							Se	nin						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Etika dan		0.40 - 9.30	Pengantar K-2021	1		man Lanjut		+	man Dasar		man Dasar	Pengantar Informasi k	Teknologi
		7D		5	G		3 G			11	1	J	1	Н
R401-GKB II	Pengantar K-2021	Game	Kalkulus K	-2021	Pengantar Informasi k		Pemrogra	man Web K	(-2021	Bahasa Ind K-2021	donesia	Bahasa In K-2021	donesia	
	5			F	1	F		5 C		1	Н	1	H	
R403-GKB II	Jaringan k	Komputer -K	2021	Jaringan I	Komputer -K	2021	Rekayasa Sistem	Ulang	Jaringan I	Komputer -K	2021	FLSP-1 K-	2021	
		5 A			5 D		7A-K20	17-RPL		5 F		1	G	
R316-GKB III	Pemrogran K-2021	nan Dasar	Pra Skrips	si		FLSP-1 K-	2021	Penjamina Perangkat	an Kualitas : Lunak	Kalkulus K	-2021	Metode Nu K-2021	umerik	
	10	С		7A		1	J	7C-K20	017-RPL	1	K	3	В	
R610-GKB III	Pemrogran K-2021	emrograman Dasar -2021 Pemrogr K-2021			Pemrograr K-2021	nan Dasar	Pemrogra	man Web K	(-2021	Organisasi K-2021	& Arsitektur	Komputer	Metode Nu K-2021	ımerik
	1	E	1	Α	1	Н		5 J			1D		3	Н
RR611-GKB III	Piranti Cer	das K-2021	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Analisis Bi	g Data	Kalkulus K	(-2021	Pemrogra K-2021	man Fungsi	ional	FLSP-1 K-	2021
	5	G		3 A		7C-K2	017-DS	1	В		5 G		1	A
R612-GKB III	Grafika Ko	mputer	Organisas K-2021	si & Arsitektı	ur Komputer	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Pemrogra	man Parale		Manajeme	en Jaringan	
	3	A		1 J			5 K			7B-K-K2017-SKJ			7A-K-K2017-SKJ	
R601-GKB IV	Bahasa Ind K-2021	donesia	Rekayasa	Interaksi	Pengantar K-2021	Game	Metode Pe K-2021	enelitian	Pembelaja	aran Mesin	Piranti Cei	rdas K-2021	Algoritma Pemrograr	man K-2021
	1	F	7A-K20	17-RPL	5	В	5	D	7A-K2	017-DS	5	C	3	F
	Etika dan	Profesi		Jaringan I	Komputer -K	2021	Rekayasa	Game	•	Temu Ker	nbali Citra		FLSP-1 K-	2021
R605-GKB IV														
		7H			5 I			7B-K2017-GC			7B-K2017-DS		1	В
	Komunika	si Data K-20)21	Komunika	nsi Data K-20)21	Komunika	ısi Data K-20	021	Pemrogra	man Mobile	K-2021	FLSP-1 K-	
R606-GKB IV														
		3 B			3 C			3 D			5 J		1	С

							Se	nin						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Pemrogra	man Web K	-2021	Interaksi I K-2021	Manusia Kor	mputer	Interaksi I K-2021	Manusia Kor	mputer	Rekayasa	Interaksi
		3 H	Γ		5 E	T		3 B	T		3 F	T	7D-K20	17-RPL
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid														
LAB AB	Prak. Pem Lanjut K-20	021	Prak. Pem Lanjut K-20	021	Prak. Pem Lanjut K-2	021	Prak. Pem Lanjut K-2	021					Prak. Pem Mobile K-2	021
LAB CD	Prak. Penja Kualitas Pe Lunak K-20	erangkat 021	Prak. Penj Kualitas Pe Lunak K-2	erangkat 021	Prak. Pem Lanjut K-2	021	Prak. Pem Lanjut K-2	021	Prak. Pem Web K-202	21		man K-2017	Prak. Pem Mobile K-2	rograman 021
LAB EF	7c-к20 Prak. Kom Data K-202	unikasi	Prak. Pem Mesin K-20		Prak. Pem Lanjut K-2		Prak. Jarir Komputer		Prak. Jarin Komputer		Prak. Kom Data K-20		Prak. Pem Lanjut K-20	rograman
Lapangan	3	D	7B-K20	017-DS	3	K	5	A	5	К	3	К	3	G

							Sel	asa						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Kalkulus K	-2021	Pengantar Informasi k		Bahasa Ind K-2021	donesia	Algoritma Pemrograr	man K-2021	FLSP-1 K-	2021	Piranti Cer	rdas K-2021	Piranti Cer	das K-2021
	1	I	1	A	11	D	3	J	1	Α	5	i J	5	D
R401-GKB II	Pemrograr K-2021	nan Dasar	Kalkulus K	-2021	Pemrogra K-2021	man Fungsi	onal	Pemrograr K-2021	man Dasar	Pemrograi K-2021	man Dasar	Pemrograr K-2021	man Dasar	
	1	Α	3	G		5 B	 	1	В	1	1	1	J	
R403-GKB II	Pengantar Informasi k		Bahasa Ind K-2021	donesia	Pembelaja	ran Mesin	Pra Skrips	si .		Pemrogra	man Game	Lanjut	Pengantar K-2021	Game
	1	J	1	E	7C-K20)17-DS		7C			7A-K2017-GC		5	K
R316-GKB III		Pemrogr Otomata K-2021 K-2021 3 E Jaringan Komputer -K2021			Pemrograr K-2021	nan Dasar	Metode Pe K-2021	enelitian	Kalkulus K	(-2021	Penjamina Perangkat		Metode Nu K-2021	ımerik
	3				1	C	5	Α	1	Н	7B-K20)17-RPL	3	Α
R610-GKB III	з E Jaringan Komputer -K2021			Jaringan ł	Komputer -K	2021	Sistem Te	rdistribusi		Organisas K-2021	si & Arsitektı	ur Komputer	Pemrograr K-2021	nan Dasar
		5 E			5 C			7A-K-K2017-SKJ			1E		1	Н
RR611-GKB III	Metode Nu K-2021	ımerik	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Pengantar Informasi I		Pemrogra	man Lanjut	K-2021	Pemrogra	ıman Mobile	K-2021	
	3	G		3 D		1	I		3 B			5 C		
R612-GKB III	Etika dan	Profesi		Penjamina Perangkat		Pra Skrips	si		Pemrogra K-2021	ıman Fungsi	onal	Organisasi K-2021	& Arsitektur I	Komputer
		7C		7D-K20	17-RPL		7H			5 H			1 G	
R601-GKB IV	Algoritma Pemrograr	man K-2021	Algoritma Pemrograr	man K-2021	Algoritma Pemrograr	nan K-2021	Pra Skrips	si		Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Rekayasa	Interaksi
	3	Α	3	В	3	С		7F			3 E		7C-K20	17-RPL
R605-GKB IV	Temu Ken	nbali Inform	asi	Temu Ker	nbali Informa	asi	Interaksi N K-2021	/Janusia Kor	nputer	Piranti Cer	das K-2021	Manajeme	en Jaringan	
		7A			7B			3 D		5	5 I		7C-K-K2017-SKJ	
R606-GKB IV	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Jaringan ł	Komputer -K	2021	Metode Pe K-2021		Interaksi I K-2021	Manusia Kor			Manusia Kon	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		5 H			5 G		5	G		3 A			31	

							Sel	asa						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I	Interaksi N K-2021	Manusia Kor	nputer	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Algoritma Pemrograr	nan K-2021	Algoritma Pemrograi	man K-2021	FLSP-1 K-	2021	FLSP-1 K-	2021
		3 J	Г		5 E		3	G	3	Н	1	Н	1	С
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid														
LAB AB	Prak. Mana Jaringan K		Prak. Kom Data K-20		Prak. Pem Lanjut K-2		Prak. Pem Web K-202		Prak. Man Jaringan k				Prak. Pem Lanjut K-20	
	ļ	017-SKJ		E .		н		I		2017-SKJ			_	В
LAB CD	Prak. Kom Data K-202		Prak. Penj Kualitas Po Lunak K-2	erangkat	Prak. Kom Data K-202		Prak. Pem Game Lan		Prak. Pem Fungsiona				Prak. Kom Data K-202	
		С		117-RPL		F	7B-K20		_	D				J
LAB EF	Prak. Pem Mesin K-20		Prak. Pem Lanjut K-2		Prak. Pem Game Lan		Prak. Kom Data K-202		Prak. Pem Web K-20		Jaringan K	Computer	Prak. Kom Data K-202	
	7A-K20	017-DS	3	A	7A-K20)17-GC	3	I	5	С	5	F	3	Н
Lapangan														

							Ra	bu						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Pra Skrips	i		Penjamina Perangkat		Pemrogra	man Paralel		Jaringan S	Sensor Nirka	abel	Pemrogra K-2021	ıman Fungsi	onal
		71		7C-K20)17-RPL		7A-K-K2017-SKJ			7B-K-K2017-SKJ			5 C	
R401-GKB II	Pemrogran K-2021	nan Dasar	Pemrograr K-2021	man Dasar	Rekayasa Lunak	Perangkat	Rekayasa Sistem	Ulang	Interaksi N K-2021	Manusia Kor	nputer	Pemrogra	ıman Web K	-2021
	1.0			Н	5	A	7C-K20	17-RPL		3 H			5 D	
R403-GKB II	Jaringan K	Computer -K	2021	Jaringan ł	Komputer -K	2021	Pra Skrips	si		Pemrogra	man Web K	Z-2021	Pengantar Informasi k	
		5 B			5 K			7D			5 F		1	G
R316-GKB III		eori Bahasa Itomata K-2021 3 c Temu Kembali Informasi				Internet F	orensik		Kalkulus K	-2021	Metode Nu K-2021	ımerik	Pengantar K-2021	Game
	3 (7C-K-K2017-SKJ		1	J	3	С	5	Н
R610-GKB III	Temu Kembali Informasi			Etika dan	Profesi		Penjamina Perangkat		Pemrogra	man Web K	-2021	Pemrogra	ıman Web K	-2021
		7C			7A		7D-K20	17-RPL		5 H			5 K	
RR611-GKB III	FLSP-1 K-2	2021	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Pemrogra	man Game	Lanjut	Metode Pe K-2021	enelitian	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	
	1	1		3 B			7B-K2017-GC		5	E		3 F		
R612-GKB III	Komunika	si Data K-20)21	Komunika	ısi Data K-20)21	Rekayasa Sistem	Ulang	Piranti Cer	das K-2021		Manajeme	en Jaringan	
		3 A			3 J		7B-K20	17-RPL	5	В			7B-K-K2017-SKJ	
R601-GKB IV	Proyek Ga	ıme		Pembelaja	ıran Mesin	Pra Skrips	si		Penjamina Perangkat		Pemrogran K-2021	man Dasar	Rekayasa	Interaksi
		7A-K2017-GC		7B-K2	017-DS		7E		7A-K20	17-RPL	1	Н	7B-K20	17-RPL
R605-GKB IV	Analisis Biç	g Data	Pemrograr K-2021	man Dasar	Pemrograr K-2021	nan Dasar	Pengantar Informasi k		Pengantar K-2021	Game	Pengantar K-2021	Game	FLSP-1 K-:	2021
	7B-K20	17-DS	1	E	1	F	1	В	5	Α	5	J	1!	D
R606-GKB IV	Statistik &	Probabilitas	K-2021	Etika dan	Profesi		Etika dan	Profesi	1	Pemrogra K-2021	man Fungsi	onal	FLSP-1 K-	
		31			7G			7 J			51		11	С

							Ra	ıbu						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I	Komunika	si Data K-20	021	Komunika	si Data K-20	021	Bahasa Ind K-2021	donesia	Etika dan	Profesi		Etika dan	Profesi	
		3 H	T		31	T	1	J		71	T		7F	
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid							1/33J/04K/37H/31M/ D/5 P/5 G/5 H/5 I	meadiyahan 3 W5 45 G/5 B/5 15 J/5 K/5 L/5 M/5 0/5 E						
LAB AB	Prak. Pem Mobile K-2	021	Prak. Pem Mobile K-2	021	Prak. Pem Mobile K-2	2021	Prak. Pem Dasar K-2	021	Prak. Pem Mobile K-2	021	Prak. Jarin Komputer	K-2021	Prak. Pem Dasar K-20	021
LAB CD	Prak. Pem Mobile K-2		Prak. Pem Web K-202		Prak. Pem Dasar K-2		Prak. Pem Dasar K-2		Prak. Jarin Komputer		Prak. Jarin Komputer		Prak. Pem Mobile K-2	
		С		D	•	В		G	-	D		В		E
LAB EF	Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Dasar K-2		Prak. Pem Dasar K-2		Prak. Pem Web K-202		Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pemi Fungsional	
	5	Н	5	G	1	1	1	D I	5	J	5	A I	5	I
Lapangan														

							Ka	mis						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Komunika		0.10 0.00	Teori Baha Otomata K	ısa	Rekayasa Sistem		Pembelaja	1		man Lanjut		FLSP-1 K-2	
		30		3	Н	7B-K20	17-RPL	7A-K2	017-DS		3 H		11	В
R401-GKB II	Rekayasa Lunak	Perangkat	Teori Baha Otomata K		Pemrogra K-2021	man Fungsi	onal	Pemrogra	man Lanjut	K-2021	Pengantar Informasi I		Pengantar Informasi k	
	5	В	3	В		5 A			3 A		1	D	10	2
R403-GKB II	Pengantar K-2021	Game	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	Analisis Bi	g Data	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Piranti Cer	das K-2021	Pengantar K-2021	Game
	5	I		3 C		7A-K20)17-DS		5 G		5	K	5	F
R316-GKB III	Pembelaja	K-2021		man Dasar	Rekayasa Sistem	Ulang	Kalkulus K	Z-2021	Metode Nu K-2021	umerik	Metode Nu K-2021	ımerik	Kalkulus K-	-2021
	7C-K20)17-DS	1	D	7D-K20	17-RPL	1	D	3	D	3	E	1.	A
R610-GKB III	Jaringan k	Computer -K	2021	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Interaksi I K-2021	Manusia Kor	mputer	Organisasi K-2021	& Arsitektur	Komputer	Piranti Cero	das K-2021
		5 J			51			3 E			1 H		5	E
RR611-GKB III	Rekayasa	Game		Pembelaja	ran Mesin	Metode Pe K-2021	nelitian	Sistem Te	erdistribusi		Pemrogra K-2021	man Fungsi	onal	
		7A-K2017-GC		7B-K20	017-DS	5	С		7B-K-K2017-SKJ	İ		5 D		
R612-GKB III	Interaksi N K-2021	/lanusia Kor	nputer	Pemrogra	man Lanjut	K-2021	Pemrogra	man Mobile	K-2021	Statistik &	Probabilitas	s K-2021	FLSP-1 K-2	2021
		3 G			3 E			5 D			3 G		1[)
R601-GKB IV	Metode Nu K-2021	ımerik	Metode Nu K-2021	ımerik	Pemrograr K-2021	man Dasar	Metode Pe K-2021	enelitian	Metode Pe K-2021	enelitian	Teori Baha Otomata K		FLSP-1 K-2	2021
	3	J	3	F	1	В	5	Н	5	F	3	F	16	=
R605-GKB IV	Etika dan	Profesi		Jaringan k	Komputer -K	2021	Interaksi I K-2021	Manusia Kor	mputer	Teori Baha Otomata k		Teori Baha Otomata k		
1.000 01.011		7B			5 H			3 C			31		3 J	
R606-GKB IV	Pemrogra	man Web K	-2021	Pemrogra	man Web K	-2021	Bahasa Ind K-2021		Internet F			-	n Kualitas	
. 1000 0110 17		5 A			5 B		1	G		7A-K-K2017-SKJ	<u> </u>	7B-K20)17-RPL	

							Ka	mis						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I	Pra Skrips	si		Komunika	ısi Data K-20	021	Pemrogra K-2021	man Fungs	ional	Pemrogra K-2021	ıman Fungsi	onal	FLSP-1 K-	2021
		7G	I		3 G			5 K	T		5 J	I	1	F
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid														
LAB AB	Prak. Pem Dasar K-20		Prak. Pem Web K-20	21	Prak. Pem Web K-20	21		Prak. Jarir Komputer	K-2021	Prak. Jarir Komputer	K-2021	Prak. Jarir Komputer		
LAB CD	Prak. Pem Dasar K-20		Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Dasar K-2	rograman	Prak. Pem Dasar K-2	ırograman	Prak. Pem Mobile K-2	rograman	Prak. Pem Web K-202	rograman 21
	•	С	-	K		J	1	E		F	_	F		Α
LAB EF	Prak. Pem Web K-202		Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Dasar K-2				Prak. Pem Web K-20		Prak. Pem Mobile K-2		Prak. Pem Fungsiona	rograman I K-2021
	5	E	5	С	1	K			5	ін 	5	G	5	В
Lapangan														

							Jur	nat						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Metode Nu K-2021	ımerik	Temu Ker	nbali Citra			Organisas K-2021	i & Arsitektı	ur Komputer	Organisasi K-2021	& Arsitektur	Komputer	FLSP-1 K-2	2021
		H		7C-K2017-DS				1 B			1C	T	1	
R401-GKB II	Organisasi K-2021	& Arsitektur I	Komputer	Piranti Cer	das K-2021		Kalkulus K	-2021	Kalkulus K	-2021		Pemrogra	ıman Game l	Lanjut
		1 A		5			10			E			7A-K2017-GC	
R403-GKB II	Jaringan S	Sensor Nirka	abel	Metode Pe K-2021	enelitian		Metode Pe K-2021	nelitian	Rekayasa Sistem	Ulang	Etika dan	Profesi		
		7A-K-K2017-SKJ		5	J		5	I	7A-K20	17-RPL		7E		
R316-GKB III	Pemrogra	mrograman Web K-2021		Teori Baha Otomata K			Metode Pe K-2021	nelitian	Pemrogra	man Lanjut	K-2021	Pemrogra	ıman Lanjut l	K-2021
		5 G		30	О		5	В		3 D			3 C	
R610-GKB III	Analisis Bi			2021			Organisasi K-2021	& Arsitektur	Komputer	Pemrogra	man Web K	-2021	FLSP-1 K-	2021
	7D-K20	017-DS	1	F				11			5 I		11	D
RR611-GKB III	Penulisan	llmiah	Pemrogra K-2021	man Fungsi	onal		Penjamina Perangkat		Rekayasa Sistem	Ulang	Rekayasa Sistem	Ulang	FLSP-1 K-	2021
	5	Α		5 E			7A-K20	17-RPL	7C-K20	17-RPL	7D-K20)17-RPL	1	A
R612-GKB III	Komunika	si Data K-20)21	Algoritma Pemrograr	man K-2021		Komunika	si Data K-20	021	Internet F	orensik		FLSP-1 K-	2021
		3 E		3	1			3 F			7B-K-K2017-SKJ		1	G
R601-GKB IV	Proyek Ga	ame		Pengantar K-2021	Game		Pengantar K-2021	Game	Pemrogra	man Lanjut	K-2021	Pemrogra	ıman Lanjut l	K-2021
		7B-K2017-GC		5	D		5	С		3 J			31	
R605-GKB IV	Teori Baha Otomata K		Pemrogra	man Mobile	K-2021		Pemrogra K-2021	man Fungsi	ional	Temu Ker	nbali Citra		FLSP-1 K-	2021
	3	A		5 F				5 F			7A-K2017-DS		1	н
R606-GKB IV	Statistik &	Probabilitas	K-2021	Piranti Cer	das K-2021		Pemrogra	man Game	Lanjut	Kewirausa Berbasis T		Algoritma Pemrograi	man K-2021	
		3 J		5	Α			7B-K2017-GC		5	Α	3	Ε	

							Jur	nat						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I	Piranti Cer	das K-2021	Teori Baha Otomata K				Pemrogra	man Mobile	K-2021	Pemrogra	aman Mobile	K-2021	FLSP-1 K-	2021
	5	F	3	D I				5 A	ı		5 B	I	1	I
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid														
LAB AB	Prak. Jarin Komputer	K-2021	Prak. Kom Data K-202	21			Prak. Kom Data K-20	21					Pemrograr Fungsional	I K-2021
LAB CD	Prak. Pem Fungsiona		Prak. Mana Jaringan K				Prak. Pem Web K-202	rograman 21	Prak. Strul K-2017	l ktur Data	Prak. Kom Data K-202		Prak. Kom Data K-202	
		E	7C-K-K2				_	G	3	A		G	30	
LAB EF	Prak. Jarin Komputer		Prak. Penja Kualitas Pe Lunak K-20	erangkat			Prak. Pem Mesin K-2	belajaran 021			Prak. Pem Fungsiona		Prak. Pem Mobile K-2	rograman 021
	5	J	7A-K20	17-RPL			7C-K2	017-DS			5	F	5	D
Lapangan														

							Sa	btu						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
R308-GKB II	Olahraga		Olahraga		Olahraga			Olahraga		Olahraga				
	1.	A	1	В	1	E		1	С	1	ID			
R401-GKB II	Olahraga		Olahraga		Olahraga			Olahraga		Olahraga				
	1		1		1	I			J	1	Н			
R403-GKB II	Rekayasa l	Interaksi	Rekayasa	Interaksi				FLSP-1 K-	2021					
	7A-K20		7B-K20					1						
R316-GKB III	FLSP-1 K-2	2021	Pemrogran K-2021	nan Dasar	FLSP-1 K-	2021		Rekayasa	Interaksi	Rekayasa	Interaksi			
	1	В	1	F	1	J		7C-K20	17-RPL	7D-K20)17-RPL			
R610-GKB III	FLSP-1 K-2	2021	Teori Baha Otomata K											
	16	Ξ	3	G										
RR611-GKB III	FLSP-1 K-2	2021	Pemrograi	man Lanjut	K-2021									
	1 (G		3 F										
R612-GKB III	Algoritma Pemrogran	nan K-2021												
	3					_								
R601-GKB IV	FLSP-1 K-2	2021	FLSP-1 K-2	2021	Pemrograr K-2021	nan Dasar								
	1		1	Н	1	G								
R605-GKB IV	Bahasa Ind K-2021	lonesia	Bahasa Ind K-2021	donesia	Bahasa Ind K-2021	donesia								
	10		1		1									
R606-GKB IV	FLSP-1 K-2	2021	Pengantar Informasi k	Teknologi (-2021	Organisasi K-2021	& Arsitektur	Komputer							
	1		11	E		1 F								

							Sa	btu						
	1 7:00 - 7:50	2 7:50 - 8:40	3 8:40 - 9:30	4 9:30 - 10:20	5 10:20 - 11:10	6 12:10 - 13:00	7 13:00 - 13:50	8 13:50 - 14:40	9 15:15 - 16:05	10 16:05 - 16:55	11 16:55 - 17:45	12 18:15 - 19:05	13 19:05 - 19:55	14 19:55 - 20:45
215-GKB I														
Gazebo I														
Gazebo II														
Masjid														
LAB AB														
LAB CD														
LAB EF														
Lapangan														