

**ISIAN PENILAIAN PENYETARAAN KEGIATAN MBKM DENGAN CPL
MATAKULIAH**

Nama Mata Kuliah : Kecerdasan Komputasional
 Kode MK : INF11022
 SKS : 3 SKS
 Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu menerapkan konsep logika fuzzy untuk pemecahan suatu permasalahan	Adanya penggunaan konsep himpunan fuzzy, fungsi keanggotaan dan model-model logika fuzzy	30
2	Mahasiswa mampu menerapkan konsep jaringan syaraf tiruan untuk pemecahan suatu permasalahan	Adanya penggunaan arsitektur jaringan syaraf tiruan serta pemilihan algoritma jaringan syaraf tiruan	35
3	Mahasiswa mampu menerapkan konsep evolutionary algorithms untuk pemecahan suatu permasalahan	Adanya penggunaan rancangan evolutionary algorithms serta pemilihan jenis evolutionary algorithms	35
Total			100

Nama Mata Kuliah : Manajemen Basis Data
 Kode MK : INF11026
 SKS : 3 SKS
 Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu menerapkan advance method dari DBMS	Adanya penggunaan stored procedure , function, trigger, view, advance table, efisien copy data	35
2	Mahasiswa mampu menerapkan keamanan dan konsistensi basis data	Adanya pengaturan hak akses dan best practice keamanan basis data, transaction, lock mechanism, on cascade	35
3	Mahasiswa mampu menerapkan konsep efisiensi kueri	Adanya index, data partition, group	30
Total			100

Nama Mata Kuliah : Manajemen Proyek Perangkat Lunak

Kode MK : INF11028

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu mencari ide dan menyelesaikan pembuatan perancangan Perangkat lunak disertai referensi yang sesuai dibidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, perdagangan, transportasi, pertanian, dan solusi lainnya bagi permasalahan manusia.	Mencari ide yg kreatif dan inovatif dalam pemecahan, langkah-langkah perencanaan strategis, dan penyelesaian Masalah dari berbagai bidang	25
2	Mahasiswa mampu melakukan perencanaan Proyek, manajemen Waktu, Target, sumber daya, mengorganisir tim, pembagian tugas dan Menyusun jadwal	Paham elemen- elemen dalam aktifitas proyek, peran sertifikasi, lembaga profesi manajemen proyek, scope & work breakdown structure, tools dalam menyusun proyek, manajemen biaya, perencanaan organisasi (sumber daya), pengaruh komunikasi dalam proyek, mengatasi resiko dalam proyek, dankontrak kerja	40
3	Mahasiswa mampu membangun dan menerapkan sistem aplikasi sederhana sesuai kaidah akademik	konsep aplikasi yang dibuat, Fase dan siklus hidup proyek, penyelesaian masalah dalam studi kasus, eksekusi proyek, penjadwalan proyek, kontrol perubahan, dan langkah verifikasi proyek	35
Total			100

Nama Mata Kuliah : Pembelajaran Mesin

Kode MK : INF11023

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu menerapkan analisa dengan regresi	Adanya penerapan baik logistic regression maupun polynomial regression	35
2	Mahasiswa mampu menerapkan model neural network	Salah satu penerapan ANN, Deep Learning	35
3	Mahasiswa mampu menggunakan teknik yang tepat dalam analisa	Adanya kesesuaian perangkat yang digunakan dengan objectives yang ingin di capai	30
Total			100

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Fungsional

Kode MK : INF12013

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu menggunakan Lambda Expression	Penerapan Lambda Expression sebagai bagian dari solusi yang diberikan	35
2	Mahasiswa mampu menerapkan Lazy Evaluation	Penerapan Lazy Evaluation sebagai solusi penurunan beban cpu	35
3	Mahasiswa mampu menerapkan recursive	Penerapan fungsi recursive sebagai solusi perulangan	30
Total			100

Nama Mata Kuliah : Penambangan Data

Kode MK : INF11021

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu menerapkan tahapan proses data mining dalam analisis data	Terdapat tahap pre-proses, transformasi, seleksi, Teknik analisis Data, visualisasi, interpretasi hasil	35
2	Mahasiswa mampu menerapkan teknik analisis data yang sesuai dengan objective yang di cari	Terdapat kesesuaian teknik analisis data dengan objective seperti kualifikasi, prediksi, cluster, asosiasi	35
3	Mahasiswa mampu menerapkan teknik preproses yang tepat	Adanya teknik cleaning, fill-in, normalisasi, averaging	30
Total			100

Nama Mata Kuliah : Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak

Kode MK : INF11025

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu mencari ide dan menganalisis permasalahan perangkat lunak disertai referensi yang sesuai di bidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, perdagangan, transportasi, pertanian, dan solusi lainnya bagi permasalahan manusia.	Mencari ide yg kreatif dan inovatif dalam pemecahan, perkembangan software, Siklus Hidup Perangkat Lunak, langkah-langkah perencanaan strategis, dan penyelesaian Masalah dari berbagai bidang.	25
2	Mahasiswa mampu melakukan	Membuat SRS, Proses Bisnis, Model	35

	perancangan perangkat lunak sesuai dengan topik studi kasus yang dipilih	Proses Platform yang akan dibuat, memodelkan dalam bentuk diagram, Perancangan sistem dan solusi teknis perangkat lunak.	
3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan menerapkan sistem aplikasi sesuai dengan prinsip rekayasa perangkat lunak.	Transformasi Perancangan ke tahap Implementasi Perangkat Lunak, konsep aplikasi yang dibuat, langkah-langkah dalam penyelesaian masalah dalam topik yang diambil, eksekusi aplikasi, membuat laporan dokumentasi aplikasi, pemanfaatan software yang dibuat dan mempresentasikannya.	40
Total			100

Nama Mata Kuliah : Proyek Pengembangan Sistem

Kode MK : INF11029

SKS : 3 SKS

Ket : Pilihan

No	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator	Nilai
1	Mahasiswa mampu mencari ide dan menyelesaikan pembuatan perancangan Perangkat lunak disertai referensi yang sesuai dibidang pemerintahan, kesehatan, pendidikan, perdagangan, transportasi, pertanian, dan solusi lainnya bagi permasalahan manusia.	Mencari ide yg kreatif dan inovatif dalam pemecahan, langkah-langkah perencanaan strategis, dan penyelesaian Masalah dari berbagai bidang	25
2	Mahasiswa mampu melakukan analisa perencanaan proyek, manajemen waktu, target, biaya, pembagian tugas, menyusun jadwal yang dilakukan dan metode pengembangan yang disesuaikan dengan aplikasi yang dibuat.	Analisa dan usulan solusi, rancang bangun spesifikasi perangkat lunak yang sesuai dengan kondisi pengguna, tahapan/siklus-nya dalam rekayasa perangkat lunak, tools dalam menyusun proyek, penjadwalan proyek, Manajemen keuangan dalam proyek, metode dalam pengembangan sistem, dan deskripsi hasil kajian akan dituangkan dalam bentuk dokumentasi.	35
3	Mahasiswa mampu membangun dan menerapkan sistem aplikasi siap digunakan sesuai dengan waktu dan Cost yg ditentukan.	Konsep aplikasi yang dibuat, Fase dan siklus hidup proyek, penyelesaian masalah dalam studi kasus, solusi untuk suatu	40
Total			100