

3. Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
 3.1. Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
 3.1.1. Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (3 Tahun)

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU
A. Muatan Nasional		
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	318
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	212
3.	Bahasa Indonesia	320
4.	Matematika	424
5.	Sejarah Indonesia	108
6.	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya*)	352
Jumlah A		1.734
B. Muatan Kewilayahan		
1.	Seni Budaya	108
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	144
Jumlah B		252
C. Muatan Peminatan Kejuruan		
C1. Dasar Bidang Keahlian		
1.	Simulasi dan Komunikasi Digital	108
2.	Fisika	108
3.	Kimia	108
C2. Dasar Program Keahlian		
1.	Sistem Komputer	72
2.	Komputer dan Jaringan Dasar	180
3.	Pemrograman Dasar	108
4.	Dasar Desain Grafis	108
C3. Kompetensi Keahlian		
1.	Pemodelan Perangkat Lunak	144
2.	Basis Data	280
3.	Pemrograman Berorientasi Obyek	560
4.	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak	730
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	524
Jumlah C		3.030
Total		5.016

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
A. Muatan Nasional							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	3	3	2	2
4.	Matematika	4	4	4	4	4	4
5.	Sejarah Indonesia	3	3	-	-	-	-
6.	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya*)	3	3	3	3	4	4
Jumlah A		19	19	15	15	15	15
B. Muatan Kewilayahan							
1.	Seni Budaya	3	3	-	-	-	-
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	2	2	2	2	-	-
Jumlah B		5	5	2	2	-	-
C. Muatan Peminatan Kejuruan							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
1.	Simulasi dan Komunikasi Digital	3	3	-	-	-	-
2.	Fisika	3	3	-	-	-	-
3.	Kimia	3	3	-	-	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
1.	Sistem Komputer	2	2	-	-	-	-
2.	Komputer dan Jaringan Dasar	5	5	-	-	-	-
3.	Pemrograman Dasar	3	3	-	-	-	-
4.	Dasar Desain Grafis	3	3	-	-	-	-
C3. Kompetensi Keahlian							
1.	Pemodelan Perangkat Lunak	-	-	4	4	-	-
2.	Basis Data	-	-	4	4	4	4
3.	Pemrograman Berorientasi Objek	-	-	8	8	8	8
4.	Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak	-	-	8	8	13	13
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	-	-	7	7	8	8
Jumlah C		22	22	31	31	33	33
Total		46	46	48	48	48	48