

Politeknik Negeri Batam

Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu

Silabus Mata Kuliah Program Studi

D3 TEKNIK INFORMATIKA

Tahun : **2024**

1. PROFIL PROFESIONAL MANDIRI

- a. Lulusan kami berkarir dan berkontribusi secara aktif dan inovatif dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai masalah bidang Informatika di industri dan masyarakat melalui penerapan teknologi
- b. Lulusan kami senantiasa mengembangkan keilmuan, relevansi, kemampuan profesional dan interpersonal melalui riset aplikatif, aktifitas profesional dan pendidikan sepanjang hayat.
- c. Lulusan kami Mampu secara kreatif, inovatif, dan professional menghasilkan produk dan jasa di bidang Informatika sesuai perkembangan teknologi;

2. KOMPETENSI UTAMA

Kompetensi utama lulusan Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam antara lain:

- d. Rekayasa dan perancangan perangkat lunak
- e. Pengembangan aplikasi berbasis Web, Mobile dan IoT
- f. Implementasi Artificial Intelligence dalam aplikasi
- g. Perancangan dan implementasi basis data
- h. Perancangan, konfigurasi dan perawatan jaringan, serta perangkat keras komputer
- i. Administrasi server, instalasi, perawatan perangkat lunak

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

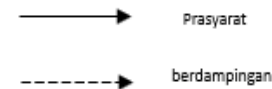
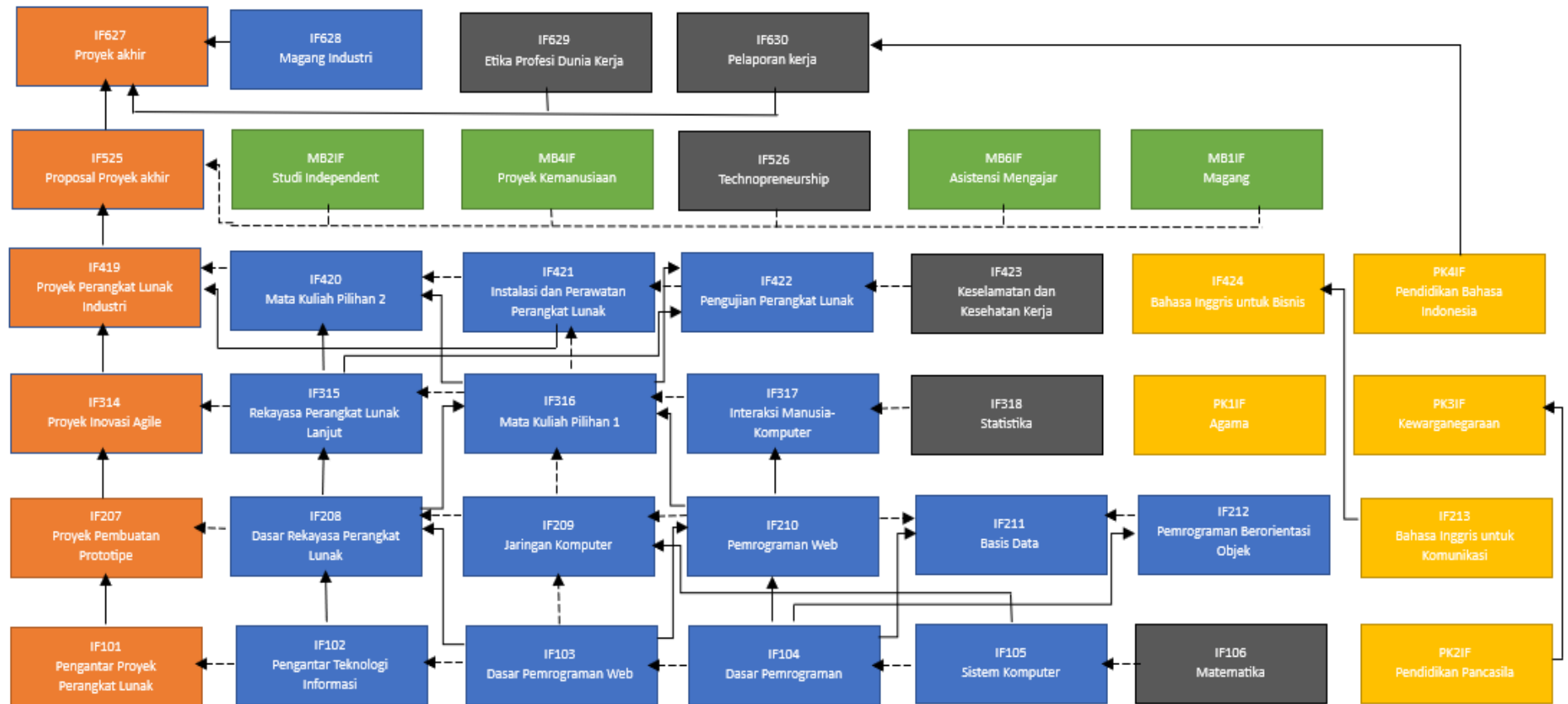
Capaian Pembelajaran (CP)
Aspek Sikap
Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;
Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
Aspek Pengetahuan
Menguasai konsep teoritis sains alam, matematika terapan secara umum;
Menguasai konsep teoritis sains rekayasa dan prinsip-prinsip rekayasa secara mendalam;
Menguasai konsep, prinsip, metoda rekayasa perangkat lunak dengan menerapkan teknologi mutakhir yang dapat diimplementasikan menjadi sistem yang siap digunakan;

Capaian Pembelajaran (CP)
Menguasai pengetahuan faktual dan metode aplikasi, referensi teknis (kode dan standar) nasional dan internasional serta peraturan yang berlaku di wilayah kerjanya untuk melakukan pekerjaan;
Menguasai prinsip-prinsip penjaminan mutu;
Menguasai prinsip kerjasama dalam tim, komunikasi efektif, manajemen konflik, kolaborasi, serta keterampilan interpersonal;
Menerapkan pengetahuan operasional dalam berkomunikasi efektif secara lisan, tulisan serta grafis dalam bidang ilmu informatika;
Menguasai pengetahuan faktual dan isu terkini di bidang teknologi informasi dalam kaitannya dengan masalah ekonomi, sosial dan ekologi secara umum;
Menguasai prinsip dan tata cara kerja bengkel/studio dan kegiatan laboratorium, serta pelaksanaan keselamatan dan kesehatan kerja, dan lingkungan (K3L); dan
Memiliki pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi mutakhir dalam bidang informatika.
Aspek Keterampilan Umum
Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas dan menganalisis data dengan berbagai metode yang sesuai, baik yang belum maupun yang sudah baku;
Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur;
Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri;
Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikan -nya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan;
Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya;
Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pengembangan kompetensi kerja secara mandiri; dan
Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
Aspek Keterampilan Khusus
Mampu menerapkan pengetahuan, teknik, keterampilan dan peralatan modern, matematika, sains, teknik, dan teknologi untuk memecahkan masalah dan memberikan solusi bisnis secara luas sesuai dengan disiplin ilmu informatika;
Mampu menganalisa, mengidentifikasi, dan merancang solusi untuk masalah teknis yang terdefinisi dan bekerjasama dalam membuat desain sistem, komponen, atau proses yang sesuai dengan disiplin ilmu informatika;
Mampu menerapkan komunikasi tertulis, lisan, dan grafis dalam lingkungan teknis dan non-teknis secara luas serta mampu mengidentifikasi dan menggunakan literatur teknis yang sesuai; dan
Mampu berfungsi secara efektif sebagai anggota tim teknis.

4. PROSPEK KERJA

- a. Software Developer
- b. Front End Developer
- c. Back End Developer
- d. IT Help Desk
- e. System Administrator

5. PETA MATAKULIAH



SILABUS MATAKULIAH

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
1.	Mata Kuliah :	Pengantar Proyek Perangkat Lunak
	Kode :	IF101
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini mahasiswa akan mengenal profesi software developer, bidang kerja dan kode etik professional, dan kontribusi profesi pada masyarakat. Mahasiswa akan berlatih membuat aplikasi sederhana berdasarkan spesifikasi yang diberikan. Dalam mengerjakan aplikasi tersebut mahasiswa membantuk kemampuan komunikasi, kerjasama tim, pemecahan masalah, pengelolaan proyek perangkat lunak serta kemampuan dasar dalam membuat produk perangkat lunak. Mahasiswa harus dapat menunjukkan kemampuan dalam berfikir komputasional, pemecahan masalah, dan kemampuan pemrograman sesuai standar kerja.
2.	Mata Kuliah :	Pengantar Teknologi Informasi
	Kode :	IF102
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa mempelajari tentang pengenalan keilmuan dan lingkup teknologi informasi, pemikiran berbasis komputasi (<i>Computational thinking</i>), algoritma dasar teknologi informasi, pendefinisikan masalah, pengekspresian solusi, serta pemetaan antara permasalahan dan solusi berbasis komputasi dan simulasi.
3.	Mata Kuliah :	Dasar Pemrograman Web
	Kode :	IF103
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Matakuliah ini mengenalkan mahasiswa pada pengembangan web dengan fokus pada pemahaman dan penerapan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript. Mahasiswa akan mempelajari dasar pengembangan web, termasuk penggunaan HTML untuk struktur dan formulir web, CSS untuk tampilan dan layout, dan JavaScript untuk kontrol dan manipulasi elemen web. Matakuliah ini juga mencakup pemahaman HTTP, fundamental dan implementasi PHP dalam pengembangan web, pengelolaan form, array, session, dan cookie menggunakan PHP. Selain itu, mahasiswa akan mempelajari implementasi operasi CRUD dengan PHP dan MySQL, serta topik autentikasi dan otorisasi dalam pengembangan aplikasi web.
4.	Mata Kuliah :	Dasar Pemrograman
	Kode :	IF104
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pengenalan komprehensif kepada mahasiswa tentang konsep dasar pemrograman dan computational thinking. Mahasiswa akan belajar elemen utama seperti decomposition, pattern recognition, abstraction, dan algorithmic thinking, serta mengembangkan keterampilan dalam pembuatan algoritma dengan pseudocode dan flowchart. Mereka juga akan belajar tentang tipe data, variabel, operator, percabangan, perulangan, error handling, dan struktur data seperti list, tuples, set, dan dictionary. Selain itu, mahasiswa akan diajarkan keterampilan debugging, pengujian unit sederhana, serta pentingnya kolaborasi dan komunikasi dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan fondasi yang kuat dari mata kuliah ini, mahasiswa siap untuk melangkah ke tingkat yang lebih lanjut dalam pemrograman.
5.	Mata Kuliah :	Sistem Komputer
	Kode :	IF105
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa belajar mengenai dasar arsitektur komputer baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak dan sistem operasi. Komponen penyusun komputer dan sistem operasi,

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
		diagnosis dan perbaikan komputer, instalasi perangkat lunak dan perangkat keras serta pengoperasian konfigurasi sistem operasi melalui antarmuka grafis dan teks.
6.	Mata Kuliah :	Matematika
	Kode :	IF106
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang beberapa matematika dasar yang diperlukan dalam bahasa pemrograman. Materi yang dipelajari meliputi Himpunan, Matrik, Relasi Fungsi, Logika Matematika, Aljabar Boolean, Teori bilangan, Kombinatorial, Graf.
7.	Mata Kuliah :	Pendidikan Pancasila
	Kode :	PK2IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa pada kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengantarkan mahasiswa dalam memantapkan kepribadiannya agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat.
8.	Mata Kuliah :	Proyek Pembuatan Prototipe
	Kode :	IF207
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam pengembangan perangkat lunak melalui pendekatan CDIO (Conceive, Design, Implement, Operate). Mata kuliah ini merupakan kelanjutan dari Pengantar Proyek Perangkat Lunak pada semester 1. Pada mata kuliah ini, mahasiswa akan terlibat dalam pengembangan sebuah proyek perangkat lunak dalam format tim, memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam siklus lengkap pengembangan perangkat lunak. Proyek yang dikerjakan pada semester 2 akan menantang mahasiswa dengan kompleksitas yang lebih tinggi, memerlukan analisis desain yang lebih mendalam serta implementasi yang matang.
9.	Mata Kuliah :	Dasar Rekayasa Perangkat Lunak
	Kode :	IF208
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa belajar mengenai pengertian perangkat lunak, rekayasa perangkat lunak, aktivitas pengembangan perangkat lunak, manajemen pengembangan perangkat lunak, serta dokumentasi dan standar. Beberapa model proses dan paradigma pengembangan perangkat lunak serta aktivitas dalam pengembangan perangkat lunak
10.	Mata Kuliah :	Jaringan Komputer
	Kode :	IF209
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa belajar dasar jaringan komputer, protokol jaringan, pengalamatan IP dan subnetting, media jaringan. Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan mampu membangun jaringan sederhana dan melakukan <i>troubleshooting</i> terhadap permasalahan yang ditemui pada jaringan.
11.	Mata Kuliah :	Pemrograman Web
	Kode :	IF210
	SKS :	3

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam pengembangan aplikasi web menggunakan web framework, dengan fokus utama pada Tailwind CSS dan Laravel. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan belajar konsep dasar, instalasi, konfigurasi, dan penggunaan kelas utilitas serta kustomisasi dalam Tailwind CSS. Mahasiswa juga akan mendalami konsep desain pattern yang berfokus kepada arsitektur Model-View-Controller (MVC). Dari arsitektur ini, mahasiswa diharapkan dapat merancang dan mengimplementasikan fitur Create, Read, Update, dan Delete (CRUD), autentikasi, otorisasi serta menerapkan dasar keamanan dalam pengembangan aplikasi web menggunakan web framework PHP terpopuler yaitu Laravel.
12.	Mata Kuliah :	Basis Data
	Kode :	IF211
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa belajar melakukan analisis dan perancangan, pemodelan data, dan implementasi basis data relasional dengan bahasa kueri terstruktur dengan menjaga integritas data pada keseluruhan proses. Selain itu mahasiswa diperkenalkan dengan basis data non relasional untuk dapat merancang dan mengimplementasikan solusi sederhana pada basis data non relasional.
13.	Mata Kuliah :	Pemrograman Berorientasi Objek
	Kode :	IF212
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, metodologi, dan praktik dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari cara merancang, mengimplementasikan, dan mengelola sistem menggunakan paradigma berorientasi objek.
14.	Mata Kuliah :	Bahasa Inggris untuk Komunikasi
	Kode :	IF213
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini mengasah kemampuan mahasiswa untuk menyajikan laporan proyek dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan. Meliputi ejaan dan tata bahasa, penggunaan piranti kebahasaan, aturan dasar fonem, sintaksis dalam komunikasi terstruktur. Mahasiswa juga belajar menyimpulkan tuturan lisan, menyampaikan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi konteks tindak tutur dalam komunikasi, serta menggunakan ragam formal dan informal dalam komunikasi lisan.
15.	Mata Kuliah :	Proyek Inovasi Agile
	Kode :	IF315
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini mahasiswa akan memperdalam dan memperkuat kemampuan mengembangkan produk perangkat lunak sesuai bidang yang dipilih. Mahasiswa akan memperkuat kompetensi dalam membuat aplikasi yang lebih kompleks berdasarkan kebutuhan pelanggan. Dalam mengerjakan aplikasi tersebut mahasiswa membantuk kemampuan komunikasi, kerjasama tim, berkomunikasi dengan klien, analisis dan pemecahan masalah, pengelolaan proyek perangkat lunak serta kemampuan dalam membuat produk perangkat lunak. Mahasiswa harus dapat menunjukkan kemampuan memodelkan perangkat lunak berdasarkan kebutuhan klien, mengelola pekerjaan dalam tim dengan batas waktu yang ditentukan serta menghasilkan produk perangkat lunak yang teruji.
16.	Mata Kuliah :	Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut
	Kode :	IF315
	SKS :	3

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini, mahasiswa belajar mengenai proses pengembangan perangkat lunak khususnya analisis dan desain berorientasi objek serta memberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip manajemen proyek pengembangan perangkat lunak. Materi mata kuliah ini dibagi menjadi dua bagian besar yaitu analisis dan desain berorientasi objek serta manajemen proyek perangkat lunak.
17.	Mata Kuliah :	Mata Kuliah Pilihan 1
	Kode :	IF316
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada mata kuliah ini mahasiswa memilih peminatan bidang pengembangan perangkat lunak. mahasiswa dapat mempelajari dan memperdalam kemampuan sesuai proyek pembelajaran yang dikerjakan meliputi pengembangan aplikasi web lanjut, pengembangan aplikasi mobile, internet of things dan artificial intelligence.
18.	Mata Kuliah :	Interaksi Manusia Komputer
	Kode :	IF317
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pada matakuliah ini, mahasiswa belajar konsep interaksi manusia dan komputer pada setiap produk perangkat lunak. Mencakup pembahasan mengenai peran faktor manusia, komputer serta interaksi dalam pembuatan antarmuka aplikasi yang baik. Topik pengembangan antarmuka yang perancangannya berfokus pada pengguna (<i>user-centered design dan User Experience Design</i>). Menentukan apa saja prinsip yang digunakan serta bagaimana konsep-konsep tersebut diimplementasikan dalam perancangan pembuatan antarmuka aplikasi dan dampaknya bagi pengguna.
19.	Mata Kuliah :	Statistika
	Kode :	IF318
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan tentang statistika untuk analisis kebutuhan, pengembangan, dan pengujian perangkat lunak. Secara umum memuat materi pendahuluan statistika, pengukuran dalam statistic, pengumpulan data, visualisasi data, ringkasan data numerik, tendensi central, penyebaran data, Tukey's Box Plot.
20.	Mata Kuliah :	Pendidikan Agama
	Kode :	PK11F
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Pendidikan Agama dirancang untuk memberikan mahasiswa pemahaman mendalam mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berlandaskan kepada kemampuan berpikir kritis, analisis, dan problem solving terkait dengan hakikat manusia dan agama. Selain itu, mata kuliah ini juga mengulas sumber pokok ajaran agama, ajaran pokok, serta membuka wawasan keagamaan bagi mahasiswa.
21.	Mata Kuliah :	Pendidikan Kewarganegaraan
	Kode :	PK31F
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matakuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang baik dan cerdas.
22.	Mata Kuliah :	Proyek Perangkat Lunak Industri
	Kode :	IF419
	SKS :	3

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Proyek Perangkat Lunak bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam pengembangan solusi perangkat lunak sesuai dengan standar industri. Mata kuliah ini menekankan pentingnya pembuatan produk perangkat lunak yang teruji, dengan menggunakan pendekatan berbasis pelanggan (customer-centric) dan pendekatan multidisiplin. Dengan pendekatan tersebut diharapkan, mahasiswa akan siap untuk berkontribusi dalam lingkungan industri yang kompetitif dan dinamis.
23.	Mata Kuliah :	Mata Kuliah Pilihan 2
	Kode :	IF420
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah lanjutan peminatan bidang untuk mahasiswa mendalami bidang yang dipilih. Terdapat 4 pilihan bidang yaitu pemrograman web, mobile, IoT dan Artificial intelligence. Mata kuliah pilihan 2 memberikan pembekalan mahasiswa untuk mengerjakan proyek perangkat lunak sesuai bidang pada tingkatkan kompleksitas yang lebih tinggi serta bahasa pemrograman dan framework yang beragam.
24.	Mata Kuliah :	Instalasi dan Perawatan Perangkat Lunak
	Kode :	IF421
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami, mengelola, dan menjaga perangkat lunak secara efektif. Mahasiswa akan mampu mengimplementasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam lingkungan praktis dan menghadapi tantangan yang terkait dengan instalasi baik di lingkungan virtualisasi maupun kontainerisasi. Pada mata kuliah ini pula, mahasiswa juga dituntut untuk mempelajari cara melakukan perawatan, otomatisasi, pemantauan, dan keamanan dari perangkat lunak. Sebagai tambahan, mahasiswa juga dibekali kemampuan terhadap dasar dari cloud computing baik dari sisi konseptual maupun implementasinya pada lingkungan lokal.
25.	Mata Kuliah :	Pengujian Perangkat Lunak
	Kode :	IF422
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Pengujian Perangkat Lunak bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang metodologi, teknik, dan alat yang digunakan dalam menguji perangkat lunak. Mata kuliah ini penting dalam memastikan kehandalan, keamanan, dan kinerja optimal dari produk perangkat lunak yang dikembangkan. Materi meliputi metodologi pengujian, jenis pengujian, kasus uji, pengujian otomatis, keamanan perangkat lunak, kinerja perangkat lunak, alat pengujian dan DevOps.
26.	Mata Kuliah :	Keselamatan dan Kesehatan Kerja
	Kode :	IF423
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Materi kuliah ini berisi 11 pokok bahasan dan kasus K3 di bidang pekerjaan informatika yang meliputi latar belakang dan peraturan perundangan K3, prinsip dasar K3, Penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja, Pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya, pencegahan bahaya listrik, Sistem Manajemen K3 (SMK3), Pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan, Gizi untuk tenaga kerja, Alat Pelindung Diri (APD), K3 bidang Teknologi Informasi, Temuan K3 positif dan negative (studi kasus).
27.	Mata Kuliah :	Bahasa Inggris untuk Bisnis
	Kode :	IF424
	SKS :	3
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah "English for Business" bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan komunikasi yang efektif dalam konteks bisnis internasional. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
		memperoleh kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dalam situasi bisnis, termasuk presentasi, negosiasi, dan komunikasi dalam tim kerja.
28.	Mata Kuliah :	Pendidikan Bahasa Indonesia
	Kode :	PK4IF
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan kompetensi yang diharapkan agar mahasiswa mampu memahami tentang konsep-konsep penulisan ilmiah yang berisi tentang arti, fungsi dan ragam bahasa, EYD, diksi, kalimat efektif, paragraf, penalaran dan perencanaan karangan. Mempraktekkan aturan penulisan notasi ilmiah dan penyuntingan naskah serta membuat draf karangan ilmiah. Mata kuliah ini juga bertujuan agar mahasiswa/i mampu memahami dan mengaplikasikan konsep dan aturan penulisan ilmiah, serta mampu berkomunikasi secara ilmiah dalam berbagai media baik lisan dan tulisan.
29.	Mata Kuliah :	Proposal Proyek Akhir
	Kode :	IF525
	SKS :	4
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah dirancang untuk memandu mahasiswa dalam menyusun proposal komprehensif untuk proyek akhir mereka. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan analitis, perencanaan, dan komunikasi yang diperlukan untuk memulai dan melaksanakan proyek akhir dengan baik.
30.	Mata Kuliah :	Technopreneurship
	Kode :	IF526
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Technopreneurship bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami, mengembangkan, dan mengelola bisnis di dunia teknologi dan inovasi. Mata kuliah ini mendorong jiwa kewirausahaan dalam konteks teknologi, mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi inovator dan pemimpin di industri yang terus berubah. Materi Perkuliahan meliputi Konsep kewirausahaan dan karakteristiknya, analisis pasar, desain produk teknologi, penyusunan rencana usaha, pengembangan kreativitas, rencana bisnis dan model keuangan, hukum dan kepatuhan bisnis, pitching dan presentasi bisnis, manajemen risiko dan keputusan strategis.
31.	Mata Kuliah :	Magang
	Kode :	MB1IF
	SKS :	20
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah pilihan bagi mahasiswa yang menempuh magang selama 2 semester. Pada mata kuliah ini mahasiswa melakukan pembelajaran melalui magang di industri dengan mengintegrasikan pengalaman belajar di perguruan tinggi dengan dunia kerja dibawah bimbingan dosen dan pembimbing industri.
32.	Mata Kuliah :	Studi Independen
	Kode :	MB2IF
	SKS :	20
	Deskripsi Mata Kuliah :	Studi/proyek independen merupakan salah satu dari 8 kegiatan belajar di luar kampus dalam Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dimana mahasiswa berkesempatan melakukan kegiatan pembelajaran di luar perguruan tinggi. Studi/Proyek Independen merupakan proyek kreativitas bagi mahasiswa dalam bentuk pengembangan/aplikasi disiplin keilmuannya untuk menghasilkan karya/produk ilmiah yang inovatif dan berdayaguna sesuai dengan minat dan/atau spesialisasi yang dipilih. Proyek ini dapat

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
		dilakukan oleh mahasiswa secara berkelompok dengan disiplin ilmu yang berbeda-beda (multi- dan inter-disiplin); dan menghasilkan karya ilmiah yang diakui serta dipublikasikan pada forum/jurnal ilmiah, dan/atau produk yang mendapatkan sertifikat HKI, serta dapat juga berupa produk/program yang diikuti dalam lomba tingkat nasional, regional, maupun internasional
33.	Mata Kuliah :	Proyek Kemanusiaan
	Kode :	MB4IF
	SKS :	20
	Deskripsi Mata Kuliah :	Proyek Kemanusiaan merupakan salah satu dari 8 kegiatan belajar di luar kampus dalam kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengembangkan kegiatan kemanusiaan secara mandiri yang dibuktikan dengan penjelasan atau proposal kegiatan kemanusiaan. Proyek Kemanusiaan dapat berbentuk kegiatan sosial untuk sebuah yayasan atau organisasi kemanusiaan yang disetujui Perguruan Tinggi, baik di dalam maupun luar negeri.
34.	Mata Kuliah :	Asistensi Mengajar
	Kode :	MB6IF
	SKS :	20
	Deskripsi Mata Kuliah :	Asistensi mengajar merupakan salah satu dari 8 kegiatan merdeka belajar di luar kampus dalam kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini memberikan kesempatan mahasiswa mengajar di satuan pendidikan dasar dan menengah terutama pada bidang literasi dan numerasi, membantu guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran dan kegiatan sekolah lainnya.
35.	Mata Kuliah :	Proyek Akhir
	Kode :	IF627
	SKS :	6
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Proyek Akhir dirancang sebagai puncak dari perjalanan akademik mahasiswa, di mana mereka memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan konsep yang telah dipelajari selama studi mereka dalam sebuah proyek praktis. Mahasiswa akan memilih topik proyek dari aktifitas magang industri sesuai kebutuhan industri dan disiplin ilmu mereka, dan kemudian merencanakan, melaksanakan, dan mendokumentasikan proyek tersebut.
36.	Mata Kuliah :	Magang Industri
	Kode :	IF628
	SKS :	10
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Magang Industri adalah kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pendidikan di kampus dengan pengalaman bekerja di industri secara langsung dengan berpartisipasi dalam tugas yang terencana di bawah pengawasan pembimbing maupun atasan di industri. Pada proses magang mahasiswa diwajibkan mengerjakan suatu proyek atau produk di lingkungan industri sesuai bidang keilmuan informatika.
37.	Mata Kuliah :	Etika Profesi Dunia Kerja
	Kode :	IF629
	SKS :	2
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah Etika Profesi Dunia Kerja membekali mahasiswa mengenai etika profesi maupun etika secara umum dalam dunia informatika. Materi yang tercakup dalam mata kuliah ini antara lain, kode etik profesi bidang informatika, hak atas kekayaan intelektual, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta privasi dan keamanan sistem.
38.	Mata Kuliah :	Pelaporan Kerja
	Kode :	IF630
	SKS :	2

No.	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah :	Mata kuliah ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam mempersiapkan dan menyusun laporan kerja yang jelas, terstruktur, dan informatif. Mahasiswa akan mempelajari dasar komunikasi dunia kerja, ejaan Bahasa Indonesia, teknik penulisan laporan kerja, pengorganisasian data, dan presentasi hasil kerja secara efektif.