan proyek sistem informasi	√	√			√			
15	Mengaplikasikan konsep dasar basis data dan prinsip pemrograman untuk mengembangkan sistem aplikasi	√	√	√					

Ranah Topik: Sistem Enterprise

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Menjelaskan dasar-dasar sistem enterprise dan isu-isu dalam penerapannya	√	√			√			
2	Mengevaluasi analisis biaya, manfaat dan risiko dari penerapan sistem enterprise	√	√	√					
3	Menjelaskan bagaimana peranan sistem enterprise dalam mengintegrasikan area fungsional bisnis	√	√			√			
4	Mengidentifikasi, mendeskripsikan dan mengevaluasi perangkat lunak sistem enterprise	√	√	√					

Ranah Topik: Kecakapan Hidup

Capaian Pembelajaran		Capaian Program							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Berfikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data		√	√					
2	Mendemonstrasikan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan yang berkaitan dengan aspek teknis dan non-teknis		√	√		√			
3	Memimpin dan bekerja dalam tim, mandiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya				√	√		√	√
4	Memiliki integritas profesional dan berkomitmen terhadap nilai-nilai etika							√	√
5	Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life-long learning)						√		

SEBARAN MATAKULIAH PER SEMESTER

Berdasarkan konsep KKNI capaian pembelajaran sesuai dengan level KKNI yang tertuang dalam Peraturan Presiden No.8/2012 dan juga merujuk pada UU Perguruan Tinggi No12 tahun 2012, maka berikut sebaran mata kuliah di Prodi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur. Jumlah SKS total yang harus ditempuh sampai lulus minimal adalah 144 SKS. Berikut sebaran mata kuliah selama 8 semester

SEMESTER 1			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	PG167	Analisis dan Desain Algoritma	3
2	BA001	Bahasa Indonesia	2
3	BA003	Bahasa Inggris	2
4	PG168	Bahasa Pemrograman Dasar	3
5	MI041	Logika Matematika	3
6	KP213	Pengantar Sistem Basis Data	2
7	KP121	Pengantar Teknologi Informasi	3
8	UM031	Wawasan Budi Luhur	2
Total sks			20

SEMESTER 2			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	KP002	Algoritma dan Struktur Data 1	3
2	IF004	Analisa Proses Bisnis	2
3	BA011	Bahasa Inggris Lanjutan	2
4	IF058	Konsep Sistem Informasi	2
5	MI070	Matrik dan Transformasi Linier	3
6	PG061	Pemrograman Berorientasi Obyek	3
7	PG065	Pemrograman Web 1	3
8	UM021	Pendidikan Pancasila	2
Total sks			20

SEMESTER 3			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	UM046	Aplikasi Wawasan Budi Luhur	1
2	EK066	Entrepreneurship	2
3	PG173	Implementasi Pemrograman Berorientasi Obyek	3
4	KP041	Jaringan Komputer	3
5	MI128	Manajemen Sains	2
6	PG066	Pemrograman Web 2	3
7	KP130	Perancangan Basis Data	3
8	IF062	Teknik Pemodelan SI	3
Total sks			20

SEMESTER 4			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	IF002	Analisa dan Perancangan SI	3
2	KP043	Keamanan Komputer	3
3	MM106	Pengantar Ekonomi, Manajemen & Bisnis	3
4	IF041	Sistem Penunjang Keputusan	3
5	IF039	Sistem Informasi Manajemen	3
6	KP344	Implementasi Jaringan Komputer	2
7	KP225	Cyberpreneurship	3
8	IF068	Perencanaan Sumber Daya Pershn	3
Total sks			20

SEMESTER 5			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	IF064	Arsitektur dan Infrastruktur IT	3
2	KP146	Rekayasa Perangkat	3

SEMESTER 6			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	KS001	Etika Profesi	2
2	UM03	Interpersonal Skill	2

		Lunak	
3	KP378	Bahasa Query Terstruktur	2
4	UM013	Metodologi Riset	2
5	UM019	Pendidikan Kewarganegaraan	2
6	IF048	Testing & Implementasi Sistem	2
7	KP212	Rekayasa Web	3
8	IF070	Optimasi Mesin Pencari	3
9	IF071	Manajemen Rantai Persediaan	3
10	IF060	Customer Relationship Management	3
Total sks			20

	8		
3	IF015	Manajemen Proyek Perangkat Lunak	3
4	MI109	Statistik Ekonomi	2
5	PG130	Java Web Programming	3
6	PG119	Mobile Programming	3
7	TA001	Kuliah Kerja Praktek	2
8	IF072	E-Commerce	3
9	IF063	Media Sosial dan Periklanan	3
10	IF069	Pengadaan Secara Elektronik	3
11	IF065	Kecerdasan Bisnis	3
Total sks			20

SEMESTER 7			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	IF052	Audit Sistem Informasi	3
2	KP375	Komputasi Awan	3
3	UM049	Komunikasi Publik dan Presentasi	2
4	TA016	Kuliah Kerja Nyata	2
5	KP047	Komputer dan Masyarakat	2
6	UM014-18	Pendidikan Agama	2
7	KP368	Penambangan Data	3
8	IF009	Interaksi Manusia dan Komputer	2
9	KM160	Desain Grafis	3
10	BA013	Bahasa Jepang	2
Total sks			24

SEMESTER 8			
No.	Kode	Mata kuliah	sks
1	TA007	Tugas Akhir	6
Total sks			6

Dengan menggunakan kurikulum 2015 peminatan yang wajib dipilih yaitu :

1. Enterprise System

Mampu merancang bangun sistem informasi mulai dari skala kecil hingga enterprise, mulai dari perencanaan, analisa kondisi saat ini, analisa kebutuhan, analisa sistem yang akan datang, implementasi, testing dan maintenance dengan menggunakan konsep dan tool-toolnya.

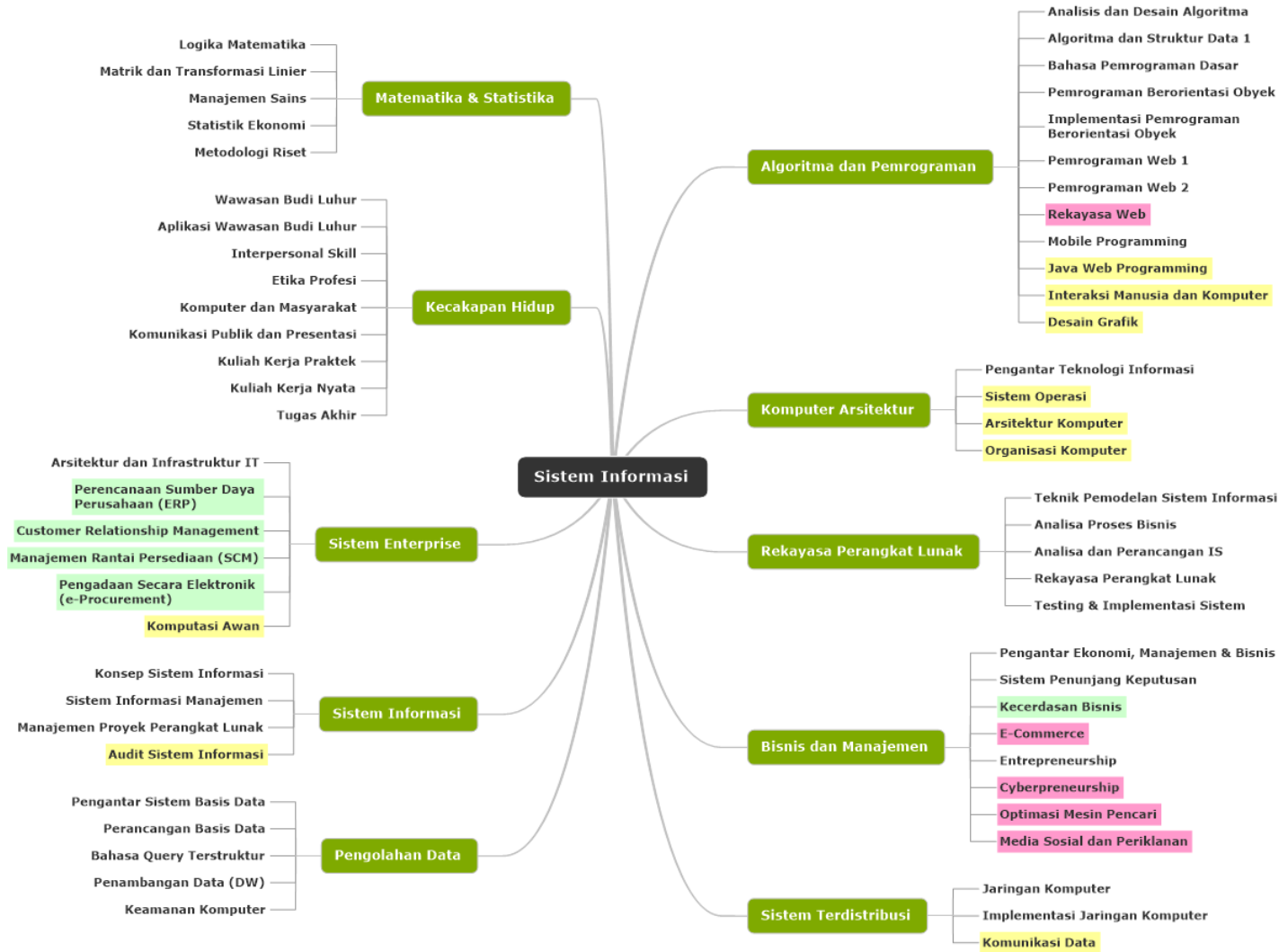
Matakuliah Wajib Minat (5 Matakuliah – 15 SKS): Perencanaan Sumber Daya Perusahaan, Manajemen Rantai Persediaan, Customer Relationship Management, Pengadaan Secara Elektronik, Kecerdasan Bisnis

2. Technopreneurship

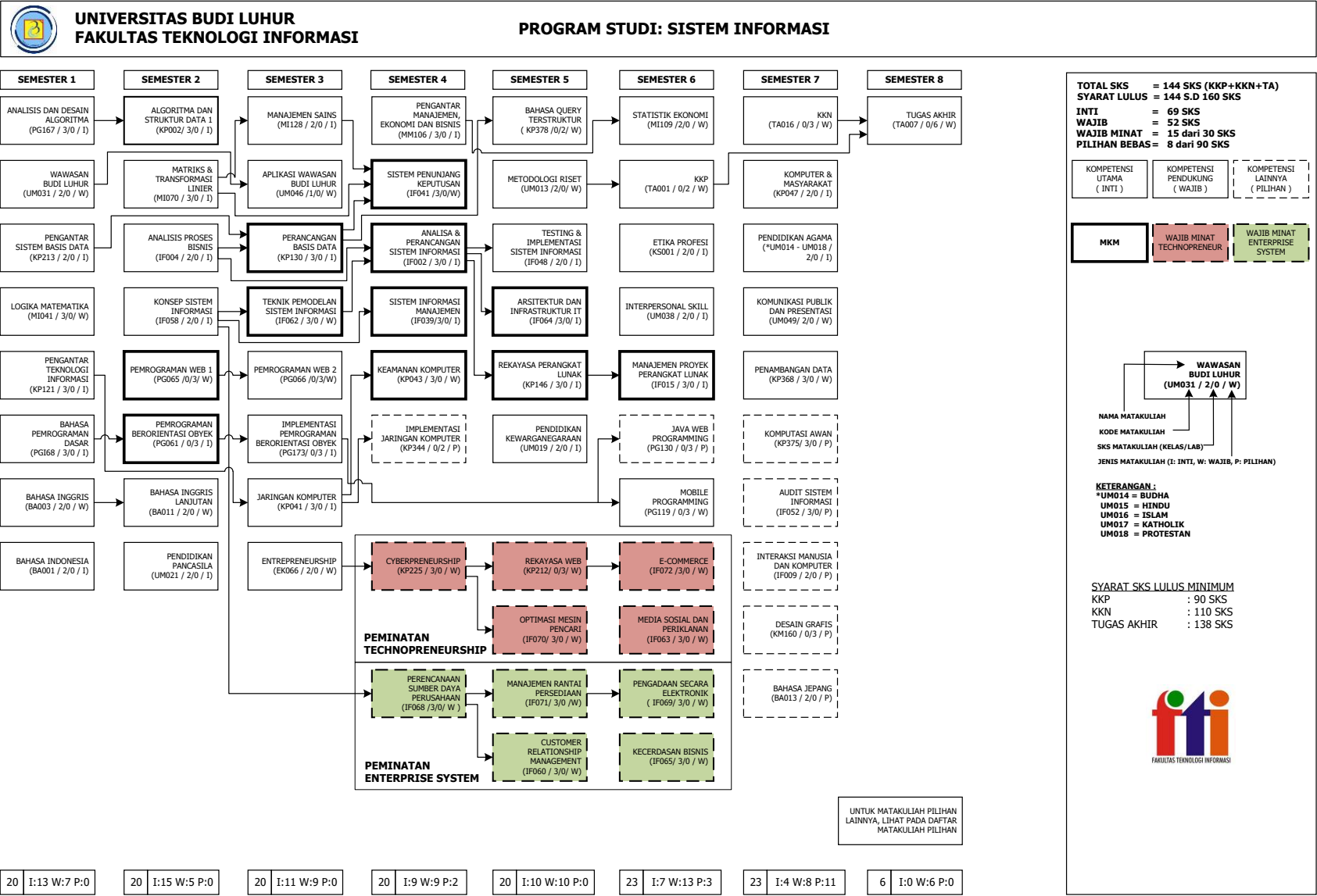
Mampu merancang bangun sistem informasi perdagangan berbasis elektronik / internet (e-commerce) beserta proses marketing dan periklanannya dengan menggunakan *multichannel / social media* serta dapat membuat usahanya sendiri (*entrepreneur*).

Matakuliah Wajib Minat (5 Matakuliah – 15 SKS): Cyberpreneurship, Rekayasa Web, Optimasi Mesin Pencari, E-Commerce, Media Sosial dan Periklanan

SEBARAN MATAKULIAH BERDASARKAN KELOMPOK RANAH TOPIK



BAGAN KURIKULUM SISTEM INFORMASI



MATA KULIAH PILIHAN LAIN

No	Kode	Nama Mata Kuliah	SKS	Prasyarat
1	KP215	Otomasi Perkantoran	3	-
2	PG120	ASP .NET	3	-
3	KP024	Data dan Teknologi Multimedia	3	-
4	KP106	Pemeliharaan Perangkat Lunak	3	Rekayasa Perangkat Lunak
5	KP164	Sistem Operasi	3	Pengantar Teknologi Informasi
6	KP302	Cisco Fundamental 1	3	Jaringan Komputer
7	KP303	Cisco Fundamental 2	3	Cisco Fundamental 1
8	KP309	Cisco Routing	3	Cisco Fundamental 2
9	KP345	Cisco Routing 2	3	Cisco Routing
10	KP247	Oracle : Form/Report Developer	3	Oracle : Introduction SQL dan PL/SQL
11	KP301	Oracle : Introduction SQL dan PL/SQL	3	Perancangan Basis Data
12	BA039	Percakapan Bahasa Jepang	2	-
13	KP161	Sistem Digital	3	Pengantar Teknologi Informasi
14	KP166	Sistem Operasi Unix	3	Pengantar Teknologi Informasi
15	KP003	Algoritma dan Struktur Data 2	3	Algoritma dan Struktur Data 1
16	KP307	Datawarehouse	2	Perancangan Basis Data

DAFTAR PUSTAKA

1. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas)
2. UU RI No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (UU Dikti)
3. Perpres No. 8 tahun 2012 tentang KKNI
4. Permendikbud No. 49 tahun 2014 tentang SN Dikti
5. Permendikbud No. 73 tahun 2013 tentang penyelenggaraan KKNI di PT
6. Naskah Akademik Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Bidang Ilmu Komputer dan Informatika, APTIKOM, TIM KKNI, 2015.
7. Panduan Penyusunan Kurikulum Bidang Ilmu Informatika dan Komputer, APTIKOM, 2015.
8. Panduan Penyusunan Kurikulum Program Studi Sarjana Sistem Informasi, APTIKOM, 2015.
9. Dokumen KKNI, Kemenristek DIKTI, 2015.
10. Panduan Penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Stud, tim Belmawa Dikti, 2014.
11. IS 2010 Curriculum Guidelines for Undergraduate Degree Programs in Information Systems