

STRUKTUR KURIKULUM UNDIKSHA 2020
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER

I. Identitas Program Studi

1. Nama Program Studi : S1 Ilmu Komputer
2. Izin Pendirian : Surat Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 548/KPT/I/2018 tentang Izin Pembukaan Program Studi Ilmu Komputer Program Sarjana pada Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja (5 Juli 2018)
3. Status Akreditasi : Baik
4. Jalur Program : Non Kependidikan
5. Visi : Menjadi Program Studi Unggul di Bidang Ilmu Komputer Berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana di Asia pada Tahun 2045
6. Misi :
 - a. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi
 - b. Membangun suasana akademik yang berorientasi pada pengembangan keilmuan melalui penelitian berbasis teknologi informasi
 - c. Menyelenggarakan desiminasi teknologi informasi tepat guna kepada masyarakat
 - d. Menyelenggarakan kerja sama pengembangan pendidikan dan penelitian dengan industri dalam rangka meningkatkan kualitas program studi dan lulusan
7. Tujuan :
 - a. Menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi pada bidang teknologi informasi dan komunikasi
 - b. Menghasilkan karya penelitian yang beriorientasi pada pengembangan keilmuan berbasis teknologi informasi dan komunikasi
 - c. Menghasilkan karya pengabdian tepat guna bagi masyarakat
 - d. Terjalinnya kerja sama dengan industri untuk meningkatkan daya saing lulusan

II. Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran

a. Profil Lulusan

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Profil
PL1	Perekayasa perangkat lunak	Berperan sebagai analis sistem dan/atau pengembang perangkat lunak beserta basis datanya. Profil ini juga dapat berperan sebagai pengembang teknologi kreatif seperti virtual reality, augmented reality, permainan, dan teknologi kreatif lainnya.
PL2	Ilmuwan data dan ahli di bidang sistem cerdas	Mampu membangun sistem cerdas untuk memecahkan berbagai permasalahan dengan memanfaatkan data yang beragam dalam jumlah besar.
PL3	Ahli di bidang infrastruktur dan keamanan jaringan	Berperan sebagai perancang dan pembangun jaringan serta infrastruktur dalam skala kecil maupun skala besar, dan melakukan pemeliharaan serta menjaga keamanan jaringan.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

No.	Profil Lulusan	Capaian Pembelajaran (CP)
1		Sikap (S)
	PL1	S1 Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
	PL2	S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
	PL3	S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
		S4 Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta tanggung jawab pada negara dan bangsa;
		S5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
		S6 Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
		S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
		S8 Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik;
		S9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
		S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
2		Pengetahuan (P)
	PL1 PL2 PL3	P1 Mampu memahami dan menguasai konsep dasar ilmu komputer secara umum seperti matematika, algoritma, pemrograman, dan basis data.
	PL1	P2 Mampu memahami dan menguasai konsep pengembangan perangkat lunak, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi perangkat lunak.
	PL1 PL3	P3 Mampu menguasai pengetahuan terkait dengan cara kerja sistem komputer, baik dari sisi perangkat lunak maupun perangkat keras.

	PL2	P4	Mampu menguasai pengetahuan terkait dengan sistem cerdas mulai dari pengumpulan data, pengolahan data, hingga menghasilkan informasi yang berguna.
	PL3	P5	Mampu memahami dan menguasai konsep jaringan komputer dan keamanan informasi.
3		Keterampilan Umum (KU)	
	PL1 PL2 PL3	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang ilmu komputer;
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
		KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang ilmu komputer berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;
		KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang ilmu komputer, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
		KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
		KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
		KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
		KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
4		Keterampilan Khusus (KK)	
	PL1	KK1	Terampil dalam menganalisis kebutuhan, merancang, dan mengimplementasikan rancangan, dan menguji perangkat lunak.
		KK2	Terampil dalam merancang dan mengelola basis data dengan efektif dan efisien.
		KK3	Mampu mengimplementasikan perekayasa perangkat lunak dalam lingkungan enterprise.
		KK4	Mampu merancang dan mengimplementasikan produk berbasis teknologi kreatif.
	PL2	KK5	Mampu menggali informasi dari berbagai sumber data sehingga menghasilkan informasi yang berguna.
		KK6	Mampu mengembangkan sistem yang dapat digunakan untuk otomatisasi dan pengambilan keputusan yang efektif.
	PL3	KK7	Mampu merancang, membangun, dan memelihara jaringan dalam lingkup lokal maupun lingkup luas.
		KK8	Mampu merancang, membangun, dan memelihara infrastruktur teknologi informasi dalam lingkup enterprise.
		KK9	Mampu mengimplementasikan metode-metode dalam mengamankan sistem dan jaringan dari gangguan yang mengancam kerahasiaan, integritas, ketersediaan, dan keamanan informasi.

III. Stuktur Kurikulum Program Studi

a. Reguler

No.	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot sks	sks				Smt	CP	Prasyarat
				T	P	PL	S			
1	Matematika Dasar	KOM20101	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
2	Algoritma dan Pemrograman	KOM20102	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
3	Sistem Digital	KOM20103	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
4	Pengantar Teknologi Informasi	KOM20104	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU3	
5	Interaksi Manusia dan Komputer	KOM20105	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU3	
6	Pancasila	KOM20106	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
7	Bahasa Indonesia	KOM20107	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
8	Tri Hita Karana	KOM20108	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
9	Kalkulus	KOM20201	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
10	Struktur Data dan Algoritma	KOM20202	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	KOM20102
11	Arsitektur dan Organisasi Komputer	KOM20203	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P3, KU1, KU2	KOM20103
12	Basis Data	KOM20204	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU7, KU8, KU9, KK2	
13	Komunikasi Data	KOM20205	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU7, KU8, KU9	
14	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	KOM20206	1		1			2	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KU5, KU7, KU8, KU9, KK1	
15	Praktikum Basis Data	KOM20207	1		1			2	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KU5, KU7, KU8, KU9, KK2	
16	Pendidikan Kewarganegaraan	KOM20208	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
17	Bahasa Inggris	KOM20209	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
18	Agama Hindu	KOM20210	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
19	Agama Islam	KOM20211	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
20	Agama Kristen Katolik	KOM20212	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
21	Agama Kristen Protestan	KOM20213	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
22	Agama Budha	KOM20214	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
23	Agama Konghuchu	KOM20215	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
24	Aljabar Linier	KOM20301	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	KOM20101
25	Pemrograman Berorientasi Obyek	KOM20302	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1	KOM20102
26	Statistik	KOM20303	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
27	Matematika Diskrit	KOM20304	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
28	Metode Numerik	KOM20305	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
29	Teknologi Web	KOM20306	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1, KK3	
30	Jaringan Komputer	KOM20307	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	KOM20205
31	Komputer Masyarakat	KOM20308	2	2				3	S1, S2, S3, S6, S7, S8, S9, S10, P3, KU1, KU2, KU6	

No.	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot sks	sks				Smt	CP	Prasyarat
				T	P	PL	S			
32	Praktikum Jaringan Komputer	KOM20309	1		1			3	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
33	Sistem Operasi	KOM20401	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P3, KU1, KU2	
34	Metodologi Penelitian	KOM20402	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU5	
35	Desain dan Analisis Algoritma	KOM20403	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1	KOM20202
36	Kecerdasan Buatan	KOM20404	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	KOM20304
37	Sistem Terdistribusi	KOM20405	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P5, KU1, KU2, KU7, KU8, KK7, KK8, KK9	KOM20307
38	Rekayasa Perangkat Lunak	KOM20406	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1, KK2, KK3	
39	Sains Data	KOM20407	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KK2, KK4, KK5, KK6	KOM20303
40	Analisis dan Desain Berorientasi Obyek	KOM20408	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1, KK2	KOM20302
41	Arsitektur Berbasis Layanan*	KOM20501	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK1, KK2, KK3	
42	Pengembangan Aplikasi Mobile*	KOM20502	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1, KK2, KK3	
43	Temu Kembali Informasi**	KOM20503	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU5, KU9, KK2, KK5, KK6	
44	Penambahan Data**	KOM20504	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU5, KU9, KK2, KK5, KK6	
45	Teknologi Antar Jaringan***	KOM20505	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
46	Keamanan Informasi***	KOM20506	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
47	Lintas Prodi 1	KOM20507	3	3				5	-	
48	Lintas Prodi 2	KOM20508	3	3				5	-	
49	Lintas Prodi 3	KOM20509	3	3				5	-	
50	Kuliah Kerja Nyata	KOM20510	4			4		5	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU6, KU7, KU8	
51	Kapita Selekt	KOM20601	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, P3, P4, P5	
52	Komunikasi Berbahasa Inggris	KOM20602	2	3				6	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
53	Pengujian Perangkat Lunak*	KOM20603	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK1	
54	Manajemen Proyek Perangkat Lunak*	KOM20604	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK1, KK2, KK3	
55	Pengembangan Teknologi Kreatif*	KOM20605	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK4	
56	Sistem Pakar**	KOM20606	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	
57	Pengolahan Citra Digital**	KOM20607	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	

No.	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot sks	sks				Smt	CP	Prasyarat
				T	P	PL	S			
58	Pengenalan Pola**	KOM20608	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	
59	Internet of Things***	KOM20609	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
60	Keamanan Siber***	KOM20610	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
61	Komputasi Paralel***	KOM20611	3	3				6	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P5, KU1, KU2, KU7, KU8, KK7, KK8	
62	Technopreneur	KOM20701	2	2				7	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU1, KU3, KU6, KU7, KU8	
63	Etika Profesi	KOM20702	2	2				7	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU3, KU6, KU7, KU8	
64	Bahasa Inggris Bidang Teknologi Informasi	KOM20703	2	2				7	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
65	Interpersonal Skill	KOM20704	2	2				7	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU3, KU6, KU7, KU8	
66	Sistem Informasi Geografis*	KOM20705	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1, KK2, KK3	
67	Arsitektur Enterprise *	KOM20706	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK1, KK2, KK3	
68	Robotika**	KOM20707	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	
69	Sistem Pendukung Keputusan**	KOM20708	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	
70	Arsitektur Pusat Data***	KOM20709	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
71	Komputasi Awan***	KOM20710	3	3				7	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
72	Skripsi	KOM20801	6			6		8	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU2, KU3, KU4, KU5, KU9	

T: Tatap Muka, P: Praktikum, PL: Paktik Lapangan, S: Simulasi

Catatan:

- * : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak (Prasyarat: KOM20204, KOM20302, KOM20406)
- ** : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Ilmu Data dan Sistem Cerdas (Prasyarat: KOM20301, KOM20303, KOM20404)
- *** : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Infrastruktur dan Keamanan Siber (Prasyarat: KOM20203, KOM20304, KOM20307)
- MK Kuliah Kerja Nyata (KOM20510) diambil pada semester antara 4 dan 5

b. Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

No.	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot sks	sks				Smt	CP	Prasyarat
				T	P	PL	S			
1	Matematika Dasar	KOM20101	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
2	Algoritma dan Pemrograman	KOM20102	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
3	Sistem Digital	KOM20103	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
4	Pengantar Teknologi Informasi	KOM20104	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU3	
5	Interaksi Manusia dan Komputer	KOM20105	3	3				1	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU3	
6	Pancasila	KOM20106	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
7	Bahasa Indonesia	KOM20107	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
8	Tri Hita Karana	KOM20108	2	2				1	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
9	Kalkulus	KOM20201	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
10	Struktur Data dan Algoritma	KOM20202	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	KOM20102
11	Arsitektur dan Organisasi Komputer	KOM20203	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P3, KU1, KU2	KOM20103
12	Basis Data	KOM20204	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU7, KU8, KU9, KK2	
13	Komunikasi Data	KOM20205	3	3				2	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU7, KU8, KU9	
14	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	KOM20206	1		1			2	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KU5, KU7, KU8, KU9, KK1	
15	Praktikum Basis Data	KOM20207	1		1			2	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KU5, KU7, KU8, KU9, KK2	
16	Pendidikan Kewarganegaraan	KOM20208	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
17	Bahasa Inggris	KOM20209	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
18	Agama Hindu	KOM20210	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
19	Agama Islam	KOM20211	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
20	Agama Kristen Katolik	KOM20212	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
21	Agama Kristen Protestan	KOM20213	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
22	Agama Budha	KOM20214	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
23	Agama Konghuchu	KOM20215	2	2				2	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S10, KU2, KU3	
24	Aljabar Linier	KOM20301	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	KOM20101
25	Pemrograman Berorientasi Obyek	KOM20302	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1	KOM20102
26	Statistik	KOM20303	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
27	Matematika Diskrit	KOM20304	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
28	Metode Numerik	KOM20305	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2	
29	Teknologi Web	KOM20306	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1, KK3	
30	Jaringan Komputer	KOM20307	3	3				3	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	KOM20205
31	Komputer Masyarakat	KOM20308	2	2				3	S1, S2, S3, S6, S7, S8, S9, S10, P3, KU1, KU2, KU6	
32	Praktikum Jaringan Komputer	KOM20309	1		1			3	S1, S2, S8, S9, S10, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	

No.	Nama Mata Kuliah	Kode MK	Bobot sks	sks				Smt	CP	Prasyarat
				T	P	PL	S			
33	Sistem Operasi	KOM20401	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P3, KU1, KU2	
34	Metodologi Penelitian	KOM20402	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, KU1, KU2, KU5	
35	Desain dan Analisis Algoritma	KOM20403	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1	KOM20202
36	Kecerdasan Buatan	KOM20404	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KU7, KU8, KK4, KK5, KK6	KOM20304
37	Sistem Terdistribusi	KOM20405	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P5, KU1, KU2, KU7, KU8, KK7, KK8, KK9	KOM20307
38	Rekayasa Perangkat Lunak	KOM20406	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1, KK2, KK3	
39	Sains Data	KOM20407	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU3, KU5, KK2, KK4, KK5, KK6	KOM20303
40	Analisis dan Desain Berorientasi Obyek	KOM20408	3	3				4	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KK1, KK2	KOM20302
41	Arsitektur Berbasis Layanan*	KOM20501	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU7, KU8, KK1, KK2, KK3	
42	Pengembangan Aplikasi Mobile*	KOM20502	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P2, KU1, KU2, KU3, KK1, KK2, KK3	
43	Temu Kembali Informasi**	KOM20503	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU5, KU9, KK2, KK5, KK6	
44	Penambangan Data**	KOM20504	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P1, P4, KU1, KU2, KU5, KU9, KK2, KK5, KK6	
45	Teknologi Antar Jaringan***	KOM20505	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
46	Keamanan Informasi***	KOM20506	3	3				5	S1, S2, S8, S9, S10, P5, KU1, KU2, KK7, KK8, KK9	
47	Lintas Prodi 1	KOM20507	3	3				5	-	
48	Lintas Prodi 2	KOM20508	3	3				5	-	
49	Lintas Prodi 3	KOM20509	3	3				5	-	
50	Kuliah Kerja Nyata	KOM20510	4			4		5	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU6, KU7, KU8	
51	Magang 1	KOM20612	14			14		6	-	
52	Magang 2	KOM20711	14			14		7	-	
53	Skripsi	KOM20801	6			6		8	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8, S9, KU1, KU2, KU3, KU4, KU5, KU9	

T: Tatap Muka, P: Praktikum, PL: Praktikum Lapangan, S: Simulasi

Catatan:

- * : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak (Prasyarat: KOM20204, KOM20302, KOM20406)
- ** : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Ilmu Data dan Sistem Cerdas (Prasyarat: KOM20301, KOM20303, KOM20404)
- *** : Mata Kuliah Pilihan Bidang Konsentrasi Infrastruktur dan Keamanan Siber (Prasyarat: KOM20203, KOM20304, KOM20307)
- MK Kuliah Kerja Nyata (KOM20510) diambil pada semester antara 4 dan 5