

# **PERWALIAN** FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNTUK SEMESTER GENAP 2016/2017

## **14 - 15 DESEMBER 2016**



**sat.maranatha.edu**

### **PEMBAGIAN JAM PERWALIAN BERDASARKAN ANGKATAN:**

#### **Rabu/14 Desember 2016**

- Angkatan 2009-2012 : pkl. 08.00 – 10.00
- Angkatan 2013-2014 : pkl. 10.00 – 12.00
- Angkatan 2015-2015 : pkl. 12.00 – 14.00
- Start dari pkl. 14.00 : Seluruh angkatan

**Kamis/15 Desember 2016 (pkl.00.00-23.59) : Seluruh angkatan**

#### **Syarat Perwalian :**

- Bebas cekal perpustakaan
- Bebas cekal keuangan

Pelunasan pembayaran (Semester Ganjil 2016/2017) tahap 3 dilakukan pada tgl 10 Nov–5 Des 2016 dan dibuka kembali pada 10 Des 2016. (Tgl 6-9 tidak ada pembayaran).

#### **Mata Kuliah yang ditawarkan sudah tidak ada di SAT?**

Artinya Kelas sudah **penuh**, ingin ambil Mata Kuliah tersebut?

Kirim email ke : [if@it.maranatha.edu](mailto:if@it.maranatha.edu) (S1 Teknik Informatika)

: [si@itmaranatha.org](mailto:si@itmaranatha.org) (S1 Sistem Informasi)

: [diana.ty@itmaranatha.org](mailto:diana.ty@itmaranatha.org) (Program Kompetensi)

Subject : **RequestKelas\_NRP\_Nama**

*Email dikirim pada masa perwalian (14-15 Des 2016)*



# DAFTAR MATA KULIAH TAWAR SEMESTER GENAP 2016/2017

Mulai kuliah Reguler : 16 Januari 2017

## S1 Teknik Informatika

| Kode MK | Nama MK                            | Semester | SKS   |
|---------|------------------------------------|----------|-------|
| IN010   | Dasar Pemrograman                  | 1        | 3 + 2 |
| IN020   | Algoritma dan Struktur Data 1      | 2        | 2 + 1 |
| IN021   | Pemrograman Web 1                  | 2        | 3 + 1 |
| IN022   | Jaringan Komputer 1                | 2        | 3 + 1 |
| IN023   | Aljabar Linier dan Matriks         | 2        | 3     |
| IN024   | Bahasa Inggris 2                   | 2        | 2     |
| MK017   | Pancasila                          | 2        | 2     |
| IN040   | Pemrograman Berorientasi Objek 1 A | 4        | 3 + 1 |
| IN041   | Pemrograman Berorientasi Objek 1 B | 4        | 3 + 1 |
| IN042   | Basis Data 2                       | 4        | 3 + 1 |
| IN043   | Rekayasa Perangkat Lunak 2         | 4        | 3     |
| IN044   | Jaringan Komputer 2                | 4        | 3     |
| IN045   | Sistem Operasi Komputer            | 4        | 3     |
| IN046   | Statistika                         | 4        | 3     |
| IN050   | Pemrograman Berorientasi Objek 2 A | 5        | 3 + 1 |
| IN051   | Pemrograman Berorientasi Objek 2 B | 5        | 3 + 1 |
| IN060   | Pengantar Kecerdasan Buatan        | 6        | 2 + 1 |
| IN061   | Disain Antarmuka Pengguna          | 6        | 3     |
| IN062   | Metode Penelitian Informatika      | 6        | 2     |
| IN063   | Grafika Komputer                   | 6        | 3 + 1 |
| IN064   | Kewirausahaan                      | 6        | 3     |
| IN065   | Kerja Praktek                      | 6        | 3     |
| IN070   | Seminar Tugas Akhir                | 7        | 2     |
| IN080   | Tugas Akhir                        | 8        | 4     |
| IN081   | Kapita Selekta                     | 8        | 3     |
| IN058   | Ethical Hacking 1                  | Pilihan  | 4     |
| IN068   | Competitive Programming            | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN069   | Administrasi Jaringan              | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN074   | Pembelajaran Mesin                 | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN076   | Pola Desain Perangkat Lunak        | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN077   | Teknologi Antarmuka A              | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN078   | Teknologi Antarmuka B              | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN079   | Ethical Hacking 2                  | Pilihan  | 4     |
| IN082   | Pemrograman Mobile A               | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN083   | Pemrograman Mobile B               | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN086   | Temu Pengetahuan                   | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN087   | Pemrosesan Citra Digital           | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN088   | Administrasi Sistem                | Pilihan  | 3     |
| IN089   | Enterprise Resource Planning       | Pilihan  | 3     |
| IN151   | Pengenalan Pemrograman Game        | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN161   | Pemrograman Game 2D                | Pilihan  | 3 + 1 |
| IN163   | Web Semantik                       | Pilihan  | 3 + 1 |

## Program Kompetensi IF

| KodeMK | NamaMK                                | SKS |
|--------|---------------------------------------|-----|
| XI051  | Pemrograman Berorientasi Objek 2 B *) | 4   |
| XI053  | Strategi Algoritmik                   | 2   |
| XI080  | Tugas Akhir                           | 2   |
| XI060  | Pengantar Kecerdasan Buatan           | 3   |
| XI086  | Temu Pengetahuan                      | 4   |
| XI069  | Administrasi Sistem A                 | 3   |
| XI089  | Administrasi Sistem C                 | 3   |

## S1 Sistem Informasi

| KodeMK | NamaMK                                         | Semester | SKS   |
|--------|------------------------------------------------|----------|-------|
| BS201  | Arsitektur Bisnis                              | 2        | 3     |
| BS202  | Proses Bisnis                                  | 2        | 3     |
| BS203  | Basis Data                                     | 2        | 3     |
| BS204  | Algoritma Pemrograman                          | 2        | 3     |
| BS205  | Pemrograman Berorientasi Objek                 | 2        | 3 + 1 |
| BS206  | Bahasa Inggris II                              | 2        | 2     |
| BS401  | Konsep E-Bisnis                                | 4        | 3     |
| BS402  | Sistem Informasi Akuntansi dan Keuangan        | 4        | 3     |
| BS403  | Administrasi dan Konfigurasi Sistem Enterprise | 4        | 3     |
| BS404  | Pemrograman Web                                | 4        | 3 + 1 |
| BS405  | Pemrograman Berorientasi Objek Lanjut          | 4        | 3 + 1 |
| BS406  | Kewirausahaan Teknologi Informasi              | 4        | 2     |
| BS407  | Keamanan Sistem Informasi                      | 4        | 3     |
| BS601  | Pemodelan Sistem Informasi Lanjut              | 6        | 3     |
| BS602  | Implementasi dan Integrasi Sistem              | 6        | 3     |
| BS603  | Pengembangan Aplikasi Enterprise               | 6        | 3 + 1 |
| BS604  | Strategi Penelitian                            | 6        | 2     |
| BS605  | Kontrol dan Audit Sistem Informasi             | 6        | 3     |
| BS606  | Kerja Praktek                                  | 6        | 3     |
| BS703  | Seminar Tugas Akhir                            | 7        | 2     |
| BS801  | Kapita Selekta                                 | 8        | 3     |
| BS802  | Tugas Akhir                                    | 8        | 4     |
| BS902  | Sistem Pendukung Keputusan                     | 7        | 3     |
| BS905  | Manajemen Hubungan Pelanggan                   | 7        | 3     |
| BS909  | Ethical Hacking 1                              | 8        | 4     |
| BS910  | Ethical Hacking 2                              | 8        | 4     |
| BS911  | Rekayasa Proses Bisnis                         | 8        | 3     |

## Program Kompetensi SI

| KodeMK | NamaMK                                         | SKS |
|--------|------------------------------------------------|-----|
| XS402  | Sistem Informasi Akuntansi dan Keuangan        | 3   |
| XS601  | Pemodelan Sistem Informasi Lanjut              | 3   |
| XS701  | Kecerdasan Bisnis                              | 3   |
| XS403  | Administrasi dan Konfigurasi Sistem Enterprise | 3   |
| XS405  | Pemrograman Berorientasi Objek Lanjut          | 4   |
| XS802  | Tugas Akhir                                    | 4   |

