



Telkom University
 Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu
 Bandung 40257
 Indonesia

DAFTAR NILAI HASIL STUDI MAHASISWA

NIM : 6706160014 Dosen Wali : RBD / REZA BUDIAWAN
 Nama : MUHAMMAD FAISAL AMIR Program Studi : D3 Rekayasa Perangkat Lunak
 : Aplikasi

Mata Kuliah yang Lulus

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
1	DIH1B2	ALAT BANTU GAMBAR DIGITAL UNTUK ANTARMUKA APLIKASI	DIGITAL DRAWING TOOLS FOR INTERFACE APPLICATION	2	A
1	DPH1E4	IMPLEMENTASI ALGORITMA	ALGORITHM IMPLEMENTATION	4	A
1	DPH1F3	LOGIKA MATEMATIKA TERAPAN	APPLIED MATHEMATICAL LOGIC	3	A
1	HUH1A2	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN ETIKA	EDUCATION OF ISLAM RELIGION AND ETHICS	2	A
1	DPH1G3	PENGANTAR DESAIN WEB	INTRODUCTION TO WEB DESIGN	3	A
1	DUH1A2	LITERASI TIK	ICT LITERACY	2	A
1	DCH1B3	KONFIGURASI PERANGKAT KERAS KOMPUTER	HARDWARE CONFIGURATION	3	B
2	DPH1H4	IMPLEMENTASI STRUKTUR DATA	DATA STRUCTURE IMPLEMENTATION	4	AB
2	DCH1J4	INSTALASI & PENGGUNAAN SISTEM OPERASI	INSTALLATION AND USE OF OPERATING SYSTEM	4	A
2	DIH1C3	PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI	USER INTERFACE DESIGN	3	A
2	DMH1F4	SISTEM BASIS DATA	DATABASE SYSTEM	4	A
2	DPH1I4	PEMROGRAMAN BERBASIS WEB	WEB PROGRAMMING	4	AB
2	DPH1K2	PROYEK TINGKAT I (APLIKASI WEB)	PROJECT I (WEB APPLICATION)	2	A
3	DPH2E3	MATEMATIKA INFORMATIKA TERAPAN	APPLIED MATHEMATICS FOR INFORMATICS	3	A
3	DCH2A4	INSTALASI JARINGAN KOMPUTER	COMPUTER NETWORK	4	AB
Jumlah SKS				100	3.73

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
3	LUH1B2	BAHASA INGGRIS I	ENGLISH I	2	AB
3	DPH1C4	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING	4	A
3	DIH2A3	MULTIMEDIA DASAR	INTRODUCTION TO MULTIMEDIA	3	A
3	HUH1G3	PANCASILA & KEWARGANEGARAAN	PANCASILA AND CIVICS	3	A
3	DIH2B2	PEMODELAN DIGITAL UNTUK VISUALISASI 3D	DIGITAL DRAWING FOR 3D VISUALIZATION	2	A
4	DMH1A2	OLAHRAGA	SPORT AND PHYSICAL EDUCATION	2	AB
4	DIH2C3	MULTIMEDIA TERAPAN	APPLIED MULTIMEDIA	3	AB
4	DIH2D3	PENGANTAR PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN (GAME)	INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT	3	A
4	DPH2F3	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	SOFTWARE ENGINEERING	3	AB
4	DPH2G4	PEMROGRAMAN UNTUK PERANGKAT BERGERAK DASAR	BASIC MOBILE PROGRAMMING	4	A
4	DPH2H2	PROYEK TINGKAT II (APLIKASI DESKTOP/BERGERAK))	PROJECT II (DESKTOP/MOBILE APPLICATION)	2	B
4	DMH2A2	KERJA PRAKTEK	JOB TRAINING	2	A
4	DUH2A2	KEWIRAUSAHAAN	ENTREPRENEURSHIP	2	AB
5	DPH3D4	PEMROGRAMAN BERBASIS SENSOR	SENSOR PROGRAMMING	4	B
5	DPH3C4	PEMROGRAMAN UNTUK PERANGKAT BERGERAK LANJUT	ADVANCED MOBILE PROGRAMMING	4	B
5	DPH3E3	MANAJEMEN PROYEK IT (PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK)	PROJECT MANAGEMENT (SOFTWARE ENGINEERING)	3	A
5	LUH1A2	BAHASA INDONESIA	INDONESIAN LANGUAGE	2	AB
5	DPH3F3	VALIDASI DAN VERIFIKASI PERANGKAT LUNAK	APPLICATION VALIDATION AND VERIFICATION	3	AB
5	DMH1B2	PENGEMBANGAN PROFESIONALISME	PROFESIONAL DEVELOPMENT	2	A
Jumlah SKS				100	3.73

Mata Kuliah yang Belum Lulus

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
----------	------------------	-------------	-----------------------------	-----	-------

Semester	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah B. Inggris	SKS	Nilai
6	DMH3A6	MAGANG	INTERNSHIP	6	
6	DPH3B4	PROYEK AKHIR	FINAL PROJECT	4	
Jumlah SKS				10	

Tingkat I	: 40 SKS	Lulus tanggal 26-05-2017	IPK : 3.83
Tingkat II	: 82 SKS	Lulus tanggal 30-08-2018	IPK : 3.79
Tingkat III	: 100 SKS	Belum Lulus	IPK : 3.73
Jumlah SKS	: 0 SKS		IPK : 3.73

Total SKS dan IPK dihitung dari mata kuliah lulus dan mata kuliah belum lulus. Nilai kosong dan T tidak diikutkan dalam perhitungan IPK.

Pencetakan daftar nilai pada tanggal 21 Mei 2019 11:49:03 oleh MUHAMMAD FAISAL AMIR