

DOKUMEN KURIKULUM

PROGRAM STUDI D4/SARJANA

TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA

Politeknik Negeri Manado

TIM PENYUSUN | KURIKULUM PROGRAM STUDI D4/SARJANA TERAPAN
TEKNIK INFORMATIKA]



POLITEKNIK NEGERI MANADO

FORMULIR	FM-082 ed.A rev. 4	ISSUE: A	Issued: 11-04-2008	Update: 12-01-2018
----------	--------------------	----------	--------------------	--------------------

TABEL 1	VISI, MISI & TUJUAN	
	KODE PRODI	PROGRAM STUDI : SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
	55301	JURUSAN ELEKTRO

VISI

Pendidikan vokasi bidang teknik informatika pada Tahun 2039 Menjadi Pusat unggulan Teknologi, Inovasi dan Pembelajaran Transformatif Berwawasan Internasional yang Menghasilkan Lulusan mampu berkompetisi di Era Digital.

MISI

1. Menyelenggarakan proses belajar mengajar yang berkualitas dan memiliki nilai guna bagi masyarakat yang berkarakter serta berbudaya dan sesuai dengan standar mutu yang dituangkan dalam Penjaminan Mutu Politeknik Negeri Manado.
2. Mengembangkan suasana proses pembelajaran yang kondusif untuk menunjang terselenggaranya proses pembelajaran.
3. Mengembangkan staf pendidik dan kependidikan dalam meningkatkan proses pembelajaran yang bermutu.
4. Meningkatkan produktivitas tenaga pendidik dan mahasiswa di bidang penelitian terapan yang bisa digunakan dan bermanfaat bagi masyarakat luas.
5. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat dengan hasil penelitian terapan dosen dan mahasiswa kepada masyarakat dan memberikan pembekalan tentang ilmu teknologi informasi kepada masyarakat.
6. Mengembangkan kemitraan dengan berbagai pihak, baik nasional maupun internasional.

TUJUAN

Menghasilkan Lulusan Sarjana Terapan Teknik Informatika yang berbudaya dan berjiwa wirausaha serta mampu menerapkan Ilmu Teknik Informatika berbasis standar yang ada di bidang teknik

informatika”. Rumusan tujuan program studi yang merujuk pada tujuan lembaga dapat dijelaskan sbb :

1. Menghasilkan lulusan sarjana terapan yang berkualitas dan berbudaya
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi berstandar nasional
3. Menghasilkan penelitian dosen dan mahasiswa yang bisa digunakan dan bermanfaat oleh masyarakat luas.



POLITEKNIK NEGERI MANADO

FORMULIR

FM-161 ed.A rev. 0

ISSUE: A

Issued: 29-04-2019

Update: 00-00-00

TABEL

2

PROFIL LULUSAN DAN DESKRIPSI

KODE PRODI

PROGRAM STUDI : D4 TEKNIK INFORMATIKA

55301

JURUSAN ELEKTRO

NO

**PROFIL
LULUSAN**

**DESKRIPSI PROFIL
LULUSAN**

SUMBER

1

P1. Ahli

Programmer

P1.1. Pembuat program berbasis desktop, web, mobile, game, database, geografis

Sarjana Sain Terapan

Komputer sebagai Ahli programmer yang mampu membuat program berbasis desktop, web, mobile, game, database, geografis dengan memperhatikan cara penulis, memodifikasi dan me-review software komputer. Sehingga mampu menginterpretasi coding pekerjaan Software Engineer dan menjalankannya dengan sebuah komputer, mengujinya, meng-encoding, mendokumentasikan, dan men-debug program. mengembangkan rancangan inovatif aplikasi web-based

Forum Prodi sejenis, Studi banding, SKKNI, DUDI, Computing Curricula 2020, Kurikulum sebelumnya

		beserta isi dari aplikasi tersebut.	
2	P.2 Ahli Analisis Sistem Melakukan analisa terhadap system enterprice, geografis	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli analisis system yang mampu melakukan analisa terhadap enterprice, geografis dengan memperhatikan logika, algoritma yang dibutuhkan sehingga mampu melakukan analisa terhadap enterprice, , geografis	Forum Prodi sejenis, Studi banding, SKKNI, DUDI, , Computing Curricula 2020, Kurikulum sebelumnya
3	P. 3. Ahli Pengembangan dan Keamanan Jaringan P3.1. administrator dan manager jaringan	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli Pengembangan dan Keamanan Jaringan yang mampu mengadministator dan memanajerial jaringan dengan mempertimbangkan penguasaan dalam menginstalasi, dan memonitor jaringan LAN, WAN dan Fiber optic sehingga mampu mengevaluasi, pemeliharaan, instalasi, dan tugas-tugas pelatihan untuk memastikan kinerja jaringan komputer perusahaan dan memenuhi kepuasan pengguna.	Forum Prodi sejenis, Studi banding, SKKNI, DUDI, , Computing Curricula 2020, Kurikulum sebelumnya
4	P.4. Ahli RPL P4.1. Melakukan rekayasa perangkat lunak P4.2. Pemodelan perangkat Lunak P4.3.	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli rekayasa perangkat lunak yang mampu Melakukan rekayasa perangkat lunak, Pemodelan perangkat Lunak, Merencanakan proyek dengan memperhatikan kaidah yang ada sehingga mampu untuk pengembangan software baru dan meningkatkan kemampuan software yang sudah ada.	Forum Prodi sejenis, Studi banding, SKKNI, DUDI, , Computing Curricula 2020, Kurikulum sebelumnya

	Merencanakan		
--	--------------	--	--

	Proyek		
5	P.6. Ahli Database administrator P6.1. Membuat Database P6.2. Mengelola Database	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli Database administrator yang mampu Membuat database, Mengelola database dengan memperhatikan aturan dalam membuat dan mengelola database	Forum Prodi sejenis, Studi banding, SKKNI, DUDI, , Computing Curricula 2020, Kurikulum sebelumnya
6	P.7. Ahli teknopreneur bid IT P7.1 Membuat proposal bisnis	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli teknopreneur bidang IT yang mampu Membuat proposal bisnis dengan memperhatikan standart standart yang ada sehingga mampu membuat proposal yang baik	Kurikulum sebelumnya
7	P.8. Ahli Data P8.1 membuat data base P8.2 Membuat Program analisis data	P.8. Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli data dapat membuat data base dan Membuat program analisis data data mentah yang ada di internet	Tracer Study, studi banding, prodi sejenis
8	P.9. Ahli Cloud Computing p.9.1 Membuat Database P.9.2. Membuat Programe	P.9. Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli Cloud Computing dapat Membuat database dan Membuat program untuk cloud computing	Tracer Study
9	P.10.administrator dan Manager Jaringan	P.10. Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli administrator dan manager jaringan termasuk fiber optic	Tracer Study

--	--	--	--



POLITEKNIK NEGERI MANADO

FORMULIR		FM-162 ed.A rev. 0		ISSUE: A		Issued: 29-04-2019		Update: 00-00-00	
TABEL 3	PROFIL LULUSAN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN								
	KODE PRODI			PROGRAM STUDI : SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA					
	55301			JURUSAN ELEKTRO					
No	Profil Lulusan		Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)						
P1	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli programmer yang mampu membuat program		Sikap						
P2	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli analisis system		S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;					
			S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika;					
	Sarjana Sain Terapan Komputer		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 rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;					
P3	Sarjana Sain Terapan Komputer		S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;					
	sebagai Ahli Pengembang an dan Keamanan Jaringan		S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;					
				taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;					
	Sarjana Sain Terapan		S7	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;					
			S8	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya					



P4	Komputer sebagai Ahli rekayasa perangkat lunak	S9	secara mandiri; dan
P5	Sarjana Sain Terapan Komputer sebagai Ahli Database administrator	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
P6	Sarjana Sain Terapan sebagai Ahli data yang mampu membuat program berbasis kecerdaan buatan		Menjunjung tinggi dan menerapkan etika profesi bidang IT
P7	Sarjana Sain Terapan sebagai Ahli programmer dan jaringan yang memiliki pengetahuan cloud computing		
P8	Sarjana Sain Terapan sebagai Ahli jaringan yang memiliki pengetahuan jaringan fiber optic		
Ketrampilan Umum			
		KU1	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang teknik informatika serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang teknik informatika;
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
		KU3	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang teknik informatika yang memperhatikan dan menerapkan nilai sesuai dengan bidang keahlian teknik informatika dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, aplikasi desain sistem informasi informasi dan jaringan pada sebuah organisasi.
		KU4	Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;
		KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama didalam maupun di luar lembaganya;
			Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan

		KU7 KU8 KU9 KU10 K11	melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang teknik informatika yang memperhatikan dan menerapkan nilai yang sesuai dengan bidang keahlian teknik informatika dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain sistem informasi dan jaringan . Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerjasama dan hasil kerjasama didalam maupun di luar lembaganya;
		Ketrampilan Khusus	
		KK1 KK2 KK3	Mampu menerapkan berbagai jenis algoritma (termasuk struktur data), kompleksitas berbagai algoritma pada berbagai paradigma pemrograman dan berbagai sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi dengan berbagai skala kompleksitas (kecil, menengah dan besar), berbagai domain dan berbagai platform (web, game, mobile, embedded) Mampu menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pengembangan berbasis platform pada <i>Mobile Computing</i>, serta mampu mengembangkan program aplikasi berbasis platform untuk berbagai area sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu pada sebuah aplikasi sederhana berbasis jaringan dan juga menerapkan konsep keamanan pada jaringan komputer Mampu menerapkan berbagai tipe pemodelan dalam pembangunan software dan mengevaluasi model yg diterapkan pada sebuah program dengan berbagai teknik dalam tahap analisis software requirement serta memilih teknik pada analisis software requirement yang paling sesuai dengan batasan situasi yang dihadapi untuk memecahkan masalah tertentu. Mampu merancang dan mengembangkan sistem basis data sesuai

		KK4 kebutuhan pengguna sehingga dengan memanfaatkan teknologi basis data sesuai perkembangan teknologi, dan menghasilkan sistem basis data yang tepat guna. KK5 Mampu menerapkan konsep-konsep kecerdasan buatan pada permasalahan-permasalahan mengeksploitasi data dari big data dengan memperhatikan aturan dalam membuat dan mengelola. KK6 Mampu membangun aplikasi perangkat lunak dalam berbagai area yang berkaitan dengan bidang, pengenalan suara, sistem cerdas, dan bahasa natural juga program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra sesuai dengan kebutuhan pengguna
		Pengetahuan
		P1 Memahami teori dasar arsitektur komputer, termasuk perangkat keras komputer dan jaringan. P2 Memahami berbagai paradigma pemrograman P3 Menguasai metodologi pengembangan sistem, yaitu perencanaan, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan P4 Menguasai konsep dan prinsip algoritma yang dapat digunakan dalam pemodelan dan desain sistem berbasis komputer. P5 Menguasai bahasa dan algoritma pemrograman yang berkaitan dengan program aplikasi untuk memanipulasi model gambar, grafis dan citra. P6 Menguasai pendekatan sistem cerdas yang sesuai dengan problem yang dihadapi, memilih representasi pengetahuan dan mekanisme penalarannya. P7 Menguasai berbagai tipe pemodelan dalam pembangunan software dan mengevaluasi model yg diterapkan tsb P8 P9 Menguasai berbagai teknik dalam tahap analisis software requirement serta memilih teknik pada analisis software requirement yang paling sesuai dengan batasan situasi yang dihadapi P10 Memahami abstraksi dari eksekusi sebuah program pada sebuah sistem komputer P11 P12 Menguasai sistem jaringan komputer serta melakukan pengelolaan secara kontinu.

			Mengusai prinsip dasar sistem jaringan komputer.
		P13	Menguasai konsep keamanan pada jaringan komputer
		P14	Menguasai pengetahuan big data dengan memperhatikan aturan dalam membuat dan mengelola
		P14	Menguasai pengetahuan cloud computing dengan memperhatikan aturan dalam membuat dan mengelola
		P15	Menguasai pengetahuan jaringan berbasis fiber optic dengan memperhatikan aturan dalam membuat dan mengelola
		P16	Menguasai konsep-konsep, pemodelan matematika untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan logika.
		P17	Menguasai konsep dan ilmu probabilita dan statistik untuk mendukung dan menganalisis sistem komputasi.
		P18	Berpikir kritis, mengidentifikasi akar masalah dan pemecahannya secara komprehensif, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data.
		P19	Beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan menangani berbagai kegiatan secara simultan pada berbagai kondisi.

KURIKULUM 2018

Kurikulum 2018				
SEMESTER 1				
No	No.	Mata Kuliah	Kredit	
	Kode		Teori	Praktek
1	3421101	Agama	3	
2	3422102	Bahasa Inggris Teknik 1	2	
3	3421103	Kewarganegaraan	3	
4	3421104	Matematika Teknik 1	2	
5	3422105	Matematika Diskrit	2	
6	3422106	Konsep Teknologi Informasi	2	
7	3422107	Logika dan Algoritma	2	
8	3422108	Konsep Pemrograman	2	
9	3422109	Ketrampilan Komputer		1
10	3422110	Praktikum Konsep Pemrograman		2
11	3422111	QMS	2	
12	3422112	K3	1	
			21	3
		JUMLAH	24	

SEMESTER 2				
No	No.	Mata Kuliah	Kredit	
	Kode		Teori	Praktek
1	3422213	Bahasa Inggris Teknik 2	2	
2	3422214	Matematika Teknik 2	2	
3	3422215	Metode Numerik	1	
4	3422216	Aljabar Linier	2	
5	3422217	Organisasi & Arsitektur Komputer	2	
6	3422218	Dasar Sistem Informasi	2	
7	3422219	Algoritma dan Struktur Data	1	
8	3422220	Disain Web		2
9	3422221	Praktikum Algoritma dan Struktur Data		2
10	3422222	Praktikum Metode Numerik		2
11	3422223	Pancasila	3	
			15	6

		JUMLAH	21
--	--	---------------	-----------

SEMESTER 3				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3422324	Bahasa Inggris Teknik 3	2	
2	3422325	Matematika Teknik 3	2	
3	3423326	Pemrograman Berbasis Obyek	1	
4	3422327	Sistem Operasi	1	
5	3423328	Basis Data 1	1	
6	3423329	Jaringan Komputer	1	
7	3422330	Praktikum Sistem Operasi		2
8	3423331	Praktikum Pemrograman Berbasis Obyek		2
9	3423332	Praktikum Basis Data 1		2
10	3423333	Praktikum Jaringan Komputer		2
11	3422334	Eship	2	
12	3422335	Statistik Teknik	2	
			12	8
		JUMLAH	20	

SEMESTER 4				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3422436	Bahasa Inggris Teknik 4	2	
2	3422437	Interaksi Manusia dan Komputer	2	
3	3423438	Pemrograman Web	1	
4	3423439	Mobile Programing	1	
5	3423440	Basis Data 2	1	
6	3423441	Switching & Routing	1	
7	3423442	Prakt. Switching & Routing		2
8	3423443	Praktikum Basis Data 2		2
9	3423444	Prak Pemrograman WEB		2
10	3422445	Praktikum M & R Komputer		2
11	3422446	Serat Optik	1	
12	3423447	Prak Mobile Programing		2
			9	10

		JUMLAH	19
--	--	---------------	-----------

SEMESTER 5				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3422548	Bahasa Indonesia	3	
2	3423549	Grafika Komputer	1	
3	3423550	Prak Grafika Komputer		2
4	3423551	Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak		2
5	3423552	Rekayasa Perangkat Lunak	1	
6	3423553	Teknologi Multimedia	1	
7	3423554	Prak Teknologi Multimedia		2
8	3423555	Administrasi & Manajemen Jaringan	1	
9	3423556	Prak Administrasi dan Manajemen Jaringan		2
10	3424557	Etika Profesi dan Hukum TI	2	
11	3423558	Pendidikan Anti Korupsi	2	
12	3423559	Komputasi Cloud	1	
			12	8
		JUMLAH	20	

SEMESTER 6				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3423660	Pengolahan Citra	1	
2	3424661	Sistem Pendukung Keputusan	1	
3	3423662	Game Programing	1	
4	3424663	Kecerdasan Buatan	2	
5	3423664	Keamanan Jaringan	1	
6	3423665	Praktikum Keamanan Jaringan		2
7	3424666	Praktikum Sistem Pendukung Keputusan		2
8	3423667	Praktikum Pengolahan Citra		2
9	3424668	Pemodelan Perangkat Lunak	1	
10	3424669	Praktikum Pemodelan Perangkat Lunak		2
11	3423670	Prak Game Programing		2
12				
			7	10

		JUMLAH	17
--	--	---------------	-----------

SEMESTER 7				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3423771	Mesin Pembelajaran		2
2	3424772	Data Mining & Data Warehouse	2	
3	3423773	Teknologi Web	1	
4	3423774	Praktikum Teknologi Web		2
5	3422775	Metodologi Riset	2	
6	3423776	Sistem Informasi Geografis (GIS)	1	
7	3423777	Praktikum GIS		2
8	3425778	Pengabdian Pada Masyarakat		2
			6	8
		JUMLAH	14	

SEMESTER 8				
No	No. Kode	Mata Kuliah	Kredit	
			Teori	Praktek
1	3425879	Magang Industri		10
2	3424880	Proposal Skripsi		2
3	3424881	Skripsi		5
			0	17
		JUMLAH	17	

	Kredit	
	Teori	Praktek
Gasal	51	27
Genap	31	43
	82	70
Jumlah	152	
	Prosentase	

**Penyesuaian Kelompok Mata Kuliah Era Revolusi Industri 4.0 dan MBKM
Prodi Sarjana Terapan Teknik Informatika**

Kelompok CPL	No.		Mata Kuliah	Kode	SKS
SIKAP	1		Agama	3421101	2
	2		Kewarganegaraan	3421103	2
	3		Pancasila	3422223	2
	4		Etika Profesi & Hukum TI	3424557	2
	5		Bahasa Indonesia	3422548	2
	6		Bahasa Inggris Teknik 1	3422102	2
	7		Bahasa Inggris Teknik 2	3422213	2
	8		Bahasa Inggris Teknik 3	3422324	2
	9		Bahasa Inggris Teknik 4	3422436	2
	10		QMS	3422111	2
	11		Eship	3422334	2
			Jumlah		22
KETERAMPILAN UMUM	12		Matematika Teknik 1	3421104	2
	13		Matematika Teknik 2	3422214	2
	14		Matematika Teknik 3	3422324	2
	15		Matematika Diskrit	3422105	2
	16		Metode Numerik	3422215	2
	17		Konsep Teknologi Informasi	3422106	2
	18		Logika dan Algoritma	3422107	2

	19		Konsep Pemrograman	3422108	2
	20		Serat Optik	3422446	1
	21		Komputasi Cloud	3422559	1
	22		Organisasi & Arsitektur Komputer	3422217	2
	23		Dasar Sistem Informasi	3422218	2
	24		Algoritma dan Struktur Data	3422219	2
	25		Jaringan Komputer	3423329	2
	26		Pemrograman Berbasis Obyek	3423326	2
	27		Sistem Operasi	3422327	2
	28		Basis Data 1	3423328	2
	29		Statistik Teknik	3422335	2
	30		Interaksi Manusia dan Komputer	3422437	2
	31		Pemrograman Web	3423438	2
	32		Basis Data 2	3423440	2
	33		Grafika Komputer	3423549	2
	34		Game Programing	3423662	2
	35		Rekayasa Perangkat Lunak	3423552	2
	36		Kecerdasan Buatan	3424663	2
	37		Pengolahan Citra	3423660	2
	38		Sistem Pendukung Keputusan	3424661	2
	39		Teknologi Web	3423772	2
	40		Metodologi Riset	3422775	2
Jumlah					56
KETERAMPILAN KHUSUS	41		Ketrampilan Komputer	3422109	0
	42		Praktikum Konsep Pemrograman	3422110	2
	43		Disain Web	3422220	2
	44		Praktikum Algoritma dan Struktur Data	3422221	2

	45		Praktikum Metode Numerik	3422222	2
	46		Praktikum Sistem Operasi	3422330	2
	47		Praktikum Pemrograman Berbasis Obyek	3423331	2
	48		Praktikum Basis Data 1	3423332	2
	49		Praktikum Basis Data 2	3423443	2
	50		Prak Pemrograman WEB	3423444	2
	51		Prak Mobile Programing	3423447	2
	52		Prak Grafika Komputer	3423550	2
	53		Prak.Administrasi & Manajemen jaringan	3423556	2
	54		Prak Game Programing	3423670	2
	55		Prak. Keamanan Jaringan	3423665	2
	56		Praktikum Teknologi Web	3423659	2
	57		Praktikum Pengolahan Citra	3423667	2
	58		Praktikum Pemodelan Perangkat Lunak	3424669	2
	59		Mesin Pembelajaran	3423771	2
	60		Data Mining & Data Warehouse	3424666	2
	61		Sistem Informasi Geografis (GIS)	3423660	2
	Jumlah				40
	62		K3	3422112	1
	63		Magang	3425767	10
	64		MBKM	3425768	10

	65		Skripsi	3424869	5
			Jumlah		26

CPL		Kelompok Mata Kuliah	SKS	Bobot
Sikap		Mata kuliah pengembangan kepribadian (MKPK)	22	15%
Keterampilan Umum		Mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKKK)	56	39%
Keterampilan Khusus		Mata kuliah keilmuan berkarya (MKKB)	40	28%
Pengetahuan		•Mata kuliah perilaku berkarya (MKPB); dan	26	18%
		•Mata kuliah berkehidupan masyarakat (MKBB)		
Jumlah			144	100%

Kurikulum 2022

SEMESTER 1				
Mata Kuliah	Kredit		Jam	
	Teori	Praktek	Teori	Praktek
Agama/ Religion	2		2	
Bahasa Inggris Teknik 1/	2		2	
Kewarganegaraan	2		2	
Matematika Teknik 1	2		2	
Matematika Diskrit	2		2	
Konsep Teknologi Informasi	2		2	
Logika dan Algoritma	2		2	
Konsep Pemrograman	2		2	
Praktikum Konsep Pemrograman		2		6
QMS	2		2	
K3	1		1	
	19	2	19	6
JUMLAH	21		25	
Semester 2				
Mata Kuliah	Kredit		Jam	
	Teori	Praktek	Teori	Praktek
Bahasa Inggris Teknik 2	2		2	
Matematika Teknik 2	2		2	
Metode Numerik	2		2	
Organisasi & Arsitektur Komputer	2		2	
Dasar Sistem Informasi	2		2	
Algoritma dan Struktur Data	2		2	
Disain Web	1	1	1	3
Praktikum Algoritma dan Struktur Data		2		6
Praktikum Metode Numerik		2		6
Pancasila	2		2	
Prak.Jaringan Komputer	0	2		6
	15	7	15	21
JUMLAH	22		36	

SEMESTER 3				
	Kredit		Jam	
Mata Kuliah	Teori	Praktek	Teori	Praktek
Bahasa Inggris Teknik 3	2		2	
Matematika Teknik 3	2		2	
Pemrograman Berbasis Obyek	2		2	
Sistem Operasi	2		2	
Basis Data 1	2		2	
Praktikum Sistem Operasi		2		6
Praktikum Pemrograman Berbasis Obyek		2		6
Praktikum Basis Data 1		2		6
Eship	2		2	
Statistik Teknik	2		2	
Disain Pengalaman pengguna (UX) ditambah 20-07-2023 dihilangkan 17-11-2023 pindah ke smt 4				
	16	6	18	12
JUMLAH	20		30	
SEMESTER 4				
	Kredit		Jam	
Mata Kuliah	Teori	Praktek	Teori	Praktek
Bahasa Inggris Teknik 4	2		2	
Interaksi Manusia dan Komputer	2		2	
Basis Data 2	2		2	
Administrasi dan Manajemen Jaringan		2		6
Pemrograman WEB	2		2	
Praktikum Basis Data 2		2		6
Prak Pemrograman WEB		2		6
Serat Optik	1		1	
Prak Mobile Programing		2		6
Disain Pengalaman pengguna (UX)	2		2	
	11	8	11	24
JUMLAH	19		35	
SEMESTER 5				

Mata Kuliah	Kredit		Jam	
	Teori	Praktek	Teori	Praktek

Bahasa Indonesia	2		2	
Grafika Komputer	2		2	
Prak Grafika Komputer		2		6
Rekayasa Perangkat Lunak	2		2	
Game Programing	2		2	
Prak Game Programing		2		6
Kecerdasan Buatan	2		2	
Prak. Keamanan Jaringan		2		6
Etika Profesi dan Hukum TI	2		2	
Komputasi Awan	1		1	
	13	6	13	18
JUMLAH	19		30	
SEMESTER 6				
Mata Kuliah	Kredit		Jam	
	Teori	Praktek	Teori	Praktek
Pengolahan Citra	2		2	
Sistem Pendukung Keputusan	2		2	
Teknologi Web	2		2	
Praktikum Teknologi Web		2		6
Praktikum Pengolahan Citra		2		6
Praktikum Pemodelan Perangkat Lunak		2		6
Mesin Pembelajaran	1	1	1	3
Data Mining & Data Warehouse	1	1	1	3
Metodologi Penelitian	2		2	
Sistem Informasi Geografis (GIS)	2		2	
	12	8	12	24
JUMLAH	20		36	
SEMESTER 7				
Mata Kuliah	Kredit		Jam	
	Teori	Praktek	Teori	Praktek
MAGANG				
		20		14
OPSI: BELAJAR DILUAR KAMPUS				

					20		
					20		28
JUMLAH					20	28	
SEMESTER 8							
					Kredit	Jam	
	Mata Kuliah				Teori	Praktek	Teori
							Praktek
	Skripsi				5		23
					0	5	23
JUMLAH					5	23	

Kredit		Jam	
Teori	Praktek	Teori	Praktek
46	34	48	70
36	28	36	92
82	62	84	162
146		247	
Prosentase		0.34146341	0.658537

Jenis Mata Kuliah			
Dasar prodi			
Inti Prodi			
Pendukung Prodi			
Pilihan prodi			