BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Nama Peserta	: _____	**Tanggal**	: _____
NIM	: _____	**Jurusan**	: _____
Nama Asesor	: _____	**Prodi**	: _____

Pada bagian ini, anda diminta untuk menilai diri sendiri terhadap capaian pembelajaran matakuliah.

1. Pelajari seluruh Capaian Pembelajaran Khusus (CPK) dan yakinkan bahwa anda sudah benar-benar memahami seluruh isinya.
2. Laksanakan penilaian mandiri dengan mempelajari dan menilai kemampuan yang anda miliki secara obyektif terhadap seluruh daftar pertanyaan yang ada, serta tentukan level kemampuan pada CPK tersebut dengan mencantumkan tanda √ pada kolom **1 (Kurang Sekali), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik)** dan tuliskan bukti-bukti pendukung yang anda anggap relevan terhadap setiap elemen/CPK.
3. Asesor dan Peserta menandatangi form Asesmen Mandiri.

SEMESTER 1	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ101 Pengantar Teknologi Informasi**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	1. Mampu menerapkan pola pikir berbasis komputasi (computational thinking), memilih penyelesaian masalah sederhana secara sistematis; menjelaskan dan menerapkan pengetahuan dasar mengenai teknologi informasi, dasar algoritma yang banyak digunakan dalam bidang teknologi informasi, membaca dan mengekspresikan proses komputasi, dan menulis pemecahan masalah sederhana secara sistematis. 2. Mampu memetakan permasalahan ke proses komputasi 3. Mampu mengemukakan ide dalam bentuk tertulis dalam bentuk dokumen ilmiah dan mempresentasikannya dengan memanfaatkan tools dasar pengolah kata, angka, diagram dan presentasi.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu menjelaskan terminologi bidang teknologi informasi dan hubungannya dengan multimedia serta jaringan ?										
1.2	Apakah Anda mampu menjelaskan jenis-jenis aplikasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa ?										
1.3	Apakah Anda mampu menjelaskan hardware software dan brainware system ?										
1.4	Apakah Anda mampu menjelaskan teknologi yang digunakan pada sistem yang ada disekitar lingkungannya ?										
1.5	Apakah Anda mampu mempertimbangkan solusi terbaik yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan pendekatan computational thinking dan hubungannya dengan multimedia serta jaringan ?										
1.6	Apakah Anda mampu menyelesaikan masalah sederhana hingga kompleks yang berhubungan dengan multimedia serta jaringan dan menulis pemecahan masalah sederhana secara sistematis?										
1.7	Apakah Anda dapat memetakan permasalahan ke proses komputasi?										
1.8	Apakah Anda mampu menggunakan aplikasi pengolah kata dan angka dengan fitur utama untuk mengolah data sesuai target yang diinginkan pengguna?										
1.9	Apakah Anda mampu menjelaskan dan menentukan langkah penyelesaian masalah yang diberikan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan ?										
1.10	Apakah Anda mampu menjelaskan algoritma yang biasa digunakan pada domain teknologi informasi yang berhubungan dengan multimedia serta jaringan ?										
1.11	Apakah Anda mampu mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi apa yang mungkin diterapkan dalam domain multimedia dan jaringan										

1.12	Apakah Anda mampu menerapkan konsep disain interaksi manusia dan komputer yang baik?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ102 Sistem Komputer**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu merakit komputer, melakukan instalasi dan manajemen sistem komputer secara mandiri dan berkelompok.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: Tentang CPU, RAM, Motherboard, Harddisk, dan peranagkat I/O; dapat melakukan troubleshooting terhadap perangkat tersebut; tentang kerja display komputer; dan tentang kerja photografi komputer ?										
1.2	Apakah Anda mampu merakit peranti komputer dan proses inisiasi booting sistem ?										
1.3	Apakah Anda mampu melakukan instalasi sistem operasi baik untuk Windows maupun Linux ?										
1.4	Apakah Anda mampu memahami perintah CLI dan GUI dalam melakukan manajemen sistem operasi?										
1.5	Apakah Anda mampu melakukan manajemen pengguna, manajemen file dan hak akses, manajamen proses dan manajemen sumber daya (seperti: hardisk)?										
1.6	Apakah Anda mampu melakukan integrasi piranti seperti: perangkat printer atau hardware lain dalam jaringan wifi?										
1.7	Apakah Anda mampu melakukan perawatan komputer baik hard maupun soft menggunakan beberapa tools yang ada ?										
1.8	Apakah Anda mampu melakukan troubleshooting komputer?										
1.9	Apakah Anda mampu melakukan virtualisasi sistem komputer sesuai konsep?										
1.10	Apakah Anda mampu melakukan uji performa sistem komputer secara hard dan soft ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ103 Algoritma dan Pemrograman**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Menyusun langkah-langkah penyelesaian permasalahan yang diberikan dan menuangkannya menjadi suatu program dengan menerapkan dasar-dasar pemrograman serta praktik pemrograman yang baik dalam kerja individu maupun kelompok.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menyusun langkah pemecahan masalah sederhana?										
1.2	Apakah Anda dapat menuliskan langkah-langkah pemecahan masalah ke dalam notasi algoritma?										
1.3	Apakah Anda dapat mengenali bagian-bagian struktur teks algoritma?										
1.4	Apakah Anda dapat mengenali perbedaan konsep variabel dan konstanta?										
1.5	Apakah Anda dapat membedakan karakteristik masing-masing tipe data dasar?										
1.6	Apakah Anda dapat menentukan tipe data yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan?										
1.7	Apakah Anda dapat melakukan manipulasi nilai variabel dengan operator yang sesuai?										

1.8	Apakah Anda dapat melakukan input dan output untuk masing-masing tipe data?										
1.9	Apakah Anda dapat melakukan input dan output menggunakan arsip (file)?										
1.10	Apakah Anda dapat membedakan kasus yang memerlukan penyelesaian dengan satu kondisi, dua kondisi, atau lebih?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ104 Basis Data**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu memberikan solusi basis data untuk suatu permasalahan dengan menggunakan basis data relasional dan non relasional mulai tahap perancangan hingga implementasi.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep data, basis data, dan perkembangan teknologi basis data terkini?										
1.2	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep pemodelan data dalam basis data relasional?										
1.3	Apakah Anda mampu memetakan diagram ER menjadi skema relasional dapat menjelaskan konsep query pada basis data relasional ?										
1.4	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep basis data non relasional dan perbedaannya dengan basis data relasional?										
1.5	Apakah Anda dapat merancang dan mengimplementasikan basis data non relasional?										
1.6	Apakah Anda dapat memodelkan permasalahan ke dalam model data relasional?										
1.7	Apakah Anda dapat mengimplementasikan query untuk membangun dan mengelola basis data relasional, termasuk implementasi basis data multimedia?										
1.8	Apakah Anda dapat melakukan pertukaran data/file antar sistem dengan format standar, seperti JSON atau yang lainnya?										
1.9	Apakah Anda dapat menerjemahkan kebutuhan menjadi rancangan basis data non relasional										
1.10	Apakah Anda dapat membangun dan mengelola basis data non relasional?										
1.11	Apakah Anda dapat melakukan analisis permasalahan untuk memilih solusi basis data yang paling tepat										
1.12	Apakah Anda dapat membuat visualisasi, representasi dan/atau penyajian data										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ105 Fotografi**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu menguasi teknik fotografi digital sebagai suatu bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mengetahui macam-macam kamera, lensa, dan lighting?										
1.2	Apakah Anda dapat mengoperasikan macam-macam perlengkapan kamera?										
1.3	Apakah Anda memahami konsep exposure, ISO, aperture, shutter speed, white balance, dan focus ?										
1.4	Apakah Anda memahami konsep komposisi gambar?										
1.5	Apakah Anda memahami macam-macam teknik memotret?										
1.6	Apakah Anda dapat mengimplentasikan konsep fotografi sesuai dengan kebutuhan industri ?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ106Matematika Diskrit**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu memberi solusi atas suatu masalah (studi kasus tertentu) dengan menerapkan konsep sistem bilangan, deret, relasi, fungsi, vector dan logika matematika.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan sistem bilangan real?										
1.2	Apakah Anda dapat memahami bilangan bulat dan operasinya?										
1.3	Apakah Anda dapat memahami bilangan pecahan dan operasinya?										
1.4	Apakah Anda dapat memahami bilangan desimal dan operasinya?										
1.5	Apakah Anda dapat melakukan operasi bilangan bulat?										
1.6	Apakah Anda dapat melakukan operasi bilangan pecahan?										
1.7	Apakah Anda dapat melakukan operasi bilangan desimal?										
1.8	Apakah Anda dapat menjelaskan definisi himpunan?										
1.9	Apakah Anda dapat menyajikan himpunan?										
1.10	Apakah Anda dapat menjelaskan kardinalitas himpunan?										
1.11	Apakah Anda dapat menjelaskan himpunan kosong, himpunan bagian, dan himpunan kuasa?										
1.12	Apakah Anda dapat melakukan operasi himpunan?										
1.13	Apakah Anda dapat menjelaskan prinsip inklusi eksklusi?										
1.14	Apakah Anda dapat memahami himpunan fuzzy?										
1.15	Apakah Anda dapat menjelaskan proposisi?										
1.16	Apakah Anda dapat membuat tabel kebenaran?										
1.17	Apakah Anda dapat membedakan apakah suatu proposisi tautologi atau kontradiksi atau bukan?										
1.18	Apakah Anda dapat menjelaskan ekivalensi?										
1.19	Apakah Anda dapat memahami barisan aritmatika?										
1.20	Apakah Anda dapat memahami barisan geometri?										
1.21	Apakah Anda dapat memahami deret aritmatika?										
1.22	Apakah Anda dapat memahami deret geometri?										
1.23	Apakah Anda dapat memahami deret tak hingga?										
1.24	Apakah Anda dapat mengetahui barisan Fibonacci?										
1.25	Apakah Anda dapat memahami perbedaan kuantitas skalar vs kuantitas vektor?										
1.26	Apakah Anda dapat memahami definisi vektor?										
1.27	Apakah Anda dapat mempresentasikan vektor?										
1.28	Apakah Anda dapat melakukan penjumlahan 2 vektor?										
1.29	Apakah Anda dapat memahami penjumlahan beberapa vektor?										
1.30	Apakah Anda dapat melakukan perkalian skalar?										
1.31	Apakah Anda dapat memahami vektor ruang?										
1.32	Apakah Anda dapat menjelaskan definisi matriks?										
1.33	Apakah Anda dapat menjelaskan persamaan matriks?										
1.34	Apakah Anda dapat mengetahui jenis-jenis matriks?										
1.35	Apakah Anda dapat melakukan operasi matriks?										
1.36	Apakah Anda dapat menghitung determinan matriks?										
1.37	Apakah Anda dapat mengoperasikan invers matriks?										
1.38	Apakah Anda dapat menjelaskan pengertian percobaan?										
1.39	Apakah Anda dapat menjelaskan kaidah dasar menghitung?										
1.40	Apakah Anda dapat menghitung permutasi?										

1.41	Apakah Anda dapat menghitung kombinasi?										
1.42	Apakah Anda dapat mengetahui koefisien binomial ?										
1.43	Apakah Anda dapat menjelaskan prinsip sarang merpati ?										
1.44	Apakah Anda dapat mengetahui sejarah Graf?										
1.45	Apakah Anda dapat menjelaskan definisi Graf ?										
1.46	Apakah Anda dapat mengetahui jenis-jenis Graf?										
1.47	Apakah Anda dapat mengetahui contoh terapan Graf ?										
1.48	Apakah Anda dapat menjelaskan terminology dasar Graf?										
1.49	Apakah Anda dapat menjelaskan lintasan dan sirkuit Euler ?										
1.50	Apakah Anda dapat menjelaskan pengertian lintasan dan sirkuit Hamilton?										
1.51	Apakah Anda dapat menjelaskan lintasan terpendek?										

SEMESTER 2	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ207 Konsep Multimedia**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu membedakan komponen multimedia dan metode pengembangannya sehingga menghasilkan produk multimedia sederhana

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda memahami konsep dasar multimedia?										
1.2	Apakah Anda dapat menjelaskan komponen-komponen dasar multimedia?										
1.3	Apakah Anda dapat membedakan multimedia dengan bidang lain yang cukup dekat, seperti aplikasi komputer, animasi, dan lainnya ?										
1.4	Apakah Anda menjelaskan fisik dan penyajian data multimedia?										
1.5	Apakah Anda mampu membedakan berbagai metode pengembangan multimedia?										
1.6	Apakah Anda mampu mengembangkan produk multimedia sederhana dalam berbagai bentuk seperti video, audio, gambar, teks dan lainnya menggunakan metode pengembangan multimedia?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ208 Naskah Produksi**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu melakukan perancangan ide, konsep, dan megimplementasikan ke dalam naskah produksi untuk berbagai keperluan industri.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda memahami tahapan brainstorming untuk mendapatkan sebuah ide ?										
1.2	Apakah anda memahami macam-macam bentuk naskah ?										
1.3	Apakah anda memahami berbagai istilah dalam naskah sesuai dengan kebutuhan?										
1.4	Apakah anda memahami konsep pembuatan premis?										
1.5	Apakah anda memahami konsep pembuatan sinopsis?										
1.6	Apakah anda memahami konsep pembuatan treatment ?										

1.7	Apakah anda memahamai berbagai format naskah sesuai kebutuhan?										
1.8	Apakah anda dapat melakukan breakdown naskah untuk keperluan produksi ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ209 Design Grafis**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	1. Mengetahui desain grafis sebagai suatu bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan informasi atau pesan secara estetis dan seefektif mungkin. 2. Menunjukkan perkembangan desain grafis dan pemanfaatan desain grafis dalam ranah multimedia. 3. Menghasilkan karya desain grafis yang memiliki nilai estetis dan komunikatif.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda memahami perbedaan point, line, shape, dan form dan mengimplementasikan-nya. ?										
1.2	Apakah Anda memahami memahami konsep tipografi ?										
1.3	Apakah Anda memahami prinsip warna, tone, dan light?										
1.4	Apakah anda memahami konsep texture, image, grid, frame, pattern, dan skala?										
1.5	Apakah anda dapat membedakan simetris dan asimetrisdapat memahami jenis, prinsip dan tahapan pembuatan logo ?										
1.6	Apakah anda dapat membedakan space, balance, contrast, proportion, movement, tension, dan closure?										
1.7	Apakah anda mampu melakukan pitching produk desain?										
1.8	Apakah anda mampu menghasilkan produk desain yang estetik sesuai konsep dan prinsip desain grafis ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ210 Desain Web Responsif**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu mengimplementasikan konsep dasar desain web dalam membuat web yang responsif untuk keperluan berbagai bidang kehidupan menggunakan tools populer.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda memahami konsep dasar web dan mengimplementasikan HTML dalam membuat web sederhana?										
1.2	Apakah Anda memahami konsep UI/UX dan beberapa metode perancangan UI/UX yang ada?										
1.3	Apakah Anda memahami konsep dasar web responsif dan penerapan-nya dengan menggunakan CSS atau framework CSS?										
1.4	Apakah Anda mampu menerapkan Javascript dan Jquery untuk membuat web responsif yang sederhana?										
1.5	Apakah Anda mampu melakukan layouting web sederhana menggunakan tool mockup yang ada?										
1.6	Apakah Anda mampu membuat web yang responsif dengan menerapkan framework?										
1.7	Apakah Anda membangun aplikasi web sederhana dalam berbagai kasus dengan menerapkan SVG, Graphics, Canvas dan HTML Game?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ211 Jaringan Komputer**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu menjelaskan prinsip kerja komputer dan mampu membangun jaringan komputer sederhana

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan tentang konsep komunikasi jaringan komputer?										
1.2	Apakah Anda dapat menjelaskan fungsi masing-masing layer OSI dan TCP/IP serta mampu menjelaskan konsep dan fungsi protocol.?										
1.3	Apakah Anda mampu menentukan protocol yang digunakan untuk masing-masing layer OSI dan TCP/IP?										
1.4	Apakah Anda mengetahui dan menjelaskan tentang proses di Transport Layer dan protocol yang digunakan?										
1.5	Apakah Anda mengetahui dan menjelaskan tentang proses di network layer dan protocol yang digunakan?										
1.6	Apakah Anda dapat mejelaskan dan melakukan perhitungan untuk pengalamatan jaringan Komputer.?										
1.7	Apakah Anda mengetahui dan menjelaskan tentang proses di data link layer dan protocol yang digunakan?										
1.8	Apakah Anda mengetahui dan menjelaskan tentang proses di physical layer dan protocol yang digunakan?										
1.9	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep dan fungsi ethernet?										
1.10	Apakah Anda mampu melakukan perancangan dan membuat pengkabelan jaringan.?										
1.11	Apakah Anda mampu membangun jaringan computer sederhana dengan menggunakan 2 PC atau lebih?										
1.12	Apakah Anda mampu melakukan konfigurasi dan pengetesan jaringan?										
1.13	Apakah Anda mampu melakukan troubleshooting pada jaringan?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ212 Struktur Data**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Memahami struktur data menitik beratkan pada penentuan desain data di memori seperti array,struktur, queue, stack, linked list, graf serta tree untuk membangun aplikasi dan mampu memanfaatkan desain tersebut dalam fungsi-fungsi aplikasi. Dalam notasi algoritmik dan bahasa C.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan pentingnya struktur data dalam pembuatan program ?										
1.2	Apakah Anda dapat membedakan variabel bertipe data dasar dengan array, struktur, dan pointer ?										
1.3	Apakah Anda dapat membuat array, tipe data struktur dan pointer secara tepat sesuai kebutuhan terampil melakukan operasi pada berbagai macam variabel ?										
1.4	Apakah Anda dapat menggambarkan konsep stack pada memory ?										
1.5	Apakah Anda dapat membuat struktur data stack dalam notasi algoritmik ?										
1.6	Apakah Anda dapat melakukan operasi pada stack ?										
1.7	Apakah Anda dapat mengaplikasikan stack pada program ?										
1.8	Apakah Anda dapat menggambarkan konsep queue pada memory ?										
1.9	Apakah Anda dapat membuat struktur data queue dalam notasi algoritmik ?										
1.10	Apakah Anda dapat melakukan operasi pada queue ?										

1.11	Apakah Anda dapat mengaplikasikan queue pada program?										
1.12	Apakah Anda dapat menggambarkan konsep linked list pada memory ?										
1.13	Apakah Anda dapat membuat struktur data linked list dalam notasi algoritmik ?										
1.14	Apakah Anda dapat melakukan operasi pada linked list ?										
1.15	Apakah Anda dapat membedakan macam-macam struktur linked list dan operasiny ?										
1.16	Apakah Anda dapat mengaplikasikan linked list pada program?										
1.17	Apakah Anda dapat menggambarkan konsep tree pada memory ?										
1.18	Apakah Anda dapat membuat struktur data tree dalam notasi algoritmik ?										
1.19	Apakah Anda dapat melakukan operasi pada tree ?										
1.20	Apakah Anda dapat memahami struktur binary search tree dan pemanfaatannya ?										
1.21	Apakah Anda dapat mengaplikasikan tree pada program ?										
1.22	Apakah Anda dapat menggambarkan konsep graf pada memory ?										
1.23	Apakah Anda dapat membuat struktur data graf dalam notasi algoritmik ?										
1.24	Apakah Anda dapat melakukan operasi pada graf ?										
1.25	Apakah Anda dapat melakukan penelusuran graf ?										
1.26	Apakah Anda dapat mencari lintasan terpendek pada graf?										
1.27	Apakah Anda dapat mengaplikasikan graf pada program ?										

SEMESTER III	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ313 Animasi 2D**
SKS	4
Capaian Pembelajaran Umum	1. Melakukan perancangan produksi motion graphic sesuai dengan kebutuhan 2. Mengimplementasikan perancangan dalam sebuah produk motion graphic

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda memahami definisi motion graphic?										
1.2	Apakah anda memahami perbedaan motion graphic pada film, televisi, dan media interaktif?										
1.3	Apakah anda mampu mengimplementasikan konsep animating text dan layer?										
1.4	Apakah anda mampu melakukan pengumpulan bahan dan material untuk digunakan pada produksi motion graphic?										
1.5	Apakah anda mampu melakukan editing pada layout dan komposisi?										
1.6	Apakah anda mampu menghasilkan produk motion graphic yang sesuai dengan kebutuhan ?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ314 Videografi**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa memahami penggunaan peralatan untuk kebutuhan produksi video, memahami semua proses persiapan produksi, yang dimulai dari pra produksi, produksi, dan paska produksi serta mampu bekerja dalam tim sesuai etika yang ada.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah anda memahami konsep dasar videografii?										
1.2	Apakah anda memahami prinsip menggunakan kamera untuk keperluan perekaman gambar dinamis?										
1.3	Apakah anda dapat membedakan segita exposure, rule of third, dan white balance untuk kebutuhan pengambilan video?										
1.4	Apakah anda memahami prinsip lighting baik indoor maupun outdoor?										
1.5	Apakah anda memahami kebutuhan audio untuk keperluan recording?										
1.6	Apakah anda mampu menerapkan proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi dengan baik selama melakukan proses produksi?										
1.7	Apakah anda memahami konsep kintiniti pada gambar dan suara?										
1.8	Apakah anda dapat bekerja dalam tim sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan mengikuti prosedur di lapangan ?										

SEMESTER 5	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ315 Sistem Penyuntingan**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar penyuntingan video atau film menggunakan media digital dan menghasilkan sebuah karya video sebagai hasil kegiatan penyuntingan.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah anda dapat menjelaskan pengertian sistem penyuntingan?										
1.2	Apakah anda dapat menjelaskan konsep dasar sistem penyuntingan ?										
1.3	Apakah anda dapat mengetahui sejarah sistem penyuntingan non linear?										
1.4	Apakah anda mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem penyuntingan non linear?										
1.5	Apakah anda dapat menerapkan chroma keying blue screen?										
1.6	Apakah anda dapat menerapkan chroma keying green screen?										
1.7	Apakah anda dapat memahami dan menerapkan konsep motion tracking ?										
1.8	Apakah anda mengetahui dan menerapkan proses motion tracking?										
1.9	Apakah anda mampu menghasilkan sebuah karya video dengan menerapkan konsep dan teknik penyuntingan ?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Kode dan Nama Mata Kuliah	MJ316 Pemrograman Web
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu membangun aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman web dan framework.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep pemrograman web client-server dengan menerapkan bahasa pemrograman web?										
1.2	Apakah Anda memahami dan dapat membuat CRUD pada aplikasi webb ?										
1.3	Apakah Anda memahami dan dapat menerapkan prinsip authentifikasi dan enripsi pada aplikasi web ?										
1.4	Apakah Anda mampu membuat aplikasi web yang dilengkapi dengan fitur report dan uploading?										
1.5	Apakah Anda mampu membuat aplikasi web menggunakan framework yang dilengkapi dengan fitur: CRUD, authentifikasi, enkripsi, report dan uploading?										
1.6	Apakah Anda mampu membangun aplikasi web sesuai studi kasus?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ317 Administrasi Sistem Komputer**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu memahami tentang segala sesuatu yang dibutuhkan oleh administrator dalam melakukan instalasi, konfigurasi dan proses administrasi terhadap sistem komputer dan jaringan yang dikelolanya.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep dasar administrasi sistem komputer antara lain: pengertian, tugas dan tanggung jawab seorang system administrator; distribusi dan paket Linux; manajemen user pada sistem komputer; manajemen sumber daya komputer; dan back-up sistem komputer.?										
1.2	Apakah Anda dapat menjelaskan Konfigurasi Jaringan di Linux menggunakan alamat IP statis dan dinamis; Konfigurasi routing jaringan Implementasi servis pada jaringan (NFS, NIS, Sharing (Samba), Web Server, Mail Server dan servis lain (pengayaan)).?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

SEMESTER IV	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ418 Animasi 3D**
SKS	4
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu memahami konsep produksi animasi 3D dan mengimplementasikannya menjadi sebuah karakter yang bergerak, dilengkapi dengan penggunaan kamera dan lighting yang sesuai dengan kebutuhan serta output berdasarkan medium yang digunakan.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah anda memahami konsep alur produksi animasi 3D ?										
1.2	Apakah anda mampu membuat karakter low poly?										
1.3	Apakah anda mampu mengimplementasikan beberapa prinsip texturing dan coloring pada objek?										
1.4	Apakah anda dapat memberikan sistem penulangan pada karakter?										
1.5	Apakah anda dapat menempatkan kamera sesuai dengan kebutuhan scene?										
1.6	Apakah anda dapat melakukan proses animasi pada karakter dan kamera?										
1.7	Apakah anda mengatur kebutuhan cahaya pada scene?										
1.8	Apakah anda dapat melakukan rendering dan exporting file sesuai dengan medium yang dibutuhkan?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ419 Broadcasting**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu membuat program acara berita atau non berita yang proses produksinya berkesinambungan, serta mampu mengoperasikan peralatan simulasi penyiaran.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah anda mampu memproduksi program berita ?										
1.2	Apakah anda mampu memproduksi program non berita ?										
1.3	Apakah anda memahami peralatan streaming ?										
1.4	Apakah anda dapat melakukan setup peralatan streaming ?										
1.5	Apakah anda memahami managemen stasiun televisi ?										
1.6	Apakah anda memahami proses broadcasting digital ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ420 Pemrograman Objek**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan kemampuan menerapkan konsep Object Oriented Programming, khususnya dalam pembuatan game dan/atau aplikasi lainnya.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah Anda memahami pengetahuan tentang konsep Object Oriented Programming dan Penerapannya dalam bidang pemrograman?										
1.2	Apakah Anda dapat membuat object yang digunakan untuk membuat game dan/atau aplikasi lainnya.?										
1.3	Apakah Anda dapat menerapkan penggunaan class dengan konsep inheritansi, dan polymorphisme dalam object-object yang dibuat dalam game dan/atau aplikasi lainnya?										

1.4	Apakah Anda dapat membuat project game dan/atau aplikasi lainnya, dengan menggunakan konsep object oriented programming?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ421 Pemrograman Berbasis Perangkat Keras**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu untuk memahami dan mempraktekkan konsep, cara dan metode untuk membuat aplikasi pemrograman sistem, yang menghubungkan antara perangkat keras dengan perangkat lunak (Raspberry)

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda mampu memahami perintah dasar Linux Raspbian?										
1.2	Apakah anda mampu mengenali perangkat Raspberry dan emulatornya?										
1.3	Apakah anda mampu memahami dasar pemrograman Python?										
1.4	Apakah anda mampu menerapkan kode python dalam program sederhana?										
1.5	Apakah anda mampu menerapkan kode python untuk modul dan kelas?										
1.6	Apakah anda mampu menerapkan kode python untuk operasi file?										
1.7	Apakah anda mampu melakukan instalasi raspbian?										
1.8	Apakah anda mampu memahami GPIO raspberry dan cara kerja breadboard?										
1.9	Apakah anda mampu membuat program menggunakan LED?										
1.10	Apakah anda mampu membuat program tombol dan LED?										
1.11	Apakah anda mampu membuat program raspberry dengan antar muka WEB?										
1.12	Apakah anda mampu membuat aplikasi deteksi gerak dan deteksi cahaya?										
1.13	Apakah anda mampu membuat aplikasi dengan actuator berupa motor servo?										
1.14	Apakah anda mampu membuat aplikasi dengan modul RFID?										
1.15	Apakah anda mengetahui ESP8266 dan penggunaannya?										
1.16	Apakah anda mampu membuat proyek mandiri?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ422 Kecerdasan Buatan**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu menyusun solusi berbasis komputasi dan menerapkan konsep kecerdasan buatan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi menggunakan teknik kecerdasan buatan yang tepat.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda mampu melakukan identifikasi aspek permainan komputer yang membutuhkan penggunaan kecerdasan buatan?										
1.2	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep dari Intelligent Agents?										
1.3	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep *Pathfindings?*										
1.4	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep *Randomness?*										

1.5	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep *Sistem Pakar?*										
1.6	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep *Fuzzy Logic?*										
1.7	Apakah anda mampu memahami dan menerapkan konsep *Neural Network?*										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ423 Jaringan Multimedia**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	mampu memahami konsep multimedia dalam jaringan, mendesain, merancang serta menganalisis parameter kualitas aplikasi multimedia dalam jaringan.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian**					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda mampu untuk mendesain dan merancang aplikasi berbasis multimedia dan jaringan, akan tetapi juga mampu untuk menganalisis kualitas aplikasi yang sudah dibuat berdasarkan parameter-parameter yang berlaku di dalam dunia jaringan komputer?										

SEMESTER V	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ525 Pemrograman Game**
SKS	4
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu mengembangkan game menggunakan teknologi software terkini dan menerapkan game play yang baik.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian**					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda dapat menjelaskan sejarah/perkembangan game)?										
1.2	Apakah anda memahami konsep game sebagai software?										
1.3	Apakah Anda memahami konsep game sebagai konten multimedia?										
1.4	Apakah Anda memahami konsep game sebagai permainan yang meliputi: game design, game system, game content dan game play?										
1.5	Apakah Anda mampu mengembangkan game play game yang baik?										
1.6	Apakah Anda mampu mengembangkan game menggunakan teknologi software terkini?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ526 Pemrograman Perangkat Bergerak**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu membuat aplikasi berbasis perangkat bergerak (mobile device).

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian**					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda dapat menjelaskan konsep pemrograman perangkat bergerak, disertai contoh contoh pada dunia nyata?										
1.2	Apakah anda mampu mampu membuat halaman aplikasi berbasis mobile?										
1.3	Apakah anda dapat menggunakan navigasi ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										
1.4	Apakah anda dapat menggunakan tema ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										

1.5	Apakah anda dapat menggunakan icon ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										
1.6	Apakah anda dapat menggunakan komponen ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										
1.7	Apakah anda dapat menggunakan penyimpanan data ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										
1.8	Apakah anda dapat membuat dan menggunakan service ketika membuat aplikasi berbasis mobile?										
1.9	Apakah Anda mampu mengintegrasikan dengan konten multimedia seperti gambar, audio atau video?										
1.10	Apakah Anda dapat membuat dan menggunakan server?										
1.11	Apakah Anda dapat membuat aplikasi mobile terhubung dengan internet?										
1.12	Apakah Anda mampu mendistribusikan aplikasi berbasis mobile?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ528 Manajemen Proyek**
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mengelola proyek terutama yang terkait dengan produk multimedia antara lain: memahami fungsi manajemen proyek, cakupan manajemen proyek, mengenali faktor-faktor penting dalam pengelolaan proyek, mendemonstrasikan pengelolaan proyek, mendemonstrasikan kemampuan dalam menggunakan dan mengembangkan teknik-teknik manajemen proyek, serta mengantisipasi perubahan organisasi terutama yang berhubungan proyek terkait produk multimedia.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu Membuat work breakdown structure?										
1.2	Apakah Anda mampu Mengidentifikasi kebergantungan antar aktivitas?										
1.3	Apakah Anda mampu Membuat estimasi waktu proyek?										
1.4	Apakah Anda mampu Membuat estimasi biaya proyek?										
1.5	Apakah Anda mampu Mengendalikan proyek?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ529 Statistik**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu memahami dan mengaplikasikan dasar-dasar statistika serta keterampilan menyelesaikan kasus-kasus statistik multimedia, informatika dan jaringan.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda dapat membedakan statistic dan statistika ?										
1.2	Apakah anda memahami tahapan kegiatan statistik?										
1.3	Apakah Anda mengetahui manfaat dan ruang lingkup, klasifikasi/ penggolongan statistika?										
1.4	Apakah anda dapat mengetahui peran statistika dalam penelitian?										
1.5	Apakah anda dapat menerapkan statistika pada penelitian seperti penentuan populasi dan sampel, teknik sampling, metode penentuan jumlah sampel, metode pengambilan data, instrumen pengambilan sampel di lapangan khususnya di bidang penelitian informatika, multimedia dan jaringan?										
1.6	Apakah anda dapat menyajikan data kategori dan data numerik dengan baik dan benar?										

1.7	Apakah anda memahami pengertian, cara penyusunan, dan penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi?										
1.8	Apakah anda dapat melakukan pencarian nilai mean, median, dan modus dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai kuartil, desil dan persentil dari data tunggal maupun data berkelompok, nilai rentang, deviasi rata-rata, ragam, dan simpangan baku dari data tunggal maupun data berkelompok, dan memahami bentuk-bentuk distribusi data.										
1.9	Apakah anda dapat memahami hubungan antar variabel dan membuat persamaan garis regresi linear sederhana, serta melakukan evaluasi model regresi linear sederhana yang dihasilkan, memahami pengertian koefisien korelasi dan memahami jenis-jenis koefisien korelasi, memahami hubungan antara koefisien korelasi dengan koefisien regresi?										
1.10	Apakah Anda memahami distribusi sampling, sampling error, dan selang kepercayaan										
1.11	Apakah anda memahami dasar dalam pengujian hipotesis, cara pengujian data dengan Uji Z, cara pengujian data dengan uji, serta cara pengujian data dengan uji ANOVA;										

SEMESTER VI	
Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ630 Proyek Internal**
SKS	8
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu mengidentifikasi persoalan-persoalan yang dilaporkan oleh industry (client), namun dilaksanakan di kampus dan memberikan solusi dalam bentuk prototype produk/program multimedia dan laporan riset. Topik umum Proyek Internal meliputi (dan tidak hanya terbatas untuk 6 topik yang dimaksud): 1. Game, simulation & VR 2. Videography, film, & broadcasting 3. Desain Grafis &Fotografi 4. Web/Mobile programming 5. Animation 6. Multimedia & networking,

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian ☹ ⇨ ☺					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah Anda Mampu menerapkan proses engineering terhadap persoalan yang terjadi di industry?										
1.2	Apakah Anda Mampu bekerja dengan tim?										
1.3	Apakah Anda Mampu menghasilkan prototype program atau produk multimedia?										
1.4	Apakah Anda Mampu mendokumentasikan seluruh kegiatan dan hasil proyek dalam bentuk laporan riset										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ631 Prototipe Digital**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu membuat dan menguji prototype interaktif untuk pilihan produk berdasarkan dengan tema yang diberikan yaitu sesuai dengan tren saat perkuliahan dilakukan.

No. CPK	Daftar Pertanyaan (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	Penilaian ☹ ⇨ ☺					Bukti-bukti Pendukung	Diisi Asesor			
		1	2	3	4	5		V	A	T	M
1.1	Apakah Anda dapat menjelaskan konsep Prototype digital?										
1.2	Apakah Anda mengetahui prototype sebagai artefak?										
1.3	Apakah Anda dapat melakukan uji prototype?										

1.4	Apakah Anda dapat menjelaskan tipe-tipe prototype?										
1.5	Apakah Anda memahami dan membuat prototype interaktif?										
1.6	Apakah Anda mengetahui dan membuat mode alterantif?										
1.7	Apakah Anda mengetahui extended reality?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ632 Metodologi Penelitian**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa diharapkan setidaknya memiliki tiga kompetensi: 1. Pertama di aspek kognitif, mahasiswa mengetahui ragam metode dan alat bantu penelitian, serta mampu memilih satu metode sesuai dengan tujuan penelitian. 2. Kedua di aspek psikomotorik, mahasiswa bisa merancang dan menerapkan langkah-langkah penelitian yang baik sesuai dengan topik tugas akhirnya. 3. Ketiga, aspek afektif, mahasiswa dapat menghindari tindakan yang bertentangan dengan etika riset.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu Memformulasikan pertanyaan riset?										
1.2	Apakah Anda mampu Mengaplikasikan cara-cara yang baik pada proses studi literatur?										
1.3	Apakah Anda mampu Membuat desain penelitian dengan metode kuantitatif, kualitatif dan riset campuran?										
1.4	Apakah Anda mampu Membuat proposal riset?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ633 Kewirausahaan**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep-konsep kewirausahaan dalam mengembangkan proposal dan melakukan pemasaran produk melalui tool marketing digital/online.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu mengembangkan proposal usaha yang baik?										
1.2	Apakah Anda mampu Melakukan pemasaran sebuah produk melalui tool marketing online?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	**MJ634 Kesehatan, Keselamatan dan Komunikasi Kerja**
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mahasiswa mampu memahami, berperilaku dan mengimplementasikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) yang melingkupi prosedur, situasi darurat, tidakan pencegahan, peraturan perundangan K3 dan sistem manajemen K3 dalam lingkungan kerja maupun lingkungan sekitar.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu memahami tentang peraturan perundangan K3 serta dasar hokum K3 di Indonesia.										
1.2	Apakah Anda mampu memahami prinsip dasar K3.										
1.3	Apakah Anda mampu memahami konsep penanganan dan pengukuran kecelakaan kerja.										
1.4	Apakah Anda mampu memahami pencegahan bahaya kebakaran dan penanggulangannya.										
1.5	Apakah Anda mampu memahami pencegahan bahaya listrik.										

1.6	Apakah Anda mampu memahami konsep sistem manajemen K3.										
1.7	Apakah Anda mampu memahami konsep pemeriksaan kesehatan tenaga kerja dan pelayanan kesehatan kerja.										
1.8	Apakah Anda mampu mengenali alat pelindung diri.										
1.9	Apakah Anda mampu menerapkan K3 dalam bidang TIK.										
1.10	Apakah Anda mampu presentasi temuan positif dan negatif tentang K3										

Kode dan Nama Mata Kuliah	MKU004MJ Komunikasi Bahasa Inggris
SKS	2
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu berkomunikasi dalam bahasa inggris baik secara formal maupun informal dengan menggunakan expressions yang benar dan tepat.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda dapat berkomunikasi bahasa inggris tentang topik sehari-hari ?										
1.2	Apakah Anda dapat melakukan presentasi untuk menjelaskan data, grafik, gambar, dan sejenisnya dengan cara akademis ?										
1.3	Apakah Anda dapat membuat poster tentang profil Politeknik Negeri Batam, lalu mempresentasikannya secara individual dalam bahasa Inggris ?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	MKU002MJ Bahasa Inggris Umum/General English ahasa Inggris I
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu mendengarkan, memahami teks, menjelaskan, dan menulis dalam bahasa Inggris yang tepat terkait berbagai macam suasana di tempat kerja yang meliputi General business, Manufacturing, Finance and budgeting, Corporate development, Offices, dan Personnel

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah Anda mampu untuk memahami dan menggunakan dalam bahasa lisan maupun tulisan berbagai pola dalam bahasa Inggris (language work), vocabulary atau language expressions untuk level elementary maupun intermediate?										

Kode dan Nama Mata Kuliah	MKU003 MJ Bahasa Inggris Dunia Kerja (English for Workplace Communication)
SKS	3
Capaian Pembelajaran Umum	Mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik lisan dan tulisan terkait topik-topik yang lazim dalam dunia kerja

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda mampu mempraktekkan komunikasi bahasa Inggris dunia kerja baik lisan maupun tertulis?						Sertifikat TOEIC yang masih berlaku				
1.2	Apakah Anda mampu menjawab beberapa model test bahasa Inggris yang diakui secara internasional dan digunakan sebagai asesmen umum dalam dunia kerja?										

BORANG ASESMEN MANDIRI-RPL

Kode dan Nama Mata Kuliah	MKU001MJ Pendidikan Olahraga
SKS	1
Capaian Pembelajaran Umum	Menguasai pengetahuan (definisi, ruang lingkup dan peran) ilmu kesehatan olahraga; mampu menyusun dan mengaplikasikan program olahraga untuk promotif, dan rehabiltatif kepada masyarakat; mampu mengembangkan sikap untuk selalu belajar, membuka ruang diskusi dengan disiplin ilmu maupun profesi lain dalam upaya peningkatan kualitas hidup kampus maupun di masyarakarat dengan olahraga.

No. CPK	**Daftar Pertanyaan** (Asesmen Mandiri/*Self Assessment*)	**Penilaian** ☹ ⇨ ☺					**Bukti-bukti Pendukung**	**Diisi Asesor**			
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		**V**	**A**	**T**	**M**
1.1	Apakah anda Mampu memahami Pengertian dan Ruang Lingkup Olahraga?										
1.2	Apakah anda memahami Pemeriksaan prapartisipasi ?										
1.3	Apakah anda mampu memahami Kebugaran Jasmani ?										
1.4	Apakah anda Mampu memahami memahami pengertian dan aplikasi Doping ?										
1.5	Apakah anda memahami Olahraga pada berbagai penyakit?										
1.6	Apakah anda mampu memahami Olahraga Jasmani ?										
1.7	Apakah anda mampu mempraktekkan olahraga jasmani yang sesuai dengan ilmu kesehatan olahraga?										

Rekomendasi Asesor :	**Peserta**	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	
Catatan :	**Asesor**	
	Nama	
	Tanda tangan/ Tanggal	

Catatan :

Matakuliah Wajib (Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia), Tugas Akhir, Magang Industri TIDAK BOLEH masuk dalam daftar RPL