

DAFTAR MATA KULIAH YANG DITAWARKAN PADA SEMESTER GENAP 2016 / 2017

Perwalian dilaksanakan tanggal. **14 – 15 Desember 2016**
Syarat dan ketentuan prosedur sampai pelaksanaan sudah dibahas dalam
Forum Komunikasi tgl. 13 Oktober 2016
Perkuliah dimulai pada tanggal. 16 Januari 2017

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

Semester	KodeMK	NamaMK	SKS	Prasyarat	Syarat Lulus
8	IN080	Tugas Akhir	4	IN070 Seminar Tugas Akhir	(Nilai minimal C)
8	IN081	Kapita Selekta	3	-	
pilihan	IN068	Competitive Programming	3 + 1	-	
pilihan	IN074	Pembelajaran Mesin	3 + 1	IN053 Strategi Algoritmik	
pilihan	IN076	Pola Desain Perangkat Lunak	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)/IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
pilihan	IN086	Temu Pengetahuan	3 + 1	-	
pilihan	IN163	Web Semantik	3 + 1	IN021 Pemrograman Web 1, IN031 Basis Data 1	
pilihan	IN077	Teknologi Antarmuka A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*)	
pilihan	IN078	Teknologi Antarmuka B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
pilihan	IN082	Pemrograman Mobile A *)	3 + 1	IN040 Pemrograman Berorientasi Objek 1 A*) IN077 Teknologi Antarmuka A	
pilihan	IN083	Pemrograman Mobile B *)	3 + 1	IN041 Pemrograman Berorientasi Objek 1 B*)	
pilihan	IN087	Pemrosesan Citra Digital	3 + 1	IN063 Grafika Komputer	
pilihan	IN151	Pengenalan Pemrograman Game	3 + 1	IN020 Algoritma dan Struktur Data 1	
pilihan	IN161	Pemrograman Game 2D	3 + 1	IN151 Pengenalan Pemrograman Game	
pilihan	IN058	Ethical Hacking 1	4	IN044 Jaringan Komputer 2	
pilihan	IN079	Ethical Hacking 2	4	IN058 Ethical Hacking 1	
pilihan	IN088	Administrasi Sistem	3	-	
pilihan	IN089	Enterprise Resource Planning	3	-	
pilihan	IN162	Administrasi Jaringan	3 + 1	IN022 Jaringan Komputer 1	

Jumlah = 42 mata kuliah
Perhatikan mata kuliah prasyarat yang terdapat dalam Peta Kurikulum 2014+