

PEDOMAN PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA



**UNIVERSITAS ATMA JAYA
MAKASSAR
2012**

KATA PENGANTAR

Pedoman Pendidikan ini berisikan informasi mengenai Program Pendidikan Strata Satu Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar bagi pemegang kepentingan program studi.

Pedoman Pendidikan dimaksudkan untuk menjadi acuan bagi dosen dan mahasiswa sebagai landasan bagi pelaksanaan semua kegiatan akademik agar dapat terselenggara secara tertib sesuai dengan rencana pengembangan, pengelolaan, program kegiatan, dan peraturan-peraturan pelaksanaan yang telah ditetapkan

Pedoman Pendidikan ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat informasi bagi calon mahasiswa, orang tua/wali, instansi pemerintah/swasta, maupun masyarakat yang menaruh perhatian terhadap perkembangan pendidikan Teknik Informatika di Universitas Atma Jaya Makassar.

Dengan demikian buku ini, selain dapat digunakan sebagai panduan bagi seluruh sivitas akademika program studi Teknik Informatika dalam menjalankan tugas penyelenggaraan kegiatan pendidikan, juga sangat bermanfaat bagi masyarakat luas.

Pada kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penyusunan Buku Pedoman Pendidikan ini.

Universitas Atma Jaya Makassar,
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Ttd

Adi Chandra Sjarif, MSc.

SEJARAH SINGKAT PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Universitas Atma Jaya Makassar didirikan pada tahun 1980 dibawah yayasan yang bernama YAYASAN PERGURUAN TINGGI ATMA JAYA MAKASSAR dengan tujuan memberikan pelayanan pendidikan tinggi berkualitas kepada seluruh lapisan masyarakat. Izin operasional Universitas Atma Jaya Makassar dikeluarkan oleh Kordinator Perguruan Tinggi Swasta Wilayah IX pada tanggal 14 Juni 1981 dengan suratnya No: 85/1981.

Program Studi Teknik Informatika mulai beroperasi setelah memperoleh izin operasional pada tahun akademik 2004/2005 melalui surat keputusan DIKTI No. 1366/D/T/2004 dan pada tahun 2010 terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) melalui surat keputusan BAN-PT no. 049/BAN-PT/Ak-XII/S1/III/2010.

Hingga saat ini Program Studi Teknik Informatika telah menghasilkan lebih dari 100 lulusan yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia, bekerja pada bidang konsultan, perdagangan, kontraktor, industri manufaktur, perbankan, professional IT dan berwirausaha.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
SEJARAH SINGKAT PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	ii
VISI - MISI DAN TUJUAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	1
VISI.....	1
MISI.....	1
TUJUAN.....	1
PERATURAN AKADEMIK.....	2
BEBAN DAN MASA STUDI.....	2
PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN	2
<i>PENDAFTARAN ULANG DAN PENGISIAN KRS</i>	2
<i>SEMESTER PENDEK</i>	2
<i>PENASEHAT AKADEMIK</i>	2
<i>PENDAMPINGAN AKADEMIK</i>	3
<i>PENGGANTIAN MATA KULIAH</i>	3
<i>CUTI AKADEMIK PROGRAM SARJANA</i>	3
<i>PENGUNDURAN DIRI DARI MENGIKUTI MATA KULIAH</i>	3
<i>TATA TERTIB PERKULIAHAN</i>	3
PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA	4
<i>TUJUAN PENYELENGGARAAN UJIAN</i>	4
<i>BENTUK EVALUASI</i>	4
<i>NILAI HASIL BELAJAR</i>	4
<i>INDEKS PRESTASI AKADEMIK</i>	5
<i>JUMLAH SKS YANG BOLEH DIPROGRAMKAN UNTUK SEMESTER BERIKUTNYA</i>	5
<i>PENGHARGAAN DEAN'S LIST DAN PRESIDENT'S LIST</i>	6
<i>UJIAN AKHIR PROGRAM STUDI</i>	6
SYARAT KELULUSAN	6
PREDIKAT KELULUSAN.....	7
IJAZAH, GELAR DAN SARJANA	7
<i>IJAZAH</i>	7
<i>GELAR</i>	7
<i>WISUDA</i>	7
SANKSI DAN KETENTUAN PERALIHAN	7
<i>SANKSI</i>	7
<i>KETENTUAN PERALIHAN</i>	7
KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	8
PEDOMAN PENGEMBANGAN KURIKULUM.....	8
PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	9

STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	10
RINCIAN MATA KULIAH.....	11
DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA.....	12
Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK	12
Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA PROTESTAN.....	12
Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	12
Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA BUDHA.....	13
Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA HINDU	13
Mata Kuliah : BAHASA INGGRIS	13
Mata Kuliah : MATEMATIKA DISKRIT.....	14
Mata Kuliah : ALJABAR LINEAR DAN MATRIKS	14
Mata Kuliah : DASAR TEKNOLOGI INFORMASIDAN KOMUNIKASI.....	15
Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM I.....	15
Mata Kuliah : FILSAFAT DAN LOGIKA	15
Mata Kuliah : KALKULUS	16
Mata Kuliah : ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER.....	16
Mata Kuliah : DASAR JARINGAN KOMPUTER	17
Mata Kuliah : SISTEM MULTIMEDIA.....	17
Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM II.....	17
Mata Kuliah : PENDIDIKAN PANCASILA.....	18
Mata Kuliah : PROBABILITAS DAN STATISTIKA	18
Mata Kuliah : SISTEM OPERASI.....	19
Mata Kuliah : JARINGAN KOMPUTER.....	19
Mata Kuliah : GRAFIKA KOMPUTER.....	19
Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM III	20
Mata Kuliah : BAHASA INDONESIA	20
Mata Kuliah : EKONOMI TEKNIK.....	21
Mata Kuliah : TEKNOLOGI INTERNET DAN MOBILE	21
Mata Kuliah : PENGELOLAAN INSTALASI KOMPUTER.....	22
Mata Kuliah : INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER	22
Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM IV	23
Mata Kuliah : PENDIDIKAN KEWARGANERAAN	23
Mata Kuliah : MANAJEMEN INDUSTRI DAN TEKNOLOGI.....	24
Mata Kuliah : SISTEM CERDAS.....	24
Mata Kuliah : JARINGAN KOMPUTER LANJUT.....	24
Mata Kuliah : REKAYASA SISTEM MULTIMEDIA	25
Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM V	25
Mata Kuliah : ETIKA PROFESI KOMPUTER.....	26

Mata Kuliah	: KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN PUBLIK	26
Mata Kuliah	: KEAMANAN SISTEM KOMPUTER	26
Mata Kuliah	: ANIMASI DAN PERMAINAN KOMPUTER	27
Mata Kuliah	: PERANCANGAN SISTEM VI.....	27
Mata Kuliah	: KEWIRAUSAHAAN	28
Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT	28
Mata Kuliah	: TUDAS MANDIRI DAN SEMINAR	28
Mata Kuliah	: KULIAH KERJA PROFESI.....	29
Mata Kuliah	: SEMINAR DAN KOMPREHENSIF	29
Mata Kuliah	: TUGAS AKHIR.....	29
Mata Kuliah	: KECERDASAN BUATAN	30
Mata Kuliah	: SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN	30
Mata Kuliah	: SISTEM INFORMASI	31
Mata Kuliah	: PEMROGRAMAN PERMAINAN KOMPUTER	31
Mata Kuliah	: E-COMMERCE	32
Mata Kuliah	: SISTEM BASIS DATA TERDISTRIBUSI	32
Mata Kuliah	: APLIKASI DAN LAYANAN INTERNET MOBILE	32
Mata Kuliah	: ROUTER DAN PROTOKOL JARINGAN.....	33
Mata Kuliah	: FUNDAMENTAL VIDEO DIGITAL.....	33
Mata Kuliah	: FUNDAMENTAL AUDIO DIGITAL	34
Mata Kuliah	: PEMBELAJARAN MESIN DAN AI GAME.....	34
Mata Kuliah	: MANAJEMEN JARINGAN ENTERPRISE.....	34
Mata Kuliah	: ENTERPRISE DATA WAREHOUSE.....	35
Mata Kuliah	: PERANCANG E-LEARNING	35
Mata Kuliah	: SISTEM INFORMASI ENTERPRISE.....	35
Mata Kuliah	: WEB E-COMMERCE SECURITY.....	36
Mata Kuliah	: TOPIK KHUSUS	36
SUSUNAN PEJABAT STRUKTURAL / STAF DOSEN TETAP		37
KETENTUAN PENUTUP		38

VISI - MISI DAN TUJUAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

VISI

Program Studi Teknik Informatika UAJM menempatkan diri sebagai salah satu Program Studi Teknik Informatika terkemuka di tingkat nasional dengan selalu berperan aktif dalam pengembangan ilmu keteknik informatikaan dan mengedepankan karakter yang berjiwa unggul dalam pemenuhan tridharma pendidikan tinggi.

MISI

1. Menawarkan pendidikan di bidang Teknik Informatika yang mencakup sebagian besar golongan masyarakat Indonesia.
2. Meningkatkan peran aktif Program Studi guna mendukung Industri lokal dengan mewujudkan pertumbuhan, pengembangan serta pemanfaatan Teknologi Informasi.
3. Meningkatkan pembinaan dan kegiatan layanan jaringan keahlian keinformatikaan dan keahlian bidang lainnya secara sinergis dan akseleratif yang bermanfaat bagi masyarakat.

TUJUAN

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan profesional dan personal dengan semangat pantang berhenti belajar dalam menerapkan serta mengembangkan ilmu keteknik Informatikaan guna meningkatkan kesejahteraan dirinya dan bangsanya.
2. Menghasilkan penelitian di bidang Teknik Informatika yang bermutu dan bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.
3. Men-dharmabaktikan keahlian keteknik informatikaan bagi peningkatan kecerdasan dan kesejahteraan masyarakat.

PERATURAN AKADEMIK

BEBAN DAN MASA STUDI

Beban studi Program Sarjana sekurang-kurangnya 144 sks dan sebanyak-banyaknya 160 sks yang dijadwalkan untuk delapan semester dengan paling lama 12 semester tidak termasuk 2 kali pengambilan cuti semester.

PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN

PENDAFTARAN ULANG DAN PENGISIAN KRS

- (1) Pada setiap menjelang awal semester sesuai Kalender Akademik mahasiswa wajib melakukan pendaftaran ulang.
- (2) Mahasiswa yang tidak melakukan pendaftaran ulang sebanyak 2 (dua) atau lebih semester berturut-turut, status kemahasiswaannya dapat dibatalkan, kecuali mahasiswa menyelesaikan kewajiban administratifnya yang diatur dalam ketentuan tersendiri.
- (3) Mahasiswa yang telah mendaftar ulang diwajibkan mengisi KRS dengan sejumlah mata kuliah yang diprogramkan untuk diikuti pada semester berikutnya.
- (4) Pengisian KRS dilakukan dengan berkonsultasi/mendapat bimbingan Penasehat Akademik dalam menentukan mata kuliah dan jumlah sks yang akan diprogramkan.
- (5) Mahasiswa hanya diakui sebagai peserta mata kuliah sesuai yang tercantum pada KRS.
- (6) Pengesahan KRS dilakukan oleh Ketua Program Studi dan diketahui oleh Wakil Dekan bidang akademik atau pejabat yang ditunjuk.

SEMESTER PENDEK

- (1) Setiap tahun akademik terdiri atas dua semester reguler yaitu semester awal dan semester akhir.
- (2) Penambahan semester pendek dapat dilaksanakan bila dianggap perlu oleh program studi, fakultas, dan atau universitas dan diatur dengan ketentuan tersendiri.

PENASEHAT AKADEMIK

- (1) Penasehat akademik bertugas :
 - a. Mengayomi dan membimbing sejumlah mahasiswa memasuki kehidupan akademik untuk menjadi warga masyarakat akademik.
 - b. Menuntun perkembangan studi mahasiswa yang dibimbingnya sampai menyelesaikan studi.
 - c. Menuntun mahasiswa untuk mengatasi kesulitan yang dihadapinya, jika perlu dengan meminta bantuan bimbingan dan konseling.
 - d. Memberikan rekomendasi tentang tingkat keberhasilan studi mahasiswa untuk keperluan tertentu.
- (2) Pelaksanaan tugas penasehat akademik dikoordinasi oleh Ketua Jurusan/Bagian.

PENDAMPINGAN AKADEMIK

- (1) Pendampingan akademik (PK) merupakan program “*peer to peer*” yang bertujuan memberi pendampingan oleh mahasiswa dan bagi mahasiswa yang membutuhkan, terutama mereka yang mengalami ketertinggalan pada proses pembelajarannya.
- (2) Mahasiswa yang dapat jadi pendamping dalam program ini adalah hanya mereka yang berhasil mendapatkan *Dean’s List* pada semester berjalan yang mana hasil kinerja pendampingan disetarakan ke mata kuliah Kuliah Kerja Profesi dengan ketentuan yang diatur pada ketentuan tersendiri.
- (3) Mahasiswa yang masuk dalam daftar program PK wajib mengikuti program ini selama minimal 1 semester untuk dapat mengurus KRS pada semester berikutnya.

PENGGANTIAN MATA KULIAH

- (1) Berdasarkan alasan yang dapat diterima, seorang mahasiswa dapat mengganti mata kuliah yang telah tercantum dalam KRS.
- (2) Penggantian mata kuliah harus dengan persetujuan Penasihat Akademik dan Ketua Jurusan/Bagian/ KPS yang bersangkutan.
- (3) Penggantian mata kuliah dilakukan dengan mengisi formulir selambat-lambatnya pada akhir minggu kedua dari semester yang sedang berjalan.

CUTI AKADEMIK PROGRAM SARJANA

Mahasiswa dapat mengajukan permohonan cuti akademik kepada Rektor melalui Dekan dengan ketentuan sebagai berikut:

- (1) Cuti akademik diberikan paling banyak dua semester selama masa studi untuk Program Sarjana.
- (2) Mahasiswa diwajibkan membayar biaya administrasi cuti dan memenuhi persyaratan lain sebelum permohonan cuti akademiknya disetujui.
- (3) Cuti akademik tidak diperhitungkan dalam lama masa studi dan batas waktu studi.

PENGUNDURAN DIRI DARI MENGIKUTI MATA KULIAH

- (1) Mahasiswa diperbolehkan mengundurkan diri dari satu atau lebih mata kuliah yang diprogramkan sah pada KRS, apabila mahasiswa yang bersangkutan dapat memberikan alasan atau bukti yang kuat untuk diterima oleh Penasehat Akademik.
- (2) Permohonan mengundurkan diri dari mata kuliah diajukan lewat Penasehat Akademik, Ketua Jurusan/Bagian dan Dekan paling lambat satu bulan sebelum ujian akhir semester dilaksanakan.

TATA TERTIB PERKULIAHAN

- (1) Kegiatan akademik mata kuliah tatap muka dilaksanakan dalam 16 kali pertemuan termasuk Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester berdasarkan kalender akademik yang telah ditetapkan.
- (2) Frekuensi kegiatan akademik bagi setiap mata kuliah tatap muka minimal 14 kali untuk bisa melaksanakan Ujian Akhir Semester.
- (3) Frekuensi kegiatan akademik mata kuliah praktikum minimal 12 kali pertemuan untuk dapat dikeluarkan nilai.

- (4) Dosen pengampu mata kuliah wajib menyampaikan kontrak kegiatan akademik pada pertemuan pertama pelaksanaan kegiatan akademik dan salinan softcopy-nya diserahkan ke Program Studi.
- (5) Dosen pengampu mata kuliah wajib mengisi Berita Acara Perkuliahan dan memeriksa kehadiran peserta mata kuliah pada setiap pelaksanaan kegiatan akademik.
- (6) Keterlambatan dalam kegiatan akademik paling lama 15 menit dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bagi mahasiswa yang keterlambatannya melebihi 15 menit dinyatakan tidak hadir.
 - b. Bagi dosen pengampu yang keterlambatannya melebihi 15 menit tanpa pemberitahuan kepada staf tata usaha fakultas, kegiatan akademik pada sesi tersebut dinyatakan batal, mahasiswa melaporkan abasensi mata kuliah tersebut kepada staf tata usaha fakultas.
- (7) Dosen pengampu mata kuliah wajib menjamin transparansi penilaian pada setiap mata kuliah.
- (8) Mahasiswa yang diperbolehkan mengikuti ujian akhir semester adalah mereka yang telah mengikuti sekurang-kurangnya 80% dari semua kegiatan akademik mata kuliah tersebut selama satu semester.
- (9) Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan kaos oblong maupun sandal di dalam lingkungan kampus.
- (10) Selama kegiatan akademik berlangsung mahasiswa tidak diperkenankan untuk:
 - a. Membuat keonaran.
 - b. Menggunakan alat komunikasi (handphone, pager, dll).
 - c. Makan, minum atau merokok secara sengaja atau sembunyi-sembunyi.

PENILAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

TUJUAN PENYELENGGARAAN UJIAN

Maksud dan tujuan penyelenggaraan ujian mata kuliah adalah untuk mengevaluasi:

- (1) Sejauh mana mahasiswa memahami dan menguasai bahan dari satuan mata kuliah yang telah diajarkan selama satu semester sesuai capaian pembelajaran yang ditargetkan.
- (2) Sejauh mana tingkat keberhasilan capaian pembelajaran mata kuliah yang diampu.

BENTUK EVALUASI

- (1) Terhadap kegiatan dan kemajuan belajar mahasiswa dilakukan evaluasi secara berkala yang dapat berbentuk ujian, pelaksanaan tugas, pengamatan oleh dosen, wawancara, penelitian dan lain-lain.
- (2) Ujian diselenggarakan melalui ujian tengah semester, ujian akhir semester, ujian akhir program studi.

NILAI HASIL BELAJAR

- (1) Penilaian hasil belajar dinyatakan dengan huruf A, B, C, D, dan E yang masing- masing melalui nilai konversi bilangan 4,3,2,1, dan 0.
- (2) Nilai A, B, C, dan D adalah nilai lulus, sedangkan nilai E adalah nilai tidak lulus.
- (3) Nilai lulus yang dapat diulang pada semester-semester berikutnya adalah nilai C dan D, sepanjang belum melewati batas waktu studi.
- (4) Selain nilai A sampai dengan E digunakan pula nilai K (kosong) dan Nilai T (Tunda).
- (5) Nilai K adalah nilai yang diberikan kepada mahasiswa yang mengundurkan diri secara sah dan mahasiswa yang tidak memenuhi prasyarat kehadiran minimum semua kegiatan akademik.

- (6) Nilai T adalah nilai yang ditunda karena belum semua tugas akademik diselesaikan oleh mahasiswa pada waktunya karena alasan yang dapat diterima. Batas waktu berlakunya nilai T adalah satu bulan terhitung mulai tanggal ujian akhir semester mata kuliah yang bersangkutan. Apabila mahasiswa tidak menyelesaikan tugasnya dalam waktu tersebut maka nilai T berubah secara otomatis menjadi nilai E.
- (7) Penilaian hasil evaluasi dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- (8) Nilai hasil belajar pada akhir semester adalah gabungan nilai dari semua bentuk hasil evaluasi selama semester berjalan.
- (9) Pembobotan masing-masing bentuk hasil evaluasi untuk memperoleh nilai kumulatif di akhir semester dan nilai lulus diserahkan kepada masing-masing dosen.
- (10) Nilai hasil belajar mahasiswa dicantumkan pada Kartu Hasil Studi (KHS).
- (11) Nilai ujian diserahkan oleh dosen kepada Ketua Jurusan/Bagian/ yang selanjutnya diserahkan kepada Wakil Dekan Fakultas selambat-lambatnya satu minggu setelah ujian mata kuliah diadakan.
- (12) Setelah nilai ujian dimasukkan, dosen tidak diperkenankan mengubah atau memperbaiki nilai.
- (13) Tata Usaha Program Studi menerbitkan KHS mahasiswa paling lambat dua minggu sebelum waktu registrasi semester berikutnya dimulai

INDEKS PRESTASI AKADEMIK

- (1) Keberhasilan studi mahasiswa dinyatakan dengan indeks prestasi akademik (IP) yang dihitung melalui konversi nilai bilangan, seperti yang tercantum pada peraturan akademik ini.
- (2) Indeks Prestasi Semester (IPS) dihitung dari nilai dan bobot kredit setiap mata kuliah yang tercantum dalam KRS dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{IPS} = \frac{\text{Jumlah (N} \times \text{K)}}{\text{Jumlah K}} \quad \text{dengan :} \quad \begin{array}{l} \text{N} = \text{nilai konversi bilangan.} \\ \text{K} = \text{bobot sks mata kuliah.} \end{array}$$

- (3) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dihitung dari semua nilai mata kuliah dari semua semester yang sudah diikuti oleh mahasiswa dengan menggunakan rumus seperti yang tersebut pada ayat (2) di atas, dengan catatan bahwa tiap mata kuliah hanya mempunyai satu nilai (nilai tertinggi).
- (4) Dalam perhitungan IPS dan IPK nilai K dan nilai T tidak diikutkan.
- (5) Baik IPS maupun IPK dicantumkan pada Kartu Hasil Studi (KHS).

JUMLAH SKS YANG BOLEH DIPROGRAMKAN UNTUK SEMESTER BERIKUTNYA

- (1) Jumlah sks yang boleh diprogramkan oleh mahasiswa pada semester tertentu ditentukan oleh besarnya IPS pada semester sebelumnya.
- (2) Pedoman tentang penetapan jumlah sks yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

IPS semester sebelumnya	Jumlah sks yang boleh diprogramkan
>3,0-4,00	21-24
>2,0-3,00	18-20
>1,0-2,00	15-17
0,0-1,00	12-14

- (3) Mata kuliah yang boleh diprogramkan adalah yang ditawarkan pada semester berjalan.

PENGHARGAAN DEAN'S LIST DAN PRESIDENT'S LIST

Penghargaan *Dean's List* diberikan pada setiap awal semester berjalan kepada mahasiswa berprestasi pada semester sebelumnya dengan kriteria penilaian yang didasarkan pada IPS, beban sks dan beban ekstra kurikuler mahasiswa bersangkutan. Mahasiswa yang berhasil mendapatkan penghargaan *Dean's List* 3 kali secara berturut akan mendapatkan penghargaan *President's List* yang merupakan penghargaan pada tingkat Universitas.

UJIAN AKHIR PROGRAM STUDI

- (1) Ujian akhir adalah ujian penutup studi pada program Sarjana.
- (2) Ujian akhir Program Sarjana, dilaksanakan dengan tujuan untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam penguasaan ilmu yang menjadi pokok tugas akhir yang sebelumnya telah dinilai dan dinyatakan memenuhi syarat oleh pembimbing dan panitia penilai.
- (3) Sebelum menempuh ujian akhir program studi mahasiswa harus memenuhi syarat sebagai berikut :
 - a. Telah melunasi uang BPP dan kewajiban administrasi lainnya sampai pada waktu ia mengikuti ujian.
 - b. Terdaftar sebagai mahasiswa pada semester yang sedang berjalan dan memprogramkan tugas akhir pada KRS.
 - c. Telah menyelesaikan syarat-syarat akademik pada program studi bersangkutan yaitu telah melulusi semua mata kuliah wajib dan pilihan sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum dengan IPK sekurang-kurangnya 2,74.
- (4) Untuk menyelenggarakan ujian akhir program studi dibentuk panitia ujian akhir yang ditetapkan oleh Dekan, atas usul Ketua Jurusan/Bagian yang terdiri atas Ketua, Sekretaris, dan tiga sampai lima orang anggota penguji yang sesuai dengan bidang studinya.
- (5) Ujian akhir program studi hanya dapat diadakan apabila dihadiri sekurang-kurangnya 80 % dari jumlah tim penguji termasuk Ketua dan Sekretaris.
- (6) Ujian akhir program studi dilaksanakan secara lisan tanpa menutup kemungkinan ujian tertulis.
- (7) Penilaian hasil ujian akhir dilaksanakan oleh Panitia Penguji Ujian Akhir dalam rapat tertutup.

SYARAT KELULUSAN

Mahasiswa Program Sarjana dinyatakan lulus jika telah melulusi minimal 146 sks dengan IPK sekurang-kurangnya 2,75 dengan nilai ujian akhir program studi sekurang-kurangnya nilai B dan masa studi paling lama 6 tahun diluar cuti semester.

Mahasiswa dinyatakan melulusi semua mata kuliah bila:

- (1) Tidak ada nilai E,
- (2) Nilai minimal B untuk kelompok MPK pada kurikulum, mata kuliah Bahasa Inggris, Tugas Mandiri dan Seminar, Seminar dan Komprehensif, serta mata kuliah Kuliah Kerja Profesi.
- (3) Nilai minimal C untuk semua jenjang mata kuliah Perancangan Sistem.
- (4) Telah memenuhi prasyarat minimal 10 sks mata kuliah pilihan.

PREDIKAT KELULUSAN

- (1) Predikat kelulusan terdiri atas tiga tingkat, yaitu memuaskan, sangat memuaskan dan cum laude, yang dicantumkan pada transkrip akademik berdasarkan kriteria penilaian IPK sebagai berikut :
 - a. IPK 2,00-2,75 : memuaskan
 - b. IPK 2,76-3,50 : sangat memuaskan
 - c. IPK 3,51-4,00 : cum laude
- (2) Khusus untuk predikat sangat memuaskan nilai ujian akhir sekurang-kurangnya B. Khusus untuk predikat cum laude lama studi maksimum sepuluh semester untuk Program Sarjana dan nilai ujian akhir A serta tanpa nilai C dan D.

IJAZAH, GELAR DAN SARJANA

IJAZAH

- (1) Mahasiswa yang menyelesaikan program pendidikannya, diberikan Ijazah beserta transkrip akademik.
- (2) Penandatanganan ijazah dan transkrip akademik mengikuti peraturan/perundang-undangan yang berlaku.

GELAR

- (1) Setiap mahasiswa yang telah menyelesaikan program pendidikannya, memperoleh derajat dan hak untuk menyanggah gelar sesuai dengan bidang ilmu yang ditempuh.
- (2) Gelar diberikan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

WISUDA

Wisuda diselenggarakan dalam suatu Rapat Senat Terbuka Luar Biasa Universitas dan diadakan satu kali dalam setiap tahun akademik.

SANKSI DAN KETENTUAN PERALIHAN

SANKSI

- (1) Pelanggaran atas ketentuan yang tercantum dalam Pedoman Pendidikan ini dikenakan sanksi yang diatur dalam peraturan tersendiri.
- (2) Pemberian sanksi terhadap penyimpangan-penyimpangan yang belum ditetapkan dalam peraturan ini akan ditetapkan secara tersendiri.

KETENTUAN PERALIHAN

- (1) Segala hak dan kewajiban akademik mahasiswa yang telah terpenuhi sebelum berlakunya Peraturan Akademik ini tetap diakui dan dipandang sah.
- (2) Segala hak dan kewajiban akademik mahasiswa yang belum terpenuhi dan berbeda dari ketentuan Peraturan Akademik ini, disesuaikan dan diselesaikan secara kasuistis dengan Surat Keputusan Rektor.

KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar disusun berdasarkan:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.
3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 perihal Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
4. Statuta Universitas Atma Jaya 2010.

Dimana dapat disimpulkan bahwa (1) kurikulum adalah seperangkat rencana untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, (2) kurikulum berisi rencana pembelajaran (matakuliah), bahan kajian, cara/metode kegiatan belajar mengajar, dan kriteria penilaian dan (3) kurikulum digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Maka mengacu kepada peraturan jumlah sks minimum untuk sarjana sebanyak 144 sks dengan maksimum 160 sks, kurikulum Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Makassar Program Strata Satu menetapkan jumlah beban studi sebanyak 146 sks.

PEDOMAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Pengembangan kurikulum Program Studi Teknik Informatika mengacu pada Prinsip Pengembangan Kurikulum Perguruan Tinggi berbasis (KKNI) (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Model Pengembangan Kurikulum Berbasis KKNI

PROFIL LULUSAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Seperti yang dipaparkan sebelumnya pada gambar 1, berdasarkan hasil analisa SWOT dengan mempertimbangkan masukan dari stakeholder baik dari industri pengguna jasa, APTIKOM dan masukan alumni, program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar menetapkan pencapaian profil lulusan yang mengacu pada parameter deskripsi berdasarkan level KKNi program strata satu berikut ini:

S1 (TEKNIK INFORMATIKA) PARAMETER DESKRIPSI	
Kemampuan dibidang Kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu merancang sistem berbasis teknologi informasi yang kreatif, inovatif, cerdas dan teruji dalam memecahkan masalah atau mencapai objektif tertentu dengan memanfaatkan sistem komputer, jejaring komputer, teknologi internet dan mobile. • Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi pada proses bisnis / industri. • Mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan teknik informatika.
Pengetahuan yang dikuasai	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai prinsip bahasa pemrograman, teknik pengolahan data, seluk beluk jejaring komputer, prinsip pengembangan sistem cerdas, dasar-dasar analisa, perencanaan dan perancangan sistem berbasis komputer, pemanfaatan sumber daya-sumber daya komputasi termasuk multimedia, internet dan teknologi mobile, untuk dapat berperan sebagai analis, perencana, pengembang, pengelola sistem berbasis komputer, dan profesional teknologi informasi.
Kemampuan Manajerial	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengambil keputusan dalam memilih berbagai solusi alternatif berdasarkan hasil analisa data dan informasi secara mandiri dan kelompok dan mengkomunikasikan informasi dan ide tersebut dalam berbagai bentuk media serta mampu mengevaluasi diri, mengelola pembelajaran diri sendiri. • Bertanggung jawab pada pekerjaan secara mandiri dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok. Adaptif, komunikatif, estetis, etis, filantropis, apresiatif serta partisipatif.

Tabel 1. Parameter Deskripsi Level KKNi Program Studi Teknik Informatika

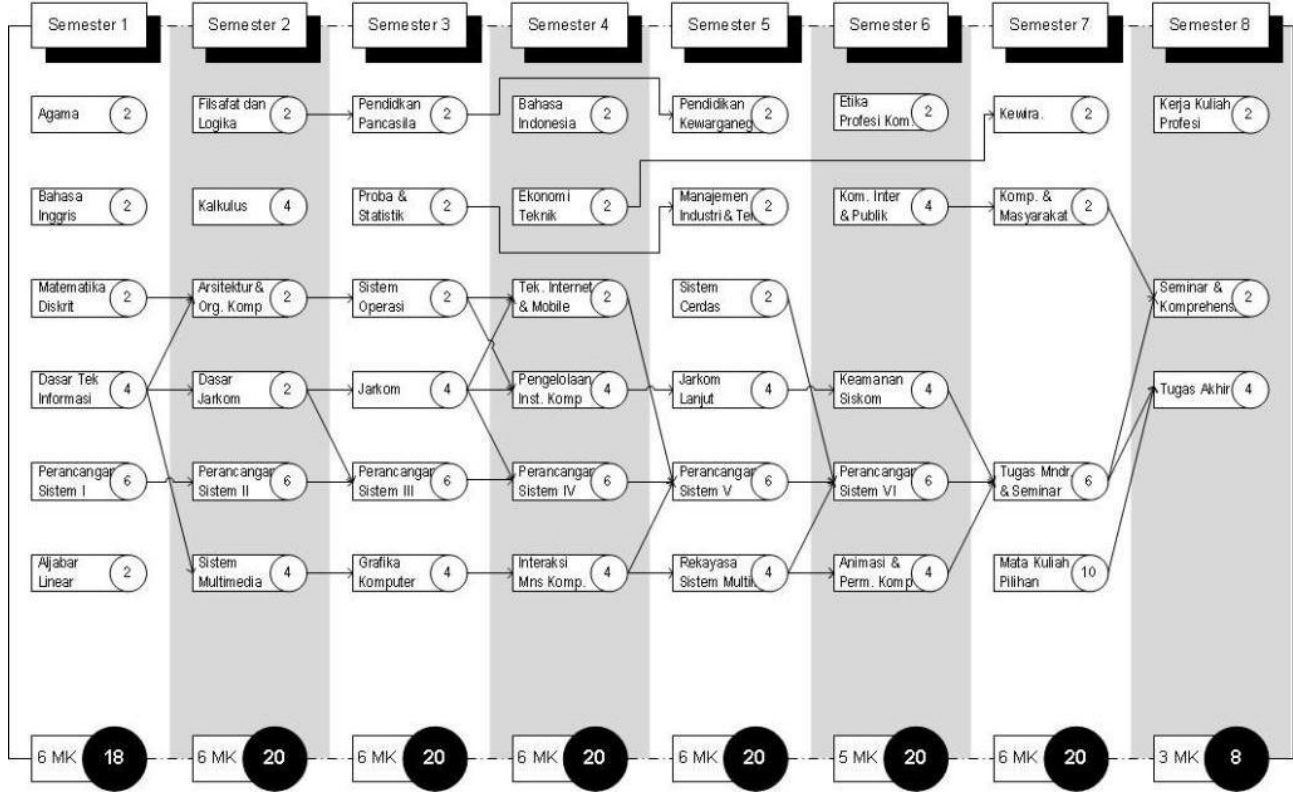
Dari parameter deskripsi pada table 1 diatas, maka ditetapkan 5 (lima) profil kompetensi lulusan yang menjadi landasan penetapan capaian pembelajaran dalam penetapan struktur kurikulum dan bahan kajian program studi Teknik Informatika sebagai berikut:

1. Pengembang aplikasi berbasis komputer.
2. Pengembang web dan e-commerce.
3. Perencana dan pengelola Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
4. Analis sistem.
5. Profesional Teknologi Informasi

Untuk memenuhi pencapaian profil bagi setiap lulusan, program studi Teknik Informatika mengfokuskan bahan kajian pada 5 (lima) bidang ilmu yaitu perancangan sistem berbasis komputer, jaringan komputer, konsep teknologi informasi, multimedia dan manajemen teknologi.

STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar mengadopsi struktur kurikulum model paralel dan berbasis struktur keilmuan dapat dilihat pada *Gambar 3*.



Gambar 3. Struktur Kurikulum Program Studi Teknik Informatika

Pada struktur kurikulum program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar terdapat 3 (tiga) alur struktur keilmuan utama atau inti yang terdiri dari struktur keilmuan (1) Perancangan Sistem yang merupakan model paralel inti keilmuan algoritma, pemrograman, basis data, analisa dan perancangan sistem serta rekayasa perangkat lunak, (2) Jaringan Komputer, (3) Sistem Multimedia, dan 1 (satu) struktur keilmuan pendukung yaitu struktur keilmuan teknologi informasi dan komunikasi dimana pada tahun ketiga, seluruh struktur keilmuan inti akan terintegrasi kedalam struktur kurikulum model paralel. Struktur keilmuan tersebut diatas diperkuat dengan diintegrasikannya mata kuliah-mata kuliah ilmu pengetahuan dasar keahlian, ilmu sosial dan manajerial, pengembangan kepribadian, serta pengetahuan wiraswasta dengan 10 sks mata kuliah pilihan dengan 4 (empat) pengelompokan pengembangan dan pendalaman keilmuan yaitu multimedia, jaringan komputer, sistem cerdas dan perancangan sistem.

RINCIAN MATA KULIAH

Daftar mata kuliah yang disediakan dan ditetapkan oleh Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar, dirinci dan dikelompokkan menurut kelompok mata kuliah pada gambar 2 berikut ini sebagai berikut:

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
I	10xUA2	Pendidikan Agama	MPK	2	-
	106UA2	Bahasa Inggris	MBB	2	-
	107UI2	Matematika Diskrit	MKK	2	-
	108UI2	Aljabar Linear dan Matriks	MKK	2	-
	109UI4	Dasar Teknologi Informasi	MKK	4	-
	110TI6	Perancangan Sistem I	MKB	6	-
Total				18	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
II	151UI2	Filsafat dan Logika	MKK	2	-
	152UI4	Kalkulus	MKK	4	-
	153UI2	Arsitektur dan Organisasi Komputer	MKK	2	-
	154TI2	Dasar Jaringan Komputer	MKK	2	-
	155TI4	Sistem Multimedia	MKK	4	-
	156TI6	Perancangan Sistem II	MKB	6	110TI6
Total				20	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
III	201UA2	Pendidikan Pancasila	MPK	2	-
	202UI2	Probabilitas dan Statistika	MKK	2	-
	203UI2	Sistem Operasi	MKK	2	-
	204TI4	Jaringan Komputer	MKK	4	154TI2
	205TI4	Grafika Komputer	MKK	4	155TI4
	206TI6	Perancangan Sistem III	MKB	6	156TI6
Total				20	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
IV	251UA2	Bahasa Indonesia	MPK	2	201UA2
	252UI2	Ekonomi Teknik	MKK	2	-
	253UI2	Teknologi Internet dan Mobile	MKK	2	-
	254TI4	Pengelolaan Instalasi Komputer	MKK	4	204TI4
	255TI4	Interaksi Manusia dan Komputer	MKK	4	205TI4
	256TI6	Perancangan Sistem IV	MKB	6	206TI6
Total				20	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
V	301UA2	Pendidikan Kewarganegaraan	MPK	2	-
	302UI2	Manajemen Industri dan Teknologi	MKB	2	-
	303UI2	Sistem Cerdas	MKK	2	-
	304TI4	Jaringan Komputer Lanjut	MKB	4	254TI4
	305TI4	Rekayasa Sistem Multimedia	MKB	4	255TI4
	306TI6	Perancangan Sistem V	MKB	6	256TI6
Total				20	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
VI	351UA2	Etika Profesi Komputer	MBB	2	-
	352UI4	Komunikasi Interpersonal & Publik	MPB	4	-
	353TI4	Keamanan Sistem Komputer	MKK	4	304TI4
	354TI4	Animasi dan Permainan Komputer	MKB	4	305TI4
	355TI6	Perancangan Sistem VI	MKB	6	306TI6
	Total				20

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
VII	401UI2	Kewirasahaan	MPB	2	-
	402UI2	Komputer dan Masyarakat	MBB	2	-
	495TI6	Tugas Mandiri dan Seminar	MPB	6	355TI6
	xxxXXx	Pilihan	MKB	10	-
Total				20	SKS

Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
VIII	497UI2	Kuliah Kerja Profesi	MBB	2	-
	498TI2	Seminar / Komprehensif	MPB	2	495TI6
	499TI4	Tugas Akhir	MPB	4	498TI2
	Total				8

Mata Kuliah Pilihan					
Sem	Kode	Nama Mata kuliah	Kel	sks	Preq
VII	403TI2	Kecerdasan Buatan	MKB	2	303UI2
VII	404SI4	Sistem Pendukung Keputusan	MKB	4	303UI2
VII	405TI2	Sistem Informasi	MKB	2	-
VII	406TI4	Pemrograman Game Komputer	MKB	4	354TI4
VII	407SI4	E-Commerce	MKB	4	-
VII	408TI2	Sistem Basis Data Terdistribusi	MKB	2	-
VII	409TI4	Aplikasi dan Layanan Internet Mobile	MKB	4	-
VII	410TI2	Routing dan Protokol Jaringan	MKB	2	304TI4
VIII	451TI2	Fundamental Video Digital	MKB	2	-
VIII	452TI2	Fundamental Audio Digital	MKB	2	-
VIII	453TI4	Pembelajaran Mesin dan AI Game	MKB	4	354TI4
VIII	454TI4	Manajemen Jaringan Enterprise	MKB	4	304TI4
VIII	455SI2	Enterprise Data Warehouse	MKB	2	-
VIII	456TI4	Perancangan E-Learning	MKB	4	-
VIII	457SI4	Sistem Informasi Enterprise	MKB	4	-
VIII	458TI2	Web dan E-Commerce Security	MKB	2	-
*	496TI2	Topik Khusus	MKB	2	-
Total				50	SKS

Gambar 2. Kurikulum Program Studi Teknik Informatika UAJM

DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK

Kode Mata Kuliah : 101UA2

Beban Studi : 2 (dua)

Sifat : W

Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep beriman dalam gereja, hidup menggereja dan memasyarakat dalam rangka pengembangan pribadi agar dapat membaktikan dirinya bagi kepentingan masyarakat sebagai ungkapan imannya.

Bahan Kajian : Gereja sebagai sakramen keselamatan, kitab suci, Misteri Tritunggal YME.

Kepustakaan : 1. Hardowiyono, R., SJ. Membina Jemaat Beriman. Jakarta.
2. Dokpen MAWI. Sidang MAWI. 1978. *Meningkatkan Partisipasi dalam Hidup Kebudayaan, Kemasyarakatan dan Kenegaraan*. (Spektrum No.4th VIII). Jakarta: Dokpen MAWI.
3. Alkitab. Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru.

Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA PROTESTAN

Kode Mata Kuliah : 102UA2

Beban Studi : 2 (dua)

Sifat : W

Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami latar belakang kaedah dan prinsip Agama Kristen.

Bahan Kajian : Pengertian tentang agama, dasar-dasar Agama Kristen, dosa dan akibat, rencana keselamatan dan penggenapannya dalam Yesus Kristus, peranan Roh Kudus, imam dan ilmu pengetahuan, imam dan pengabdian.

Kepustakaan : 1. Lembaga Alkitab Indonesia 1982. Alkitab.
2. Sularso, Sopater. Imam Kristen dan Ilmu Pengetahuan.
3. Harus, Hadiwijono. Imam Kristen. Jakarta: BPK.

Mata Kuliah : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Kode Mata Kuliah : 103UA2

Beban Studi : 2 (dua)

Sifat : W

Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami pengkajian alam, Khalik, Rasul, amal shalih dan Islam dalam disiplin ilmu.

- Bahan Kajian : Allah kehidupan dan isinya; sifat dan kekuasaan Allah SWT, Rasul dan Syariah Islam, Ibadah, Islam untuk disiplin ilmu, Islam dan ilmu pengetahuan, Islam dan kehidupan masyarakat.
- Kepustakaan : 1. Nasution, Harus. 1982. Islam Ditinjau dari Berbagai Segi dan Aspeknya. Jakarta, UI Press.
2. Syalut, Mahmud. Islam, Aqidah dan Syariah.
3. Gazalba, Sidi. Pokok-Pokok Ajaran Islam.

Mata Kuliah	: PENDIDIKAN AGAMA BUDHA
--------------------	---------------------------------

Kode Mata Kuliah : 104UA2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami, menghayati serta mengamalkan Dharma dan kebaktian untuk mempertebal iman (sodhdha) dan menjaga kelangsungan hidup agama.
- Bahan Kajian : Hakekat Tuhan YME, Bodhisatwa, sadparamita, Budha, Hukum Kasunyatan, Paritha, Meditasi, Kebaktian dan Upacara.
- Kepustakaan : 1. Diputhera, Oka. Citra Agama Budha dalam Falsafah Pancasila.
2. Proyek Pengadaan kitab Suci Budha. Dharmapada.
3. Proyek Pengadaan Kitab Suci Budha. Sanghyang Kamahayanikan.

Mata Kuliah	: PENDIDIKAN AGAMA HINDU
--------------------	---------------------------------

Kode Mata Kuliah : 105UA2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menghayati keagamaan, mempertebal keyakinan, keimanan dan kebaktian kepada Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Mahaesa.
- Bahan Kajian : Sejarah Agama Hindu, sumbu ajaran Agama Hindu, ruang lingkup agama Hindu, nawa darsana, pranata sosial, dasar-dasar kepemimpinan Hindu, seni budaya Hindu.
- Kepustakaan : 1. Dekker, Nyoman dan I Ketut Sudiri P. Pokok-Pokok Agama Hindu.
2. Pudja, Gede dan W. Sadia. 1979. Rig Wedan dan Sama Weda Jakarta: Departemen Agama RI.

Mata Kuliah	: BAHASA INGGRIS
--------------------	-------------------------

Kode Mata Kuliah : 106UI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W

Prasyarat	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dan mengaplikasikan struktur tata bahasa Inggris.
Bahan Kajian	: Efficient reading, concept in use, exploring functions, discovering discourse, discourse in action, translation.
Kepustakaan	: 1. English for Specific Purposes Mainline. RELC (SEANEO). 2. Riley, Pamela, 1980. Academic Orientation Course AAUCS. 3. The British Council. 1982. Reading and Thinking in English. Oxford University Press.

Mata Kuliah	: MATEMATIKA DISKRIT
--------------------	-----------------------------

Kode Mata Kuliah	: 107UI2
Beban Studi	: 2 (dua)
Sifat	: W
Prasyarat	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep-konsep yang terdapat dalam mata kuliah matematika diskrit.
Bahan Kajian	: Relasi dan sifat-sifatnya, relasi ekuivalen, poset, letis, konsep dasar teori graph, aplikasi teori graph, representasi graph, beberapa graph khusus, graph Euler dan graph Hamilton, pohon (tree), graph planar, dan pewarnaan graph..
Kepustakaan	: 1. Munir, R. (2005). Matematika Diskrit. Bandung: Informatika Bandung. 2. Rosen, K. H. (2003). Discrete Mathematics and its Applications. New York: McGraw-Hill. 3. Siang, J. J. (2002). Matematika Diskrit dan Aplikasinya pada Ilmu Komputer. Yogyakarta: Andi Offset Yogyakarta.

Mata Kuliah	: ALJABAR LINEAR DAN MATRIKS
--------------------	-------------------------------------

Kode Mata Kuliah	: 108UI4
Beban Studi	: 4 (empat)
Sifat	: W
Prasyarat	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu menguasai dasar-dasar penguasaan materi aljabar linear, mendukung penyelesaian persoalan-persoalan yang bisa di bawa ke bentuk model (persamaan) linear baik persoalan dalam bidang matematika maupun persoalan keseharian.
Bahan Kajian	: Matriks, operasi dasar matriks, dan jenis-jenis matriks, determinan, operasi baris elementer (OBE) dan operasi kolom elementer (OKE), matriks ekuivalen, matriks invers dan sifat-sifatnya, sistem persamaan linear, beberapa aplikasi matriks.
Kepustakaan	: 1. Frank Ayres Jr., Theory and Problems of Matrices, Schaum Out Line Series, Mc-Graw Hill International Book Company, Singapore, Asian Edition.

2. Howard Anton, Aljabar Linear Elementer, Penerbit Erlangga Jakarta, Edisi Kelima.
3. Wono Setyo Budi, Aljabar Linear, Gramedia, Jakarta.

Mata Kuliah	: DASAR TEKNOLOGI INFORMASIDAN KOMUNIKASI
--------------------	--

	Kode Mata Kuliah : 109UI4
	Beban Studi : 4 (empat)
	Sifat : W
	Prasyarat : -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep dasar teknologi ilmu keteknik informatikaan.
Bahan Kajian	: Fisika Dasar Elektronika, sistem digital, sistem komputer, perangkat lunak, sistem operasi, algoritma, bahasa program, basis data, jaringan komputer dan dasar multimedia.
Kepustakaan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Abdul Kadir, Pengantar Teknologi Informasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006. 2. David Halliday, Robert Resnick, Jearl Walker, 1993. Fundamentals of Physics, extended Fourth edition. John Wiley and Sons, Inc. 3. Thomas C. Bartee, Digital Computer Fundamentals, Mc Graw Hill.

Mata Kuliah	: PERANCANGAN SISTEM I
--------------------	-------------------------------

	Kode Mata Kuliah : 110TI6
	Beban Studi : 6 (enam)
	Sifat : W
	Prasyarat : -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep dasar pengembangan, perancangan dan pengaplikasian sistem berbasis komputer.
Bahan Kajian	: Konsep dasar algoritma dan pemrograman, struktur data, bahasa C dan C++, konsep perancangan prosedural.
Kepustakaan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sommerville, Ian, Software Engineering, 7th Addison Wesley Publishing Company, 2003. 2. Wirth, Niklaus, Algorithms and Data Structures, Prentice Hall. 3. Abdul Kadir., Pemrograman C++, Andi Offset: Yogyakarta., 2003.

Mata Kuliah	: FILSAFAT DAN LOGIKA
--------------------	------------------------------

	Kode Mata Kuliah : 151UI2
	Beban Studi : 2 (dua)
	Sifat : W
	Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu berpikir logis dan analitis dengan memanfaatkan bahasa sebagai alat mengkomunikasikan hasil pemikiran kepada orang lain.
- Bahan Kajian : Dasar-dasar pengetahuan, pengetahuan, metode ilmiah, struktur pengetahuan ilmiah, bahasa matematika, ilmu pengetahuan dan teknologi, ilmu dalam perspektif moral, sosial dan politik.
- Kepustakaan : 1. Depdikbud, 1984/1985, Materi Dasar Pendidikan Program Akta MengajarV. Buku IA Filsafat Ilmu.
2. JS. Suriasumantri, 1978, Ilmu Dalam Perspektif, Jakarta: Gramedia.

Mata Kuliah	: KALKULUS
--------------------	-------------------

- Kode Mata Kuliah : 152UI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengidentifikasi perbedaan sistem bilangan riil dan kompleks, dapat menerapkan aplikasi penggunaan turunan dan integral dalam hal menggambarkan grafik, menghitung luas dan volume kurva.
- Bahan Kajian : Sistem bilangan riil, sistem bilangan kompleks, vektor, fungsi, differensiasi dan penerapannya serta integral dan penerapannya, barisan dan deret.
- Kepustakaan : 1. Advanced Engineering Mathematics, Erwin Kreyzig.
2. Kalkulus dan Geometri Analitis, Jilid 1 dan 2, Edwin J. Purcell, Dale Varberg.
3. Matematika Lanjutan, Murry R. Spiegel, Koko Martono.

Mata Kuliah	: ARSITEKTUR DAN ORGANISASI KOMPUTER
--------------------	---

- Kode Mata Kuliah : 153UI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : 109UI4

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menjelaskan dan menyebutkan bagian-bagian arsitektur komputer.
- Bahan Kajian : Register transfer, mikrooperasi, organisasi komputer dasar, komputer dasar programming, Organisasi Memori , Kontrol Mikroprogram, central processing unit, Pipeline dan Vector Processing dan organisasi memori.
- Kepustakaan : 1. William Stalling, Computer Organization and Architecture, Prentice Hall.
2. 3.D. Patterson and J. Hennessy, Computer Organization & Design: The Hardware/Software Interface, 2/e, Morgan Kaufman Publisher.
3. 2.Hennessy and Patterson, Computer Architecture, A Quantitative Approach, Second Edition, Morgan Kaufmann.

Mata Kuliah : DASAR JARINGAN KOMPUTER

Kode Mata Kuliah : 154TI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : 109UI4

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep dasar jaringan komunikasi data dan arsitektur komunikasi komputer.

Bahan Kajian : Model komunikasi, komunikasi data, jaringan komunikasi data, arsitektur komunikasi komputer, dan model lapisan OSI.

Kepustakaan : 1. Agus Sumin, Pengantar Jaringan Komputer, Penerbit Gunadarma, Jakarta.
2. Stallings, William, Data and Computer Communications, Macmillan Publishing Company, New York.
3. E Comer, Douglas, Data and Communications Computer Network, Prentice Hall, 3rd Edition, 2000.

Mata Kuliah : SISTEM MULTIMEDIA

Kode Mata Kuliah : 155TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : 109UI4

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami berbagai format media dan karakteristiknya dan merancang berbagai macam media untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan berbagai teknologi multimedia secara efektif dan efisien.

Bahan Kajian : Karakteristik dan kebutuhan multimedia, kompresi, media distribusi, alat bantu multimedia dan presentasi multimedia.

Kepustakaan : 1. K. Sayood, Introduction to Data Compression, Morgan-Kaufman, 2000.
2. Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash, Andi Pramono.
3. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew, Fundamentals of Multimedia, Prentice-Hall, 2003.

Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM II

Kode Mata Kuliah : 156TI6
Beban Studi : 6 (enam)
Sifat : W
Prasyarat : 106TI6

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai alternatif pengembangan, perancangan dan pengelolaan data sistem berbasis komputer.

Bahan Kajian : Pemrograman berorientasi objek, Java, Java Beans, perancangan terstruktur, alternative perancangan sistem, sistem berkas.

- Kepustakaan : 1. Graham, I. Object Oriented Methods. New York : Addison Wesley Inc.
 2. Kendall, K. E. and Kendall, J.W, Systems Analysis and Design, Edisi Ketujuh, Pearson Education, 2004.
 3. Sun Java Course , Java Fundamental Programming,. 2004.
 4. Gio Wiederhold, File Organization for Database Design, Mc Graw Hill Int. Editions

Mata Kuliah	: PENDIDIKAN PANCASILA
--------------------	-------------------------------

Kode Mata Kuliah : 201UA2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami Pancasila sebagai dasar filsafat bangsa dan negara Indonesia.
 Bahan Kajian : Hakekat Pancasila; Filsafat Pancasila; Nilai-nilai Pancasila; Analisis kemasyarakatan berdasarkan Pancasila, UUD'45; Pelaksanaan UUD'45 dalam ketatanegaraan Republik Indonesia.
 Kepustakaan : 1. Darmodihardjo, Dardji. 1976. Pancasila Sumber dari Segala Sumber Hukum. Malang: Universitas Brawijaya.
 2. Laboratorium Pancasila. 1978. Pokok-Pokok Pembahasan Pancasila Dasar Filsafat Negara Republik Indonesia. Malang: IKIP Malang.
 3. Darmodihardjo, Dardji. 1976. Pancasila Sumber dari Segala Sumber Hukum. Malang: Universitas Brawijaya.

Mata Kuliah	: PROBABILITAS DAN STATISTIKA
--------------------	--------------------------------------

Kode Mata Kuliah : 202UI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep keacakan yang menyertai suatu data, dan mampu menganalisa dan mengolah data yang diperolehnya serta dapat menarik kesimpulan statistiknya.
 Bahan Kajian : Keacakan, dasar-dasar statistic, fungsi peluang, fungsi distribusi, distribusi diskrit, distribusi kontinu, taksiran parameter, uji hipotesis, kualitas control, analisa regresi sederhana.
 Kepustakaan : 1. Kreyzig, Erwin, Advanced Engineering Mathematics, John Wiley & Sons.
 2. Ang, Alfredo, H.S. dan Tang, Wilson, H., Probability Concepts In Engineering Planning And Design, John Wiley & Sons.
 3. Richard Lungan, 2006, Aplikasi Statistika dan Hitung Peluang, Graha Ilmu, Yogyakarta

Mata Kuliah : SISTEM OPERASI

Kode Mata Kuliah : 203UI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : 153UI2

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami peran penting sistem operasi dalam menjaga keberlangsungan kerja system komputer secara utuh.

Bahan Kajian : Konsep dasar sistem komputer dan sistem operasi, manajemen proses, memori, perangkat masukan dan luaran, serta file dan keamanan sistem.

Kepustakaan : 1. Tanenbaum, A., Modern Operating Systems, Prentice Hall, New York.
2. Bambang Hariyanto, Sistem Operasi, Informatika Bandung, Bandung.
3. Silberschatz Galvin, Operating System Concepts – Fourth Edition, Addison Wesley.

Mata Kuliah : JARINGAN KOMPUTER

Kode Mata Kuliah : 204TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : 154TI2

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep perancangan jaringan komputer baik LAN maupun WAN, mampu mengkonfigurasi, menginstalasi dan mengelola jaringan komputer untuk skala korporat.

Bahan Kajian : Teknik akses jaringan, networking, internetworking, arsitektur dasar TCP/IP, dan keamanan jaringan.

Kepustakaan : 1. James D. McCabe, Network Analysis, Architecture and Design, ed.2 , Morgan Kaufmann, 2003.
2. Stallings, William, Data and Computer Communication, 10th Edition, Prentice Hall International Inc.
3. "CISCO Networking Academy Program: LAN Switching and Wireless, CCNA- Exploration, ver 4, <http://cisco.netacad.net>.

Mata Kuliah : GRAFIKA KOMPUTER

Kode Mata Kuliah : 205TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : 155TI4

Capaian Pembelajaran : Mampu merancang dan membangun sebuah aplikasi Grafis komputer dengan menggunakan library OpenGL.

- Bahan Kajian : Kurva-kurva Parametrik, Representasi Grafik dalam bentuk vector, Algoritma perpotongan objek, objek grafik 2D, Transformasi objek 2 dimensi, Obyek Grafik 3D, Transformasi objek 3 dimensi, Pemodelan benda padat dengan jaring olygonal, Pemodelan polyhedra dengan jaring polygonal, Pemodelan permukaan dengan jaring polygonal, Visualisasi 3 dimensi.
- Kepustakaan : 1. Dave Shreiner, Jakie Neider, *Opengl Programming Guide, Fifth Edition*, Addison Wesley 2006.
 2. Tom Mcreynolds, David Blythe, *Advanced Graphics Programming Using Opengl*, Elsevier, Addison Wesley, 2005.
 3. Shalini Govil-Pai, Sunnyvale, CA, U. S. A. *Principles Of Computer Graphics Teory And Practice Using OpenGL And Maya*, Springer, 2004.

Mata Kuliah	: PERANCANGAN SISTEM III
--------------------	---------------------------------

- Kode Mata Kuliah : 206TI6
 Beban Studi : 6 (enam)
 Sifat : W
 Prasyarat : 154UI2, 156TI6
- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan berbagai alternatif pengembangan dan perancangan sistem berbasis jaringan komputer.
- Bahan Kajian : Pemrograman client-server, Java socket, Analisa dan Perancangan Sistem, UML, Sistem Basis Data.
- Kepustakaan : 1. *An Introduction to Network Programming with Java, 2nd Edition*, by Jan Graba, Springer, 2007.
 2. *TCP/IP Sockets in Java, 2nd Edition*, by Kenneth Calvert, and Michael Donahoo, Morgan Kaufmann, 2008.
 3. Kendall, K. E. and Kendall, J.W, *Systems Analysis and Design*, Edisi Ketujuh, Pearson Education, 2004.
 4. Avi Silberschatz et al, *Database System Concepts, Fifth Edition*, McGraw-Hill, 2005

Mata Kuliah	: BAHASA INDONESIA
--------------------	---------------------------

- Kode Mata Kuliah : 251UA2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -
- Capaian Pembelajaran : Mampu berbahasa Indonesia sebagai bahasa Negara dan bahasa Nasional secara baik dan benar untuk menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sebagai perwujudan kecintaan dan kebanggaan terhadap bahasa Indonesia.

- Bahan Kajian : Sejarah bahasa Indonesia, Batasan bahasa, Hakikat kedudukan bahasa Indonesia, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah, Batasan Struktur dan Pengertian kalimat, Pengertian, Pola pikir dan Pengembangan paragraph, Ragam bahasa, Ragam lisan ilmiah.
- Kepustakaan : 1. Hidayat, Asep Ahmad. 2006. Filsafat Bahasa Mengungkap Haikat Bahasa, Makna dan Tanda. Bandung: PT Rosdakarya.
 2. Djuroto, Totok dan Bambang Suprijadi. 2002. Menulis Artikel dan Karya Ilmiah. Bandung: Rosdakarya.
 3. Alisjahbana, S. Takdir. Tatabahasa Baru Bahasa Indonesia. Dian Rakyat: Jakarta.

Mata Kuliah	: EKONOMI TEKNIK
--------------------	-------------------------

Kode Mata Kuliah : 252UI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep dasar, teori, rumus-rumus, serta teknik-teknik analisis ekonomik yang terkait dengan aspek teknik dari suatu sistem produksi, produk, dan jasa. Mampu melakukan evaluasi kelayakan dari beberapa proposal teknik dalam kaitannya dengan dimensi nilai (worth) dan biaya (cost), serta mampu membuat suatu keputusan ekonomik dan memahami resiko/dampak ekonomik dari suatu permasalahan aplikasi teknik (engineering application) di suatu industri.

Bahan Kajian : Konsep ekonomi dan biaya. Rumus dan jenis bunga. Pemajemukan kontinyu. Ekuivalensi ekonomik. Pengambilan keputusan ekonomik untuk memilih alternatif. Analisis Benefit Cost Ratio untuk evaluasi aktivitas publik. Analisis Ekonomik yang terkait dengan depresiasi, pajak, resiko, serta kondisi ketidakpastian.

- Kepustakaan : 1. Park, Chan S. Contemporary Engineering Economy. 3rd Edition, Prentice Hall Inc., 2001.
 2. Thuesen. G.J.; Fabrycky, W.J., Engineering Economy, 9th Edition, Prentice Hall Inc., New Jersey, 2002.
 3. Pujawan, I Nyoman, Ekonomi Teknik, Jakarta: Guna Widya, 1995.

Mata Kuliah	: TEKNOLOGI INTERNET DAN MOBILE
--------------------	--

Kode Mata Kuliah : 253UI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : 203UI2, 204TI4

Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep dasar internet, komunikasi mobile dan wireless, yang mencakup teknologi jaringan, protokol dan aplikasi.
Bahan Kajian	: Internet & Protokol HTTP/HTTPS, SSL/TLS, FTP (File Transfer Protocol), mailing list, RSS dan podcast, Network Programming, CORBA, Transmisi Wireless, Sistem Komunikasi Mobile, wireless Protokol Network & Transport Layer dan WAP.
Kepustakaan	: 1. The Internet, 7th edition, Thompson. 2. J. Schiller, "Mobile Communications", Addison-Wesley, 2000. 3. Dornan, The Essential Guide to Wireless Communications Applications: From Cellular System to WAP and M-Commerce, Prentice Hall, 2001.

Mata Kuliah	: PENGELOLAAN INSTALASI KOMPUTER
--------------------	---

	Kode Mata Kuliah : 254TI4
	Beban Studi : 4 (empat)
	Sifat : W
	Prasyarat : 203UI2, 204TI4, 205TI4
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami gambaran umum tentang pengelolaan instalasi komputer, mengetahui dan mampu menerapkan perencanaan, kebutuhan, organisasi, anggaran, perancangan dalam instalasi komputer.
Bahan Kajian	: Pengelolaan peralatan komputer dan instalasinya, perencanaan instalasi dan lingkungan pengelolaan, persediaan/perbekalan, penjadwalan, penganggaran instalasi, pengontrolan, pemeliharaan, perbaikan, sdm instalasi, evaluasi instalasi.
Kepustakaan	: 1. Eko Nugroho, Pengelolaan Instalasi Komputer, Penerbit Andi, Yogyakarta, 1999. 2. Melwin Syarizal Daulay, Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer, Penerbit Andi, 2007. 3. Sondang P. Siagian, Manajemen Sumber Daya Manusia, Bumi Aksara, Jakarta, 2002.

Mata Kuliah	: INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
--------------------	---

	Kode Mata Kuliah : 255TI4
	Beban Studi : 4 (empat)
	Sifat : W
	Prasyarat : 205TI4
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dan mengimplementasikan teori Interaksi Manusia dan Komputer dalam setiap pembuatan program, dan menganalisis setiap tampilan program sehingga users dapat menggunakan komputer dengan waktu yang lebih lama dan puas.

- Bahan Kajian : Konsep IMK, faktor manusia, aspek ergonomik, piranti interaktif, ragam dialog, desain input, desain output, desain dialog, desain web, desain presentasi dan pemrograman grafis.
- Kepustakaan : 1. Preece, J., Rogers, Y., & Sharp H., 2002, Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, Inc., USA.
 2. Santosa, P. Insap, Inteaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek, Andi Yogyakarta.
 3. Baecker, R.M., & Buxton, W.A.S., 1987, Reading in Human-Computer Interaction, A Multidisciplinary Approach, Morgan Kaufmann Publishers, Inc., California, USA.

Mata Kuliah	: PERANCANGAN SISTEM IV
--------------------	--------------------------------

- Kode Mata Kuliah : 256TI6
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : 204TI4, 206TI6
- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan analisa sistem dari berbagai alternatif pengembangan dan perancangan sistem pada arsitektur enterprise.
- Bahan Kajian : Arsitektur Aplikasi Perangkat Enterprise, sistem terdistribusi, DBMS, Java package, pemrograman berbasis komponen, J2EE.
- Kepustakaan : 1. TCP/IP Sockets in Java, 2nd Edition, by Kenneth Calvert, and Michael Donahoo, Morgan Kaufmann, 2008.
 2. Enterprise Integration: An Architecture for Enterprise Application and Systems Integration by Cummins, Fred A, John Wiley & Sons, 2002.
 3. Jogiyanto H.M, Analisis dan Disain Sistem, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.
 4. Umar, Amjad, "Distributed Systems & Computing : Practical Design Issue", Prentice Hall, New Jersey, 1992.

Mata Kuliah	: PENDIDIKAN KEWARGANERAAAN
--------------------	------------------------------------

- Kode Mata Kuliah : 301UA2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -
- Capaian Pembelajaran : Mampu mengimplementasikan teori, konsep dan prinsip-prinsip kehidupan kewarganegaraan Indonesia berdasarkan Pancasila dan konsitusi Undang-Undang Dasar 1945.
- Bahan Kajian : Filsafat Pancasila, Identitas Nasional, Hak dan Kewajiban Warganegara, Negara dan Konstitusi, Demokrasi Indonesia, HAM dan Rule of Law, Geopolitik Indonesia, dan Geostrategi Indonesia.
- Kepustakaan : 1. Lemhannas: P.Kewarganegaraan, Jakarta, Gramedia, 2007.

2. Endang Zaelani Zukaya, dkk. 2000. Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. Yogyakarta; Paradigma.

Mata Kuliah : MANAJEMEN INDUSTRI DAN TEKNOLOGI

Kode Mata Kuliah	: 302UI2
Beban Studi	: 2 (dua)
Sifat	: W
Prasyarat	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep manajemen teknologi dan inovasi serta mampu menerapkan prinsip kontrol manajemen industri yang baik dan akuntabel pada suatu industri khususnya industri berbasis teknologi.
Bahan Kajian	: Total Quality Management Dr. Edward Deming, Kontrol proses statistic, manajemen teknologi dan inovasi.
Kepustakaan	: 1. Four Days with Dr. Deming, William J. Latzko, David M. Saunders. 2. Statistical Quality Design and Control, Richard E. Devor, Tsonh-how Chang, John W. Sutherland. 3. Ettlle, J.E., 2000, "Managing Technology Innovation", John Wiley & Sons.

Mata Kuliah : SISTEM CERDAS

Kode Mata Kuliah	: 303UI2
Beban Studi	: 2 (dua)
Sifat	: W
Prasyarat	: -
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami konsep kecerdasan buatan dan beberapa teknik dasar pemrograman AI.
Bahan Kajian	: Pengenalan AI, state space, basic search, heuristic search, dasar-dasar knowledge representation dalam komputer, dasar-dasar machine learning.
Kepustakaan	: 1. Stuart J Russell & Peter Norvig, Artificial Intelligence; A Modern Approach, Prentice-Hall International, Inc. 2. Frank Puppe. "Systematic Introduction to Expert Systems", Springer-Verlag, 1994 3. Elaine Rich, Artificial Intelligence, McGraw-Hill.

Mata Kuliah : JARINGAN KOMPUTER LANJUT

Kode Mata Kuliah	: 304TI4
Beban Studi	: 4 (empat)
Sifat	: W
Prasyarat	: 254TI4

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep perancangan jaringan komputer enterprise dan teknologi pendukung jaringan enterprise.
- Bahan Kajian : Jaringan komputer enterprise, Virtualization Technology, Tiered structured.
- Kepustakaan : 1. Garg, Vijay K, Wireless Communication Networking, Morgan Kaufman Publisher, San Francisco, 2007.
 2. Panko, Business Data Networks and Telecommunications, Prentice Hall.
 3. Jim Smith and Ravi Nair, "Virtual Machines: Versatile Platforms for Systems and Processes", Morgan Kauffman, 2005.
 4. Hwang & Dongarra & Fox, Distributed and Cloud Computing, 1st Edition, Morgan Kaufmann, 2011.

Mata Kuliah : REKAYASA SISTEM MULTIMEDIA

- Kode Mata Kuliah : 305TI4
 Beban Studi : 4 (empat)
 Sifat : W
 Prasyarat : 255TI4

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep perancangan dan pembuatan sistem multimedia.
- Bahan Kajian : Konsep gambar 2D dan 3D, konsep animasi 2d dan 3D, Animasi teks dan gambar 2D dan 3D, Flash, Maya, 3D Studio max, Video Mixing, Audio mixing.
- Kepustakaan : 1. Heru Sakti, Animasi Karakter dengan 3D Studio Max 8, ANDI Offset, 2008.
 2. Shirley, Peter. Fundamentals of Computer Graphics. 1st ed. A. K. Peters Ltd., July 2002.
 3. 12 Jurusan Pamungkas Animasi Kartun dengan Flash 8, Zeembry.

Mata Kuliah : PERANCANGAN SISTEM V

- Kode Mata Kuliah : 305TI6
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : 253UI2, 255TI4, 256TI6

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan analisa sistem dari berbagai alternatif pengembangan dan perancangan sistem terintegrasi pada arsitektur enterprise.
- Bahan Kajian : Arsitektur Aplikasi Perangkat Enterprise, Pemrograman Internet, Perancangan Aplikasi mobile, WAP, XML, J2EE, .NET.
- Kepustakaan : 1. Panduan Lengkap Pemrograman J2EE oleh Widodo Buntoro, M.Kom, Andi Offset, 2005.
 2. Gautam Guliani, Open Source for the Enterprise, Dan Woods, O'Reilly, 2005.
 3. Enterprise Integration: An Architecture for Enterprise Application and Systems Integration by Cummins, Fred A, John Wiley & Sons, 2002.

Mata Kuliah : ETIKA PROFESI KOMPUTER

Kode Mata Kuliah : 351UA2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : W
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami etika-etika yang ada dalam dunia profesi di bidang teknologi informasi, serta mampu untuk membedakan dan menerapkan etika tersebut dalam pekerjaan profesionalisme sebagai pekerja Teknologi Informasi.

Bahan Kajian : Konsep dasar etika, etika komputer, kode etik profesi dan profesional TI, UU HaKI.

Kepustakaan : 1. R. Ayres, The Essence of Professional Issues in Computing, Prentice Hall, 1999.
2. Pudjowiyatna, Etika Filsafat Tingkah Laku, Bina Aksara, Jakarta 1996.
3. UU Paten No.14 tahun 2001, UU Merek No.15 tahun 2001, UU Hak Cipta No.19 tahun 2002.

Mata Kuliah : KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN PUBLIK

Kode Mata Kuliah : 352UI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami teknik komunikasi interpersonal dan publik serta mampu mengembangkan etika berbicara dan tampil ditengah pendengar yang majemuk dalam menyampaikan serta mempertahankan pandangan.

Bahan Kajian : Konsep komunikasi sosial, teknik berbicara publik, presentasi, debat dan etika berbicara.

Kepustakaan : 1. Hardjana, Agus M. 2003. Komunikasi Intrapersonal dan Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta.
2. Gregory, H. (2010). Public Speaking for College and Career. (9th ed). New York: McGraw-Hill.
3. The Art of Public Speaking. Stephen Lucas. 10th ed. McGraw Hill Publishers.

Mata Kuliah : KEAMANAN SISTEM KOMPUTER

Kode Mata Kuliah : 353TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : W
Prasyarat : 304TI4

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami ancaman-ancaman keamanan terhadap sistem komputer, konsep keamanan sistem dengan berbagai masalah yang tercakup di dalamnya.

- Bahan Kajian : Kriptografi sederhana, termasuk dalam pemrograman, tipe-tipe serangan terhadap data (hacker/cracker/insider), bencana, dll. Gangguan virus, spyware, dll. Penggunaan pihak ketiga untuk transaksi penting, penggunaan password yang benar, alat-alat biometric.
- Kepustakaan : 1. Stalling, William, Network and Internetwork Security, Prentice Hall, 2004.
2. Charles P. Pfleeger dan Shari P. Pfleeger , Security in Computing 2nd Edition, Prentice Hall, 2003.
3. Budi Raharjo, Keamanan Sistem Informasi, PT Insan Infonesia , Jakarta, 2005.

Mata Kuliah	: ANIMASI DAN PERMAINAN KOMPUTER
--------------------	---

- Kode Mata Kuliah : 354TI4
 Beban Studi : 4 (empat)
 Sifat : W
 Prasyarat : 305TI4
- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep dasar menggambar 2D dan 3D dalam komputer serta transformasinya (grafika komputer) dan pengetahuan dasar mengenai metode olah objek grafika dalam permainan komputer.
- Bahan Kajian : Transformasi dan Efek Objek pada OpenGL, Sprite, Objek dan Papan Permainan, Gerak dan Tumbukan.
- Kepustakaan : 1. Edward Angel, Interactive Computer Graphics, New York: Pearson, 2009.
2. Luke Benstead, Beginning Open GL Game Programming 2nd Edition, Course Technology, 2009.
3. Richard Rouse III, Game Design: Theory & Practice, Wordware Publishing, 2004.

Mata Kuliah	: PERANCANGAN SISTEM VI
--------------------	--------------------------------

- Kode Mata Kuliah : 355TI6
 Beban Studi : 6 (enam)
 Sifat : W
 Prasyarat : 306TI6
- Capaian Pembelajaran : Mampu melakukan analisa dan pengembangan sistem terintegrasi dari berbagai alternatif pengembangan dan perancangan solusi terintegrasi.
- Bahan Kajian : Sistem berbasis multimedia, Aplikasi cloud, Sistem Cerdas / Pakar, sistem pendukung keputusan, sistem informasi.
- Kepustakaan : 1. Barry Wilkinson, Grid Computing: Techniques and Applications, Chapman & Hall/CRC, 2010.
2. G. Lu, Multimedia Database Management Systems, Artech House Publishers, 1999.

3. S. Katzenbeisser dan F.A.P Petitcolas, Information Hiding Techniques for Steganography and Digital Watermarking , Artech House Publisher, 2000.
4. Konar, Amit., Computational Intelligence; Principles, Techniques and Applications, Springer, 2005.

Mata Kuliah	: KEWIRAUSAHAAN
--------------------	------------------------

Kode Mata Kuliah : 401UA2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menginternalisasi nilai dan sikap yang terkandung dalam entrepreneurship, seperti etos bekerja, motif berprestasi, kemandirian, kreativitas, keterampilan pengambilan keputusan, dan sebagainya.

Bahan Kajian : Konsep kewirausahaan, orientasi nilai (value-oriented) dan orientasi tujuan (goal-oriented), internalisasi sistem nilai yang terkandung dalam entrepreneurship.

Kepustakaan : 1. Buchari Alma, Kewirausahaan. Edisi kesepuluh. Bandung: Alfabeta, 2006.
 2. Justin G. Longenecker dkk.(2001). Kewirausahaan Manajemen Usaha Kecil. Jakarta: PT. Salemba Emban Patria.
 3. Covey, S. (2008). The 8th Habit; Menggapai Keagungan, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.

Mata Kuliah	: KOMPUTER DAN MASYARAKAT
--------------------	----------------------------------

Kode Mata Kuliah : 402UI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : W
 Prasyarat : 352UI4

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dampak dari interaksi komputer dan masyarakat dengan menjelajahi beberapa kekhawatiran pada teknologi dan perkembangannya.

Bahan Kajian : Dampak penemuan komputer: pekerjaan, privasi, intersepsi, HAKI, Cyber-crime, ketergantungan dan kecanduan teknologi, etika dan kecerdasan komputer.

Kepustakaan : 1. S. Baase, A Gift of Fire: Social, legal, and ethical issues for computers and the Internet, 2nd. ed. Prentice-Hall, 2003.
 2. Bahan Ajar, Introduction to Computer, Adi Chandra Sjarif, UAJM.
 3. Pranoto Joyo Adam, Pemanfaatan IT pada Berbagai Bidang Industri, 2007.

Mata Kuliah	: TUDAS MANDIRI DAN SEMINAR
--------------------	------------------------------------

Kode Mata Kuliah : 495TI6
 Beban Studi : 6 (enam)
 Sifat : W

Prasyarat	: 353TI4, 354TI4, 356TI6
Capaian Pembelajaran	: Mampu secara mandiri menganalisa dan merancang guna mencapai tujuan penelitian dengan mengevaluasi, serta merekomendasikan solusi ke masalah desain nyata melalui proses kreatif dan penalaran induktif.
Bahan Kajian	: Penulisan karya ilmiah, pengembangan topik penelitian, dokumen pendukung, proses kreatif dan rancangan percobaan, perencanaan dan penyusunan karya ilmiah mandiri.
Kepustakaan	: 1. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi teknik Informatika, UAJM. 2. Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek, P. Joko Subagyo, S.H.. 3. Metodologi Penelitian Pendidikan, Drs. Amirul Hadi - Drs. H. Haryono.

Mata Kuliah : KULIAH KERJA PROFESI

Kode Mata Kuliah	: 497UA2
Beban Studi	: 2 (dua)
Sifat	: W
Prasyarat	: > 122 sks
Capaian Pembelajaran	: Mampu memahami dan menguasai praktek kerja profesi pada bidang keteknik informatikaan dalam lingkup pekerjaan perencanaan (Konsultan), perancang (software designer), pemeliharaan (IT Manager) dan pengawasan (Supervisor).
Bahan Kajian	: Bidang kerja profesi, laporan kegiatan, relevansi keilmuan.
Kepustakaan	: 1. Pedoman Penulisan Laporan Kuliah Kerja Profesi Fakultas Teknologi Informasi, UAJM, 2011.

Mata Kuliah : SEMINAR DAN KOMPREHENSIF

Kode Mata Kuliah	: 498TI2
Beban Studi	: 2 (dua)
Sifat	: W
Prasyarat	: 495TI6, > 132 sks
Capaian Pembelajaran	: Mampu merancang, menyusun dan menyajikan hasil penelitian ilmiah pada bidang keteknik informatikaan.
Bahan Kajian	: Kedalaman kajian, landasan teori, kemuktahiran dan penguasaan hasil penelitian.
Kepustakaan	: 1. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika, UAJM, 2011.

Mata Kuliah : TUGAS AKHIR

Kode Mata Kuliah	: 499TI4
Beban Studi	: 4 (empat)
Sifat	: W
Prasyarat	: 498TI2 (dapat diambil bersamaan)

- Capaian Pembelajaran : Mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penerapan teori dan metode perancangan karya penelitian ilmiah pada bidang keteknik informatika guna menyangandng gelas sarjana teknik komputer.
- Bahan Kajian : Kelayakan metode penelitian, kesahihan hasil penelitian, kemuktahiran teori pendukung, kemampuan mempertahankan kesahihan hasil penelitian.
- Kepustakaan : 1. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika, UAJM, 2011.
2. Pedoman Pendidikan Program Studi Teknik Informatika UAJM, 2012.
3. Pedoman Akademik UAJM, 2010.

Mata Kuliah	: KECERDASAN BUATAN
--------------------	----------------------------

Kode Mata Kuliah : 403TI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami teori dasar kecerdasan buatan dan fungsinya dan dapat mengetahui serta menganalisa kasus yang berkaitan dengan kecerdasan buatan.
- Bahan Kajian : Definisi AI, ruang lingkup, karakteristik, pemrograman dan perkembangannya, Problem solving, Searching: DFS, BFS, UCS, Heuristic, A/A* Algorithm, MIN/MAX algorithm, Pembahasan pemrograman AI: PROLOG dan C/C++, Soft computing: fuzzy, neural, genetic.
- Kepustakaan : 1. G. Luger, "Artificial Intelligence: Structures and Strategies for complex problem solving", Fourth Edition, Pearson Education, 2002.
2. S. Russel and P. Norvig, "Artificial Intelligence – A Modern Approach", Second Edition, Pearson Education, 2003.
3. David Poole, Alan Mackworth, Randy Goebel, "Computational Intelligence : a logical approach", Oxford University Press, 2004.

Mata Kuliah	: SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
--------------------	-------------------------------------

Kode Mata Kuliah : 404SI4
 Beban Studi : 4 (empat)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu menerapkan konsep pengambilan keputusan dalam organisasi memanfaatkan sistem berbasis komputer untuk mendukung pengambilan keputusan.
- Bahan Kajian : Management Support System (MSS), proses pembuatan keputusan, karakteristik dan komponen SPK, model-model analisis keputusan, multi-attribute decision making, group support system (GSS).

- Kepustakaan : 1. Dadan Umar Daihani, Komputerisasi Pengambilan Keputusan, Elex Media Komputindo, 2001.
 2. Marakas, George M. Decision Support Systems in the 21st Century, 2nd Edition, Prentice Hall, 2003.
 3. A.Turban, Efraim; Aronson, Jay, E, Liang, Ting-Peng, Decision Support Systems and Intelligent Systems, Prentice-Hall ,2005.

Mata Kuliah	: SISTEM INFORMASI
--------------------	---------------------------

Kode Mata Kuliah : 405TI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep dasar kebutuhan dan arsitektur sistem informasi.
 Bahan Kajian : Konsep sistem, sistem, pengertian sistem, subsistem, supersistem, data/informasi, nilai dan kegunaan/mutu/manfaat informasi, karakteristik dan komponen sistem informasi, keterbatasan sistem informasi, hubungan antara pengguna informasi, perkembangan sistem pengolahan data.
 Kepustakaan : 1. Laudon, K.C. and J.P. Laudon, MIS: Organization and Technology in the Networked Enterprise, 6 th Ed., Prentice-Hall, 1999.
 2. Turban & Volonino, Information Technology for Management, 8th edition.
 3. Elmasri Navathe, Addison-Wesley, Fundamentals of Database Systems, 5th Edition, 2006.

Mata Kuliah	: PEMROGRAMAN PERMAINAN KOMPUTER
--------------------	---

Kode Mata Kuliah : 406TI4
 Beban Studi : 4 (empat)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep dasar tentang pemrograman visual dan struktur data sebagai dasar perancangan permainan komputer.
 Bahan Kajian : Mesin dan arsitektur game, struktur data dan algoritma game, pemrograman game window, pemrograman 2D dan 3D, scripting dan parsing, massively multiplayer online real-time game, jaringan game, P2P matematika dan fisika, teknik kecerdasan buatan permainan, interaktif multimedia.
 Kepustakaan : 1. Andrew Davison, Killer Game Programming in Java, O'Reilly, 2005.
 2. David M. Bourg and Glenn Seemann, AI for Game Developers, O'Reilly, 2004.
 3. Andre LaMothe, Tricks of the Windows Game Programming Rurus, 2nd Edition, Sams, 2002.

Mata Kuliah : E-COMMERCE

Kode Mata Kuliah : 407SI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep dasar menerapkan dan membangun e-commerce dan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam e-commerce.

Bahan Kajian : Konsep dasar ecommerce, model ecommerce, perancangan ecommerce, hardware, software dan komunikasi, pemasaran internet, keamanan bisnis di internet dan isu-isu legalitas, etika dan sosial.

Kepustakaan : 1. Efraim Turban and David King, Introduction to e-Commerce, Prentice-Hall International Inc., 2003.
2. Efraim Turban, David King, Dannis Viehland, and Jae Lee, Electronic Commerce: A Managerial Perspective. Prentice-Hall International Inc., 2006.

Mata Kuliah : SISTEM BASIS DATA TERDISTRIBUSI

Kode Mata Kuliah : 408TI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep konsep sistem basis data terdistribusi, proses perancangan basis data terdistribusi, dan proses-proses pemeliharaan sistem basis data terdistribusi.

Bahan Kajian : Arsitektur Manajemen Basis Data Terdistribusi, Desain Basis Data Terdistribusi, Optimasi Query Terdistribusi, Kontrol Transaksi Konkuren, Reliabilitas DBMS Terdistribusi, Sistem Multi Basis Data Terdistribusi, Perkembangan Basis Data Terdistribusi.

Kepustakaan : 1. Ozsu, M.T., Valduriez, P. Principles of Distributed Database System, 2nd edition, Prentice Hall, 1999.
2. Atre, S., Distributed Database, Corporate Processing, and Networking, McGraw-Hill, 1992.

Mata Kuliah : APLIKASI DAN LAYANAN INTERNET MOBILE

Kode Mata Kuliah : 409TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu mengembangkan aplikasi berbasis layanan internet mobile dan wireless.

- Bahan Kajian : J2ME, Android, MIDP High Level User Interface, MIDP Persistence Storage, MIDP Networking, Message Connection, Bluetooth Connection, MIDP Low Level User Interface, Mobile Media API, BlueCove, BlueCove Emulator & Microemulator.
- Kepustakaan : 1. Kim, Topley, J2ME in a Nutshell, O'Reilly, 2002.
 2. J. W. Muchow, Core J2ME: Technology & MIDP, The Sun Microsystems Press, 2002.
 3. J. Schiller, Mobile Communications, Addison-Wesley, 2000.

Mata Kuliah	: ROUTER DAN PROTOKOL JARINGAN
--------------------	---------------------------------------

Kode Mata Kuliah : 410TI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar kerja router, pemanfaatan perangkat dan protocol router.
- Bahan Kajian : Arsitektur, komponen, dan operasi router, dan menjelaskan prinsip-prinsip routing dan routing protokol. analisa, konfigurasi, verifikasi, dan memecahkan masalah routing protokol utama RIPv1, RIPv2, EIGRP, dan OSPF.
- Kepustakaan : 1. Johnson, Routing Protocols and Concepts Labs and Study Guide, Cisco Press, 2007.
 2. Corner, Douglas, "Networking with TCP/IP, Principles, Protocols, and Architecture", Prentice Hall, 1998.
 3. Tanenbaum, Andrew S, "Computer Networks, 4th", Prentice Hall, 2003.

Mata Kuliah	: FUNDAMENTAL VIDEO DIGITAL
--------------------	------------------------------------

Kode Mata Kuliah : 451TI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

- Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep digitalisasi video.
- Bahan Kajian : Digital video signal generation, analog dan video digital sinyal pengolahan, spatio-temporal sampling, analisis gerak, model parametrik gerak, gerak-kompensasi penyaringan, dan operasi pemrosesan video.
- Kepustakaan : 1. M. Tekalp, Digital Video Processing, Prentice Hall, 1995.
 2. Yao Wang, Joern Ostermann, and Ya-Qin Zhang, Video Processing and Communications Prentice Hall, 2002.
 3. A.K.Jain: Fundamentals of Digital Video Processing, Prentice-Hall, 1989.

Mata Kuliah : FUNDAMENTAL AUDIO DIGITAL

Kode Mata Kuliah : 452TI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep digitalisasi audio.

Bahan Kajian : Metode audio digital dan distribusi, sistem komputer dan audio digital dan perangkat keras khusus audio digital.

Kepustakaan : 1. Perry R. Cook, A K Peters, Real Sound Synthesis for Interactive Applications, 2002.
2. Ken C. Pohlmann, Principles of Digital Audio. 5th edition.
3. <http://www.atpm.com/6.02/digitalaudio.shtml>.

Mata Kuliah : PEMBELAJARAN MESIN DAN AI GAME

Kode Mata Kuliah : 453TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep dasar pembelajaran mesin dan AI game.

Bahan Kajian : AI, Agents, Embodiment, pendekatan statistik untuk pengenalan pola, Active learning, Support vector machine (SVM), Markov models, Bayesian networks.

Kepustakaan : 1. Steve Rabin, AI Game Programming Wisdom 4, Charles River Media, 2008.
2. Alex J. Champandard, AI Game Development, New Riders Games, 2003.
3. Christopher M. Bishop, Pattern Recognition & Machine Learning, New York, Springer, 2006.

Mata Kuliah : MANAJEMEN JARINGAN ENTERPRISE

Kode Mata Kuliah : 454TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep penerapan, administrasi dan pemanfaatan jaringan enterprise.

Bahan Kajian : Configuration and Fault, Management, Accounting, Performance and Security Management, SNMP, RMON, Web-based Network Management.

Kepustakaan : 1. William Stallings, "SNMP, SNMPv2, SNMPv3, AND RMON 1 and 2", Addison-Wesley, 1999.
2. Subramanian, M., Network Management: Principles and Practice, Reading, MA: Addison-Wesley. 2000.

3. Sloan, J.D. Network Troubleshooting Tools. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates, Inc, 2001.

Mata Kuliah : ENTERPRISE DATA WAREHOUSE

Kode Mata Kuliah : 455SI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep dasar enterprise data warehouse.
Bahan Kajian : SAP Business Warehouse, SAP Business Objects.
Kepustakaan : 1. Paulraj Ponniah, Data Warehousing Fundamentals A Comprehensive Guide for IT Professionals, John Wiley & Sons, Inc, 2001.
2. Bharat Patel, Amol Palekar, and Shreekant Shiralkar, A Practical Guide to SAP Netweaver Business Warehouse 7.0, Galileo(SAP Press), 2010.

Mata Kuliah : PERANCANG E-LEARNING

Kode Mata Kuliah : 456TI4
Beban Studi : 4 (empat)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan mengaplikasikan konsep e-learning.
Bahan Kajian : Hardware pendukung e-learning, software pendukung e-learning, perancangan e-learning, pembuatan produk e-learning.
Kepustakaan : 1. Clark,Ruth Colvin ,Richard E. Mayer, E-learning and Science of Instruction, Pfeiffer, 2002.
2. Hartanto, Aditya, Antonius, Purbo, Onno, Teknologi e-learning Berbasis PHP dan MySQL, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.

Mata Kuliah : SISTEM INFORMASI ENTERPRISE

Kode Mata Kuliah : 457SI2
Beban Studi : 2 (dua)
Sifat : P
Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami dan menerapkan konsep perancangan dan pengembangan sistem informasi enterprise.
Bahan Kajian : Konsep dasar sistem enterprise, Enterprise Resource Planning, Customer Relationship Management, Business Intelligence or Enterprise Portals, siklus hidup sistem enterprise

- Kepustakaan : 1. Devadoss, P. & Pan, S.L., Enterprise Systems Use : Towards a Structural Analysis of Enterprise Systems Induced Organizational Transformation. Communications of the Association for Information Systems, 2007.
2. Laudon, J.P. & Laudon, K.C., 2006. Essentials of Business Information Systems, Prentice Hall.
3. Avison, D. & Fitzgerald, G., Information Systems Development: Methodologies, Techniques and Tools 4th ed., McGraw-Hill Higher Education, 2006.

Mata Kuliah	: WEB E-COMMERCE SECURITY
--------------------	----------------------------------

Kode Mata Kuliah : 458TI4
 Beban Studi : 4 (empat)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep keamanan jaringan internet dan layanan web bagi e-commerce.

Bahan Kajian : Keamanan jaringan, firewall sistem dan IDS, firewall konfigurasi, VPN, Virus, Worms, Trojan Horses, TCP/IP Exploits, dan RFC keamanan terkait.

- Kepustakaan : 1. Moore, Robert. Cybercrime: Investigating High-Technology Computer Crime. Cincinnati: Anderson, 2011.
2. Charles P. Pfleeger, Shari L. Pfleeger, Security in Computing, 4th Edition, Prentice Hall.
3. Elizabeth D. Zwicky, Simon Cooper, and D. Brent Chapman Building Internet Firewalls, Second Edition O'Reilly Media, Inc., 2000.

Mata Kuliah	: TOPIK KHUSUS
--------------------	-----------------------

Kode Mata Kuliah : 495TI2
 Beban Studi : 2 (dua)
 Sifat : P
 Prasyarat : -

Capaian Pembelajaran : Mampu memahami konsep mutakhir pada bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Bahan Kajian : Metode dan konsep perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir.

Kepustakaan : 1. Sesuai topik.

SUSUNAN PEJABAT STRUKTURAL / STAF DOSEN TETAP

No.	Daftar Nama dan Gelar
1	Adi Chandra Sjarif, MSc. - Dekan - S1 USA, <i>Electrical and Computer Engineering</i> - S2 USA, <i>Industrial and System Engineering</i>
2	Phie Chyan, ST, MCs. - Wakil Dekan - S1 UAJM, <i>Teknik Elektro</i> - S2 UGM, <i>Ilmu Komputer</i>
3	N. Tri Saptadi, S. Kom, MT, MM - Staf Pengajar - S1 STMIK Akakom Yogyakarta, <i>Teknik Informatika</i> - S2 UGM, <i>Teknologi Informasi</i> - S2 UNHAS, <i>Magister Manajemen</i>
4	Hans Christian Marwi, S.Kom., M.I.T. - Staf Pengajar - S1 STMIK Dipanegara Makassar, <i>Manajemen Informatika</i> - S2 Australia, <i>Applied Information Technology</i>
5	Jeremias Mathias Leda, ST, MSc. - Staf Pengajar - S1 UAJM, <i>Energi Listrik</i> - S2 Inggris, <i>Artificial Intelligent</i>
6	Stefany Yunita Baralangi, S.Si. - Staf Pengajar - S1 Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, - S2 UNHAS, <i>Teknik Informatika</i>
7	Sean Coonery Sumarta, ST. - Staf Pengajar - S1 UAJM, <i>Teknik Elektro</i>
8	Farid Hartono Gunawan, S. Kom. - Staf Pengajar - S1 UAJM, <i>Teknik Informatika</i>
9	Erick Lisangan, S. Kom. - Staf Pengajar - S1 UAJM, <i>Teknik Informatika</i>

KETENTUAN PENUTUP

Uraian yang telah di sampaikan diatas memuat ketentuan-ketentuan pokok dari pedoman pendidikan dan kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Atma Jaya Makassar yang mulai berlaku pada tahun akademik 2012/2013. Sedang penjelasan lebih rinci dari ketentuan-ketentuan tersebut dapat dilihat pada peraturan/ketentuan yang dibuat tersendiri.