

Struktur Kurikulum Program Studi Magister Informatika Unud 2024

Prodi Magister Informatika Unud, belum menerapkan program matrikulasi atau program sinkronisasi antara ilmu atau pengetahuan yang telah didapat dengan pengetahuan yang akan dipelajari pada jenjang Magister Informatika. Sehingga, calon mahasiswa yang akan diterima adalah yang sudah memiliki ilmu atau pengetahuan bidang Ilmu Komputer atau Informatika dasar, seperti lulusan Sarjana Ilmu Komputer, Sarjana Informatika, Sarjana Teknik Informatika, atau Sarjana Teknologi Informasi. Untuk kedepannya, Prodi Magister Informatika Unud akan mempertimbangkan penerimaan mahasiswa baru dari lulusan sarjana program studi di luar bidang Ilmu Komputer atau Informatika dengan menyelenggarakan program matrikulasi untuk penyetaraan kompetensi di bidang Informatika dasar, seperti kemampuan Algoritma dan Pemrograman Komputer, Struktur Data, Pengantar Basis Data, Statistika Dasar, dan yang lainnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (SN Dikti), Pasal 19 disebutkan bahwa beban belajar mahasiswa program magister paling sedikit 54 Satuan Kredit Semester (SKS) dan paling banyak 72 SKS. Kurikulum Prodi Magister Informatika Unud mempunyai beban belajar **55 SKS**. Beban belajar ini diharapkan dapat diselesaikan secara normal selama empat semester, sebaran mata kuliah per semester bisa dilihat pada Tabel 1. Beban belajar 55 SKS tersebut dikelompokkan menjadi 3 kelompok mata kuliah, yaitu:

1. Mata Kuliah Wajib Prodi: 37 SKS (67.27%)
2. Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat: 12 SKS (21.82%)
3. Mata Kuliah Pilihan Prodi: 6 SKS (10.91%)

Metode pembelajaran yang akan diterapkan/diimplementasikan pada Prodi Magister Informatika adalah pembelajaran berbasis studi kasus (*Case-Based Learning, CBL*) dan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning, PjBL*). Seperti terlihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3 dan 4, terdapat 11 mata kuliah yang akan diimplementasikan dengan metode pembelajaran berbasis studi kasus, dan 12 mata kuliah yang akan diimplementasikan dengan metode pembelajaran berbasis proyek.

Tabel 1 Sebaran Mata Kuliah Prodi Magister Informatika Unud

Smt	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Metode Pembelajaran/ Jenis Mata Kuliah
			Teori	Praktik	
I	24MIFH25ZC01	Etika dan Metode Penelitian (Research Methods and Ethics)	2	1	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC02	Pembelajaran Mesin (<i>Machine Learning</i>)	3	1	PjBL / Wajib Prodi
	24MIFH25ZC03	Analisis Data dan Intelijen Bisnis (<i>Data Analytics and Business Intelligence</i>)	3	1	CBL / Wajib Prodi
	24MIFH25ZC04	Rekayasa Perangkat Lunak (<i>Software Engineering</i>)	3	1	PjBL / Wajib Prodi
		Total Semester I	11	4	
II	24MIFH25ZC05	Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	3	1	CBL / Wajib Prodi
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 1	3	1	Pilihan Bidang Minat
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 2	3	1	Pilihan Bidang Minat
		MK Pilihan Bidang Minat SD/MI/IMK 3	3	1	Pilihan Bidang Minat
		Total Semester II	12	4	
III	24MIFH25ZC06	Proposal Tesis	0	2	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC07	Publikasi Nasional/Internasional	0	4	Wajib Prodi
		MK Pilihan 1	2	1	Pilihan Prodi
		MK Pilihan 2	2	1	Pilihan Prodi
		Total Semester III	4	8	
IV	24MIFH25ZC08	Penelitian Tesis	0	8	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC09	Ujian kelayakan Tesis	0	2	Wajib Prodi
	24MIFH25ZC10	Ujian Tesis	0	2	Wajib Prodi
		Total Semester IV	0	12	
TOTAL SKS			27	28	

Tabel.2 Rekap Pemetaan CPL ke Mata Kuliah

Jenis Mata Kuliah	Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan Umum			Ketrampilan Khusus				Total Bobot Indikator	SKS
	CPL1 (Value)	CPL2 (Ethic)	CPL3 (Teamwork)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL6 (Publication)	CPL7 (Research and Innovation)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)	CPL10 (Information Management)	CPL11 (User-Oriented System)		
	IK1a	IK2a	IK3a	IK4a	IK5a	IK5b	IK6a	IK7a	IK7b	IK8a	IK9a	IK10a	IK11a		
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Wajib	1.73	5.18	2.91	12.00	10.18	7.09	4.91	4.73	8.36	3.27	4.00	1.45	1.45	67.27	37
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat (Sains Data)	0.00	0.00	2.18	4.36	2.18	2.18	2.18	1.09	0.00	3.27	4.36	0.00	0.00	21.82	12
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR Mata Kuliah Wajib (MK Pilihan 1 dan 2)	0.00	0.00	1.09	2.18	1.09	0.00	0.00	3.27	0.00	0.00	1.64	1.64	0.00	10.91	6
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR MK Wajib+MK Pilihan Bid Minat Sains Data+ MK Pilihan 1, 2	1.73	5.18	6.18	18.55	13.45	9.27	7.09	9.09	8.36	6.55	10.00	3.09	1.45	100.00	55
TOTAL BOBOT PER INDIKATOR CPL	1.73	5.18	6.18	18.55	22.73		7.09	17.45		6.55	10.00	3.09	1.45	100.00	55
TOTAL BOBOT PER ASPEK CPL	13.09			41.27			24.55			21.09				100.00	55
	CPL1 (Value)	CPL2 (Ethic)	CPL3 (Teamwork)	CPL4 (Theory)	CPL5 (Problem Solving)		CPL6 (Publication)	CPL7 (Research and Innovation)		CPL8 (Artificial Intelligence)	CPL9 (Data Science)	CPL10 (Information Management)	CPL11 (User-Oriented System)		
	Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan Umum			Ketrampilan Khusus					

Detail pemetaan CPL ke Mata Kuliah dapat di akses melalui [link berikut.](#)

Mata kuliah pilihan terbagi menjadi dua jenis yaitu mata kuliah pilihan bidang minat dan mata kuliah pilihan prodi. Prodi Magister Informatika Unud memiliki tiga bidang minat yaitu Bidang Minat Sains Data, Bidang Minat Manajemen Informatika, dan Bidang Minat Interaksi Manusia dan Komputer. Terdapat 3 mata kuliah pilihan untuk setiap bidang minat, seperti disajikan pada Tabel 3. Semua mata kuliah pilihan bidang minat (12 SKS) diambil oleh mahasiswa pada semester 2.

Mata kuliah pilihan prodi bertujuan memberikan kemampuan hard skill dan soft skill yang mendukung fokus penelitian, yaitu pemanfaatan Sains Data, Manajemen Informatika, dan Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer untuk pelestarian warisan budaya dan bisnis khususnya bidang pariwisata, pemerintahan, dan perdagangan. Terdapat 9 mata kuliah pilihan yang ditawarkan pada Prodi Magister Informatika Unud yang disajikan pada Tabel 4. Setiap mahasiswa mengambil 2 mata kuliah pilihan prodi (6 SKS) pada semester 3.

Tabel 3 Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat Sains Data (SD), Bidang Minat Manajemen Informatika (MI), dan Bidang Minat Interaksi Manusia Komputer (IMK) Prodi Magister Informatika Unud

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Pembelajaran Berbasis Proyek (P) / Studi Kasus (K)	Area Riset (Budaya, Pariwisata, Governance)
			Teori	Prak tik		
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat SD:						
1	24MIFH25ZC11	Analisis, Visualisasi dan Rekayasa Data (<i>Data Analysis, Visualization and Engineering</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
2	24MIFH25ZC12	Sains Data (<i>Data Science</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
3	24MIFH25ZC13	NLP Terapan untuk Analisis Bisnis dan Sosial (<i>Applied NLP for Business and Social Analytics</i>)	3	1	P	Budaya, Pariwisata
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat MI:						
4	24MIFH25ZC14	Manajemen Keamanan Informasi (<i>Information Security Management</i>)	3	1	P	Pariwisata, Governance
5	24MIFH25ZC15	Sistem Manajemen Pengetahuan Enterprise (<i>Enterprise Knowledge Management System</i>)	3	1	K	Governance
6	24MIFH25ZC16	Manajemen Proses Bisnis (<i>Business Process Management</i>)	3	1	K	Governance
Daftar Mata Kuliah Pilihan Bidang Minat IMK:						
7	24MIFH25ZC17	Riset Pengalaman Pengguna (<i>UX Research</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata
8	24MIFH25ZC18	Pengujian Aplikasi Berbasis Pengguna (<i>User-Based Application Testing</i>)	3	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
9	24MIFH25ZC19	Desain dan Pengujian UI/UX (<i>UI/UX Design and Testing</i>)	3	1	P	Pariwisata

Tabel 4 Daftar Mata Kuliah Pilihan Prodi Magister Informatika Unud

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	SKS		Pembelajaran Berbasis Proyek (P) / Studi Kasus (K)	Area Riset (Budaya, Pariwisata, Governance)
			Teori	Praktik		
1	24MIFH25ZC20	Kecerdasan Buatan untuk Bisnis (<i>Artificial Intelligence for Business</i>)	2	1	P	Pariwisata
2	24MIFH25ZC21	Teknologi Web Semantik (<i>Semantic Web Technology</i>)	2	1	P	Budaya
3	24MIFH25ZC22	Temu Kembali Informasi Multimedia (<i>Multimedia Information Retrieval</i>)	2	1	P	Budaya, Pariwisata
4	24MIFH25ZC23	Basis Data NoSQL (NoSQL Database)	2	1	P	Pariwisata
5	24MIFH25ZC24	Analisis Jaringan Sosial (<i>Social Network Analytics</i>)	2	1	P	Budaya, Pariwisata
6	24MIFH25ZC25	Rekayasa dan Manajemen Ilmu Layanan (<i>Service Science Management and Engineering</i>)	2	1	K	Governance
7	24MIFH25ZC26	Manajemen Intelijen Bisnis (<i>Business Intelligence Management</i>)	2	1	K	Governance
8	24MIFH25ZC27	Rekayasa Kualitas Perangkat Lunak (<i>Software Quality Engineering</i>)	2	1	K	Budaya, Pariwisata, Governance
9	24MIFH25ZC28	Sistem dan Teknologi Informasi (<i>Information Technologies and Systems</i>)	2	1	P	Pariwisata
10	24MIFH25ZC29	Interaksi Manusia Komputer Lanjut (<i>Advanced Human Computer Interaction</i>)	2	1	P	Pariwisata