

Ekuivalensi (Konversi MK)

KURIKULUM 2019

KURIKULUM 2021

No	MATA KULIAH	SKS	SMT	MATA KULIAH	SKS	SMT
1	BAHASA INDONESIA	3	1	BAHASA INDONESIA	2	1
2	PANCASILA	3	1	PANCASILA	2	1
3	BAHASA INGGRIS DASAR	2	1	BAHASA INGGRIS	3	1
4	BAHASA INGGRIS LANJUT	2	2			
5	ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3	1	ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3	1
6	ALGORITMA	3	1	ALGORITMA	3	1
7	MATEMATIKA KOMPUTASI	3	1	MATEMATIKA KOMPUTASI	3	1
8	SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3	1	SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3	1
9	PENDIDIKAN AGAMA	3	2	PENDIDIKAN AGAMA	2	2
10	KEWARGANEGARAAN	3	2	KEWARGANEGARAAN	2	2
11	KEPEMIMPINAN	3	6	KEPEMIMPINAN	2	2
12	PEMROGRAMAN DASAR	3	2	PEMROGRAMAN DASAR	3	2
13	MATEMATIKA DISKRIT	3	2	MATEMATIKA DISKRIT	3	2
14	ORGANISASI & ARSITEKTUR KOMPUTER	3	2	ORGANISASI & ARSITEKTUR KOMPUTER	3	2
15	ALJABAR LINIER DAN MATRIK	3	2	ALJABAR LINIER DAN MATRIK	3	2
16	PENDIDIKAN BELA NEGARA	3	3	PENDIDIKAN BELA NEGARA	3	3
17	STATISTIK KOMPUTASI	3	3	STATISTIK KOMPUTASI	3	3
18	METODE NUMERIK	3	3	METODE NUMERIK	3	3
19	SISTEM OPERASI	3	3	SISTEM OPERASI	3	3
20	DESAIN BASIS DATA	3	3	DESAIN BASIS DATA	3	3
21	SISTEM DIGITAL	3	3	SISTEM DIGITAL	3	3
22	PEMROGRAMAN LANJUT	3	3	PEMROGRAMAN LANJUT	3	3
23	STRUKTUR DATA	3	4	STRUKTUR DATA	3	4
24	JARINGAN KOMPUTER	3	4	JARINGAN KOMPUTER	3	4
25	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	4	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	4
26	IMPLEMENTASI BASIS DATA	3	4	IMPLEMENTASI BASIS DATA	3	4
27	DESAIN & ANALISIS ALGORITMA	3	4	DESAIN & ANALISIS ALGORITMA	3	4
28	ANALISIS & DESAIN SISTEM	3	4	ANALISIS & DESAIN SISTEM	3	4
29	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	4	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	4
30	KEWIRUSAHAAN	3	5	KEWIRUSAHAAN	3	5
31	METODOLOGI PENELITIAN	3	5	METODOLOGI PENELITIAN	3	5
32	DESAIN ANTARMUKA	3	5	DESAIN ANTARMUKA	3	5
33	AUDIT TI	3	5	AUDIT TI	3	5
34	PEMROGRAMAN WEB	3	5	PEMROGRAMAN WEB	3	5
35	KECERDASAN BUATAN	3	5	KECERDASAN BUATAN	3	5
36	PRAKTEK KERJA LAPANGAN	3	5	PRAKTEK KERJA LAPANGAN	3	5
37	KULIAH KERJA NYATA	2	6	KULIAH KERJA NYATA	2	6
38	PENGENALAN POLA	3	6	PENGENALAN POLA	3	6
39	MANAJEMEN PROYEK	3	6	MANAJEMEN PROYEK	3	6
40	PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	3	6	PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	3	6
41	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3	6	PEMROGRAMAN FRAMEWORK	3	6
42	Setiap 3 MK dari No 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11 = 1			MATA KULIAH PILIHAN	3	6
43	MK Pilihan. No 3 & 4 dihitung 1 MK.			MATA KULIAH PILIHAN	3	6
44	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
45	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
46	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
47	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
48	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
49	MATA KULIAH PILIHAN	3	7	MATA KULIAH PILIHAN	3	7
50	SKRIPSI	6	8	SKRIPSI	6	8

JUMLAH

144
(48 MK)

JUMLAH

144
(48 MK)

Keterangan:

1. Di SIAMIK, Transkrip Nilai mencatat semua MK yang sudah diambil.
2. Konversi MK hanya berkaitan dengan MK yang belum diambil.
3. Untuk Mhs yang di hasil akhirnya < 144 SKS, kekurangannya harus mengambil MK Pilihan.

No.	MATA KULIAH (Pilihan) 2019	SKS
1	APLIKASI MOBILE	3
2	DATA WAREHOUSE	3
3	APLIKASI ERP	3
4	PEMROGRAMAN API	3
5	SISTEM INFORMASI SPASIAL	3
6	ANALISIS KEBUTUHAN	3
7	UJI COBA DAN IMPLEMENTASI	3
8	ANALISIS INFRASTRUKTUR IT	3
9	PEMROGRAMAN JARINGAN	3
10	ARSITEKTUR TI	3
11	STRATEGI DAN KEBIJAKAN IT	3
12	TATA KELOLA TI	3
13	MANAJEMEN KEAMANAN IT	3
14	DATA MINING	3
15	MACHINE LEARNING	3
16	CASE BASED REASONING	3
17	ANALISIS CITRA	3
18	VISI KOMPUTER	3
19	INFORMATION RETRIEVAL	3
20	TEKNIK OPTIMASI	3
21	APLIKASI GAME	3
22	ROBOTIKA	3
23	MIKROKONTROLER	3
24	TEKNIK HEURISTIK	3

No.	MATA KULIAH (Pilihan) 2021	SKS
1	APLIKASI MOBILE	3
2	DATA WAREHOUSE	3
3	APLIKASI ERP	3
4	PEMROGRAMAN API	3
5	SISTEM INFORMASI SPASIAL	3
6	ANALISIS KEBUTUHAN	3
7	UJI COBA DAN IMPLEMENTASI	3
8	ANALISIS INFRASTRUKTUR IT	3
9	PEMROGRAMAN JARINGAN	3
10	ARSITEKTUR TI	3
11	STRATEGI DAN KEBIJAKAN IT	3
12	TATA KELOLA TI	3
13	MANAJEMEN KEAMANAN IT	3
14	DATA MINING	3
15	MACHINE LEARNING	3
16	CASE BASED REASONING	3
17	ANALISIS CITRA	3
18	VISI KOMPUTER	3
19	INFORMATION RETRIEVAL	3
20	TEKNIK OPTIMASI	3
21	APLIKASI GAME	3
22	ROBOTIKA	3
23	MIKROKONTROLER	3
24	TEKNIK HEURISTIK	3