

PROFIL LULUSAN & CAPAIAN PEMBELAJARAN

JENJANG : D II
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA

A. VISI

Menjadi Program Studi rekayasa perangkat lunak yang menghasilkan tenaga kompeten yang unggul, bermoral dan mandiri secara Nasional

B. MISI

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran berkualitas dengan peningkatan berkelanjutan dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak yang relevan dengan kebutuhan pemangku kepentingan;
2. Meningkatkan kerjasama dengan masyarakat dan pemangku kepentingan dalam Rekayasa Perangkat Lunak;
3. Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran untuk peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan
4. Menghasilkan lulusan yang professional, berjiwa wirausahadan berkarakter;

C. PROFIL LULUSAN:

- Operator Sistem Informasi: Memonitor dan mengendalikan perangkat computer untuk keperluan pemrosesan data bisnis, saintifik, engineering, dan data lain sesuai dengan instruksi pengoperasiannya. Dalam memonitor, operator dapat memberikan respon tertentu ketika timbul suatu pesan error.
- Junior Programmer : Junior programmer menulis program perangkat lunak pada skala kecil dengan mentransformasikan rancangan program yang dibuat oleh software designers/engineers/system analyst menjadi instruksi-instruksi yang dapat dikerjakan oleh komputer.
- Junior System Analyst : Junior Systems Analyst mempelajari sistem-sistem berbasis TIK beserta prosedur-prosedurnya dan merancang solusi-solusi system informasi skala kecil untuk membantu organisasi agar dapat beroperasi secara terkomputerisasi.
- Junior Database Administrator : Junior Database administrator (DBA) menyimpan dan mengorganisasikan data dengan baik dengan menggunakan perangkat lunak khusus seperti DBMS berdasarkan rancangan dari software designers/engineers/system analyst/senior DBA.

D. CAPAIAN PEMBELAJARAN:

1. SIKAP DAN TATA NILAI

- a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- b. Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya;
- c. Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia;
- d. Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan social dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya;
- e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- f. Menjunjung tinggi penegakan hukum serta memiliki semangat untuk mendahulukan kepentingan bangsa serta masyarakat luas.

2. PENGUASAAN PENGETAHUAN

- a. MATHEMATICS, STATISTICS, FINANCE AND ACCOUNTING
- b. DATABASE, PROGRAMMING, ALGORITHM & DATA STRUCTURE
- c. ENTERPREUNERSHIP, TEAMWORK, COMMUNICATION
- d. SOFTWARE ENGINEERING (SE), ENTERPRISE RESOURCE PLANNING (ERP)

3. KETERAMPILAN UMUM

- a. Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
- b. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur
- c. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora pada bidang teknologi rekayasa perangkat lunak dalam rangka menghasilkan program, atau desain, menyusun hasil kajiannya dalam spesifikasi sistem dan spesifikasi desain
- d. Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
- e. Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya
- f. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama didalam maupun di luar lembaganya
- g. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya
- h. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
- i. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

4. KETERAMPILAN KHUSUS

- a. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pemrograman perangkat lunak tertentu untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
- b. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pengujian perangkat lunak tertentu untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
- c. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pengimplementasian perangkat lunak tertentu sesuai dengan hasil rancangan software engineer/analyst/designer lain untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
- d. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pemeliharaan perangkat lunak tertentu untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.

- e. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pendokumentasian perangkat lunak tertentu untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
- f. Mampu menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan pengoperasian perangkat lunak tertentu untuk mengelola industri tekstil dengan menganalisis informasi secara terbatas, memilih metode yang sesuai dari beberapa pilihan yang baku, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu dan kuantitas yang terukur.
- g. Menguasai konsep-konsep dan prinsip-prinsip dasar bidang rekayasa perangkat lunak, bidang produksi tekstil, bidang manajemen kualitas, dan mampu menyelaraskan dengan permasalahan faktual di bidang kerjanya.
- h. Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas hasil kerja orang lain.
- i. Mampu bekerjasama dan melakukan komunikasi ,menyusun laporan tertulis dalam lingkup terbatas, dan memiliki inisiatif.



POLBAN

FEBRUARI 2016