

MATA KULIAH (MK)	Kode MK	Kategori	MK Prasyarat	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl Penyusunan
Tugas Rancang dan Purwarupa	STMSPA01	Wajib	-	mata kuliah pendukung	T=0	P=1	Genap dan Ganjil Mulai dari 6	27-Mar-24
OTORISASI	Koordinator Pengembang RPS			Koordinator MK			Koordinator Program Studi	
	 Ir. T. Arriessa Sukhairi, S.T., M.Sc.			 Dr. Israr, ST., M.Sc			 Ir. Amir Zaki Mubarak, S.T., M.Sc	
Dosen Pengampu	1. Prof. Dr. Ir. Ahmad Syuhada, M.Sc (196108201987031002) 2. Prof. Dr. Ir. Husaini, M.T. IPU (196108081988111001) 3. Prof. Dr. Ir. Samsul Rizal, M.Eng., IPU., ASEAN.Eng. (196208081988031003) 4. Prof. Dr. Ir. Khairil, M.T. (196610261990031001) 5. Prof. Dr. Ir. Nurdin Ali, Dipl.Ing (195706271985031001) 6. Prof. Dr. Ir. Razali, M.Si., M.T. 196505051991021001) 7. Dr. Syifaul Huzni, ST., M.Sc (NIP. 196910091997021001) 8. Prof. Dr. Ir. Husaini, M.T., IPU (NIP. 196108081988111001) 9. Ir. T. Arriessa Sukhairi, S.T., M.Sc. (NIP. 198709172020121004) 10. Dr. Arhami, S.T., M.T. (NIP. 197205271998021001) 11. Dr.-Ing. Teuku Edisah Putra, S.T, M.Sc., Ph.D. IPM (NIP. 198005072006041004) 12. Prof. Dr. Syarizal Fonna, ST, M.Sc (NIP.197810272008121001) 13. Dr. Israr, S.T., M.Sc (NIP. 198506212020061101) 14. Dr. Ir. Ikramullah, S.T. (NIP. 199012242022031007) 15. Dr. Muhammad Ilham Maulana, ST, MT (197105011998021003) 16. Ir. Suhaeri, M.Eng (196007151990021001) 17. Prof. Dr. Ir. Iskandar, ST.M.Eng.Sc.,IPM. ASEAN. Eng (197303041998021002) 18. Prof. Dr. Ir. Akhyar, ST., MP., M.Eng. IPM. ASEAN. Eng (198006152006041004) 19. Dr. Ir. Sulaiman Thalib, M.T. (196102101990021001) 20. Dr. Ir. Udink Aulia, M.Eng. (196605231993031003) 21. Ir. Masri, M.Eng (196505261990031003) 22. Dr. Ir. Husni, M.Eng.Sc (196505061992031002) 23. Dr. Ir. Mohd. Iqbal, M.T. (196706081994031003) 24. Ir. Zulfadhli, ST, M.T.IPM (196908151997021001) 25. Sabri, ST, MT (197205021998021001) 26. Teuku Firsia, S.T., M.Eng.Sc. (197305022008121001) 27. Dr. Arhami, S.T., M.T. (197205271998021001) 28. Dr. Muhammad Tadjuddin, ST, M.Eng.Sc (197105231998021001) 29. Akram, S.T, MT (197606012006041003)							

	30. Dr. Muhammad Rizal, S.T, M.Sc (197910192006041003) 31. Dr.-Ing. Rudi Kurniawan, ST, M. Sc (197910132003121002) 32. Dr. Ir. Syahriza, M.Eng (196708081994031005) 33. Ratna Sary, ST, MT (197811082006042002) 34. Dr. Ir. Sarwo Edhy S, S.T, M.Eng (198106262006041005) 35. Ir. Amir Zaki Mubarak, S.T, M. Sc (197910122006041002) 36. Zulfan, S.T., M.T. (198310122019031007) 36. Dr. Dandi Bachtiar 37. Taharul Fikri, S.T., M.T (199910312024061001) 38. Salamul Fajri, S.T., M.T (199812112024061001)																																																											
Deskripsi Singkat MK	Capstone Design adalah puncak dari pengalaman mahasiswa sarjana, menciptakan cetak biru untuk inovasi dalam desain rekayasa. Tujuan capstone design adalah untuk mendapatkan pengalaman praktik rekayasa dan pengalaman proyek desain utama yang menggabungkan standar rekayasa dan beberapa batasan realistis berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam perkuliahan sebelumnya. Selain itu, perlunya pengembangan kompetensi mahasiswa dalam penerapan keterampilan teknik praktis, menggabungkan teori dan pengalaman bersama dengan penggunaan pengetahuan dan keterampilan																																																											
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) yang di bebankan pada MK <table><tr><td>CPL02</td><td>Mampu merancang sistem mekanika (mechanical system) dan komponen-komponen yang diperlukan dengan pendekatan analitis dan mempertimbangkan standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan</td></tr><tr><td>CPL06</td><td>Mampu memilih sumber daya dan memanfaatkan perangkat perancangan serta analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk merancang, membuat, dan memelihara sistem mekanika (mechanical system) serta komponen-komponen yang diperlukan</td></tr><tr><td>CPL07</td><td>Mampu berkomunikasi dengan cara yang baik dan mengambil keputusan yang tepat dalam konteks untuk menyelesaikan masalah di bidang keahlian, berdasarkan analisis informasi dan data, serta memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.</td></tr></table> Indikator Kinerja (IK) <table><tr><td>CPMK03</td><td>Mampu merancang sistem mekanika beserta komponen yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan</td></tr><tr><td>CPMK04</td><td>Mampu merencanakan proses dan sistem yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan (environmental consideration)</td></tr><tr><td>CPMK12</td><td>Terampil menggunakan perangkat lunak mutakhir (aplikasi komputer) dalam menyelesaikan masalah sistem mekanika.</td></tr><tr><td>CPMK13</td><td>Mampu menyusun atau menulis laporan ilmiah hasil kajian implementasi ilmu dan teknologi bidang mekanika.</td></tr></table> Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) <table><tr><td>Sub-CPMK 1</td><td>Mampu merancang produk rekayasa dan merencanakan komponen-komponennya.</td></tr><tr><td>Sub-CPMK 2</td><td>Mampu merancang dan merencanakan proses manufaktur/produksi produk rekayasa.</td></tr><tr><td>Sub-CPMK 3</td><td>Mampu menggunakan perangkat gambar/CAD.</td></tr><tr><td>Sub-CPMK 4</td><td>Mampu menggunakan perangkat/mesin proses manufaktur.</td></tr><tr><td>Sub-CPMK 5</td><td>Mampu membuat laporan tertulis hasil rancang dan purwarupa serta mempresentasikannya dalam bentuk poster dan lisan.</td></tr></table>							CPL02	Mampu merancang sistem mekanika (mechanical system) dan komponen-komponen yang diperlukan dengan pendekatan analitis dan mempertimbangkan standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan	CPL06	Mampu memilih sumber daya dan memanfaatkan perangkat perancangan serta analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk merancang, membuat, dan memelihara sistem mekanika (mechanical system) serta komponen-komponen yang diperlukan	CPL07	Mampu berkomunikasi dengan cara yang baik dan mengambil keputusan yang tepat dalam konteks untuk menyelesaikan masalah di bidang keahlian, berdasarkan analisis informasi dan data, serta memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	CPMK03	Mampu merancang sistem mekanika beserta komponen yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan	CPMK04	Mampu merencanakan proses dan sistem yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan (environmental consideration)	CPMK12	Terampil menggunakan perangkat lunak mutakhir (aplikasi komputer) dalam menyelesaikan masalah sistem mekanika.	CPMK13	Mampu menyusun atau menulis laporan ilmiah hasil kajian implementasi ilmu dan teknologi bidang mekanika.	Sub-CPMK 1	Mampu merancang produk rekayasa dan merencanakan komponen-komponennya.	Sub-CPMK 2	Mampu merancang dan merencanakan proses manufaktur/produksi produk rekayasa.	Sub-CPMK 3	Mampu menggunakan perangkat gambar/CAD.	Sub-CPMK 4	Mampu menggunakan perangkat/mesin proses manufaktur.	Sub-CPMK 5	Mampu membuat laporan tertulis hasil rancang dan purwarupa serta mempresentasikannya dalam bentuk poster dan lisan.																													
CPL02	Mampu merancang sistem mekanika (mechanical system) dan komponen-komponen yang diperlukan dengan pendekatan analitis dan mempertimbangkan standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan																																																											
CPL06	Mampu memilih sumber daya dan memanfaatkan perangkat perancangan serta analisis rekayasa berbasis teknologi informasi dan komputasi yang sesuai untuk merancang, membuat, dan memelihara sistem mekanika (mechanical system) serta komponen-komponen yang diperlukan																																																											
CPL07	Mampu berkomunikasi dengan cara yang baik dan mengambil keputusan yang tepat dalam konteks untuk menyelesaikan masalah di bidang keahlian, berdasarkan analisis informasi dan data, serta memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.																																																											
CPMK03	Mampu merancang sistem mekanika beserta komponen yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan																																																											
CPMK04	Mampu merencanakan proses dan sistem yang diperlukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti standar teknis, aspek kinerja, keandalan, kemudahan penerapan, keberlanjutan, serta memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan dan keselamatan publik, kultural, sosial, dan lingkungan (environmental consideration)																																																											
CPMK12	Terampil menggunakan perangkat lunak mutakhir (aplikasi komputer) dalam menyelesaikan masalah sistem mekanika.																																																											
CPMK13	Mampu menyusun atau menulis laporan ilmiah hasil kajian implementasi ilmu dan teknologi bidang mekanika.																																																											
Sub-CPMK 1	Mampu merancang produk rekayasa dan merencanakan komponen-komponennya.																																																											
Sub-CPMK 2	Mampu merancang dan merencanakan proses manufaktur/produksi produk rekayasa.																																																											
Sub-CPMK 3	Mampu menggunakan perangkat gambar/CAD.																																																											
Sub-CPMK 4	Mampu menggunakan perangkat/mesin proses manufaktur.																																																											
Sub-CPMK 5	Mampu membuat laporan tertulis hasil rancang dan purwarupa serta mempresentasikannya dalam bentuk poster dan lisan.																																																											
Matriks Korelasi CPL dan CPMK	Korelasi CPL terhadap CPMK <table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th rowspan="2">Sub-CPMK</th><th colspan="4">CPL(%)</th><th rowspan="2">Bobot CPMK (%)</th></tr><tr><th>CPL02</th><th>CPL06</th><th>CPL07</th><th></th></tr><tr><td>CPMK03</td><td>Sub-CPMK 1</td><td>20</td><td></td><td></td><td></td><td>20</td></tr><tr><td>CPMK04</td><td>Sub-CPMK 2</td><td>20</td><td></td><td></td><td></td><td>20</td></tr><tr><td>CPMK12</td><td>Sub-CPMK 3</td><td></td><td>25</td><td></td><td></td><td>25</td></tr><tr><td>CPMK12</td><td>Sub-CPMK 4</td><td></td><td>25</td><td></td><td></td><td>25</td></tr><tr><td>CPMK13</td><td>Sub-CPMK 5</td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td>10</td></tr><tr><td>Bobot CPL (%)</td><td>Bobot CPL (%)</td><td>40</td><td>50</td><td>10</td><td></td><td>100</td></tr></table>							CPMK	Sub-CPMK	CPL(%)				Bobot CPMK (%)	CPL02	CPL06	CPL07		CPMK03	Sub-CPMK 1	20				20	CPMK04	Sub-CPMK 2	20				20	CPMK12	Sub-CPMK 3		25			25	CPMK12	Sub-CPMK 4		25			25	CPMK13	Sub-CPMK 5			10		10	Bobot CPL (%)	Bobot CPL (%)	40	50	10		100
CPMK	Sub-CPMK	CPL(%)				Bobot CPMK (%)																																																						
		CPL02	CPL06	CPL07																																																								
CPMK03	Sub-CPMK 1	20				20																																																						
CPMK04	Sub-CPMK 2	20				20																																																						
CPMK12	Sub-CPMK 3		25			25																																																						
CPMK12	Sub-CPMK 4		25			25																																																						
CPMK13	Sub-CPMK 5			10		10																																																						
Bobot CPL (%)	Bobot CPL (%)	40	50	10		100																																																						

Matriks Kesesuaian CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan Research Based Learning (RBE)	Korelasi CPMK terhadap Visi Universitas, SDGs, dan RBL								
	Aspek	CPMK							
		CPMK1	CPMK2	CPMK3	CPMK...				
	Sosio-Teknopreneur	-	-	-	-				
	SDGs ke-	-	-	-	-				
	RBL	-	-	-	-				
	Centang aspek yang sesuai dengan CPMK, Khusus SDGs dituliskan nomor SDGs yang sesuai di CPMK terkait								
	[1] K. T. Ulrich and S. D. Eppinger, Product Design and Development, 7th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2020. [2] C. L. Dym and P. Little, Engineering Design: A Project-Based Introduction, 4th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2014. [3] K. McElroy, Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2017.								
Pustaka Pembelajaran	Utama :								
	[1] K. T. Ulrich and S. D. Eppinger, Product Design and Development, 7th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2020. [2] C. L. Dym and P. Little, Engineering Design: A Project-Based Introduction, 4th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2014. [3] K. McElroy, Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2017.								
	Pendukung :								
Kriteria Penilaian	Kriteria dan Item Penilaian								
	Rentang Skor	Huruf Mutu	Kategori	Status Kelulusan					
	≥87	A	Sangat Baik	LULUS					
	78 - <87	AB	Baik Sekali						
	69 - <78	B	Baik						
	60 - <69	BC	Sedang						
	51 - <60	C	Cukup						
	41 - <51	D	Kurang	TIDAK LULUS					
	<41	E	Gagal						
Rencana Evaluasi	Metode Pembelajaran :		Case Method/Team-Based Project		v	Non Case Method/Team-Based Project		*centang yang cocok	
	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Distribusi Bobot /CPMK (%)				Total Bobot Case Method/Team-Based Project	Total Bobot Non Case Method/Team-Based Project	
			CPMK03	CPMK04	CPMK12	CPMK13			
			20%	20%	50%	10%			
	Aktivitas Partisipatif	Case Method	-	-	-	-	0,00		
	Hasil Proyek	Team-Based Project	100,00	100,00	100,00	-	90,00		
	Kognitif/Pengetahuan	Responsi	-	-	-	100,00		10,00	
			-	-	-	-		0,00	
			-	-	-	-		0,00	
			-	-	-	-		0,00	
	Total Bobot / CPMK			100,00	100,00	100,00	100,00	90,00	10,00
	Kesimpulan Jenis Metode Pembelajaran			Case Method/Team-Based Project					
	*) Note : Untuk MK Case Method dan PjBL/Team-Based Project (aktivitas partisipatif dan hasil proyek), mempunyai bobot penilaian akumulasi minimal 50%								
JADWAL, URAIAN MATERI DAN KEGIATAN PERKULIAHAN									
Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]			Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Nilai (%)	
		Indikator	Kriteria & Teknik						
				Luring (offline)		Daring (online)			

1	Sub-CPMK 1: Mampu merancang produk rekayasa dan merencanakan komponen-komponennya. CPMK03	Kemampuan dalam menentukan permasalahan berdasarkan kebutuhan dan dengan mempertimbangkan batasan realistik, persyaratan desain dan konsep desain	Diskusi dan tanya jawab	Diskusi dan tanya jawab [PB: 1 mg x (1sks x 150")] Tugas [PT: 1 mg x (2sks x 150")]	Identifikasi kebutuhan atau masalah, batasan realistik, persyaratan desain, konsep desain	10
2, 3, 4	Sub-CPMK 1: Mampu merancang produk rekayasa dan merencanakan komponen-komponennya. CPMK03	Kemampuan dalam menentukan permasalahan berdasarkan kebutuhan dan dengan mempertimbangkan batasan realistik, persyaratan desain dan konsep desain	Team-based project	Diskusi dan tanya jawab [PB: 1 mg x (1sks x 150")] Tugas [PT: 1 mg x (2sks x 150")]	> Pengembangan dan evaluasi beberapa konsep alternatif > Detil disain dari masing-masing komponen (ukuran, toleransi) dan proses manufaktur > Analisis gaya dan tegangan yang ada dan pemilihan material teknik > Gambar Teknik	10
5, 6, 7	Sub-CPMK2: Mampu merancang dan merencanakan proses manufaktur/produksi produk rekayasa. CPMK04	Mampu merencanakan proses manufaktur berdasarkan constraint biaya, logistik dan lain-lain.	Team-based project	Diskusi dan tanya jawab [PB: 1 mg x (1sks x 150")] Tugas [PT: 1 mg x (2sks x 150")]	> Detil disain dari masing-masing komponen (ukuran, toleransi) dan proses manufaktur > Analisis gaya dan tegangan yang ada dan pemilihan material teknik > Gambar Teknik > Proses manufaktur	20
8, 9, 10, 11	Sub-CPMK3: Mampu menggunakan perangkat gambar/CAD. CPMK12	Mampu merepresentasikan desain dalam gambar teknik atau CAD, sesuai dengan kaedah gambar teknik yang benar. Analisis keteknikan (gaya, tegangan, dan lain-lain)	Team-based project	Diskusi dan tanya jawab [PB: 1 mg x (1sks x 150")] Tugas [PT: 1 mg x (2sks x 150")]	> Detil disain dari masing-masing komponen (ukuran, toleransi) dan proses manufaktur > Analisis gaya dan tegangan yang ada dan pemilihan material teknik > Gambar Teknik	25
12, 13, 14, 15	Sub-CPMK 4 Mampu menggunakan perangkat/mesin proses manufaktur. CPMK12	Mahasiswa mampu menerapkan perencanaan manufakturnya menggunakan metode proses dan produksi	Team-based project	Diskusi dan tanya jawab [PB: 1 mg x (1sks x 150")] Tugas Prototyping [PT: 1 mg x (2sks x 150")]	> Detil disain dari masing-masing komponen (ukuran, toleransi) dan proses manufaktur > Analisis gaya dan tegangan yang ada dan pemilihan material teknik > Proses manufaktur	25
16	Sub-CPMK 5 Mampu membuat laporan tertulis hasil rancang dan purwarupa serta mempresentasikannya dalam bentuk poster dan lisan. CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan secara komprehensif tentang proyek rancangan dan purwarupanya	• Diskusi atau presentasi • Tanya-Jawab	Responsi [PT: 1 mg x (1sks x 150")]	Post Test	10
TOTAL BOBOT						100%

Catatan:

1	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2	CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3	CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4	Sub-CP Mata Kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut
5	Indikator Penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6	Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif.
7	Teknik Penilaian: tes dan non-tes
8	Bentuk Pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lainnya
9	Luring (offline) Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan dosen dan mahasiswa dalam satu ruang untuk belajar.
10	Daring (online) adalah Proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu belajar mandiri dan belajar terbimbing. Proses pembelajaran bisa secara <i>synchronous</i> (serentak) atau <i>asynchronous</i> (tidak serentak) dan maksimum 35% dari jumlah total pertemuan (5 kali pertemuan).
11	Metode Pembelajaran: Small Grup Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lain yang setara.
12	Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
13	Bobot Penilaian adalah persentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tersebut dan totalnya 100%.
14	PB =Proses Belajar, PT =Penugasan Terstruktur, KM =Kegiatan Mandiri.
15	Sustainable Development Goals (SDGs): 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesenjangan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. (https://www.timeshighereducation.com/impactrankings)
16	Sosio-Teknopreneur merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang ada di dalam lingkungan masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitarnya. Mata kuliah tersebut dipastikan mencakup keterampilan yang dibutuhkan, seperti kewirausahaan, inovasi, manajemen proyek, dan aspek teknis dalam bidang teknologi informasi.
17	Research-Based Learning (RBL) adalah suatu metode pembelajaran dengan konsep multi-segi yang mengacu pada berbagai strategi pembelajaran dan pengajaran yang menghubungkan penelitian dan pengajaran.