|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **KURIKULUM 2015 PROGRAM STUDI T.INFORMATIKA** | | |
| **Nama Mahasiswa** |  | **NPM** | Kuliah : PAGI / SORE |
| **HP / BBM / LINE** |  | | |
| **E-mail** | @mhs.mdp.ac.id, @ | | |
| **Tempat - Tanggal Lahir** |  | | |
| **Asal SMA - Kota** |  | | |
| **Pekerjaan- Tempat Kerja** |  | | |

**SEMESTER I**  **SEMESTER II**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai Huruf | PRASYARAT |  | KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai Huruf | PRASYARAT |
| I1101 | Bahasa Inggris I | 2 |  |  |  | I1201 | Pendidikan Agama Islam | 2 |  |  |
| I1102 | Bahasa Indonesia | 2 |  |  |  | I1202 | Pendidikan Agama Katolik |
| I1103 | Pengantar Teknologi Informasi | 2 |  |  |  | I1203 | Pendidikan Agama Protestan |
| I1104 | Kalkulus I | 4 |  |  |  | I1204 | Pendidikan Agama Budha |
| I1105 | Aljabar Linier & Matriks | 4 |  |  |  | I1205 | Pendidikan Agama Hindu |
| I1106 | Paket Program Niaga | 0/2 |  |  |  | I1206 | Algoritma & Struktur Data I | 2/1 |  | Dasar Pemrograman(I1107) |
| I1107 | Dasar Pemrograman | 0/2 |  |  |  | I1207 | Matematika Diskrit | 4 |  |  |
| I1108 | Logika Informatika | 2 |  |  |  | I1208 | Kalkulus II | 2 |  | Kalkulus I(I1104) |
|  |  |  |  |  |  | I1209 | Pemrograman Berorientasi Objek | 2/1 |  | Dasar Pemrograman(I1107) |
|  |  |  |  |  |  | I1210 | Sistem Basis Data | 4 |  |  |
|  |  |  |  |  |  | I1211 | Arsitektur & Org. Komputer | 2 |  |  |
|  | **TOTAL** | **20 sks (max)** | | |  |  | **TOTAL** | **20 sks (max)** | | |

**SEMESTER III**  **SEMESTER IV**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai  Huruf | PRASYARAT |  | KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai  Huruf | PRASYARAT |
|  |
| I2101 | Algoritma & Struktur Data II | 2/1 |  | Algoritma & Struktur Data I (I1206) |  | I2201 | Sistem Operasi | 4 |  |  |
| I2102 | Jaringan Komputer | 2/1 |  |  |  | I2202 | Pengantar Robotika | 2 |  | Matematika Diskrit (I1207) |
| I2103 | Pemrograman Web I | 2/1 |  |  |  | I2203 | Interaksi Manusia & Komputer | 2 |  |  |
| I2104 | Basis Data Terapan | 0/2 |  | Sistem Basis Data (I1210) |  | I2204 | Statistika & Probabilitas | 4 |  |  |
| I2105 | Metode Numerik | 2 |  | Kalkulus II(I1208) |  | I2205 | Pemrograman Visual | 0/2 |  | Basis Data Terapan (I2104) |
| I2106 | Físika Dasar | 4 |  |  |  | I2206 | Pemrograman Web II | 0/2 |  | Pemrograman Web I (I2103) |
| I2107 | Teori Bahasa dan Automata | 2 |  |  |  | I2207 | Kecerdasan Buatan I | 2/1 |  |  |
|  | **TOTAL** | **19 sks** | | |  |  | **TOTAL** | **19 sks** | | |

**SEMESTER V SEMESTER VI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai  Huruf | PRASYARAT |  | KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai  Huruf | PRASYARAT |
|  |
| I3101 | Metode Penulisan Ilmiah | 2 |  |  |  | I3201 | Pend. Kewarganegaraan | 2 |  |  |
| I3102 | Rekayasa Perangkat Lunak | 4 |  | Pemrograman Berorientasi Objek(I1209) |  | I3202 | Pengujian Perangkat Lunak | 2 |  |  |
| I3103 | Keamanan Informasi | 2 |  |  |  | I3203 | Grafika Komputer | 2/1 |  | Aljabar Linier & Matriks (I1105) |
| I3104 | Pengolahan Citra Digital | 2/1 |  |  |  | I3204 | Infrastruktur dan Layanan Komputasi Awan | 4 |  |  |
| I3105 | Pemrograman Aplikasi Bergerak  I | 0/2 |  | Pemrograman Berorientasi Objek(I1209) |  | I3205 | Pemrograman Aplikasi Bergerak II | 0/2 |  | Pemrograman Aplikasi Bergerak I (I3105) |
| I3106 | Kecerdasan Buatan II | 2/1 |  | Kecerdasan Buatan I (I2207) |  | I3206 | Kerja Praktik | 2 |  | Syarat KP :  Lulus ≥ **82** SKS, IPK > 2.25 |
|  | Mata kuliah Pilihan | 4 |  |  |  |  | Mata kuliah Pilihan | 4 |  |  |
|  | **Total (16 + 4 pilihan)** | **20 sks** | | |  |  | **Total : (15 + 4 pilihan)** | **19 sks** | | |

**SEMESTER VII SEMESTER VIII**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai Huruf | PRASYARAT |  | KODE | MATA KULIAH | sks | Nilai  Huruf | PRASYARAT |
|  |
| I4101 | Manajemen Proyek Teknologi Informasi | 2 |  |  |  | I4201 | Psikologi Dunia Kerja | 2 |  |  |
| I4102 | Pendidikan Pancasila | 2 |  |  |  | I4202 | Bahasa Inggris II | 2 |  | Bahasa Inggris I (I1101) |
| I4103 | Kewirausahaan | 2 |  |  |  | I4203 | Komputer dan Masyarakat | 2 |  |  |
| I4104 | Mikroprosesor dan Bahasa Rakitan | 2/1 |  | Dasar Pemrograman(I1107) |  | I4204 | Skripsi | 6 |  | Lulus Metode Penulisan Ilmiah dengan nilai **minimal C,** Lulus kerja praktek, sks tempuh ≥ **126** sks, IPK ≥ 2,40 |
| I4105 | Multimedia | 0/2 |  |  |  |
|  | Mata kuliah Pilihan | 4 |  |  |  |
|  | **Total (11+4 pilihan)** | **15 sks** |  |  |  |  | **TOTAL** | **12 sks** |  |  |

1. **sks teori 🡺 50 menit (2 sks teori = 100 menit = 1 pertemuan).**

**1 sks praktikum** 🡺 **100 menit tatap muka ( 1 pertemuan )**

**Harap diperhatikan bahwa mata kuliah pilihan minimal 12 sks yaitu untuk semester 5, 6, 7 minimal 4 sks sesuai warnanya.**

**MATA KULIAH PILIHAN (KURIKULUM 2015) \* khusus untuk angkatan 2014, 2015, dan seterusnya**

**min 4 sks**

**min 4 sks**

**min 4 sks**

**min 8 sks**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PILIHAN** | | **KODE** | **MATA KULIAH** | **sks** | **SMT** | **NILAI HURUF** | **PRASYARAT** |
| **MATA KULIAH** |
| **PILIHAN U M U M** | | I3107 | Bahasa Mandarin | 2 | 5 |  |  |
| I3108 | Pengetahuan Teknologi Bergerak | 2 | 5 |  |  |
| I3109 | E-Business | 2 | 5 |  |  |
| I3207 | Kriptografi | 2 | 6 |  | Matematika Diskrit (I1207) |
| I3208 | Data Warehouse | 2 | 6 |  | Basis Data Terapan (I2104) |
| I3209 | Aplikasi Bisnis | 0/2 | 6 |  |  |
| **P**  **E**  **M**  **I**  **N**  **A**  **T**  **A**  **N** | **Pengembangan Game & Mobile Platform** | I3110 | Pengantar Teknologi Game | 2 | 5 |  |  |
| I3111 | Pemrograman Game I | 0/2 | 5 |  | Pemrograman Berorientasi Objek(I1209) |
| I3210 | iOS Programming | 0/2 | 6 |  | Pemrograman Berorientasi Objek(I1209) |
| I3211 | Pemrograman Game II | 0/2 | 6 |  | Pemrograman Game I (I3111), Kecerdasan Buatan II (I3106) |
| I4106 | Pengembangan Aplikasi pada Platform khusus | 4 | 7 |  | Pemrograman Aplikasi Bergerak II (I3205) |
|
| **Komputasi**  **Ilmiah** | I3112 | Pengenalan Pola & Pembelajaran Mesin | 4 | 5 |  | Metode Numerik (I2105), Statistika & Probabilitas (I2204) |
| I3212 | Pemrosesan Teks | 4 | 6 |  | Aljabar Linier & Matriks (I1105), Statistika & Probabilitas (I2204) |
| I3213 | Teknik Kompilasi | 4 | 6 |  | Teori Bahasa dan Automata (I2107) |
| I4107 | Pengolahan Bahasa Manusia | 2 | 7 |  |  |
| I4108 | Strategi Algoritmik | 2 | 7 |  |  |
| I4109 | Teknik Simulasi | 2 | 7 |  | Statistika & Probabilitas (I2204) |
| **Jaringan**  **Komputer** | I3113 | Pemrograman Jaringan | 0/2 | 5 |  | Jaringan Komputer (I2102) |
| I3214 | Jaringan Komputer Terapan | 0/2 | 6 |  | Jaringan Komputer (I2102) |
| I4110 | Administrasi Jaringan Komputer | 0/2 | 7 |  | Jaringan Komputer(I2102) |
| I4111 | keamanan jaringan | 2 | 7 |  |  |

Keterangan :

Mata kuliah pilihan yang harus ditempuh minimal **12 SKS** , dengan syarat :

1. Mata kuliah pilihan PEMINATAN yang harus ditempuh minimal 8 SKS
2. Minimal **4 sks** untuk semester 5,   
   Minimal **4 sks** untuk semester 6, dan   
   Minimal **4 sks** untuk semester 7

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Saya berhak diyudisium dan wisuda apabila:  1. Telah lulus ujian pendadaran TA / Skripsi dengan nilai ≥ C.  2. Telah menyelesaikan seluruh mata kuliah sesuai kurikulum yang berlaku.  3. IPK >= 2,50,  4. **Tidak ada nilai E**  5. Proporsi **nilai D maks 8 sks**  6. Total sks 144 sks  7. …….\*selengkapnya lihat buku pedoman | | | | | Predikat kelulusan berdasarkan IPK yang didapat, yaitu :  **IPK Predikat** | | | | |
| 2,51 – 2,75 -  2,76 – 3,00 Memuaskan  3,00 – 3,50 Sangat Memuaskan  3,51 – 4,00 Dengan Pujian\* | | \* selain IPK >= 3,51, lama studi <= 4 tahun, tidak ada nilai D, dan tidak pernah mengulang mata kuliah. | | |
| Matkul pilihan **peminatan** (bukan umum) yang diambil (minimal 12 sks):  1.  2.  3.  4.  5.  Matkul pilihan (**umum / peminatan**) per semester : (minimal 4 sks per semester) : | | | | | | | | | |
| **Nama mk Semester V** | **sks** | **Nilai huruf** | **Nama mk Semester VI** | **sks** | **Nilai huruf** | **Nama mk Semester VII** | | **sks** | **Nilai huruf** |
| B. Mandarin |  |  | Kriptografi |  |  | PA Platform Khs | |  |  |
| P.T. Bergerak |  |  | Data Warehouse |  |  | PBM/NLP | |  |  |
| E-business |  |  | Aplikasi Bisnis |  |  | Strategi Algoritmik | |  |  |
| Pengantar T. Game |  |  | iOS Progr. |  |  | T.Simulasi | |  |  |
| Pemrograman Game I |  |  | P.Game II |  |  | Administrasi Jarkom | |  |  |
| PPPM / PRML |  |  | P. Teks |  |  | Keamanan Jaringan | |  |  |
| P. Jaringan |  |  | T.Kompilasi |  |  |  | |  |  |
|  |  |  | JKT |  |  |  | |  |  |
| **Total sks** |  | | **Total sks** |  | | **Total sks** | |  | |