

Hari	Jam	UPMB	UPMB	IF-101	IF-102	IF-103	IF-104	IF-105a	IF-105b	IF-106	IF-108	LP 2	LP 1	IF-111 (PASCASARIANA)	IF-112 (PASCASARIANA)		
SENIN	07.30 - 08.30	Fisika 1 07.00-8.40			UPMB	UPMB	Kecerdasan Komputasional-A 3 sks, M1 (Inggris)	Sistem Digital 3 sks, SD	Jaringan Komputer-A 4 sks, RA	Kecerdasan Komputasional-B 3 sks, AY		Pemrograman Berorientasi Objek-A 3 sks, FB					
	10.00 - 11.00		Dasar Pemrograman-A 4 sks, AR													RPL (B) 3 sks, RS	
	11.00 - 12.30																
	13.00 - 14.00	Kimia 1 13.00-14.40							Teknik Pengembangan Game 3 sks, IM	Teori Graf dan Otomata-A 3 sks, AW	Teori Graf dan Otomata-B 3 sks, AW	Komputasi Bergerak 3 sks, WW	APSI-A 3 sks, SR			TD-Interaksi Manusia dan Komputer 3 sks, DH	TD-Desain Audit Jaringan 3 sks, RA-MM
	15.00 - 16.30	B. Indonesia 15.00-16.40															
16.30 - 18.00							Sistem Basis Data-A 4 sks, IM	Komputasi Numerik-A 3 sks, VH	Komputasi Numerik-B 3 sks, AW								
SELASA	07.30 - 08.30			Keamanan Informasi Jaringan-A 3 sks, TA	Keamanan Informasi Jaringan-B 2 sks, WC (Inggris)	Dasar Pemrograman-B 4 sks, AR	Topik Khusus (A) 3 sks, RL	Sistem Temu Kembali Infor 3 sks, AZ	Komputasi Awan 3 sks, RM	Matematika Diskrit 3 sks, EH	Rekayasa Pengetahuan (-) 3 sks, NF	Pemrograman Berorientasi Objek-C 3 sks, RJ			RPL (C) 3 sks, DO		
	10.00 - 11.00			Keamanan Informasi Jaringan-C 3 sks, BI	Keamanan Informasi Jaringan-D 3 sks, MH	Organisasi Komputer 3 sks, AR	Sistem Basis Data-B 4 sks, DS	Pemrograman Web-A 3 sks, MN	Pemrograman Web-B 3 sks, RR	Grafika Komputer-A 3 sks, HF	Grafika Komputer-B 3 sks, NS			TD-Jaringan Multimedia (-) 3 sks, TA	RPL (A) 3 sks, ST		
	11.00 - 12.30	Matematika 1 11.00-12.40	Techno 11.00-12.40														
	13.00 - 14.00	Pancasila 13.00-14.40		Teknologi Antar Jaringan 3 sks, BI			Topik Khusus (C) 3 sks, RL	Sistem Enterprise 3 sks, RS (Inggris)	Teori Graf dan Otomata-C 3 sks, WH	Pemrograman Berorientasi Objek-D 3 sks, RR	APSI-C 3 sks, AL	APSI-D 3 sks, ST			TD-Data Mining 3 sks, CF-DH	TD-Sistem Terdistribusi 3 sks, RM	
	15.00 - 16.30		Techno 15.00-16.40						Komputasi Numerik-C 3 sks, VH	Komputasi Numerik-D 3 sks, AW							
16.30 - 18.00																	
RABU	07.30 - 08.30	Fisika 1 07.00-8.40		Jaringan Komputer-C 4 sks, HC	UPMB	UPMB	Kecerdasan Komputasional-E 3 sks, HT	Riset Operasional 3 sks, IS	Sistem Terdistribusi 3 sks, RM	Jaringan Komputer-D 4 sks, MH	Perancangan PL-A 3 sks, NF	Pemrograman Web-C 3 sks, FB		KBJ (A) 3 sks, SD (Inggris)	TD-Sistem Temu Kembali Informasi (-) 3 sks, AZ		
	10.00 - 11.00		Komposisi Data 3 sks, HC (Inggris)					Kecerdasan Komputasional-F 3 sks, CF	Kecerdasan Komputasional-G 3 sks, DA	Dasar Pemrograman-C 4 sks, WN	Sistem Basis Data-C 4 sks, SR	Sistem Basis Data-E 4 sks, AL	Dasar Pemrograman-D 4 sks, HG	Pemrograman Web-D 3 sks, RR		KBJ (C) 3 sks, WW-TA	TD-Evolusi Perangkat Lunak 3 sks, RS
	11.00 - 12.30																
	13.00 - 14.00	Kimia 1 13.00-14.40		Keamanan Informasi Jaringan-E 3 sks, RI					Visi Komputer 3 sks, NS	Teori Graf dan Otomata-D 3 sks, DA	Grafika Komputer-C 3 sks, WN	Sistem Basis Data-D 4 sks, SR	Evolusi PL 3 sks, ST	Pemrograman Web-E 3 sks, MN			Kecerdasan Komputasional (C) 3 sks, CF
	15.00 - 16.30																
16.30 - 18.00						Konstruksi PL 3 sks, RJ	Sistem Informasi Geografis 3 sks, JL	Komputasi Numerik-F 3 sks, JL	Komputasi Numerik-E 3 sks, HF	APSI-E 3 sks, FB							
KAMIS	07.30 - 08.30				UPMB	UPMB		Jaringan Komputer-E 4 sks, SD-MM (Inggris)	Dasar Pemrograman-F 4 sks, HG	Grafika Komputer-D 3 sks, AY	Perancangan PL-B 3 sks, NF	Pemrograman Web-F 3 sks, RJ		TD-Pemodelan dan Simulasi (-) 3 sks, JL (Inggris)	Kecerdasan Komputasional (A) 3 sks, HT (Inggris)		
	10.00 - 11.00			Robotika 3 sks, DA	Jaringan Multimedia 3 sks, HC (Inggris)	Perancangan PL-C 3 sks, AL	Perancangan PL-D 3 sks, DO								KBJ (B) 3 sks, WW (Inggris)	Kecerdasan Komputasional (B) 3 sks, NS	
	11.00 - 12.30	Matematika 1 11.00-12.40								Pemrograman Berorientasi Objek-E 3 sks, MN	Pemrograman Berorientasi Objek-F 3 sks, WN-RJ						
	13.00 - 14.00			Komputasi Biomedik 3 sks, CF	Realitas Virtual dan Augmentasi 3 sks, RR	Jaringan Nirkabel 3 sks, RA	Perancangan PL-E 3 sks, DO	Teori Graf dan Otomata-E 3 sks, DA	Aljabar Linear 3 sks, IS	Pemrograman Perangkat Bergerak 3 sks, DS					TD-Audit Sistem 3 sks, RS		
	15.00 - 16.30																
16.30 - 18.00							Komputasi Numerik-G 3 sks, JL	Komputasi Numerik-H 3 sks, EH	Pemrograman Berbasis Antarmuka 3 sks, DS								
JUMAT	08.00 - 09.00							Topik Khusus (B) 3 sks, IS	PBKK 3 sks, DS		Grafika Komputer-E 3 sks, WN (08.30-11.00)	Grafika Komputer-F 3 sks, AY					
	09.00 - 10.30																
	10.30 - 11.00																
	11.00 - 12.30																
	13.00 - 14.00	MK-Pengayaan	PENGELOLA						Teori Graf dan Otomata-F 3 sks, HF		Pengantar Pengembangan Game 3 sks, IM	Pengantar Logika dan Pemrograman 3 sks, IS					
14.00 - 15.30																	
15.00 - 16.30																	
16.30 - 18.00							Komputasi Numerik-I 3 sks, HF	Komputasi Numerik-J 3 sks, EH									

- SEM 1 (2018)
- SEM 3 (2017)
- SEM 5 (2016)
- SEM 7 (2015)
- S2
- Mengulang
- Pengayaan