

| NO | MK BARU | SKS | KONVERSI | KATEGORI MK | PRASYARAT |
|----|------------------------------------|----------|--|------------------------|------------------------------------|
| 1 | Pendidikan Agama | 2 | Pendidikan Agama | SOLUSI BISNIS | |
| 2 | Bahasa Indonesia | 3 | Bahasa Indonesia | SOLUSI BISNIS | |
| 3 | Pendidikan kewarganegaraan | 2 | Pendidikan Kewarganegaraan | SOLUSI BISNIS | Pancasila |
| 4 | Pancasila | 2 | Ilmu Sosial dan Budaya Dasar | | |
| 5 | Etika Profesi | 3 | Etika Profesi | SOLUSI BISNIS | |
| 6 | Bahasa Inggris | 3 | Bahasa Inggris I | SOLUSI BISNIS | |
| | | | Bahasa Inggris II | | |
| 7 | Algoritma dan Struktur Data | 4 | Algoritma dan Pemrograman | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | |
| | | | Struktur Data | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| | | | Teknik Riset Operasi | | |
| 8 | Sistem dan Logika Digital | 3 | Logika Matematika | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| 9 | Organisasi dan Arsitektur Komputer | 3 | Perangkat Keras Komputer | KETERSEDIAAN SI/TI | |
| 10 | Analisis Sistem Keputusan | 3 | Sistem Informasi Geografis * | SOLUSI BISNIS | Statistika |
| 11 | Kalkulus dan Aljabar Linier | 3 | Aljabar Linier | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| 12 | Statistika | 3 | Statistika | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| 13 | Visual dan Graphis | 4 | Disain Grafis dan Animasi | KETERSEDIAAN SI/TI | |
| 14 | Interaksi Manusia dan Komputer | 2 | Paket Program Aplikasi | KETERSEDIAAN SI/TI | |
| 15 | Tata Kelola SI/TI | 3 | Pemrograman Berbasis Jaringan | SOLUSI BISNIS | Pengantar TI/SI |
| | | | Keamanan Sistem Informasi | SOLUSI BISNIS | |
| 16 | Manajemen Data | 4 | Sistem Basis Data | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | Algoritma dan Struktur Data |
| 17 | Pengantar TI/SI | 3 | Pengantar Sistem Komputer | KETERSEDIAAN SI/TI | |
| 18 | Jaringan Komputer | 4 | Jaringan Komputer dan Komunikasi Data | KETERSEDIAAN SI/TI | Sistem Operasi |
| 19 | Sistem Operasi | 4 | Sistem Operasi | KETERSEDIAAN SI/TI | Organisasi dan Arsitektur Komputer |
| 20 | Game Mobile Programming | 4 | Database Oracle | SOLUSI BISNIS | Visual dan Graphis |
| | | | Pemrograman Visual | SOLUSI BISNIS | Pemrograman Berorientasi Objek |
| | | | Pengantar Sistem Telekomunikasi * | SOLUSI BISNIS | |
| 21 | Pemrograman Berorientasi Objek | 4 | Pemrograman Berorientasi Obyek | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | |
| 22 | Rekayasa dan Manajemen Proyek PL | 4 | Analisa dan Perancangan Sistem Informasi | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | |
| | | | Proyek Sistem Informasi | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | |
| 23 | Web Programming | 4 | Pemrograman Web Lanjut * | SOLUSI BISNIS | |
| | | | Pemrograman Web | SIKLUS PENGEMBANGAN SI | |
| 24 | Manajemen Fungsi Bisnis | 3 | Dasar Manajemen dan Bisnis | SOLUSI BISNIS | |
| | | | Sistem Informasi Manajemen | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| 25 | Industri Kreatif IT | 3 | Kewirausahaan * | SOLUSI BISNIS | Manajemen Fungsi Bisnis |
| 26 | Public Speaking | 2 | Kecakapan Antar Personal | SOLUSI BISNIS | |
| 27 | Metodologi Penelitian | 2 | Metode Penulisan Ilmiah | KNOWLEDGE AND SKILL | |
| 29 | Query Languages | 4 | Pemrograman Basis Data | | |
| 28 | Data Security and Quality | 4 | | | |
| 30 | Distributed Databases | 4 | | | |
| 31 | Big Data Analysis | 4 | | | Manajemen Data |

| | | | | | |
|----|--------------------------|-----|------------------------|--|--|
| 32 | Digital Image Processing | 4 | Sistem Multimedia | | |
| 33 | Pemodelan 2 Dimensi | 4 | | | |
| 34 | Pemodelan 3 Dimensi | 4 | | | |
| 35 | Computer Animation | 4 | | | |
| 36 | PKL | 4 | Praktek Kerja Lapangan | | |
| 37 | TUGAS AKHIR | 6 | Tugas Akhir | | |
| | | 110 | | | |