



TRANSKRIP AKADEMIK SEMENTARA

Nama : M. Rizhan Radhitya
 Nomor Pokok Mahasiswa : 191113151
 Tempat & Tanggal Lahir : Medan, 28 Mei 2001
 Program Pendidikan : Strata Satu
 Fakultas / Program Studi : Fakultas Informatika / Teknik Informatika
 Peminatan : Mobile And Web

Kode	Mata Kuliah	H	A	K	M
IF0004	STRUKTUR DISKRIT (DISCRETE STRUCTURES)	B	3	4	12
IF0047	MATEMATIKA KOMPUTER (COMPUTER MATHEMATICS)	C	2	4	8
IF0052	ALGORITMA PEMROGRAMAN (PROGRAMMING ALGORITHMS)	B-	2.75	4	11
IF0053	PRAKTEK ALGORITMA PEMROGRAMAN (PROGRAMMING ALGORITHMS LAB.)	B-	2.75	2	5.5
TI0044	PRAKTEK OTOMASI PERKANTORAN (OFFICE AUTOMATION LAB.)	B-	2.75	2	5.5
TI0060	TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY)	A-	3.75	4	15
IF0006	PEMROGRAMAN C (C PROGRAMMING)	C	2	2	4
IF0007	PRAKTEK PEMROGRAMAN C (C PROGRAMMING LAB.)	C	2	2	4
IF0008	STRUKTUR DATA (DATA STRUCTURES)	B+	3.5	4	14
IF0009	BASIS DATA DASAR (INTRODUCTION TO DATABASES)	B	3	4	12
MS0006	STATISTIKA DAN PROBABILITAS (STATISTICS AND PROBABILITY)	C	2	4	8
TI0016	DESAIN WEB (WEB DESIGN)	B+	3.5	2	7
TI0017	PRAKTEK DESAIN WEB (WEB DESIGN LAB.)	B+	3.5	2	7
IF0012	BASIS DATA LANJUTAN (ADVANCED DATABASES)	C	2	2	4
IF0013	DESAIN DAN ANALISIS ALGORITMA (ALGORITHMS DESIGN AND ANALYSIS)	C	2	4	8
IF0014	ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER (COMPUTER ORGANIZATION AND ARCHITECTURE)	B+	3.5	4	14
IF0022	SISTEM OPERASI (OPERATING SYSTEMS)	C	2	4	8
IF0048	PRAKTEK BASIS DATA (DATABASES LAB.)	C+	2.5	2	5
IF0054	PENGANTAR PEMROGRAMAN C# (INTRODUCTION TO C# PROGRAMMING)	C	2	2	4
IF0055	PRAKTEK PENGANTAR PEMROGRAMAN C# (INTRODUCTION TO C# PROGRAMMING LAB.)	C	2	2	4
IF0025	KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)	C	2	4	8
IF0034	KRIPTOGRAFI (CRYPTOGRAPHY)	C	2	4	8
IF0056	REKAYASA PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE ENGINEERING)	A-	3.75	2	7.5
IF0058	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK DENGAN C# (OBJECT ORIENTED PROGRAMMING WITH C#)	C	2	2	4
IF0059	PRAKTEK PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK DENGAN C# (OBJECT ORIENTED PROGRAMMING WITH C# LAB.)	C	2	2	4
IF0060	JARINGAN KOMPUTER (COMPUTER NETWORKS)	B+	3.5	2	7
IF0061	PRAKTEK JARINGAN KOMPUTER (COMPUTER NETWORKS LAB.)	B+	3.5	2	7
UM0003A	AGAMA (RELIGION)	A	4	2	8
IF0024	PROYEK KREATIVITAS TEKNOLOGI INFORMASI (INFORMATION TECHNOLOGY CREATIVITY PROJECT)	A	4	2	8
IF0035	PEMROGRAMAN WEB DASAR (INTRODUCTION TO WEB PROGRAMMING)	B-	2.75	4	11
IF0036	PEMROGRAMAN MOBILE DASAR (INTRODUCTION TO MOBILE PROGRAMMING)	C	2	4	8
IF0057	METODOLOGI PENELITIAN (RESEARCH METHODOLOGY)	B-	2.75	2	5.5
H = HURUF, A = ANGKA, K = KREDIT, M = MUTU		Total	144	329	

Kode	Mata Kuliah	H	A	K	M
SI0001	KONSEP SISTEM INFORMASI (INFORMATION SYSTEMS CONCEPT)	A-	3.75	4	15
TI0079	ADMINISTRASI SISTEM (SYSTEM ADMINISTRATION)	B-	2.75	2	5.5
UM0019	BAHASA INGGRIS (ENGLISH)	A	4	2	8
IF0037	PEMROGRAMAN WEB LANJUTAN (ADVANCED WEB PROGRAMMING)	C	2	4	8
IF0038	PEMROGRAMAN MOBILE LANJUTAN (ADVANCED MOBILE PROGRAMMING)	C+	2.5	4	10
SI0041	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM (SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN)	C+	2.5	4	10
TI0051	INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER (HUMAN AND COMPUTER INTERACTION)	B+	3.5	2	7
UM0017	BAHASA INDONESIA (INDONESIAN)	A	4	2	8
UM0020	PANCASILA (PANCASILA)	C	2	2	4
UM0021	KEWARGANEGARAAN (CITIZENSHIP)	A-	3.75	2	7.5
IF0039	KONSEP UI/UX (UI/UX CONCEPT)		-	4	0
TI0056	TEKNOLOGI KOLABORASI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE DEVELOPMENT COLLABORATION TECHNOLOGY)		-	2	0
TI0078	MATA KULIAH PILIHAN 2 (ELECTIVE COURSE 2)		-	4	0
UM0004	KOMPUTER MASYARAKAT DAN ETIKA PROFESI (COMPUTER IN SOCIETY AND PROFESSIONAL ETHICS)		-	2	0
UM0012	KOMUNIKASI BISNIS (BUSINESS COMMUNICATION)		-	4	0
UM0015	PENGEMBANGAN DIRI (SELF DEVELOPMENT)		-	2	0
IF0029	TUGAS AKHIR (FINAL RESEARCH/PROJECT)		-	6	0
H = HURUF, A = ANGKA, K = KREDIT, M = MUTU		Total	144	329	

Jumlah SKS Lulus	: 120
Jumlah SKS Nilai D	: 0
Jumlah SKS Nilai E	: 0
Jumlah SKS Praktikum yang gagal	: 0
Jumlah SKS yang belum diambil	: 24
IPK Jika Semua Lulus (Min. Nilai C)	: 2.62
IPK Sementara	: 2.74

Ket : Hanya dapat digunakan untuk kepentingan akademis di lingkungan MIKROSKIL.