

JALUR BEASISWA

Jalur Beasiswa UMN berupa keringanan uang pangkal diberikan bagi siswa-siswi yang memiliki prestasi akademik (peringkat) di kelas XI Semester 2.

Persyaratan peringkat:

Peringkat	Diskon (Keringanan) Uang Pangkal	
	Peringkat Jurusan*	Peringkat Kelas
I II	100%	50%
III IV V	75%	30%
VI VII VIII IX X	60%	

Berlaku bagi jurusan yang memiliki kelas paralel lebih dari 1. Jika hanya 1 kelas, nilai kumulatif akan dibandingkan dengan nilai kumulatif siswa jurusan lain.

SYARAT PENDAFTARAN

- Memenuhi persyaratan peringkat, dengan melampirkan surat keterangan Kepala Sekolah mengenai peringkat yang diperoleh.
- Berlaku bagi calon lulusan SMA/SMK tahun 2018

JALUR AKADEMIS

Jalur Akademis adalah jalur penerimaan mahasiswa baru tanpa tes. Setiap siswa yang memenuhi persyaratan diterima langsung dan berhak mendapatkan kelulusan Grade A, yakni grade dengan uang pangkal terendah.

PERSYARATAN UMUM AKADEMIS

Program Studi	Nilai Mata Pelajaran ≥ 7.5
Teknik Informatika	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Teknik Fisika	B. Inggris, Matematika, Fisika, TIK/Kewirausahaan
Teknik Elektro	B. Inggris, Matematika, Fisika, TIK/Kewirausahaan
Sistem Komputer	B. Inggris, Matematika, Fisika, TIK/Kewirausahaan
Sistem Informasi	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Strategic Communication	B. Inggris, B. Indonesia, TIK/Kewirausahaan
Multimedia Journalism	B. Inggris, B. Indonesia, TIK/Kewirausahaan
Manajemen	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Akuntansi	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
DKV	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Film & Animasi	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Arsitektur	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
D3 Perhotelan	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan
Dual Degree Teknik Informatika	B. Inggris, Matematika, TIK/Kewirausahaan, dan skor IELTS minimum 5.5

PROSEDUR PENDAFTARAN

- Bagi pendaftar jurusan D3 Perhotelan;
 - Melampirkan surat keterangan sehat
 - Melampirkan sertifikat TOEFL Prediction dengan nilai min.450
- Khusus program studi DKV dan FTV, melampirkan portfolio gambar hasil karya sendiri beserta surat pernyataan untuk menyatakan keaslian karya (bukan hasil karya orang lain).

BIAYA PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI	UANG PANGKAL		
	GRADE A	GRADE B	GRADE C
Teknik Informatika	Rp 27.500.000	Rp 30.000.000	Rp 32.500.000
Teknik Fisika	Rp 27.500.000	Rp 30.000.000	Rp 32.500.000
Teknik Elektro	Rp 27.500.000	Rp 30.000.000	Rp 32.500.000
Sistem Komputer	Rp 27.500.000	Rp 30.000.000	Rp 32.500.000
Sistem Informasi	Rp 27.500.000	Rp 30.000.000	Rp 32.500.000
Strategic Communication	Rp 29.500.000	Rp 32.000.000	Rp 34.500.000
Multimedia Journalism	Rp 29.500.000	Rp 32.000.000	Rp 34.500.000
Manajemen	Rp 28.500.000	Rp 31.000.000	Rp 33.500.000
Akuntansi	Rp 28.750.000	Rp 31.250.000	Rp 33.750.000
DKV	Rp 39.500.000	Rp 42.000.000	Rp 44.500.000
Film & Animasi	Rp 39.500.000	Rp 42.000.000	Rp 44.500.000
Arsitektur	Rp 30.500.000	Rp 33.000.000	Rp 35.500.000
D3 Perhotelan	Rp 19.250.000	Rp 21.750.000	Rp 24.250.000

PROGRAM STUDI	BIAYA PER SEMESTER*	*BERLAKU UNTUK SEMESTER 1 DAN SEMESTER 2
Teknik Informatika	Rp 14.000.000	
Teknik Fisika	Rp 13.500.000	
Teknik Elektro	Rp 13.500.000	
Sistem Komputer	Rp 14.000.000	
Sistem Informasi	Rp 14.000.000	
Strategic Communication	Rp 14.500.000	
Multimedia Journalism	Rp 14.500.000	
Manajemen	Rp 13.500.000	
Akuntansi	Rp 13.500.000	
DKV	Rp 16.500.000	
Film & Animasi	Rp 16.500.000	
Arsitektur	Rp 14.000.000	
D3 Perhotelan	Rp 10.500.000	

KETERANGAN

- Grade ditentukan oleh hasil Ujian Saringan Masuk.
- Biaya masuk UMN adalah Uang Pangkal + Uang Kuliah Semester 1.
- Apabila diterima di Program S1 Perguruan Tinggi Negeri yakni: UI, ITB, IPB, UNPAD, UNDIP, UGM, UNAIR, ITS Surabaya atau UNIBRAW melalui jalur SNMPTN/SBMPTN, biaya yang sudah dibayarkan akan dikembalikan setelah dipotong Rp 1.000.000,-

CONTACT PERSON

Johannes	0813 8052 1501	Kefas	0896 7891 6828
Wisnu	0813 1028 6151	Dendi	0821 1098 7509
Lukman	0812 1211 7424	Andri	0856 9856 793

Yenny (Perwakilan UMN Semarang)

Jl. Sompok Baru 57G, Semarang | Telp. (024) 845 5247 | HP. 0812 2813 515

PENDAFTARAN ONLINE : www.umn.ac.id



Excellent Career Begins
with Excellent Education



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



INFORMASI PENDAFTARAN MAHASISWA BARU

TAHUN AKADEMIK 2018/2019

Fakultas TEKNIK & INFORMATIKA

Fakultas BISNIS

Fakultas SENI & DESAIN

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Memahami proses bisnis dalam berbagai organisasi dengan praktek dan standar mutu yang baik, dan mampu merancang arsitektur teknologi informasi suatu sistem informasi untuk meningkatkan kinerja organisasi. Lulusan mampu untuk melakukan analisa dan pengolahan data menjadi sebuah informasi visual yang sesuai dengan kebutuhan bisnis, sehingga mudah dipahami oleh manajemen organisasi dalam membantu melakukan prediksi dan pengambilan keputusan terkait rencana strategis organisasi.

- PEMINATAN
- Business Intelligence
 - ERP
 - Database Systems
 - IT Governance
 - iOS Programming

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Menghasilkan lulusan dengan kemampuan teknis merancang dan membangun aplikasi berbasis ponsel (mobile application), web maupun desktop, dengan memanfaatkan algoritma dan basis data. Lulusan juga dibekali keahlian untuk menjadi asisten peneliti maupun technopreneur.

- PEMINATAN
- Pemrograman Game
 - Keamanan Komputer
 - Jaringan Komputer Terapan
 - Database Lanjutan
 - Sistem dan Aplikasi Perusahaan

PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER

Menghasilkan lulusan yang memahami teknologi digital dan rekayasa komputer (computer engineering), mampu merancang sistem komputasi yang tepat sesuai aplikasinya serta membuat dan mengembangkan sistem berbasis digital (hardware dan software), seperti: Embedded System, Wire and Wireless Computer Network, Digital Communication System sehingga mampu menghadapi tantangan di era The Internet of Things.

- PEMINATAN
- Smart Systems and Technologies

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

PEMINATAN • BISNIS

Identifikasi peluang, riset pasar, analisis pesaing, validasi dan pengembangan ide, mengatasi hambatan hingga memulai bisnis. Diintegrasikan dengan Business Incubator UMN, mahasiswa dapat mengembangkan bisnisnya dengan optimal dengan mentoring dari para pelaku bisnis.

PEMINATAN • MARKETING MANAGEMENT

Mempelajari cara pengelolaan marketing strategy dan marketing program yang unik serta mengimplementasikannya di dunia bisnis sesuai dengan kondisi pasar terkini, dan memanfaatkan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) di dunia bisnis yang sangat dinamis.

PEMINATAN • FINANCIAL MANAGEMENT

Mempelajari prinsip dan teori keuangan yang diperlukan dalam pengambilan keputusan keuangan, seperti putusan investasi, putusan pembiayaan, dan putusan pembagian dividen yang bertujuan untuk memaksimalkan kesejahteraan para stakeholders.

PEMINATAN

• HUMAN CAPITAL MANAGEMENT

Mempelajari pengelolaan sumber daya manusia berbasis kompetensi secara terintegrasi mulai dari job analysis, attracting, developing, maintaining human resource, serta industrial and labor relationship, sehingga diharapkan human capital mampu menjadi strategic partner bagi manajemen perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan.

PEMINATAN

• OPERATION MANAGEMENT

Manajemen operasional mengubah resources menjadi produk dan atau jasa, dan membuat perencanaan, desain, pengendalian, dan meningkatkan kebutuhan akan sistem dan teknik untuk menganalisis operasional, dan konteks strategis dari pengambilan keputusan operasional. Perkembangan yang terjadi di dunia industri akan memperkaya mahasiswa untuk memahami manajemen operasional lebih lanjut.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PEMINATAN

• GRAPHIC DESIGN

Lulusan mampu menganalisis, merancang, dan menerapkan brand dan digital advertising secara konseptual dan inovatif dengan penekanan pada pemecahan masalah komunikasi yang meliputi identitas dan informasi, serta mempertimbangkan unsur dan dampak sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi.

PEMINATAN

• INTERACTIVE MEDIA DESIGN

Lulusan mampu menganalisis, merancang, dan menerapkan interaktivitas secara konseptual dan inovatif dengan penekanan pada pemecahan masalah penyampaian informasi, serta turut mempertimbangkan unsur dan dampak sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi.

PROGRAM STUDI FILM & ANIMASI

Berkonsentrasi mendidik mahasiswa menjadi seorang *storyteller* dan *content creator* melalui pembuatan medium Film (*live action*), Animasi, serta penggabungan antara keduanya (*hybrid*). Tak hanya teknik produksi, mahasiswa juga mempelajari teori pendukung yang memperdalam karya mereka sehingga dapat menjadi konseptor yang handal. Film & Animasi UMN juga mengedepankan pengetahuan bisnis dan wirausaha, sehingga diharapkan karya-karya mahasiswa dapat *sustainable* secara bisnis.

PEMINATAN

• FILM

Mampu membuat film pendek, film serial, dokumenter, video company profile, iklan televisi, web-series, pengkaji film, kritikus film, kurator, praktisi industri perfilman, wirausahawan.

PEMINATAN

• ANIMATION

Mampu membuat film animasi, serial, iklan edukasi, dokumenter, web-series, game cinematic, praktisi industri animasi, wirausahawan.

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO

Menguasai prinsip keilmuan teknik elektro dan terampil dalam bidang otomasi dan robotik, sehingga mampu merancang proses otomasi di industri dengan memahami berbagai instrumen listrik maupun mekanik, teknik kendali dan pemrograman komputer. Berfokus pada pembentukan kompetensi industri masa depan yaitu dengan menekankan prinsip interoperability, transparansi informasi, kemampuan untuk mendukung sistem dan manusia disempurnakan dengan kemampuan desentralisasi keputusan (otonomi).

- PEMINATAN
- Industrial Automation

PROGRAM STUDI TEKNIK FISIKA

Lulusan memiliki keahlian khusus terkait tata kelola, audit hingga metode konservasi, rancang bangun sistem monitoring energi berbasis ICT, hingga pengembangan Building Automation Systems. Lulusan akan memahami teknologi pengkondisian termal seperti sistem Heating, Ventilation and Air Conditioning, dan teknologi pencahayaan yang mencakup perancangan sistem, penggunaan tools simulasi, hingga analisis informatika bangunan, guna memberikan solusi dalam upaya perancangan bangunan yang memiliki tingkat konsumsi energi paling efisien, sustainable, dan juga layak huni.

- PEMINATAN
- Energy Management
 - Built Environment

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

PEMINATAN • AUDITING

Lulusan mampu melakukan eksternal audit untuk menilai kewajaran laporan keuangan perusahaan atau internal audit yang melakukan evaluasi internal untuk peningkatan kinerja perusahaan sesuai aturan yang berlaku dengan memperhatikan Kode Etik Profesi Akuntan.

PEMINATAN • TAXATION

Lulusan memiliki kemampuan melakukan perhitungan dan menganalisis pemecahan masalah sehubungan dengan pemenuhan kewajiban perpajakan bagi Wajib Pajak, melakukan rekonsiliasi fiskal dan perencanaan perpajakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

PEMINATAN • ACCOUNTING INFORMATION SYSTEM

Lulusan mampu menjadi analyst sistem informasi akuntansi dan melakukan perencanaan dan desain sistem informasi akuntansi, serta mengidentifikasi tingkat pengendalian dalam sistem tersebut dan melakukan audit khususnya yang berkaitan dengan sistem informasi.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

PEMINATAN

• GREEN ARCHITECTURE

Dengan biaya energi yang semakin mahal, maka arsitek juga semakin dituntut untuk dapat merancang gedung yang hemat energi. Kemampuan inilah yang kemudian menjadi fokus utama UMN dalam menghasilkan lulusan-lulusannya. Lulusan sarjana arsitektur UMN memiliki kompetensi dalam perancangan digital arsitektur terutama dalam pembuatan model yang terintegrasi atau yang lebih dikenal dengan sebutan BIM (Building Information Modelling).

Fakultas ILMU KOMUNIKASI

PROGRAM STUDI STRATEGIC COMMUNICATION

PEMINATAN

• CORPORATE COMMUNICATION (Public Relations)

Lulusan siap masuk dalam industri PR dan komunikasi korporasi profesional dengan kompetensi di bidang manajemen, strategi dan riset sehingga mampu mengimplementasikan ragam kegiatan Corporate Communication yang berhubungan dengan stakeholders.

• MARKETING COMMUNICATIONS (Advertising)

Lulusan siap masuk dalam industri branding, periklanan dan komunikasi pemasaran profesional dengan kompetensi pada bidang manajemen, strategi, riset dan produksi sehingga mampu mengimplementasikan ragam kegiatan Marketing Communications.

PROGRAM STUDI JOURNALISM

PEMINATAN

• MULTIMEDIA JOURNALISM

Mahasiswa diajak untuk melakukan eksplorasi terhadap bentuk-bentuk baru jurnalisme, seperti virtual reality journalism, augmented reality journalism, data journalism, drone journalism, visual journalism, dan mobile journalism. Lulusan menguasai berbagai keahlian jurnalistik dan mampu bekerja di berbagai format industri new media (multiplatform) di era multimedia. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang terbaik, Program Studi Jurnalistik diperkuat oleh dosen-dosen dari kalangan akademisi dan praktisi media massa nasional.

UMN - SWINBURNE DUAL DEGREE PROGRAM

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

DURASI STUDI

4 tahun (5 semester di UMN dan 3 semester di Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia)

PERSYARATAN

- Mahasiswa harus mengambil mata kuliah Bahasa Inggris selama perkuliahan di UMN. Mereka dapat berangkat ke Swinburne jika memenuhi syarat minimum skor IELTS 6.5
- Mahasiswa merupakan lulusan SMA jurusan IPA atau Lulusan SMK jurusan Teknik Komputer, Teknik Informatika, Teknik Komputer dan Jaringan.

PROGRAM STUDI D3 PERHOTELAN

Memasuki era Masyarakat Ekonomi ASEAN, UMN mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggul di bidang perhotelan.

Lulusan D3 Perhotelan UMN dibekali dengan kemampuan praktikal perhotelan yang menyeluruh, kemampuan information and communication technology (ICT), serta kemampuan berbahasa asing dan tata kelola operasional.

Selain dapat bekerja sebagai hotelier, lulusan dapat juga berwirausaha di bidangnya.

D3 Perhotelan UMN didukung oleh laboratorium yang lengkap seperti:

- Laboratorium Food Production
- Laboratorium Bakery & Pastry
- Laboratorium Food & Beverage Service
- Laboratorium Bar
- Laboratorium Laundry
- Laboratorium Front-office Counter
- House Keeping Room
- Hotel Room

