

Lampiran 5. Lanjutan

No	Pertanyaan	Jawaban
7	Selama Bapak menyusun jadwal mata kuliah apakah ada keluhan dari Dosen yang kelelahan mendapat sesi <i>full</i> yaitu sesi 1,2,3, dan seterusnya khususnya untuk Dosen yang sudah lanjut usia? bagaimana tanggapan Bapak terhadap kejadian tersebut.	tidak pernah karena yg menentukan jadwal kesediaan mengajar sesi dan hari apa mereka sendiri(yang excel isinya hari sesi nama Dosen, terus diberikan warna merah kalau tidak bersedia mengajar disesi hari itu)
8	Untuk pengisian sesi mengajar dosen membutuhkan waktu berapa lama ya Pak? dan apakah Pak Thomas mempunyai ketentuan tertentu pada saat dosen mengisi sesi mengajar?	1 minggu, untuk ketentuan tidak ada.
9	Untuk keseluruhan penjadwalan mata kuliah memerlukan waktu berapa lama ya Pak?	2 minggu yaitu dimana 2 minggu tersebut adalah waktu pengisian sesi mengajar dosen dan menjadwalkan mata kuliah.
11	Apabila penyusunan jadwal mata kuliah sudah menggunakan <i>software</i> , kalau boleh tahu <i>software</i> seperti apa? dan bagaimana cara kerjanya (secara singkat)? apakah pada <i>software</i> tersebut menerapkan hal yang seperti saya tanyakan pada pertanyaan nomor 6?	dulu pak Nugi pernah membantu membuatkan jadwal dengan <i>software</i> , tapi karena di Informatika, terlalu banyak batasan yang harus diperhatikan, jadinya malah justru harus memodifikasi terlalu banyak, sampai dititik membuat yang baru lebih enak daripada merevisi yang lama

Lampiran 6. Link Kuesioner Mahasiswa dan Dosen

Link kuesioner terbuka mahasiswa <https://forms.gle/k1Gn3fyBMaKtJXcC6>

Link kuesioner terbuka dosen <https://forms.gle/L3CxtFPoERJrnMmv7>

Link kuesioner BKD dosen <https://forms.office.com/r/WGLQStJPLN>

Lampiran 7. Waktu Eksekusi *Running* Ke-1

```
=====
MEMBANDINGKAN JADWAL TERBAIK DARI SETIAP ITERASI...
=====

Utilitas tertinggi dari setiap iterasi:
Iterasi 1: Utilitas = 86.0833
Iterasi 2: Utilitas = 85.6792
Iterasi 3: Utilitas = 85.5583
Iterasi 4: Utilitas = 86.5917 ← TERBAIK
Iterasi 5: Utilitas = 85.6167
Iterasi 6: Utilitas = 85.8417
Iterasi 7: Utilitas = 85.9875
Iterasi 8: Utilitas = 85.8250
Iterasi 9: Utilitas = 85.0875
Iterasi 10: Utilitas = 85.8583

=====
✅ JADWAL TERBAIK DIPILIH!
=====

Iterasi 4 memiliki utilitas tertinggi: 86.5917
Utilitas tertinggi: 86.5917
Utilitas terendah: 85.0875
Rata-rata utilitas: 85.8129
=====

Menyimpan jadwal terbaik ke Excel...
Schedule has been saved to 'final' sheet.
✅ Jadwal terbaik telah disimpan ke sheet 'final' di INFGANJIL.xlsx

Total waktu berjalan: 0 hours, 43 mins, 16 seconds
PS C:\Users\LENOVO\Pictures\Draft Penjadwalan Matkul revX>
```

Lampiran 8. Waktu Eksekusi Running Ke-2

```
=====
MEMBANDINGKAN JADWAL TERBAIK DARI SETIAP ITERASI...
=====

Utilitas tertinggi dari setiap iterasi:
Iterasi 1: Utilitas = 85.3417
Iterasi 2: Utilitas = 85.8083
Iterasi 3: Utilitas = 85.7083
Iterasi 4: Utilitas = 85.6083
Iterasi 5: Utilitas = 85.1417
Iterasi 6: Utilitas = 85.1792
Iterasi 7: Utilitas = 85.4875
Iterasi 8: Utilitas = 85.6167
Iterasi 9: Utilitas = 85.2000
Iterasi 10: Utilitas = 86.0042 ← TERBAIK

=====
✅ JADWAL TERBAIK DIPILIH!
=====
Iterasi 10 memiliki utilitas tertinggi: 86.0042
Utilitas tertinggi: 86.0042
Utilitas terendah: 85.1417
Rata-rata utilitas: 85.5096
=====

Menyimpan jadwal terbaik ke Excel...
Schedule has been saved to 'final' sheet.
✅ Jadwal terbaik telah disimpan ke sheet 'final' di INFGANJIL.xlsx

Total waktu berjalan: 0 hours, 51 mins, 58 seconds
PS C:\Users\LENOVO\Pictures\Draft Penjadwalan Matkul_revX>
```

Lampiran 9. Waktu Eksekusi Running Ke-3

```
=====
MEMBANDINGKAN JADWAL TERBAIK DARI SETIAP ITERASI...
=====

Utilitas tertinggi dari setiap iterasi:
Iterasi 1: Utilitas = 85.3958
Iterasi 2: Utilitas = 85.2583
Iterasi 3: Utilitas = 85.9667 ← TERBAIK
Iterasi 4: Utilitas = 85.5333
Iterasi 5: Utilitas = 85.9292
Iterasi 6: Utilitas = 84.9583
Iterasi 7: Utilitas = 85.7417
Iterasi 8: Utilitas = 85.8792
Iterasi 9: Utilitas = 85.7667
Iterasi 10: Utilitas = 85.6792

=====
✅ JADWAL TERBAIK DIPILIH!
=====
Iterasi 3 memiliki utilitas tertinggi: 85.9667
Utilitas tertinggi: 85.9667
Utilitas terendah: 84.9583
Rata-rata utilitas: 85.6108
=====

Menyimpan jadwal terbaik ke Excel...
Schedule has been saved to 'final' sheet.
✅ Jadwal terbaik telah disimpan ke sheet 'final' di INFGANJIL.xlsx

Total waktu berjalan: 0 hours, 37 mins, 34 seconds
PS C:\Users\LENOVO\Pictures\Draft Penjadwalan Matkul_revX>
```

Lampiran 10. Cuplikan Kode Fungsi *Fitness*

```
main.py
main.py > ...
72 # Fungsi fitness untuk menghitung pelanggaran aturan
73 # Updated fitness function with weighted penalties
74 def fitness(individual):
75     conflicts = 0
76     seen_dosen = set()
77     seen_ruangan = set()
78
79     for schedule in individual:
80         hari = schedule['hari']
81         sesi = schedule['sesi']
82         dosen_id = schedule['id_dosen']
83         dosen_nama = schedule['nama_dosen']
84         ruangan = schedule['ruangan']
85
86         # Check if a lecture (variable) sesi: Any, one class at the same time
87         if (dosen_id, hari, sesi) in seen_dosen:
88             conflicts += 1
89         else:
90             seen_dosen.add((dosen_id, hari, sesi))
91
92         # Check if a room is used for more than one class at the same time
93         if (ruangan, hari, sesi) in seen_ruangan:
94             conflicts += 1
95         else:
96             seen_ruangan.add((ruangan, hari, sesi))
97
98         # Rule: lecturers with a position (jabatan) cannot teach in sessions 2 & 3 on Mondays
99         if any(d['id'] == dosen_id and d['jabatan'] == 'ya' for d in dosen):
100             if hari == 'Senin' and sesi in [2, 3]:
101                 conflicts += 1
102
103         # Check if the lecturer is available on the given day and session (based on the "order" sheet)
104         if not any(o['nama'] == dosen_nama and o['hari'] == hari and o['sesi'] == sesi and o['available'] == 'ya' for o in order):
105             conflicts += 1
106
107     # The lower the conflicts, the higher the fitness score, so we return the negative value.
108     return -conflicts
109
110
```

Lampiran 11. Cuplikan Kode Fungsi *Crossover*

```
main.py
main.py > crossover
190
191
192 def uniform_crossover(parent1, parent2):
193     child1 = []
194     child2 = []
195     for gene1, gene2 in zip(parent1, parent2):
196         # Pilih secara acak apakah akan mengambil dari parent1 atau parent2
197         if random.random() < 0.5:
198             child1.append(gene1)
199             child2.append(gene2)
200         else:
201             child1.append(gene2)
202             child2.append(gene1)
203
204     return child1, child2
205
206 # Crossover dua individu
207 def crossover(parent1, parent2):
208     crossover_point = random.randint(1, len(parent1) - 1)
209
210     # Kombinasi jadwal dari dua individu (parent1 dan parent2)
211     child1 = parent1[:crossover_point] + parent2[crossover_point:]
212     child2 = parent2[:crossover_point] + parent1[crossover_point:]
213
214     return child1, child2
215
216 # Mutasi individu
217 def mutate(individual, mutation_rate):
218     for i in range(len(individual)):
219         if random.random() < mutation_rate:
220
221             new_sesi = random.choice(get_available_sesi(individual[i]['nama_dosen']))
222             if individual[i]['nama_lab']:
223                 filtered_ruangan = [r for r in ruangan if r['nama_ruang'] == individual[i]['nama_lab']]
224                 new_ruangan = filtered_ruangan[0] if filtered_ruangan else random.choice(ruangan)
225             else:
226                 filtered_ruangan = [r for r in ruangan if r['jenis'] == 'reguler']
227                 new_ruangan = random.choice(filtered_ruangan)
228             individual[i]['hari'] = new_sesi['hari']
229             individual[i]['sesi'] = new_sesi['sesi']
230             individual[i]['ruangan'] = new_ruangan['nama_ruang']
231
232     return individual

```

Lampiran 12. Jadwal Hasil *Running* Ke-1

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informati ka Lanjutan	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringa n Komput er
Seni n	1	Pemikiran Desain dan Kreativitas (J) LBP		Manajem en Proyek Perangk at Lunak (E) EDU	Pemikira n Desain dan Kreativit as (E) AGP	Pendidik an Pancasil a (B) LEO	Matemati ka Dasar (AA) ZEN	Pemrogra man Web (C) TA					Ethical Hackin g (A) WIL
Seni n	2					Statistik a (E) ERN		Matematik a Dasar (B) ZEN		Informa si dan Struktur Data Teori (A) EDU			
Seni n	3	Teknik Penamban gan Data (A) ERN	Basis Data (A) FIN	Forensik Digital (A) WIL	Pemodel an dan Simulasi (A) PR	Pendidik an Pancasil a (E) LEO		Antar Muka Pengguna / Pengalama n Pengguna (A) YON		Informa si dan Struktur Data Praktek (BB) EDU			

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komputa si Selatan	Lab. Informatika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringa n Kompu ter
Seni n	4		Dasar Multimedi a (D) AWR	Jaringan Kompute r (D) YSP									
Sela sa	1	Matemat ika Dasar (C) ZEN	Komunika si Interpers onal (E) DKS	Pengant ar Teknolo gi Informas i (D) AGP	Kapita Selekt a (A) DK	Pemikira n Desain dan Kreativit as (I) LBP	Pemikira n Desain dan Kreativit as (C) VDC	Sistem Pendukun g Keputusan (A) PM		Uncertai nty Reasoni ng (A) AJS	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (B) HER		
Sela sa	2	Pemikira n Desain dan Kreativit as (A) VDC	Matemati ka Dasar (DD) ZEN	Pengant ar Kecerdas an Buatan (D) SYT	Statisti ka (C) PA	Pemikira n Desain dan Kreativit as (G) LBP	Bahasa Indonesi a (C) BTS	Pemikiran Desain dan Kreativitas (F) AGP	Basis Data (B) FIN	Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (A) BLS			Jaringa n Kompu ter (A) DEV
Sela sa	3			Basis Data (D) FIN		Pengant ar Kecerdas an Buatan (B) SYT	Matemat ika Dasar (E) ZEN	Pemrograman Berbasis Platform (AA) FBP		Informas i dan Struktur Data Teori (B) EDU	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (AA) JOA		

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informatik a Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Kompu ter
Sela sa	4			Matemati ka Dasar (CC) ZEN	Pemrogra man Berbasis Platform (A) FBP		Pendidi kan Pancasi la (D) LEO		Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (C) PAM				
Rab u	1	Pengant ar Kecerdas an Buatan (A) SYT		Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendala m (B) YSP	Pengantar Teknologi Informasi (C) AGP	Pengantar Teknologi Informasi (E) HER		Komunik asi Interpers onal (B) DKS		Kapita Selekta (C) VDC			
Rab u	2	Basis Data (E) FIN	Bahas a Indone sia (B) BTS	Penganta r Kecerdas an Buatan (C) SYT		Pemrogra man Web (E) WIL	Pengan tar Arsitekt ur Komput er (A) EDJ	Komunik asi Interpers onal (C) DKS		Informa si dan Struktur Data Praktek (EE) PM	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (BB) HER		Jaring an Kompu ter (C) DEV

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informa tika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Kompu ter
Rab u	3	Pemrogra man Web (D) KA	Pemrogra man Berbasis Platform (B) FBP	Bahasa Indonesia (A) BTS	Pendidi kan Pancasi la (A) LEO	Dasar Multime dia (A) YON	Pemikiran Desain dan Kreativita s (B) VDC	Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendala m (A) AGP	Informa si dan Struktur Data Teori (C) EDU	Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (D) PAM			
Rab u	4			Pemrogra man Berbasis Platform (DD) FBP	Pengan tar Arsitekt ur Komput er (E) KA			Pemrogra man Basis Data (A) IW	Informa si dan Struktur Data Teori (D) PAM	Dasar Multime dia (B) JOA			
Ka mis	1	Pengantar Arsitektur Komputer (C) EDJ	Bahasa Inggris Khusus (A) VDC	Matematik a Dasar (EE) ZEN	Jaringa n Komput er (E) YSP	Manaje men Proyek Perangk at Lunak (A) HER	Pemrogra man Berbasis Platform (CC) FBP	Bahasa Indonesia (D) BTS	Manaje men Proyek Perangk at Lunak (C) PM				

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komputasi Utara	Lab. Kompu tasi Selata n	Lab. Informa tika Lanjut	Lab. Perangkat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Ka mis	2	Basis Data (C) FIN	Antar Muka Penggun a / Pengalam an Penggun a (C) YON	Matemati ka Dasar (BB) ZEN	Statistik a (B) PA	Manaje men Proyek Perangk at Lunak (B) HER	Bahas a Indone sia (E) BTS	Pemrogra man Berbasis Platform (BB) FBP	Penjamin an Mutu Perangkat Lunak (B) BLS			Pengemba ngan Perangkat Lunak Berbasis IoT (A) EDJ	Jaring an Komp uter (B) DEV
Ka mis	3	Pemikiran Desain dan Kreativita s (D) VDC	Pemrogra man Berbasis Platform (D) FBP		Matema tika Dasar (D) ZEN	Statistik a (A) PA	Penga ntar Arsitek tur Kompu ter (B) EDJ	Komunika si Interperso nal (A) DKS	Kecerdas an Komputasi onal (B) PM	Inform asi dan Struktu r Data Prakte k (CC) EDU			Ethical Hackin g (B) TA
Ka mis	4	Pemrogra man Berbasis Platform (C) FBP		Pemrogra man Web (A) TA	Busines s Intellige nce (A) IW		Penga ntar Arsitek tur Kompu ter (D) KA	Pengolah an Citra Digital (A) PR		Inform asi dan Struktu r Data Teori (E) PM			

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Se si	321 5	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komputasi Selatan	Lab. Informati ka Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringan Komput er
Jum at	1			Antar Muka Penggun a / Pengalam an Penggun a (E) JOA				Kecerdasa n Komputasio nal (A) AJS		Pemrogra man Web (B) TA			
Jum at	2			Statistika (D) PA	Antar Muka Penggun a / Pengalam an Penggun a (D) JOA	Matemati ka Dasar (A) ZEN	Komunika si Interperso nal (D) DKS	Antar Muka Pengguna / Pengalama n Pengguna (B) YON	Informa si dan Struktur Data Praktek (AA) EDU	Penjamina n Mutu Perangkat Lunak (E) PAM			Dasar Multime dia (C) DEV

Lampiran 12. Lanjutan

Hari	Sesi	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komputasi Utara	Lab. Komputasi Selatan	Lab. Informatika Lanjut	Lab. Perangkat Keras	Lab. Jaringan Komputer
Jumat	3		Pemikiran Desain dan Kreativitas (H) LBP		Dasar Multimedia (E) TA		Pengantar Teknologi Informasi (B) IW		Informasi dan Struktur Data Praktek (DD) PAM	Manajemen Proyek Perangkat Lunak (D) AWR	Projek Pembangunan Perangkat Lunak (A) JOA		Kapita Selekt (B) ERN
Jumat	4		Sistem Paralel (A) PR	Pengantar Teknologi Informasi (A) IW									

Lampiran 13. Jadwal Hasil *Running* Ke-2

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informati ka Lanjut	Lab. Perangk at Keras	Lab. Jaringa n Komput er
Seni n	1				Pemikir an Desain dan Kreativit as (E) AGP		Matemati ka Dasar (C) ZEN		Informa si dan Struktur Data Teori (C) EDU				
Seni n	2		Komunika si Interperso nal (A) DKS	Matematika Dasar (D) ZEN		Matemati ka Dasar (DD) ZEN				Informa si dan Struktur Data Praktek (CC) EDU			Jaringa n Komput er (C) DEV
Seni n	3		Pengantar Teknologi Informasi (D) AGP	Pemrogra man Web (E) WIL				Forensi k Digital (A) WIL					
Seni n	4	Jaringa n Komput er (D) YSP	Dasar Multimedi a (D) AWR						Informa si dan Struktur Data Teori (D) PAM				

Lampiran 13. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komputasi Utara	Lab. Komputasi Selatan	Lab. Informatika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringa n Kompu ter
Sela sa	1	Pemikir an Desain dan Kreativi tas (A) VDC		Pemikir an Desain dan Kreativi tas (G) LBP	Kapita Selekta (A) DK	Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendalam (B) YSP			Kecerdasa n Komputasi onal (B) PM	Informas i dan Struktur Data Teori (A) EDU	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (BB) HER		
Sela sa	2	Pemikir an Desain dan Kreativi tas (I) LBP			Pemikir an Desain dan Kreativi tas (F) AGP	Matematik a Dasar (E) ZEN				Informas i dan Struktur Data Praktek (BB) EDU	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (A) JOA		
Sela sa	3		Pengant ar Kecerdas an Buatan (D) SYT	Matemat ika Dasar (BB) ZEN	Pemikir an Desain dan Kreativi tas (H) LBP		Pengant ar Kecerdas an Buatan (B) SYT	Pengan tar Arsitekt ur Komput er (E) KA	Basis Data (B) FIN	Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (D) PAM			Kapita Selekt a (B) ERN

Lampiran 13. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informat ika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Kompu ter
Sela sa	4	Pemrogra man Web (D) KA	Matema tika Dasar (AA) ZEN	Pemrogra man Basis Data (A) IW	Pemrogra man Berbasis Platform (DD) FBP		Pendidik an Pancasila (C) LEO						
Rab u	1		Pengant ar Teknolo gi Informa si (C) AGP	Pengantar Teknologi Informasi (A) IW		Pengan tar Teknol ogi Informa si (E) HER	Komunik asi Interpers onal (D) DKS	Antar Muka Penggun a / Pengala man Penggun a (A) YON		Kapita Selekta (C) VDC			Ethical Hackin g (A) WIL
Rab u	2					Statisti ka (A) PA		Bahasa Indonesi a (B) BTS	Manaje men Proyek Perangk at Lunak (C) PM				Jaring an Kompu ter (A) DEV

Lampiran 13. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318A B	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informatik a Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringa n Kompu ter
Rab u	3	Manajeme n Proyek Perangkat Lunak (E) EDU	Bahasa Indonesia (D) BTS			Jaringan Komputer (E) YSP		Teknik Penamban gan Data (A) ERN	Informa si dan Struktur Data Praktek (DD) PAM				Ethical Hackin g (B) TA
Rab u	4	Pemrogra man Berbasis Platform (BB) FBP				Pemrogra man Web (A) TA	Pendidi kan Pancasi la (B) LEO			Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (E) PAM			
Kam is	1		Pemrogra man Berbasis Platform (B) FBP					Pemrogra man Berbasis Platform (A) FBP		Informas i dan Struktur Data Teori (E) PM	Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (B) HER		

Lampiran 13. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Kompu tasi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informatik a Lanjut	Lab. Perangkat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Ka mis	2	Statistika (D) PA		Komunika si Interperso nal (C) DKS	Manaje men Proyek Perangk at Lunak (A) HER		Antar Muka Penggun a / Pengala man Penggun a (C) YON	Matema tika Dasar (CC) ZEN		Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (A) BLS			
Ka mis	3	Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendala m (A) AGP		Pemrogra man Berbasis Platform (C) FBP	Sistem Penduk ung Keputus an (A) PM	Pemrogra man Web (C) TA						Pengemba ngan Perangkat Lunak Berbasis IoT (A) EDJ	
Ka mis	4	Matemati ka Dasar (A) ZEN	Penga ntar Teknol ogi Inform asi (B) IW	Antar Muka Pengguna / Pengalam an Pengguna (E) JOA	Pemode lan dan Simulas i (A) PR			Pendidi kan Pancasi la (A) LEO		Informa si dan Struktur Data Praktek (EE) PM	Projek Pembang unan Perangkat Lunak (AA) JOA		

Lampiran 13. Lanjutan

Hari	Se si	3215	331 5	3318AB	332 7	3415	3421	3422	Lab. Komputa si Utara	Lab. Komputa si Selatan	Lab. Informati ka Lanjut	Lab. Perangk at Keras	Lab. Jaringa n Komput er
Jum at	1	Kecerdasan Komputasio nal (A) AJS		Matemati ka Dasar (B) ZEN		Matematika Dasar (EE) ZEN		Pendidik an Pancasil a (D) LEO		Dasar Multimed ia (B) JOA			
Jum at	2	Pemrogram an Berbasis Platform (AA) FBP				Pemrogram an Berbasis Platform (D) FBP	Pengant ar Arsitektur Kompute r (A) EDJ		Penjamin an Mutu Perangka t Lunak (B) BLS	Uncertai nty Reasonin g (A) AJS			Jaringa n Komput er (B) DEV
Jum at	3	Pengantar Arsitektur Komputer (C) EDJ		Statistika (E) ERN		Antar Muka Pengguna / Pengalama n Pengguna (D) JOA			Penjamin an Mutu Perangka t Lunak (C) PAM				
Jum at	4	Sistem Paralel (A) PR		Dasar Multimedi a (E) TA			Business Intelligen ce (A) IW						

Lampiran 14. Jadwal Hasil Running Ke-3

Hari	Se si	3215	3315	3318A B	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informa tika Lanjut	Lab. Perangkat Keras	Lab. Jaring an Kompu ter
Sen in	1	Pemikiran Desain dan Kreativitas (F) AGP			Pemikir an Desain dan Kreativi tas (H) LBP	Pemikir an Desain dan Kreativit as (I) LBP	Foren sik Digital (A) WIL	Pendidi kan Pancasi la (D) LEO		Informa si dan Struktur Data Teori (B) EDU			
Sen in	2	Kecerdasa n Komputasi onal (A) AJS	Basis Data (E) FIN	Pemikir an Desain dan Kreativi tas (E) AGP		Matema tika Dasar (A) ZEN				Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (D) PAM		Pengemba ngan Perangkat Lunak Berbasis IoT (A) EDJ	Jaring an Kompu ter (C) DEV

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Kompu tasi Utara	Lab. Kompu tasi Selata n	Lab. Informa tika Lanjut	Lab. Peran gkat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Seni n	3	Basis Data (D) FIN	Penga ntar Arsitek tur Kompu ter (C) EDJ	Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendala m (A) AGP				Pemrogra man Web (A) TA		Inform asi dan Struktu r Data Prakte k (BB) EDU			
Seni n	4	Jaringan Komputer (D) YSP				Dasar Multim edia (D) AWR	Pemodel an dan Simulasi (A) PR						
Sela sa	1	Pemrogra man Berbasis Platform (B) FBP	Kapita Selekt a (A) DK		Busine ss Intellige nce (A) IW		Pemrogra man Web (E) WIL	Penganta r Teknologi Informasi (E) HER					Ethical Hacki ng (A) WIL

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Kompu tasi Selata n	Lab. Informatik a Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Sela sa	2	Bahasa Indonesi a (B) BTS	Pengant ar Kecerd san Buatan (C) SYT	Matema tika Dasar (EE) ZEN		Pemikiran Desain dan Kreativita s (D) VDC	Antar Muka Penggu na / Pengala man Penggu na (C) YON			Inform asi dan Struktu r Data Prakte k (EE) PM	Projek Pembang unan Perangkat Lunak (B) HER		
Sela sa	3	Pengant ar Kecerd san Buatan (D) SYT		Pengan tar Arsitekt ur Komput er (E) KA		Pemrogra man Berbasis Platform (D) FBP	Pemiki ran Desain dan Kreativ itas (B) VDC	Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (C) PAM					

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318A B	3327	3415	3421	3422	Lab. Komputasi Utara	Lab. Komputasi Selatan	Lab. Informatika Lanjut	Lab. Perangkat Keras	Lab. Jaringan Komputer
Sela sa	4		Antar Muka Penggun a / Pengala man Penggun a (D) JOA			Matemat ika Dasar (AA) ZEN							
Rab u	1		Dasar Multimed ia (A) YON		Penga ntar Teknol ogi Informa si (C) AGP	Pengant ar Kecerdas an Buatan (B) SYT				Informa si dan Struktur Data Teori (E) PM			
Rab u	2					Pemikira n Desain dan Kreativit as (A) VDC	Pengant ar Kecerdas an Buatan (A) SYT	Statisti ka (A) PA	Kecerdasa n Komputasi onal (B) PM	Uncertai nty Reasoni ng (A) AJS			

Lampiran 14. Lanjutan

Har i	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Kompu tasi Utara	Lab. Komput asi Selatan	Lab. Informa tika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Ra bu	3	Bahas a Indone sia (E) BTS	Pendidi kan Pancasi la (B) LEO		Manaje men Proyek Perangk at Lunak (E) EDU		Basis Data (A) FIN		Basis Data (B) FIN	Kapita Selekta (C) VDC			
Ra bu	4		Pemikir an Desain dan Kreativi tas (G) LBP	Pemrogra man Web (D) KA		Jaring an Komp uter (E) YSP	Antar Muka Penggun a / Pengala man Penggun a (E) JOA	Pemrogra man Basis Data (A) IW	Informa si dan Struktu r Data Praktek (DD) PAM	Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (E) PAM			

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Kompu tasi Selatan	Lab. Informatik a Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Ka mis	1		Pembelaj aran Mesin dan Pembelaj aran Mendala m (B) YSP	Bahasa Indonesi a (C) BTS					Manaje men Proyek Perangk at Lunak (C) PM		Projek Pembang unan Perangkat Lunak (BB) HER		
Ka mis	2		Manajem en Proyek Perangka t Lunak (A) HER	Komunik asi Interpers onal (D) DKS	Pemrogra man Berbasis Platform (AA) FBP		Matema tika Dasar (C) ZEN		Penjami nan Mutu Perangk at Lunak (B) BLS	Informa si dan Struktu r Data Praktek (CC) EDU			Jaring an Komp uter (B) DEV

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	3327	3415	3421	3422	Lab. Kompu tasi Utara	Lab. Kompu tasi Selata n	Lab. Inform atika Lanjut	Lab. Peran gkat Keras	Lab. Jaring an Komp uter
Ka mis	3	Pemrogr aman Berbasis Platform (DD) FBP		Basis Data (C) FIN		Pengan tar Arsitekt ur Komput er (A) EDJ	Pemrogr aman Berbasis Platform (BB) FBP	Komunik asi Interpers onal (E) DKS					Kapita Selekt a (B) ERN
Ka mis	4			Pemrogr aman Berbasis Platform (A) FBP	Pemrogr aman Berbasis Platform (CC) FBP		Sistem Penduku ng Keputusa n (A) PM	Pengant ar Arsitektu r Komput er (D) KA					
Ju mat	1		Matem atika Dasar (D) ZEN	Pemrogr aman Web (C) TA		Pengol ahan Citra Digital (A) PR				Dasar Multim edia (B) JOA			

Lampiran 14. Lanjutan

Hari	Se si	3215	3315	3318AB	332 7	341 5	3421	3422	Lab. Komput asi Utara	Lab. Komputa si Selatan	Lab. Informatika Lanjut	Lab. Perang kat Keras	Lab. Jaringa n Komput er
Jum at	2	Baha sa Inggris Khus us (A) VDC		Manajeme n Proyek Perangkat Lunak (B) HER			Pemrogra man Berbasis Platform (C) FBP				Projek Pembangu nan Perangkat Lunak (AA) JOA		Dasar Multime dia (C) DEV
Jum at	3			Teknik Penamban gan Data (A) ERN				Statisti ka (E) ERN		Manaje men Proyek Perangk at Lunak (D) AWR			Ethical Hacking (B) TA
Jum at	4	Siste m Paral el (A) PR	Dasar Multime dia (E) TA				Pengantar Teknologi Informasi (A) IW						