

**DAFTAR MATA KULIAH YANG DITAWARKAN PADA
SEMESTER GENAP 2014 / 2015**

Perwalian dilaksanakan tanggal. 13 – 15 DESEMBER 2014

Syarat dan ketentuan prosedur sampai pelaksanaan sudah dibahas dalam Forum Komunikasi tgl. 23 OKTOBER 2014

Perkuliah dimulai pada tanggal. 09 FEBRUARI 2015

KodeMK	NamaMK	SKS	Prasyarat	Syarat Lulus
IN010	Dasar Pemrograman	3 + 2	-	(Nilai minimal C)
IN020	Algoritma dan Struktur Data 1	2 + 1	IN010 Dasar Pemrograman Min. C	
IN021	Pemrograman Web 1	3 + 1	-	
IN022	Jaringan Komputer 1	3 + 1	-	
IN023	Aljabar Linier dan Matriks	3	-	
IN024	Bahasa Inggris 2	2	IN014 Bahasa Inggris 1	
MK017	Pancasila	2	-	(Nilai minimal C)
IN030	Algoritma dan Struktur Data 2	2 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1	
IN040	Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	3 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1	
IN041	Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	3 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1	
IN042	Basis Data 2	3 + 1	IN031 Basis Data 1	
IN043	Rekayasa Perangkat Lunak 2	3	IN032 Rekayasa Perangkat Lunak 1	
IN044	Jaringan Komputer 2	3	IN022 Jaringan Komputer 1	
IN045	Sistem Operasi Komputer	3	IN033 Pengantar Arsitektur Komputer	
IN046	Statistika	3	-	
IN050	Pemrograman Berorientasi Objek 2 A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
IN051	Pemrograman Berorientasi Objek 2 B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
IN060	Pengantar Kecerdasan Buatan	2 + 1	IN053 Strategi Algoritmik	
IN061	Disain Antarmuka Pengguna	3	-	
IN062	Metode Penelitian Informatika	2	-	
IN063	Grafika Komputer	3 + 1	-	
IN064	Kewirausahaan	3	-	
IN065	Kerja Praktek	3	60 SKS dan IPK >= 2.00	(Nilai minimal C)
IN070	Seminar Tugas Akhir	2	IN065 Kerja Praktek Min. C	(Nilai minimal C)
IN080	Tugas Akhir	4	IN070 Seminar Tugas Akhir	(Nilai minimal C)
IN081	Kapita Selekt	3	-	
IN082	Pemrograman Mobile A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
IN083	Pemrograman Mobile B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
IN076	Pola Desain Perangkat Lunak	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)/IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B *)	
IN072	Pemrograman Game A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
IN073	Pemrograman Game B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	

KodeMK	NamaMK	SKS	Prasyarat	Syarat Lulus
IN066	Pemrograman Web Enterprise A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
IN077	Teknologi Antarmuka A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
IN078	Teknologi Antarmuka B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
IN087	Pemrosesan Citra Digital	3 + 1	IN063 Grafika Komputer	
IN068	Competitive Programming	3 + 1	-	
IN086	Temu Pengetahuan	3 + 1	-	
IN074	Pembelajaran Mesin	3 + 1	IN060 Pengantar Kecerdasan Buatan	
IN084	Pengantar Temu Balik Informasi	3 + 1	-	
IN039	Topik Lanjut Komputasi Cerdas	3 + 1	Functional Programming with Scala (Pak Tjatur K) Syarat PBO1 B	
IN079	Ethical Hacking 2	4	IN058 Ethical Hacking 1	
IN088	Administrasi Sistem B	3	-	
IN089	Administrasi Sistem C	3	-	
IN058	Ethical Hacking 1	4	IN044 Jaringan Komputer 2	

Jumlah = 44mata kuliah

Perhatikan mata kuliah prasyarat yang terdapat dalam Peta Kurikulum 2014

Bandung, 07 OKTOBER 2014

Program Studi S1 Teknik Informatika
Email : if[at]itmaranatha[dot]org