






POLITEKNIK NEGERI MEDAN

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Praktik Struktur Data	PLMKK21207	2	II	02 Januari 2021
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Yuyun Yusnida Lase., S.Kom., M.Kom.	 Yuyun Yusnida Lase., S.Kom., M.Kom.	 Yuyun Yusnida Lase., S.Kom., M.Kom.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	Mahasiswa mampu menggunakan konsep logika dan algoritma pemrograman untuk menyelesaikan permasalahan yang ada menggunakan struktur data yang efisien			
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	Sikap Dan Tata Nilai			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	Pengetahuan			
	PP1	Menguasai pengetahuan tentang socio-technial system yang meliputi: karakter sistem, system engineering, organisasi, sumber daya manusia dan sistem komputer, dan legacy system.		
pp2	Menguasai permasalahan tentang sistem kritis yang meliputi: ketergantungan, ketersediaan, kehandalan, keselamatan, dan keamanan system.			
pp5	Menguasai dalam proses software requirements yang meliputi: kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, spesifikasi antarmuka, dan dokumentasi.			
pp9	Menguasai spesifikasi formal yang meliputi: spesifikasi formal dalam proses perangkat lunak, spesifikasi antarmuka sub-sistem, dan spesifikasi tingkah laku.			
PP11	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.			
PP12				
Keterampilan Umum:				

	<p>KU1</p> <p>KU2</p> <p>KU3</p> <p>KU4</p> <p>KU5</p> <p>KU6</p> <p>KU7</p> <p>KU8</p>	<p>Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.</p> <p>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</p> <p>Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.</p> <p>Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.</p> <p>Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.</p> <p>Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.</p> <p>Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p> <p>Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.</p>
Keterampilan Khusus:		
	<p>KK1</p> <p>KK2</p> <p>KK4</p> <p>KK6</p> <p>KK7</p> <p>KK8</p>	<p>Mampu mengaplikasikan teori, prinsip-prinsip, tools dan proses-proses, sebagaimana teori dan prinsip-prinsip ilmu komputer dan matematika, untuk pengembangan dan perawatan dari sistem yang kompleks.</p> <p>Mampu mendesain dan melakukan eksperimen dengan prototype perangkat lunak.</p> <p>Mampu menganalisis dan menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak melalui hubungan kerja yang produktif dengan para stakeholder proyek.</p> <p>Mampu menganalisis dampak globalisasi pada bidang komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.</p> <p>Mampu mengaplikasikan kode etik yang sesuai dan professional dalam menyampaikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam perekayasaan perangkat lunak.</p> <p>Mampu mengidentifikasi sumber daya-sumber daya untuk menentukan legalisasi dan etikal praktik dalam negara-negara lain sebagaimana mereka mengaplikasikannya pada komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.</p>
Diskripsi Singkat MK	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep pengorganisasian data dengan menggunakan struktur data untuk menyelesaikan masalah komputasi yang melibatkan pengolahan data dan mampu mengimplementasikan struktur data dengan mempertimbangkan untung-rugi antara satu struktur data dengan struktur data lainnya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Array, Procedure dan Fuction 2. Sorting 3. Searching 4. Stack 5. Queue 6. Link List 7. Tree 8. Graph 	

Daftar Referensi	Utama:
	Goodrich, Michael T., et al. (2014). "Data Structures and Algorithms in Java". 6 th Edition. Wiley.
	Pendukung :
	1. Hariyanto, Bambang. (2000). <i>Struktur Data</i> . Penerbit Informatika, Bandung. 2. Sanjaya, Dwi. (2005). <i>Asyiknya Belajar Struktur Data di Planet C++</i> . Elex Media Komputindo, Jakarta.
Nama Dosen Pengampu	1. Achmad Yani, S.T., M.Kom. 2. Yuyun Yusnida Lase, S.Kom., M.Kom. 3. Santi Prayudani, S.Kom., M.Kom.
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	1. Logika dan Algoritma Pemrograman 2. Praktik Logika & algoritma Pemrograman

Minggu e-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1.	Tipe Data Abstrak TIU : Mahasiswa mampu memahami pengertian struktur data dan mengenal tipe data abstrak	Pengertian struktur data dan tipe data abstrak dalam Bahasa C++	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector Tugas 1 :	TM Praktik : (2x100') BM : (2x70')	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Tipe Data Abstrak Menyelesaikan Kasus Mengenai Tipe Data Abstrak Menggunakan 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test:	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Menjelaskan Tentang Tipe Data Abstrak Ketepatan Menyelesaian Kasus Mengenai Tipe Data Abstrak Menggunakan Bahasa Pemrograman 	7

			Menyelesaikan Kasus Mengenai Tipe Data Abstrak Menggunakan Bahasa Pemrograman		Bahasa Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Menjelaskan Tentang Tipe Data Abstrak 		
2.	<p>Array, Procedure dan Function</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami Array, Procedure dan Function</p>	<ul style="list-style-type: none"> Array Procedure Function 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi Kelompok Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 2 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Array, Procedure Dan Function Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	<p>TM Praktik : (2x100')</p> <p>BM : (2x70')</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video Mahasiswa Mendeskripsikan Tentang Array, Procedure dan Function dalam Bahasa Pemrograman Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Mengenai Array, Procedure Dan Function Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Array, Procedure dan Function dalam Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Array, Procedure dan Function dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menjelaskan Menyelesaikan Kasus Mengenai Array, Procedure Dan Function Menggunakan Bahasa Pemrograman 	7

						<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan Kasus Mengenai Array, Procedure Dan Function Menggunakan Bahasa Pemrograman 		
3,4	<p>Sorting</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami metode sorting</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Sorting Bubble Sort Insert Sort Selection Sort Quick Sort 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi Kelompok Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 3 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Sorting Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	<p>TM Praktik : (2x100')</p> <p>BM : (2x70')</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Sorting Dalam Bahasa Pemrograman Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Mengenai Sorting Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Sorting dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Sorting Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Sorting Dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Sorting Menggunakan Bahasa Pemrograman 	10

						an Kasus Mengenai Sorting Menggunakan Bahasa Pemrograman		
5,6	<p>Searching</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami metode searching</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian searching • Sequential search • Sequential Search • Binary Search • Interpolation Search 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 4 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Searching Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	<p>TM Praktik : (2x100')</p> <p>BM : (2x70')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Searching Dalam Bahasa Pemrograman • Menyelesaikan Kasus Mengenai Searching Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Searching Dalam Bahasa Pemrograman • Menyelesaikan Kasus Mengenai Searching Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Searching Dalam Bahasa Pemrograman • Menyelesaikan Kasus Mengenai Searching Menggunakan Bahasa Pemrograman 	10

						an Bahasa Pemrograman		
7	<p>Link List</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami mengenai Link List</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Link List • Single Link List • Double Link List • Circular Link List 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 5 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	<p>TM Praktik : (2x100')</p> <p>BM : (2x70')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendeskripsikan Tentang Link List Dalam Bahasa Pemrograman • Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Link List dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Link List Dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List Menggunakan Bahasa Pemrograman 	7

8. Ujian Tengah Semester (UTS)								
9	<p>Link List</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami mengenai Link List</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Link List • Single Link List • Double Link List • Circular Link List 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktivitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 6 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List (Double List, Circular List) Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	<p>TM Praktik : (2x100')</p> <p>BM : (2x70')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendeskripsikan Tentang Link List (Double List, Circular List) Dalam Bahasa Pemrograman • Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List (Double List, Circular List) Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Link List (Double List, Circular List) Dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List (Double List, Circular List) Menggunakan Bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Link List (Double List, Circular List) Dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Link List (Double List, Circular List) Menggunakan Bahasa Pemrograman 	7

						Pemrograman		
10, 11	Stack TIU : Mahasiswa mampu memahami mengenai stack	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian stack • Operasi-operasi dasar pada stack • Infix, Prefix dan Postfix 	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector Tugas 7 : Menyelesaikan Kasus Mengenai Stack Menggunakan Bahasa Pemrograman	TM Praktik : (2x100') BM : (2x70')	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video ` • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Stack Dalam Bahasa Pemrograman • Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Mengenai Stack Menggunakan Bahasa Pemrograman 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Stack dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Mengenai Stack Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Stack dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Tentang Stack Menggunakan Bahasa Pemrograman 	10
12,13s	Queue TIU :	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Queue • Operasi-Operasi Dasar Pada Queue 	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas:	TM Praktik : (2x100')	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Mengenai Queue dalam 	10

	Mahasiswa mampu memahami tentang queue		<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 8 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Queue Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	BM : (2x70 ²)	<p>Lewat Buku Ajar, Slides, Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Queue Dalam Bahasa Pemrograman • Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Queue Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Queue dalam Bahasa Pemrograman • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Bahasa Pemrograman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman 	
14	<p>Tree</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami tentang tree</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Tentang Tree • Istilah Dalam Tree • Kunjungan Tree (Postorder, Inorder dan Predorder) 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok 	TM Praktik : (2x100 ⁷)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang Tree Dalam Bahasa Pemrograman 	10

			<ul style="list-style-type: none"> Media: Komputer Dan LCD Projector <p>Tugas 9 :</p> <p>Menyelesaikan Kasus Mengenai Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman</p>	BM : (2x70 ²)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Tree Dalam Bahasa Pemrograman Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Tree Dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Tree Menggunakan Bahasa Pemrograman 	
15	<p>Graph</p> <p>TIU :</p> <p>Mahasiswa mampu memahami tentang graph</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Tentang Tree Istilah Dalam Graph 	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi Kelompok Media: Komputer Dan LCD Projector 	TM Praktik : (2x100 ²)	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Graph Dalam Bahasa Pemrograman 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Graph dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan 	10

			Tugas 10 : Menyelesaikan Kasus Mengenai Graph Menggunakan Bahasa Pemrograman	BM : (2x70'')	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Dapat Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Graph Menggunakan Bahasa Pemrograman 	Penugasan Makalah Bentuk Test: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Graph Dalam Bahasa Pemrograman Ketepatan Menyelesaikan Kasus Yang Berhubungan Dengan Graph 	Graph Menggunakan Bahasa Pemrograman	
16	Ujian Akhir Semester							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (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 pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. 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.