

SOSIALISASI BIDANG PEMINATAN



**UNIVERSITAS POTENSI UTAMA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
TA 2016-2017**

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

- Program studi Manajemen Informatika STMIK Potensi Utama secara resmi berdiri pada tanggal 9 Juli 2003, dengan keluarnya SK pendirian dari Menteri Pendidikan Nasional No. 103/D/02/2003. Penyelenggaraan kuliah pertama program studi Manajemen Informatika STMIK Potensi Utama pada bulan oktober 2003. Kemudian SK pendirian ini sudah diperpanjang kembali dan sudah terakreditasi B oleh BAN-PT Sampai akhir tahun 2019. Kemudian SK pendirian ini sudah diperpanjang kembali dan sudah terakreditasi oleh BAN-PT. Berdasarkan SK Mendikbud RI No.424/E/O/2014 Pada tanggal 14 November 2014, STMIK Potensi Utama berubah bentuk menjadi Universitas Potensi Utama yang terdiri atas 5 (lima) Fakultas dan 12 program Studi.

VISI DAN MISI PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

■ VISI PROGRAM STUDI

- Pada Tahun 2020 Menjadi Pusat Pendidikan Manajemen Informatika khususnya dalam bidang Multimedia dan Sistem informasi Bisnis yang unggul di Sumatera dan mampu berkompetisi pada tingkat Sumatra dan Mampu berperan serta ditingkat Nasional.

■ MISI PROGRAM STUDI

1. Melaksanakan pendidikan yang berkualitas dalam bidang Manajemen Informatika khususnya dalam bidang

Multimedia dan Sistem Informasi Bisnis yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Melaksanakan penelitian dalam bidang Manajemen Informatika yang dapat di publikasikan dalam skala nasional dan regional.
3. Melaksanakan kegiatan dan layanan yang bermanfaat bagi masyarakat dalam bidang Manajemen Informatika.

KURIKULUM PERGURUAN TINGGI BERBASIS KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia)

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.73 tahun 2013, Tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi.

- Kurikulum khusus digunakan dalam pendidikan dan pengajaran, yakni sejumlah mata kuliah di perguruan tinggi yang harus ditempuh untuk mencapai suatu ijazah atau tingkat. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.
- **Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia**, yang selanjutnya disingkat **KKNI**, adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat **menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan** antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

- **KKNI** merupakan **perwujudan mutu dan jati diri** Bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan dan pelatihan nasional yang dimiliki Indonesia

BIDANG KEAHLIAN MANAJEMEN INFORMATIKA

- **Pengembang Aplikasi Multimedia : Membuat Aplikasi multimedia**
- **Pengembang Keamanan Sistem Informasi : Mengembangkan Keamanan sistem**
- **Pengembang Web Content : pembangun web lebih spesifik dengan database dan ruang lingkupnya, pembangun web spesifik dari design dan berhubungan dengan seni dan estetika**
- **Teknopreneur di bidang Sistem Informasi Bisnis : sama seperti dengan sistem analis namun lebih spesifik dengan program membuat sistem informasi bisnis**

KOMPETENSI LULUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

- **Memiliki ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa dan kecintaan terhadap tanah air.**
- **Mampu membangun model proses dengan perangkat lunak Sesuai dengan kebutuhan**
- **Mampu membangun dan mengelola suatu jaringan komputer dan beberapa sistem informasi**

- Mampu dan bertanggung jawab untuk pengembangan aplikasi Sesuai dengan kebutuhan
- Mampu membuat software aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan
- Mampu menciptakan ide ataupun gagasan secara lisan dan tertulis dengan memanfaatkan teknologi terkini
- Mampu dan bertanggung jawab untuk pengembangan aplikasi bidang Sistem Informasi.
- Mampu Membangun Aplikasi Database
- Mampu menerapkan teknologi informasi dan perangkat lunak basis data terkini.
- Mampu memonitoring dan melakukan pengolahan administrator suatu database
- Mampu merancang, mengupgrade dan memelihara suatu sistem basis data
- Mampu dan bertanggung jawab dalam pengelolaan database yang dimiliki oleh organisasi/perusahaan, mulai dari proses implementasi database
- Mampu Memahami dan membuat Web Dinamis dengan berbagai macam aplikasi
- Mampu mengembangkan dan mengelola *content* isi dari sebuah website
- Mampu merancang dan mengembangkan sistem informasi yang berbasis web
- Mampu mengembangkan aplikasi, perancangan interface, serta pencarian informasi.

- Mampu mengetahui peluang bisnis dibidang IT untuk dapat di jadikan sebuah usaha Kemampuan mengembangkan dasar kewirausahaan.
- Memiliki kemampuan sebagai seorang technopreneur
- Memiliki kemampuan berbahasa Inggris baik secara pasif maupun aktif
- Memiliki sikap profesional dalam bekerja.

BIDANG PEMINATAN

- ▶ Bidang peminatan merupakan bagian dari kurikulum berbasis kompetensi, bidang peminatan adalah kumpulan dari beberapa matakuliah yang akan mengantarkan Mahasiswa menuju proses penyelesaian studi sesuai dengan bakat yang dimilikinya. Adapun bidang peminatan yang ada pada program studi Manajemen Informatika yaitu bidang Multimedia dan Sistem Informasi Bisnis.

Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia dapat disajikan dalam beberapa metode, antara lain :

- Berbasis kertas (Paper-based), contoh : buku, majalah, brosur.
- Berbasis cahaya (Light-based), contoh : slideshows, transparansi.

- Berbasis suara (Audi-based), contoh : CD Players, tape recorder, radio.
 - Berbasis gambar bergerak (Moving-image-based), contoh : VCR (Video Cassete Recorder, film).
- ✓ Kegunaan Multimedia dalam Pembelajaran Media pembelajaran hasil dari sebuah budaya yang secara jelas untuk proses belajar. Hal ini karena segala proses dari awal sampai selesainya proses tersebut harus mencerminkan pembelajaran itu sendiri, sebagai suatu usaha yang sadar dan disengaja, bertujuan jelas dan pelaksanaannya terkendali. Di bawah ini adalah beberapa Matakuliah Bidang multimedia:

Nama Matakuliah	Tujuan dan Penerapan
Disain Grafis dan Animasi	Memahami konsep dasar dari desain grafis, jenis file gambar, warna digital, konsep animasi 3 dimensi, control animasi, jenis pencahayaan, animasi dummy, animasi jalur dan track view.
Prak. Disain Grafis dan Animasi	Implementasi konsep dasar desain grafis, kedalam software komputer (CorelDraw, Photoshop) dan konsep animasi 3D ke dalam software komputer (3DMax).
Animasi 2 Dimensi	Memahami tentang konsep grafika komputer, output primitif, vektor, grafik 2 dimensi dan 3 dimensi, transformasi.

Prak. Animasi 2 Dimensi	Implementasi konsep grafika komputer ke dalam software Vb.net,Flash, 3DMax dan Java net bean.
Animasi 3 Dimensi	Memahami tentang Pertimbangan konsep-konsep pemrograman bahasa utama dan bagaimana mereka ditangani dengan dalam bahasa berorientasi objek seperti Java, dalam bahasa procedural dalam bahasa berorientasi objek atau objek berbasis hibrida dan Ada dalam bahasa fungsional dalam bahasa logika.
Prak. Animasi 3 Dimensi	Implementasi konsep bahasa berorientasi objek seperti Java dan menggabukangkan 3DMax kedalam Java dan PHP serta aplikasi berbasis multimedia lain yang mendukung program 3 Dimensi

Kode MK	Nama Matakuliah	Sem	Sks
PMTD144132	Desain Grafis	IV	1
PMTD144233	Prak. Desain Grafis	IV	2
PMTD144134	Animasi 2 Dimensi	IV	1
PMTD144235	Prak. Animasi 2 Dimensi	IV	2
PMTD145136	Animasi 3 Dimensi	V	1
PMTD145237	Prak. Animasi 3 Dimensi	V	2
Jumlah SKS			9

Sistem Informasi Bisnis

Sistem Informasi dalam bisnis yaitu merupakan kumpulan dari berbagai informasi yang memiliki kesatuan antara satu dan yang lainnya yang ditujukan untuk kepentingan bisnis. Sistem Informasi dan teknologi informasi telah menjadi komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Teknologi informasi termasuk sistem informasi berbasis Internet yang dapat membantu segala jenis bisnis meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis, pengambilan keputusan manajerial, dan kerjasama kelompok kerja, hingga memperkuat posisi kompetitif dalam pasar yang cepat sekali berubah. Teknologi informasi dan sistem informasi berbasis internet digunakan mendukung tim pengembangan produk, proses dukungan untuk pelanggan, transaksi e-commerce, atau dalam aktifitas bisnis lainnya. sistem informasi yang memberikan informasi kepada orang atau kelompok baik di dalam perusahaan maupun di luar perusahaan mengenai masalah keuangan perusahaan. Informasi yang diberikan disajikan dalam bentuk laporan khusus, laporan periodik, hasil dari simulasi matematika, saran dari sistem pakar, dan komunikasi elektronik.

Nama Matakuliah	Tujuan dan Penerapan
Sistem Informasi Keuangan & Prak. Sistem Informasi Keuangan	Memahami tentang konsep dasar sistem informasi keuangan, mengetahui sistem informasi yang memberikan informasi kepada orang atau kelompok baik di dalam perusahaan maupun di luar perusahaan mengenai masalah keuangan perusahaan. Informasi yang diberikan disajikan dalam bentuk laporan khusus, laporan periodik, hasil dari simulasi matematika, saran dari sistem pakar, dan komunikasi elektronik.

Sistem Informasi SDM & Prak. Sistem Informasi SDM	<p>Memahami konsep dasar sistem informasi sdm, mengetahui bentuk interseksi/pertemuan antara bidang ilmu manajemen sumber daya manusia (MSDM) dan teknologi informasi</p>
Sistem Informasi Produksi & Prak. Sistem Informasi Produksi	<p>Memahami konsep dasar dari sistem informasi Produksi, mengetahui tentang memproses data mengenai semua aktivitas yg mencakup produksi yg baik dan pelayanan (services) yang digunakan dlm merencanakan, monitoring dan mengontrol proses produksi yg terjadi sehingga lebih efisien, Menghasilkan efisiensi proses produksi, kontrol kualitas yg ketat serta menghasilkan produk yg lebih bagus, Mengurangi biaya dari penggunaan berbagai inventarisasi dengan mendapatkan kontrol material yang baik</p>
Sistem Informasi Pemasaran & Prak. Sistem Informasi Pemasaran	<p>Memahami tentang konsep Sistem Informasi Pemasaran, Mengetahui perencanaan dan pengawasan/kontrol dan bergantung pada MIS dan DDS. Dengan MIS data dihasilkan oleh sistem sales untuk menyediakan informasi tentang kondisi produk dan tugas dari staff penjualan</p> <p>DDS : membantu merencanakan untuk kedepan, dengan membimbing pada berbagai pekerjaan seperti meramalkan penjualan, merencanakan berbagai harga, merancang strategi promosi</p>

Kode MK	Nama Matakuliah	Sem	Sks
PSBD144138	Sistem Informasi SDM	IV	1
PSBD144239	Prak. Sistem Informasi SDM	IV	2
PSBD144140	Sistem Informasi Produksi	IV	1
PSBD144241	Prak. Sistem Informasi Produksi	IV	2
PSBD145142	Sistem Informasi Pemasaran	V	1
PSBD145243	Prak. Sistem Informasi Pemasaran	V	2
Jumlah SKS			9

MEKANISME MENJALANI BIDANG PEMINATAN

Bidang peminatan merupakan hal yang wajib dipilih oleh masing-masing mahasiswa, bidang peminatan dijalankan oleh mahasiswa/i pada saat disemester akhir yaitu pada semester 4 (empat) dan semester 5 (lima) masing-masing bidang peminatan terdiri dari 9 sks, dimana 9 sks akan dibagi kedalam 2 semester. Untuk program studi Manajemen Informatika mahasiswa akan menjalani 6 sks disemester 4 dan 3 sks di semester 5. Berikut ini adalah simulasi pengambilan matakuliah bidang peminatan.

Bidang Peminatan Multimedia

Kode MK	Nama Matakuliah	Sem	Sks	Dijalankan pada
PMTD145136	Animasi 3 Dimensi	V	1	V
PMTD145237	Prak. Animasi 3 Dimensi	V	2	
PMTD144134	Animasi 2 Dimensi	IV	1	IV
PMTD144235	Prak. Animasi 2 Dimensi	IV	2	
PMTD144132	Desain Grafis	IV	1	
PMTD144233	Prak. Desain Grafis	IV	2	
Jumlah SKS			9	

Bidang Peminatan Sistem Informasi Bisnis.

Kode MK	Nama Matakuliah	Sem	Sks	Dijalankan pada
PSBD145142	Sistem Informasi Pemasaran	V	1	V
PSBD145243	Prak. Sistem Informasi Pemasaran	V	2	
PSBD144140	Sistem Informasi Produksi	IV	1	IV
PSBD144241	Prak. Sistem Informasi Produksi	IV	2	
PSBD144138	Sistem Informasi SDM	IV	1	
PSBD144239	Prak. Sistem Informasi SDM	IV	2	
Jumlah SKS			9	

Dibuat oleh :
Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Ttd

(Adil Setiawan, M.Kom)