



UNIVERSITAS  
**PRASETIYA MULYA**

School of Applied Science Technology  
Engineering and Mathematics

# S1 | **DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY**

SOFTWARE ENGINEERING



# INTEGRATING SOLUTIONS WITH DIGITAL TRANSFORMATION

## TENTANG S1 DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY

Di era digital saat ini, penggunaan berbagai macam aplikasi mobile / web tidak dapat di pisahkan dari kehidupan sehari-hari. Demikian pula terkait dengan pengembangan dunia bisnis di era modern yang sejatinya tidak bisa lepas dari peran penting berbagai macam Teknologi Informasi yang ada seperti Digital marketing, UI/UX Design, pengolahan Big Data, Virtual reality, dan lain-lain.

**S1 Digital Business Technology (Software Engineering) menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan bidang teknologi digital dan jiwa *technopreneur* yang memenuhi standar industri dan kebutuhan lapangan kerja saat ini maupun dimasa yang akan datang. Melalui kurikulum pembelajaran yang dikembangkan bekerjasama dengan industri ( Alibaba Cloud Partner, AWS Academy, Startup incubator, Emurgo, dll), diharapkan akan menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk memenangkan pasar dunia kerja dan atau mandiri dalam membangun bisnis digital.**

Dalam menjalankan proses pembelajaran, mahasiswa akan didukung berbagai macam fasilitas untuk pembuatan aplikasi web dan aplikasi mobile baik dalam bentuk Android atau IOS. Mahasiswa juga akan menggunakan teknologi Cloud Computing (Alibaba Cloud Technology / Amazon Web Services / Google Cloud Platform) dalam penyediaan infrastruktur aplikasi yang dibuat. Selain itu, mahasiswa juga akan dilibatkan dalam *Catalyst Project* yang merupakan kolaborasi dengan industri yang ada di Indonesia untuk mempercepat proses pembelajaran dan membekali wawasan terkait permasalahan nyata yang dihadapi oleh perusahaan.

## MENGAPA KULIAH DI PROGRAM S1 DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY?

Program studi Digital Business Teknologi (Software Engineering) berfokus pada pengembangan solusi bisnis berbasis teknologi digital. Program studi ini menawarkan pemahaman dan penguasaan keterampilan serta jiwa wirausaha yang memudahkan teknologi digital terkini dalam konteks bisnis, karena itu mahasiswa yang dihasilkan adalah mahasiswa yang mampu berinovasi dan mengembangkan berbagai teknologi digital dalam dunia bisnis.

Dalam membangun aplikasi sesuai dengan kebutuhan dunia Industri, tidak melupakan unsur *user friendly* baik dari sisi fungsi maupun tampilan karena mahasiswa memperoleh seri mata kuliah UX, dimana akan diajarkan secara rinci mengenai pengembangan User Experience atau UX dalam sebuah aplikasi, mulai dari UX Design, UX Product Development, sampai UX Testing.

Selain itu, salah satu keuntungan berhadapan dengan software adalah hanya memerlukan sebuah komputer. Artinya, bisa bekerja secara remote, alias jarak jauh. Itu sebabnya beberapa mahasiswa S1 Digital Business Technology Prasetya Mulya pada saat masa studi sudah bisa bekerja baik sebagai partime/full-time di sebuah perusahaan, atau mendirikan startup masing-masing sesuai dengan ketertarikan yang ada.

# FOKUS S1 DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY UNIVERSITAS PRASETIYA MULYA

Di dalam Program ini, mahasiswa dapat mengambil memilih spesialisasi sebagai berikut :

## Techpreneurship

Spesialisasi ini bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa agar mampu merealisasikan ide bisnis yang ada dalam bentuk sebuah perusahaan startup. Beberapa jenis yang ada mulai dari e-commerce, e-government, e-logistics, e-health dan bidang industri lainnya yang memanfaatkan teknologi informasi. Mahasiswa akan mempelajari berbagai inovasi, pengembangan sistem, pengoperasian, dan maintenance dari platform yang ada.

## Professional Engineer Enterprise

Spesialisasi ini bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa agar mampu berkarir dalam berbagai industri yang berhubungan dengan Teknologi Informasi. Mahasiswa akan fokus pada keterampilan fundamental dalam *system analyst*, *programmer*, pengolahan data (*data analytics*), dan *cloud solution architect*. Mata kuliah yang ditawarkan bersifat praktis & implementatif agar mahasiswa bisa cepat mengerti dan menyesuaikan dengan kebutuhan industri baik yang bersifat local atau internasional.

## KUALIFIKASI PROSPECTIVE STUDENT

Jika anda memiliki 1 dari kriteria berikut ini:



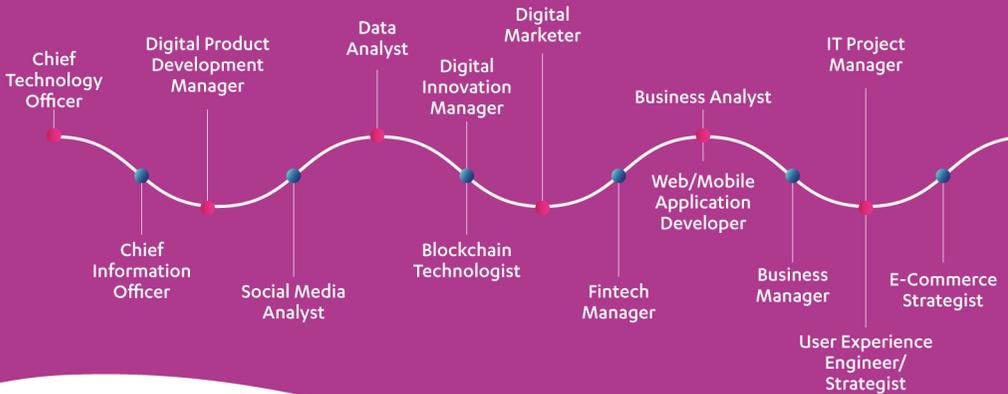
## PROFIL LULUSAN

Program Studi ini akan membantu siswa untuk merealisasikan jiwa *techpreneurship*, belajar membuat perangkat lunak yang dapat diterapkan, ramah pengguna, kuat, dan dapat dipasarkan ke industri perusahaan apa pun. Untuk melengkapi aspek teknis, siswa harus belajar untuk menguasai bahasa Inggris, bisnis, keterampilan komunikasi serta keterampilan presentasi.

**Apa saja yang didapat setelah lulus dari S1 Digital Business Technology?**

Di dalam tim, siswa akan dilibatkan secara langsung dalam proyek pengembangan perangkat lunak yang akan berguna dalam dunia profesional atau lingkungan awal bisnis. Lulusan program studi ini disiapkan untuk menjadi technopreneur maupun profesional yang mampu bersaing dalam lingkungan pekerjaan industri digital.

## PROSPEK KARIR



## KURIKULUM

Struktur kurikulum Prodi S1 Digital Business Technology dirancang dengan jumlah 144 SKS yang terdiri dari mata kuliah sains dan teknologi, bisnis dan kewirausahaan, pengembangan personal (*soft skill*), pilihan bidang peminatan, dan tugas akhir.

Year 1

### Fundamental of Digital Technologies in Business

- ❑ Coding Skills
- ❑ Logical and Mathematical Reasoning
- ❑ Business Communication Skills
- ❑ Technological Design Thinking
- ❑ On the Job Training at Digital Industry

Year 2

### Digital Technologies Experimentation

- ❑ Database Design
- ❑ Mobile and Web Application Development
- ❑ Human Computer Interaction
- ❑ Evaluation of Digital Technologies

Year 3

### Digital Business Prototyping

- ❑ Business Innovation and Creativity
- ❑ Project Management
- ❑ Professional Issues

Year 4

### Expertise Enhancement

- ❑ E-Commerce Specialization
- ❑ Business Analytics Specialization
- ❑ Co-op and Final Project

Software Engineering for digital business ecosystems core course and elective : **94 SKS**  
Business and soft skill in digital business course : **52 SKS**

## FASILITAS



**Advanced Programming Lab**



**Mobile And Web Based Applications Lab**



**Cloud Computing Lab**  
(Alibaba Cloud Tech, AWS, Google Cloud Platform)



**High Performance Computing Lab**

Fasilitas High Performance Computing Lab mampu untuk memfasilitasi penelitian terkait dengan algoritma dan sistem yang membutuhkan komputasi skala besar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan bisnis, sosial, dan aplikasi pengetahuan yang membutuhkan pengolahan big data.



Virtual Lab



Ambient & Intelligent Lab



Animation Studio

## KEGIATAN DAN KERJASAMA YANG DILAKUKAN

Program studi melakukan berbagai kegiatan penelitian & pengembangan dengan berbagai institusi, antara lain: **Microsoft, CINOVASI, ANABATIC, & BEKRAF, Amazon, Doku, Emurgo**

Program studi bekerjasama dengan Oracle, Microsoft untuk membangun laboratorium perangkat lunak yang modern.



**ACADEMY**

Alibaba Cloud

**BEKRAF**  
Badan Ekonomi Kreatif  
Indonesia



**anabatic**  
DIGITAL RAYA

**Microsoft**

**CINOVASI**

# KARYA DOSEN DAN MAHASISWA PROGRAM STUDI DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY

## Digital Start-Up & Competition

- ❑ **ModernFarm.id:** Juara 2 kompetisi CODIG 2.0 sebagai pelopor aplikasi pioneer pertanian modern.
- ❑ **IKANTARA:** Juara 2 kompetisi CODIG 1.0 sebagai aplikasi edukasi anak-anak untuk mengenal perairan Indonesia.
- ❑ **TrashSea:** Juara 2 kompetisi CODIG 2.0 sebagai aplikasi penyelamat biota laut di Indonesia.
- ❑ **leastric.com:** Startup berbasisan IoT untuk manage & monitor penggunaan listrik di rumah (Aditya Sanjaya, mahasiswa SE 2018).  

- ❑ Juara 2 Prototyping Aplikasi BIOS Hackaton 2019 (Hubert, Aji, Dimas, Stanley mahasiswa SE 2017)
- ❑ **Provesty.com** adalah platform *crowdfunding* pertama di Indonesia mempermudah investasi di sektor properti dan proyek pembangunan.
- ❑ **Futscore.com** adalah aplikasi yang mampu berkontribusi pada pembinaan atlet dengan memfasilitasi pencatatan history pemain, tim dan event secara lengkap.



## Kegiatan Ilmiah Tingkat Internasional

- ❑ Erasmus+ CBH Grant
- ❑ 

Telefarming : Pengembangan Smart Mikro Farm dengan Internet of Things
- ❑ 

Pembicara di La Trobe University
- ❑ 

Keynote Speaker dalam CHI UX ID 2018

## Kegiatan Ilmiah Tingkat Nasional

- ❑ Penelitian Kebijakan Strategi Industri Kreatif di Indonesia kerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif.
- ❑ 

Pengembangan Smart Parking
- ❑ 

Pengembangan Smart Lighting
- ❑ 

Pengembangan Smart Scheduling

