



IPB University
— Bogor Indonesia —



ditmawapk
go further than you ever dreamed



Prestasi IPB
Go Further Than You Ever Dreamed

Panduan

SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH (SKPI) & SISTEM KEMAHASISWAAN – STUDENT PORTAL

IPB University 2022



#IPBGLOBALWINNER

#IPBGLOBALWINNER

TIM PENYUSUN

Pengarah

Prof. Dr. Arif Satria, SP, MSi
Dr. Ir. Drajat Martianto, M.Si

Penyusun

Dr. Alim Setiawan Slamet STP, MSi
Dr. Ir. Nurhayati, M.Sc
Ir. Julio Adisantoso, M.Kom
Dr. Ujang Suwarna, S.Hut, M.Sc.F.Trop
Dr. Utami Dyah Syafitri, S.Si, M.Si
Angga Yuhistira Aryanto, S.TP, M.Si
Ir. Tri Yudi Widayanti, M.M.
Dean Apriana Ramadhan, S.Kom, M.Kom
Pangudi Citraning Putra, S.Komp., M.Komp
Muhammad Abrar Istiadi, S.Komp., M.Kom
Restu Rahmana Putra, S.E
Annisya Rakha Anandhyta, S.KPm
Azhari Ridha Darmawan, S.Hut
Fikayatul Khoiriyah, S.E
Arjal Bayzam Ramadhan, A.Md

Desain dan Tata Letak

Bagus Arfanda, S.P
Alifian Gigih Pangestu, S.Si

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	5
BAB I. PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Landasan Hukum	6
1.3 Tujuan dan Manfaat	6
1.4 Ruang Lingkup.....	7
1.5 Daftar Istilah.....	7
BAB II. MEKANISME PELAKSANAAN SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH (SKPI)	8
2.1 Kedudukan dalam kebijakan IPB University	8
2.2 Bentuk kegiatan dan pengakuan aktivitas kemahasiswaan	8
2.2.1 Bentuk Kegiatan.....	8
2.2.2 Perumusan Pencapaian <i>Skill Set</i> Mahasiswa.....	8
2.2.3 Penyetaraan <i>Skill Set</i>	9
2.2.4 Matriks Kesesuaian <i>Skill Set</i> dengan Aktivitas Kemahasiswaan	11
2.3 Pihak yang terkait	16
2.4 Persyaratan dan Ketentuan	16
2.5 Prosedur Pelaksanaan	16
2.6 Pelaporan dan Pengakuan Aktivitas Kemahasiswaan.....	17
2.7 Evaluasi Penilaian Aktivitas Kemahasiswaan	20
2.8 Dokumen Pendukung.....	21
2.9 Sistem Penjaminan Mutu Internal Aktivitas Kemahasiswaan.....	21
2.10 Bentuk SKPI	23
2.11 Alur Flow Pengisian SKPI	28
2.12 Proses Verifikasi Aktivitas Kemahasiswaan	28
2.13 Prosedur dan Ketentuan Cetak SKPI	28
BAB III. PELAKSANAAN KELOMPOK KEGIATAN AKTIVITAS KEMAHASISWAAN	29
3.1 Aktivitas MBKM.....	29
3.1.1 Magang/Praktek Kerja.....	29
3.1.2 Wirausaha	32
3.1.3 <i>Summer Course</i> /Konferensi.....	35
3.1.4 Pengabdian Masyarakat/Proyek Desa	39
3.1.5 Studi Proyek Independen/Penelitian Riset.....	43
3.1.6 Pelatihan/Uji Kompetensi.....	45
3.1.7 Minat Bakat	47
3.1.8 Talent Pool.....	49
3.1.9 Pengurus Kepanitiaan/Bela Negara.....	50

3.1.10 Fasilitator.....	53
3.1.11 Asisstant	54
3.1.12 <i>Founder/Cofounder</i>	57
3.2 Aktivitas Rekognisi	60
3.2.1 Kompetensi.....	60
3.2.2 Pendaftaran Paten.....	62
3.2.3 Hak Cipta/Buku	64
3.2.4 Juri/Pelatih Internasional	66
3.2.5 Juri/Pelatih Nasional	68
3.2.6 <i>Conference/Seminar</i> sebagai Pemakalah Nasional.....	70
3.2.7 <i>Conference/Seminar</i> sebagai Pemakalah Internasional	72
3.2.8 Peserta Pameran Internasional.....	74
3.2.9 Peserta Pameran Nasional.....	76
3.2.10 Karya cipta lagu yang telah dipublikasikan/rekaman/diakui.....	78
3.2.11 Karya cipta seni tari yang telah dipentaskan/didokumentasikan	80
3.2.12 Pemateri	94
3.2.13 Editor Jurnal	95
3.2.13 Reviewer Jurnal.....	97
3.3 Aktivitas Kompetisi	99
3.3.1 Lomba Mandiri.....	99
3.3.2 Kemdikbud <i>Achievement Goals</i> (KAG'S)	96
BAB IV. PENUTUP	121

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas terbitnya Panduan Pelaksanaan Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) dan Sistem Kemahasiswaan pada *Student Portal*. Era revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi yang membawa konsekuensi Pendidikan Tinggi untuk melakukan adaptasi terhadap globalisasi pendidikan, termasuk digitalisasi proses fasilitasi dan pelaporan aktivitas mahasiswa. Untuk itu perlu dirancang sebuah media digital yang dapat menampung kebutuhan tersebut dalam mewujudkan pengembangan kurikulum Pendidikan IPB sebagai integrasi *hard skills, soft skills, 'growth mindset & skill set* abad 21. Sasaran Pendidikan IPB 4.0 ialah menghasilkan pembelajar lincah dan tangguh (*powerful agile learner*) yang dicirikan dengan dikuainya pola pikir masa depan (*future-ready mindset*) dan gugus keterampilan (*skill set*) abad 21, yang terdiri atas *Critical thinking & reasoning, Creativity, ideation & innovation, Complex problem-solving, System thinking, Communication, Collaboration, Technology savvy, Decision Making, Curiosity & active Activity, Leadership & social influence, Social Activity, Emotional Intelligence, Resilience & flexibility, Adaptability, Civic Responsibility, dan Nationally & multicultural*.

Salah satu upaya untuk mencatat aktivitas mahasiswa di atas dibuktikan melalui Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI), SKPI merupakan sebuah pencatatan formal yang dikeluarkan oleh institusi sesuai dengan daftar kegiatan yang dilakukan mahasiswa selama menjalani masa pendidikan pada perguruan tinggi. Catatan kegiatan kemahasiswaan yang dapat dilaporkan dalam SKPI adalah kegiatan Aktivitas MBKM, Aktivitas Rekognisi, Aktivitas Kompetisi Nasional dan Internasional hingga Aktivitas Kompetisi KEMDIKBUK RISTEK yang dilakukan dalam masa pendidikan di perguruan tinggi. Hasil pencatatan tersebut akan dimuat dalam bentuk pelaporan pada SKPI dengan indeks penilaian tertera sesuai pada keluaran yang diberikan oleh setiap kegiatan pada lokasi kegiatan masing-masing dalam laman <http://studentportal.ipb.ac.id/>.

Selain pencatatan hasil kegiatan mahasiswa pengembangan student portal bagian kemahasiswaan juga mewadahi kebutuhan fasilitasi mahasiswa pada keikutsertaan kegiatan kompetisi Nasional dan Internasional secara mandiri dengan mengajukan fasilitasi kebutuhan pada fitur Proposal Lomba sehingga mahasiswa tidak hanya dituntut menghasilkan capaian, tapi peran serta IPB pada proses pelaksanaan kegiatan menjadi salah satu bagian utama.

Saya berharap buku panduan ini dapat menjadi pedoman acuan bagian *stakeholder* IPB dalam merespon aktivitas mahasiswa pada SKPI dan fasilitasi mahasiswa pada kompetisi Nasional dan Internasional secara mandiri. Panduan ini menjelaskan mekanisme pelaporan dari pelaksanaan aktivitas kemahasiswaan mulai dari kedudukannya dalam Kurikulum, bentuk kegiatan dan kompetensi yang dapat diakui, kesesuaian antar capaian pembelajaran, pihak-pihak yang terkait dan perannya (seperti mahasiswa, dosen, unit pelaksana akademik, unit pelaksana non-akademik, lembaga, pusat-pusat dan mitra kerjasama), persyaratan, prosedur pelaksanaan, evaluasi dan penilaian, hingga penyetaraan dan pengakuan. Para dosen, mahasiswa, dan pimpinan unit kerja terkait serta unsur penunjang dimohon untuk menjadikan buku ini sebagai panduan dalam penyelenggaraan proses pelaporan aktivitas kemahasiswaan sehingga seluruh kegiatan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Direktur Kemahasiswaan dan
Pengembangan Karir

Dr. Alim Setiawan Slamet, MSI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apresiasi dan minat terhadap pendidikan tinggi seiring dengan kemajuan zaman semakin meningkat. Perkembangan yang diindikasikan dengan semakin banyaknya peminat dan peserta didik perguruan tinggi baik di tingkat diploma, sarjana maupun tingkat pascasarjana. Hal tersebut ditunjukkan oleh jumlah mahasiswa IPB University yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Disisi lain, adanya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi perlu disikapi dengan baik demi menjaga eksistensi IPB University yakni melalui peningkatan reputasi instansi dan daya kompetisi yang berorientasi pada kualitas lulusan serta memperkuat jaringan kerja sama. Maka dari itu, perlu disiapkan informasi lulusan IPB University yang bermutu dan berdaya guna. Salah satu media informasi yang disediakan untuk memperkuat kualifikasi lulusan IPB University adalah diterbitkannya Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI). SKPI merupakan dokumen tambahan yang menyatakan pencapaian akademik dan non-akademik atau kualifikasi dari lulusan pendidikan tinggi bergelar dengan diuraikan dalam bentuk narasi deskriptif yang menyatakan capaian pembelajaran lulusan.

Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) atau *diploma supplement* adalah surat pernyataan resmi yang dikeluarkan oleh perguruan tinggi, berisi informasi tentang pencapaian akademik dan non-akademik atau kualifikasi dari lulusan pendidikan tinggi bergelar. Kualifikasi lulusan diuraikan dalam bentuk narasi deskriptif dalam suatu format standar yang mudah dipahami oleh masyarakat umum. SKPI bukan surat pengganti ijazah dan bukan pula surat pengganti transkrip akademik. SKPI juga bukan media yang secara otomatis memastikan pemegangnya mendapatkan pengakuan. SKPI memberikan gambaran terkait pencapaian pembelajaran dan prestasi lulusan secara terperinci selama menempuh kegiatan belajar di perguruan tinggi.

1.2 Landasan Hukum

Berikut landasan hukum yang mendasari pelaksanaan pelaporan aktivitas kemahasiswaan dalam kebutuhan keterangan pendamping ijazah.

1. UU No. 12 Tahun 2012: Tentang Perguruan Tinggi
2. Perpres RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
3. Permendikbud RI No.73 Tahun 2012 tentang Penerangan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi
4. Permendikbud RI No.49 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
5. Permendikbud RI No.81 Tahun 2014 tentang Ijazah, sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi
6. Pasal 8 Peraturan Senat Akademik Institut Pertanian Bogor Nomor 20/SA-IPB/P/2017

1.3 Tujuan dan Manfaat

Manfaat SKPI bagi lulusan adalah sebagai berikut.

1. Menjadi dokumen tambahan yang berisi capaian pembelajaran dan prestasi lulusan selama menempuh kegiatan belajar di perguruan tinggi. SKPI mengandung informasi secara komprehensif dan lengkap dibandingkan dengan hanya membaca ijazah dan transkrip nilai
2. Menunjukkan kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan dan tingkat kelayakan kerja lulusan, terlepas dari jenjang studi yang diikuti

Adapun manfaat SKPI untuk institusi perguruan tinggi adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan penjelasan tentang kualifikasi lulusan, untuk lebih bisa dimengerti oleh masyarakat atau pengguna lulusan dibandingkan dengan hanya membaca ijazah dan transkrip nilai
2. Menyatakan bahwa institusi pendidikan berada dalam kerangka kualifikasi nasional yang diakui secara nasional dan dapat disandingkan dengan program pada institusi luar negeri melalui kerangka kualifikasi masing-masing negara
3. Menampilkan capaian pembelajaran dari masing-masing program studi

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup panduan Aktivitas Kemahasiswaan–Pendamping Ijazah mencakup:

1. Mekanisme umum pelaksanaan Aktivitas Kemahasiswaan–Pendamping Ijazah yang menjelaskan mulai dari kedudukan dalam kebijakan IPB University, bentuk kegiatan dan kompetensi (*skillset*) yang dapat diakui, kesesuaian antar capaian pembelajaran, keterlibatan pihak-pihak yang terkait dan perannya (seperti mahasiswa, dosen, unit pelaksana akademik, unit pelaksana non-akademik, lembaga, pusat-pusat dan mitra Kerjasama), persyaratan, prosedur pelaksanaan, evaluasi dan penilaian, hingga penyetaraan dan pengakuan; dan
2. Panduan khusus pelaksanaan kelompok kegiatan Aktivitas Kemahasiswaan–Pendamping Ijazah mencakup mulai dari definisi dan tujuan kegiatan, daftar *skill set* (evaluasi kegiatan), rekomendasi kompetensi, rencana aktivitas dan jam aktivitas, metode evaluasi kegiatan, rubrik penilaian kegiatan, dokumen pendukung, hingga simulasi penilaian.

1.5 Daftar Istilah

- Aktivitas Kemahasiswaan adalah beragam bentuk kegiatan pembelajaran berupa aktivitas MBKM, aktivitas rekognisi, aktivitas kompetisi mandiri skala nasional dan internasional, aktivitas kompetisi KEMDIKBUD RISTEK RI, Wirausaha dan bentuk kegiatan lainnya
- Dosen pembimbing penggerak adalah dosen yang ditunjuk dan ditugaskan oleh Program Studi/Departemen, berperan sebagai mentor, pendamping, pembimbing, dan penasihat akademik termasuk non-akademik, memotivasi dan menginspirasi sekelompok atau seorang mahasiswa selama proses belajar sejak semester 1 sampai mahasiswa dinyatakan lulus dari suatu program studi sesuai jenjang pendidikan yang ditempuhnya
- Dosen pembimbing kegiatan adalah dosen yang dipilih mahasiswa atau direkomendasikan oleh dosen pembimbing penggerak untuk mendampingi dan membimbing kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa berdasarkan keilmuan, keahlian dan kepakaran yang sesuai untuk menunjang keberhasilan pemenuhan capaian pembelajaran kegiatan hingga melakukan penilaian akan aktivitas kemahasiswaan yang dilakukan oleh mahasiswa bersangkutan
- Tim validasi dan penilai adalah dosen penggerak dan atau dosen pembimbing kegiatan yang diisi mahasiswa pada saat pengisian pelaporan kegiatan mahasiswa
- Tim Verifikasi SKPI adalah tim verifikasi dari Direktorat Kemahasiswaan dan Pengembangan Karir yang ditugaskan melakukan verifikasi pelaporan dan pendataan untuk penyetaraan SKPI sebelum kelulusan sesuai daftar mahasiswa setiap periode kegiatan
- *Skill set* adalah gabungan dari *skill*, kemampuan, dan kualitas kepribadian yang berkembang melalui pengalaman bekerja
- Penilaian adalah satu atau lebih proses mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mempersiapkan data untuk mengevaluasi tercapainya capaian pembelajaran kegiatan dan kompetensi yang mencakup tahapan validasi, penghitungan jam aktifitas, penilaian dan penentuan huruf mutu berdasarkan rubrik penilaian dan sistem penilaian acuan patokan
- Rekognisi adalah kegiatan untuk mengakui kegiatan yang didapatkan mahasiswa dalam bentuk mata kuliah kompetensi berdasarkan kesesuaian capaian pembelajaran.

BAB II. MEKANISME PELAKSANAAN SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH (SKPI)

2.1 Kedudukan dalam kebijakan IPB University

Informasi yang dimuat dalam Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi dan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi. Dalam Pasal 44 ayat 1 sampai ayat 3, UU Nomor 12 mengharuskan setiap perguruan tinggi memberikan sertifikat kompetensi bagi setiap lulusannya sebagai keterangan resmi tentang kompetensi mereka sekaligus bisa digunakan untuk mendapat pekerjaan yang sesuai dengan keahliannya. Mulai September 2018, kesertaan kegiatan dan prestasi mahasiswa dalam kegiatan penunjang akademik akan dicantumkan dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) yang diterbitkan bersamaan dengan penerbitan ijazah dan transkrip akademik sebagai bukti fisik yang dimiliki mahasiswa dalam kompetensinya. Maka dari itu, Rektor IPB University mengeluarkan keputusan rektor dengan nomor: 175/IT3/PP/2019 tentang Panduan Program Pendidikan Sarjana Institut Pertanian Bogor Edisi Tahun 2019.

2.2 Bentuk kegiatan dan pengakuan aktivitas kemahasiswaan

2.2.1 Bentuk Kegiatan

Aktivitas Kemahasiswaan yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya melalui kegiatan perkuliahan, namun mahasiswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan tambahan seperti mengikuti kompetisi/lomba, pertukaran pelajar/*summer course*, kegiatan konferensi/seminar, kegiatan wirausaha, kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan minat bakat, magang, sertifikasi kompetensi, kepemimpinan dan organisasi, dan bentuk kegiatan lainnya yang dapat dilaporkan dan diakui sebagai kompetensi yang dijalani oleh mahasiswa ke dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI). Secara lebih rinci dikelompokkan dalam bentuk sebagai berikut:

1. Aktivitas Kompetisi
2. Aktivitas Non Kompetisi
3. Aktivitas Rekognisi
4. Wirausaha

2.2.2 Perumusan Pencapaian *Skill Set* Mahasiswa

Aktivitas Kemahasiswaan yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya dicatat dalam daftar kegiatan saja melainkan diberikan formula yang dapat melihat kompetensi dan kemampuan khusus yang diperoleh oleh mahasiswa dalam mengikuti kegiatan, hal ini dilakukan untuk mencapai visi IPB dalam mencetak lulus yang berkompoten. Secara lebih rinci dikelompokkan dalam bentuk sebagai berikut.

No.	Capaian	Penilaian	Kompetensi	Kualifikasi (Contoh)
1	<i>Broaden Horizon for powerful agile learners</i>	<i>Provide courses across and beyond academic disciplines Instill knowledge on human achievement</i>	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>	XXXXX (Excellent)
			<i>Complex problem-solving</i>	XXXXX (Excellent)
			<i>System Thinking</i>	XXXXX (Excellent)

No.	Capaian	Penilaian	Kompetensi	Kualifikasi (Contoh)
			<i>Creativity, Ideation & Innovation</i>	XXXXX (Excellent)
2	<i>Inspire a passion for Activity Empower a lifelong Activity</i>	<i>Spark passion for Activity Develop skill to analyst and solve problem, skill to Communicate, and computational thinking</i>	<i>Curiosity & Active Learning</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Communication</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Collaboration</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Technology Savvy</i>	XXXX (Very Good)
3	<i>Personal growth (pursuit to be the best)</i>	<i>Facilitate ecosystem to strengthen self-confidence and strives for the best</i>	<i>Social Learning</i>	XXX (Good)
			<i>Emotional Intelligence</i>	XXX (Good)
			<i>Resilience & Flexibility</i>	XXX (Good)
			<i>Adaptability</i>	XXX (Good)
4	<i>National Characters Building</i>	<i>Provide programs and atmosphere which embrace ethical and compassionate citizens</i>	<i>Decision Making</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Leadership & social influence</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Civic responsibility</i>	XXXX (Very Good)
			<i>Nationality & Multicultural</i>	XXXX (Very Good)

2.2.3 Penyetaraan Skill Set

IPB University selalu memperbaharui tatanan kebutuhan kompetensi mahasiswa dalam menghasilkan pembelajar lincah dan tangguh (*powerful agile learner*) yang dicirikan dengan dikuasainya pola pikir masa depan (*future-ready mindset*) dan gugus keterampilan (*skill set*) abad 21, yang terdiri dari.

No	Skill Set	Keterangan
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	Proses disiplin intelektual aktif dan kemahiran dalam mengkonsep, menerapkan, mensintesa, dan atau mengevaluasi informasi dari hasil pengumpulan atau ditimbulkan dari pengamatan, pengalaman, perenungan,

No	Skill Set	Keterangan
		penalaran atau komunikasi sebagai petunjuk yang dapat dipercaya dan dalam bertindak.
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	Kemampuan berpikir yang dimiliki individu dan dapat mengarahkan individu tersebut pada pemikiran yang penuh dengan kreativitas, sehingga dirinya mampu menciptakan sesuatu yang baru dan karya unik yang berbeda dari karya-karya sebelumnya.
3	<i>Complex problem-solving</i>	Kumpulan proses, pengolahan, analisis dan aktivitas psikologis yang melibatkan regulasi diri, yang diperlukan dalam lingkungan yang dinamis untuk mencapai tujuan yang tidak sepenuhnya jelas dan tidak dapat dicapai oleh tindakan rutin.
4	<i>System thinking</i>	Suatu cara berpikir tentang, dan suatu bahasa untuk menguraikan dan memahami, kekuatan-kekuatan dan hubungan-hubungan antar pribadi yang membentuk perilaku sistem, mencakup sekumpulan metode, alat dan prinsip yang agak tidak berbentuk, yang semuanya diorientasikan untuk melihat kesalingterkaitan antara kekuatan-kekuatan, dan melihatnya sebagai bagian dari suatu proses bersama.
5	<i>Communication</i>	Keahlian atau kecakapan dalam melakukan komunikasi secara efektif, menyenangkan, menarik, dan berdampak.
6	<i>Collaboration</i>	Kemampuan untuk berkolaborasi atau bekerja sama dengan banyak pihak, di mana pun, kapan pun, dan dengan siapa pun.
7	<i>Technology Savvy</i>	Memiliki keterampilan yang tepat dan pengetahuan intuitif untuk mengoperasikan perangkat modern secara efektif, yang melibatkan pemahaman konsep teknis, kemudian mengetahui bagaimana menerapkannya dalam konteks yang berbeda.
8	<i>Decision Making</i>	Proses penyelesaian masalah dengan metode pengambilan keputusan dari dua pilihan yang memungkinkan.
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	Belajar secara aktif, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan masalah atau mengaplikasikan apa yang baru diketahui kedalam persoalan yang ada di kehidupan nyata.
10	<i>Leadership & social influence</i>	kemampuan seseorang untuk bisa mempengaruhi, menginspirasi, serta mengupayakan hal secara maksimal dan terbaik untuk mencapai suatu tujuan bersama tim.
11	<i>Social Activity</i>	Kemampuan interpersonal mengamati dan meniru suatu kegiatan.

No	Skill Set	Keterangan
12	<i>Emotional Intelligence</i>	Kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya.
13	<i>Resilience & flexibility</i>	Kemampuan menangani tekanan serta menghadapi dan beradaptasi dengan tantangan untuk mengatasinya.
14	<i>Adaptability</i>	Kemampuan mengatasi tekanan dan faktor pembatas dari lingkungan untuk dapat bertahan hidup serta mampu berubah (atau diubah) untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah.
15	<i>Civic responsibility</i>	Berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab antara lain adalah keterampilan berpikir kritis.
16	<i>Nationally & multicultural</i>	Adanya toleransi, pengakuan, dan penghargaan dari etnis dan budaya lain, akan berkontribusi dalam memberikan rasa aman dan tentram, yang pada gilirannya harga diri-pun meningkat karena ada rasa percaya diri (<i>self-confidence</i>).

2.2.4 Matriks Kesesuaian *Skill Set* dengan Aktivitas Kemahasiswaan

Matriks kesesuaian antara kegiatan aktivitas kemahasiswaan dengan perolehan *skill set* disusun untuk menggambarkan hubungan masing-masing yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dalam perolehan kriteria bagi mahasiswa. Hubungan ini dibangun dengan prinsip setiap aktivitas kemahasiswaan memperoleh penilaian *skill set* dalam aktivitasnya. Matriks kesesuaian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

- Matriks Skill Set Aktivitas Kompetisi

No	Skill Set	Aktivitas Kompetisi			
		Science and ICT	Diplomatic and Languages	Business	Social, Art and Sport
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	v	v	v	
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>			v	v
3	<i>Complex problem-solving</i>	v	v		
4	<i>System thinking</i>	v	v		v
5	<i>Communication</i>		v		
6	<i>Collaboration</i>	v	v	v	v
7	<i>Technology savvy</i>	v			
8	<i>Decision making</i>			v	v
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	v	v	v	
10	<i>Leadership & social influence</i>			v	v
11	<i>Social Activity</i>	v		v	v
12	<i>Emotional Intelligence</i>				v
13	<i>Resilience & flexibility</i>		v		
14	<i>Adaptability</i>			v	
15	<i>Civic responsibility</i>				
16	<i>Nationally & multicultural</i>	v	v		v



- Matriks Skill Set Non Kompetisi/MBKM

No	Skill Set	MBKM											
		Magang / Praktek Kerja	Wirausaha	Mengajar di Sekolah	Penelitian Riset	Proyek Desa	Studi/ Proyek Independen	Proyek Kemanusiaan	Bela Negara	Pelatihan	Talent Pool/ Minat Bakat	Organisasi/ Kepanitiaan	Summer Course
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>				v		v			v			v
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	v	v	v	v	v				v	v	v	v
3	<i>Complex problem-solving</i>		v		v		v		v		v	v	
4	<i>System thinking</i>	v			v	v	v	v			v	v	v
5	<i>Communication</i>	v	v	v		v		v	v	v			
6	<i>Collaboration</i>		v	v		v		v				v	
7	<i>Technology savvy</i>		v				v						v
8	<i>Decision making</i>	v			v	v			v			v	
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	v	v	v	v		v			v	v		v
10	<i>Leadership & social influence</i>			v		v		v	v			v	
11	<i>Social Activity</i>		v	v		v		v				v	
12	<i>Emotional Intelligence</i>						v	v	v		v		
13	<i>Resilience & flexibility</i>	v			v		v			v	v		v
14	<i>Adaptability</i>	v	v							v		v	v
15	<i>Civic responsibility</i>			v		v		v	v			v	
16	<i>Nationally & multicultural</i>			v		v		v	v				

- Matriks Skill Set Rekognisi

No	Skill Set	Rekognisi										
		Kompetensi	Patent	Hak Cipta/ Buku	Juri/ Pelatih Nasional	Juri/Pelatih Internasional	Pemakalah Conference/ Seminar Nasional	Pemakalah Conference/ Seminar Internasional	Peserta Pameran Nasional	Peserta Pameran Internasional	Karya cipta lagu yang di publikasikan/ rekaman/ diakui	Karya cipta seni tari yang dipentaskan/ didokumentasikan
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	v	v	v			v	v				
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	v	v	v			v	v	v	v	v	v
3	<i>Complex problem-solving</i>	v	v		v	v						
4	<i>System thinking</i>			v			v	v			v	v
5	<i>Communication</i>	v			v	v	v	v	v	v		
6	<i>Collaboration</i>										v	v
7	<i>Technology savvy</i>	v	v	v								
8	<i>Decision making</i>				v	v					v	v
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	v	v	v	v	v	v	v	v	v		
10	<i>Leadership & social influence</i>				v	v						
11	<i>Social Activity</i>						v	v	v	v	v	v
12	<i>Emotional Intelligence</i>			v							v	v
13	<i>Resilience & flexibility</i>		v	v					v	v		
14	<i>Adaptability</i>	v	v		v	v			v	v		
15	<i>Civic responsibility</i>				v	v	v	v				
16	<i>Nationally & multicultural</i>										v	v

- Matriks *Skill Set* Multistrata

Skill set mahasiswa dirancang untuk mencapai *skill set* utama berdasarkan jenjang Pendidikan mulai dari vokasi, sarjana dan pascasarjana. Hal ini ditujukan agar ada kesesuaian aktivitas mahasiswa dengan mutu Pendidikan yang dilaksanakan pada akademik dan periode waktu Pendidikan mahasiswa. Berikut rincian *skill set* multistrata yang dapat dilihat pada tabel berikut.

No	<i>Skill Set</i>	Tingkat Pendidikan		
		Vokasi	Sarjana	Pascasarjana
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>		v	v
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>		v	v
3	<i>Complex problem-solving</i>			v
4	<i>System thinking</i>		v	v
5	<i>Communication</i>	v	v	v
6	<i>Collaboration</i>			v
7	<i>Technology savvy</i>	v		
8	<i>Decision making</i>			v
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	v	v	
10	<i>Leadership & social influence</i>		v	v
11	<i>Social Activity</i>	v	v	v
12	<i>Emotional Intelligence</i>	v	v	v
13	<i>Resilience & flexibility</i>		v	v
14	<i>Adaptability</i>	v	v	
15	<i>Civic responsibility</i>		v	v
16	<i>Nationally & multicultural</i>	v	v	v

Muatan *skill set* yang dapat diperoleh oleh masing-masing mahasiswa disesuaikan dengan strata pendidikan yang dijalankan. Pembagian rincian *skill set* dapat dilihat dari tabel di atas sesuai dengan poin-poin yang diberikan tanda ceklis (v) sebagai kualifikasi *skill set* yang akan didapatkan.

2.3 Pihak yang terkait

Dalam pelaksanaan kegiatan aktivitas kemahasiswaan, terpantau untuk pelaporan dan pengakuan Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) terdiri dari.

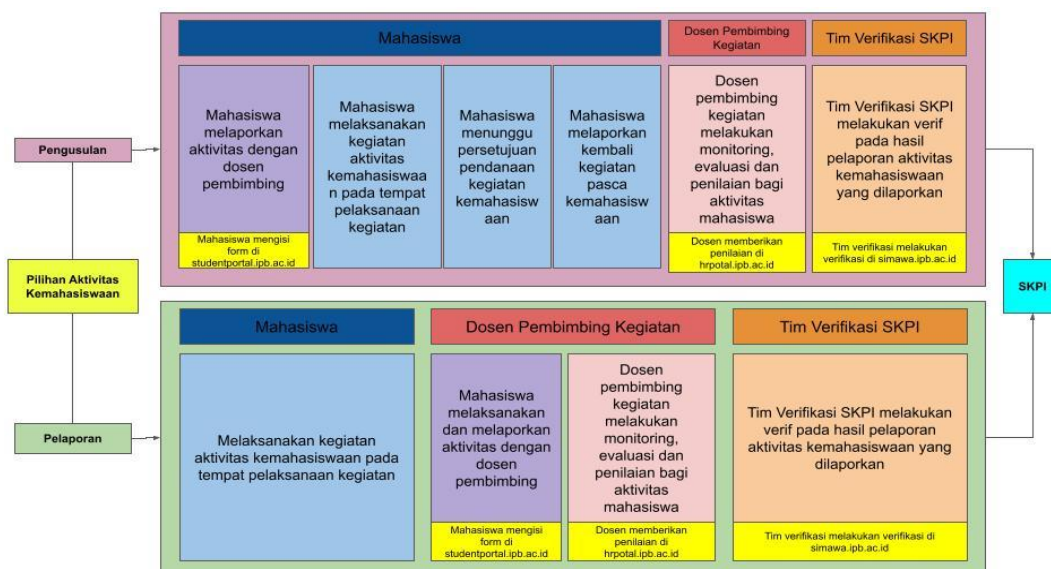
- Mahasiswa
- Dosen Pendamping/Penggerak
- Departemen/Program Studi
- Fakultas/Sekolah
- Direktorat Kemahasiswaan dan Pengembangan Karir
- Direktorat Sistem Informasi dan Teknologi Digital
- Direktorat Administrasi Pendidikan dan Penerimaan Mahasiswa Baru
- Direktorat Pengembangan Program dan Teknologi Pendidikan

2.4 Persyaratan dan Ketentuan

- Mahasiswa aktif yang terdaftar dalam <https://studentportal.ipb.ac.id/>
- Mahasiswa mendapatkan persetujuan dari dosen penggerak/pembimbing kegiatan untuk melakukan pengisian aktivitas kemahasiswaan dalam laman <https://studentportal.ipb.ac.id/>
- Mahasiswa melakukan kegiatan harus di bawah dosen pendamping kegiatan
- Kegiatan Aktivitas Kemahasiswaan yang dapat diikuti adalah kegiatan yang telah disiapkan oleh unit di lingkungan IPB maupun kegiatan yang diselenggarakan oleh KEMDIKBUD RISTEK RI/Pihak terkait lainnya yang memiliki reputasi baik
- Kegiatan yang dapat dilaporkan dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) adalah (1) Kegiatan yang telah diikuti oleh mahasiswa selama periode mahasiswa aktif dalam pendidikan di IPB University, baik sebagai kegiatan tunggal atau akumulasi dari beberapa kegiatan, baik dilakukan secara individu maupun berkelompok; (2) Disertai dengan bukti yang sah dan dapat dipertanggung-jawabkan; (3) Diunggah melalui laman <https://studentportal.ipb.ac.id/> pada sub menu kemahasiswaan.

2.5 Prosedur Pelaksanaan

Sesuai dengan kebutuhan SKPI, berikut prosedur pelaksanaan aktivitas kemahasiswaan dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) dapat dilaksanakan dalam dua skema yaitu sebagai pengusulan kegiatan atau pelaporan kegiatan lampau. Tahapan pelaksanaan tersebut dapat dilihat pada dibawah ini.



Dalam pelaksanaan pengusulan aktivitas kemahasiswaan merupakan kegiatan pengajuan fasilitasi bagi aktivitas kemahasiswaan yang dilakukan oleh mahasiswa. Proses ini dapat dilakukan sebelum melakukan aktivitas kemahasiswaan (kompetisi) maupun setelah melaksanakan aktivitas kemahasiswaan. Muatan informasi pengusulan aktivitas kemahasiswaan disesuaikan dengan kebutuhan dari pengajuan yang dilakukan oleh mahasiswa. Kemudian untuk proses pelaporan aktivitas kemahasiswaan adalah kegiatan pelaporan aktivitas yang sudah dilaksanakan atau dijalankan oleh mahasiswa.

2.6 Pelaporan dan Pengakuan Aktivitas Kemahasiswaan

Pelaporan dan pengakuan kegiatan pada aktivitas kemahasiswaan menggunakan pendekatan jam aktivitas (*activity hours*) dan bentuk kegiatan yang dilakukan lalu diberikan penilaian oleh dosen pembimbing kegiatan. Di bawah ini terdapat tabel muatan *skill set* yang akan didapatkan berdasarkan dengan aktivitas kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa.

Pengakuan aktivitas mahasiswa diakumulasi menjadi nilai akhir yang diberikan bobot sesuai dengan predikat yang akan diberikan kepada mahasiswa. Predikat kepada mahasiswa diberikan sesuai dengan jenjang strata Pendidikan, hal ini dimaksudkan agar dapat memenuhi kualifikasi Pendidikan yang sedang ditempuh mahasiswa.

Pada perhitungan predikat mahasiswa setiap poin *skill set* diberikan nilai maksimal yang harus diperoleh mahasiswa melalui aktivitas mahasiswa selama menempuh Pendidikan di perguruan tinggi. Batas nilai maksimal setiap *skill set* tertera pada tabel berikut.

- Formula SKPI Vokasi

No	Skill Set	Vokasi		Kriteria Penilaian		
		Jumlah Kegiatan	Nilai Maksimal	Good	Very Good	Excellent
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
3	<i>Complex problem-solving</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
4	<i>System thinking</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
5	<i>Communication</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
6	<i>Collaboration</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
7	<i>Technology Savvy</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
8	<i>Decision Making</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
10	<i>Leadership & social influence</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
11	<i>Social Activity</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
12	<i>Emotional Intelligence</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
13	<i>Resilience & flexibility</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800

No	Skill Set	Vokasi		Kriteria Penilaian		
		Jumlah Kegiatan	Nilai Maksimal	Good	Very Good	Excellent
14	<i>Adaptability</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000
15	<i>Civic responsibility</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
16	<i>Nationally & multicultural</i>	10	1000	100 - 400	401 - 600	601 - 1000

- Formula SKPI Sarjana

No	Skill Set	Vokasi		Kriteria Penilaian		
		Jumlah Kegiatan	Nilai Maksimal	Good	Very Good	Excellent
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
3	<i>Complex problem-solving</i>	15	1200	100 - 400	401 - 1000	1001 - 1200
4	<i>System thinking</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
5	<i>Communication</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
6	<i>Collaboration</i>	15	1200	100 - 400	401 - 1000	1001 - 1200
7	<i>Technology Savvy</i>	15	1200	100 - 400	401 - 1000	1001 - 1200
8	<i>Decision Making</i>	15	1200	100 - 400	401 - 1000	1001 - 1200
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
10	<i>Leadership & social influence</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
11	<i>Social Activity</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
12	<i>Emotional Intelligence</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
13	<i>Resilience & flexibility</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
14	<i>Adaptability</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
15	<i>Civic responsibility</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500
16	<i>Nationally & multicultural</i>	15	1500	100 - 500	501 - 1000	1001 - 1500

- Formula SKPI Pascasarjana

No	Skill Set	Pascasarjana		Kriteria Penilaian		
		Jumlah Kegiatan	Nilai Maksimal	Good	Very Good	Excellent
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
3	<i>Complex problem-solving</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
4	<i>System thinking</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
5	<i>Communication</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
6	<i>Collaboration</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
7	<i>Technology Savvy</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
8	<i>Decision Making</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
9	<i>Curiosity & active Activity</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
10	<i>Leadership & social influence</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
11	<i>Social Activity</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
12	<i>Emotional Intelligence</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
13	<i>Resilience & flexibility</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
14	<i>Adaptability</i>	10	800	100 - 300	301 - 600	601 - 800
15	<i>Civic responsibility</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000
16	<i>Nationally & multicultural</i>	10	1000	100 - 500	501 - 700	701 - 1000

2.7 Evaluasi Penilaian Aktivitas Kemahasiswaan

- Evaluasi adalah satu atau lebih proses menginterpretasi data dan bukti-buktinya yang terakumulasi selama proses penilaian. Penilaian adalah satu atau beberapa proses mengidentifikasi, mengumpulkan dan mempersiapkan data beserta bukti-buktinya untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka validasi kegiatan dan pemenuhan *skill set* yang diperoleh mahasiswa
- Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup prinsip penilaian; teknik dan instrumen penilaian; mekanisme dan prosedur penilaian; pelaksanaan penilaian; dan pelaporan penilaian mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk penilaian proses dapat berupa rubrik dan untuk penilaian hasil dapat digunakan portofolio atau karya desain
- Penilaian seyogyanya harus mampu menjangkau indikator-indikator penting terkait dengan kejujuran, disiplin, komunikasi, ketegasan (*decisiveness*) dan percaya diri (*confidence*) yang harus dimiliki oleh mahasiswa
- Kriteria Penilaian (*assessment criteria*) adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau acuan ketercapaian *skill set* dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Sementara itu, indikator penilaian adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi pencapaian hasil belajar atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti
- Penilaian dilakukan mengikuti pedoman multi aktivitas dalam menetapkan huruf mutu aktivitas mahasiswa, agar dosen cukup memberikan satu kali penilaian dapat digunakan dalam dua kebutuhan yaitu penilaian multi aktivitas dan SKPI.

CPL	Aspek yang dinilai	Bobot	Nilai			
			>85	78-85	65-77	<65
Pengetahuan dan Keterampilan Khusus	1.....
	2.....
	3.....
	4.....
	5.....
Keterampilan Umum	Kreatifitas, penyelesaian masalah, kerjasama tim, komunikasi, leadership, dan lainnya
Sikap	Inisiatif, kedisiplinan, tanggung-jawab, keingintahuan, kegigihan, empati dan lainnya

- Nilai rekapitulasi dan huruf mutu

Huruf Mutu	Nilai Mutu (rekapitulasi dari kegiatan)
A	≥ 80
AB	75–79
B	70–74
BC	65–69
C	≤ 64

2.8 Dokumen Pendukung

Untuk mendukung kelengkapan administrasi dalam pelaksanaan kegiatan aktivitas kemahasiswaan, diperlukan dokumen/formulir pendukung yang selanjutnya akan diisi oleh mahasiswa melalui studentportal.ipb.ac.id. Dokumen tersebut antara lain:

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)

2.9 Sistem Penjaminan Mutu Internal Aktivitas Kemahasiswaan

Sistem pengakuan kegiatan aktivitas kemahasiswaan bagi mahasiswa ke dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) harus dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku secara akuntabel, transparan, dan tertelusur. Implementasi sistem pengakuan ini harus melibatkan unit-unit yang terkait dengan deskripsi tugas dan tanggung jawab yang jelas, serta didukung oleh sistem penjaminan mutu yang handal. Sistem penjaminan mutu menerapkan siklus PPEPP secara berkelanjutan, yaitu penetapan (P), pelaksanaan (P), evaluasi (E), pengendalian (P), dan peningkatan (P). Aktivitas yang dilaksanakan pada setiap siklus penjaminan mutu adalah sebagai berikut.

Tahap Penjaminan Mutu	Kegiatan yang dilaksanakan	Pelaksana
Penetapan (P)	Penyusunan kebijakan dan peraturan sistem pengakuan, penetapan standar dan sasaran mutu/target kinerja, prosedur umum sistem pengakuan, dan perangkat untuk implementasi sistem penjaminan mutu internal, dan sistem Beban Kinerja Dosen	WRPK
	Penyusunan panduan pengakuan aktivitas kemahasiswaan sebagai SKPI, pengembangan sistem ICT sebagai pendukung	DIT PPTP, DITMAWAPK, DSITD

Tahap Penjaminan Mutu	Kegiatan yang dilaksanakan	Pelaksana
	Pengembangan prosedur operasi baku dan sistem penilaian, serta penyiapan sumber daya manusia (tendik dan tim penilai) untuk implementasi di unit penyelenggara akademik (departemen)	Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Ketua Departemen
Pelaksanaan (P)	Sosialisasi program pengakuan kepada seluruh stakeholder yang terlibat	Direktur DITMAWA, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Ketua Program Studi, Direktur Ditmawa, dan Direktur Dit APPMB
	Proses pengakuan mulai dari tahap pembimbingan dan pengarahan, pelaksanaan aktivitas kemahasiswaan, pengusulan pengakuan/penyetaraan, validasi/verifikasi, penilaian, penetapan keputusan, pengunggahan hasil penilaian ke dalam studentportal.ipb.ac.id	Mahasiswa, Dosen penggerak, Tim penilai program studi, Ketua Program Studi, Direktur DITMAWA, dan Direktur APPMB
Evaluasi (E)	Proses evaluasi terhadap implementasi proses pengakuan melalui audit/asesmen internal (kesesuaian proses dengan peraturan dan POB, ketercapaian standar/sasaran mutu/target kinerja)	KMMAI, Fakultas, Departemen
Pengendalian (P)	Kaji ulang manajemen (evaluasi hasil audit internal dan/atau eksternal), dan rencana tindak lanjut/tindakan perbaikan	Departemen, Fakultas dan DITMAWA dan DIT APPMB
Peningkatan Standar	Revisi kebijakan, standar mutu dan target kinerja, serta sistem/proses sesuai perubahan peraturan	KMMAI, DITMAWA, DIT APPMB, Fakultas

2.10 Bentuk SKPI

- Desain SKPI Utama

IPB University
— Bogor Indonesia —

NOMOR: 1009190xxx/5xx/VII/SKPI/2021

SURAT KETERANGAN
PENDAMPING IJAZAH

Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) ini mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), Konvensi UNESCO dan Permenristekdikti No. 59 Tahun 2018 tentang ijazah, sertifikat kompetensi, sertifikat profesi, gelar, dan tata cara penulisan gelar di perguruan tinggi. Tujuan dari SKPI ini adalah memberikan informasi tentang pemenuhan kompetensi lulusan yang menyatakan kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan, pengakuan profesional dan sikap/moral pemegangnya.

IDENTITAS DIRI PEMEGANG SKPI



Nama Lengkap	NIM
Annisya Rakha Anandhyta	134160095
Tempat dan Tanggal Lahir	Nomor Ijazah
Prabumulih, 24 Oktober 1998	1000xxxx
Tahun Diterima	Gelar
2016	Sarjana Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat (S.K.Pm)
Tahun Lulus	Predikat
2020	Dengan Pujian

IDENTITAS PENYELENGGARA PROGRAM

SK Pendirian Perguruan Tinggi	Nomor Akreditasi Perguruan Tinggi
Nomor	Nomor 002/SK/BAN-PT/1V/2010
Fakultas	Jenis & Program Pendidikan Tinggi
Ekologi Manusia	Akademik dan Sarjana
Program Studi	Bahasa Pengantar Kuliah
Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat	Indonesia
Status Akreditasi	Sistem Penilaian
A	Skala 1-4; A=4, AB=3.5, B=3, BC=2.5, C=2, D=1
Jenis & Program Pendidikan Tinggi	Lama Studi
Sarjana	46 Bulan
Jalur Masuk	Peringkat Kompetensi sesuai KKNI
SBMPTN/SNMPTN	Level 6 (S1)
Kelas	Jenis & Program Pendidikan Tinggi Lanjutan
Reguler	Magister

KUALIFIKASI DAN HASIL YANG DICAPAI

A. Capaian Pembelajaran

1. Mencapai intelektualitas unggul dalam bidang IPTEKS dan aplikasinya dengan kemampuan analisis mumpuni, dilengkapi dengan pola pikir evaluatif.
2. Membangun kompetensi abad 21 yaitu kemampuan penyelesaian problem yang kompleks, kemampuan kolaborasi atau bekerja dalam tim, kreatifitas, dan kemampuan berkomunikasi.
3. Memiliki karakter tumbuh kembang mandiri dengan keinginan menjadi pembelajar seumur hidup, tujuan sukses yang jelas dan memenuhi kaidah etika dan norma yang berlaku baik di nasional maupun global.

- Desain SKP Lampiran I



IPB University
— Bogor Indonesia —

NOMOR: 1009190xxx/5xx/VII/SKPI/2021

KUALIFIKASI DAN HASIL YANG DICAPAI

B. Aktivitas Prestasi dan Penghargaan

Daftar aktivitas dan capaian yang diikuti oleh mahasiswa disajikan dalam lampiran SKPI. Aktivitas dan capaian tersebut terdiri atas kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan softskill mahasiswa.

DAFTAR SKILL SET MAHASISWA

No.	Goals	Objectives	Competencies (Skill Set)	Qualification
1	Broaden Horizon for powerful agile learners	Provide courses courses and beyond academic disciplines Instill knowledge on human achievement	Problem Solving	★★★★★ Very Good
			Critical Thinking	★★★★★ Very Good
2	Inspire a passion for learning Empower a lifelong learning	Spark passion for learning Develop skill to analyse and solve problem, skill to communicate, and computational thinking	Creativity & Innovation	★★★★★ Very Good
			Decision making	★★★★★ Very Good
			Communication	★★★★★ Very Good
			Technology Savvy	★★★★★ Very Good
3	Personal growth (pursuit to be the best)	Facilitate ecosystem to strengthen self confidence and strives for the best	Collaboration	★★★★★ Very Good
			Curiosity	★★★★★ Very Good
			Persistence & grit	★★★★★ Very Good
			Adaptability	★★★★★ Very Good
4	National Characters Building	Provide programs and atmosphere which embrace ethical and compassionate citizens	Intuitive	★★★★★ Very Good
			Leadership	★★★★★ Very Good
			Initiative	★★★★★ Very Good
			Integrity	★★★★★ Very Good
			Social & Cultural	★★★★★ Very Good
			Nationality	★★★★★ Very Good
			Awareness	★★★★★ Very Good

Disesuaikan dengan kompetensi strata Pendidikan (vokasi, sarjana & pascasarjana)

Keterangan:

* Daftar skill set mahasiswa adalah kemampuan tambahan yang dimiliki mahasiswa berdasarkan keikutsertaan dalam kegiatan lomba dan non lomba

Bogor, 23 Agustus 2021
Mengetahui
Dekan

Prof. Dr. Ir. Ujang Sumarwan, M.Sc.
NIP. 19600916 198601 1 001

- Lampiran I SKPI



IPB University
— Bogor Indonesia —

LAMPIRAN

NOMOR: 1009190xxx/5xx/VII/SKPI/2021

SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH

IDENTITAS DIRI PEMEGANG SKPI



Nama Lengkap

Annisa Rakha Anandhyta

Nomor Induk Mahasiswa

13416.0095

Program Studi

Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat

Fakultas

Ekologi Manusia

Prestasi

No.	Nama Kegiatan	Capaian	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	---------	-------	-------	---------------

Organisasi dan Kepanitiaan

No.	Nama Kegiatan	Jabatan	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	---------	-------	-------	---------------

Merdeka Belajar

No.	Nama Kegiatan	Jenis	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	-------	-------	-------	---------------

Rekognisi

No.	Nama Kegiatan	Jenis	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	-------	-------	-------	---------------



IPB University
— Bogor Indonesia —**LAMPIRAN**

NOMOR: 1009190xxx/5xx/VII/SKPI/2021

Kompetensi

No.	Nama Kegiatan	Nomor	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	-------	-------	-------	---------------

Pelatihan

No.	Nama Kegiatan	Jenis	Tahun	Skala	Jam Aktivitas
-----	---------------	-------	-------	-------	---------------

Beasiswa

No.	Nama Beasiswa	Donatur	Tahun
-----	---------------	---------	-------

Mata Kuliah Tambahan

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Kredit	Tahun	Penyelenggara	Nilai
-----	---------------	---------------	-------	---------------	-------

Bogor, 23 Agustus 2021
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kemahasiswaan
Fakultas Ekologi Manusia

Dr. Ir. Siti Amanah, M.Sc.
NIP. 19670903 199212 2 001

- Lampiran II SKPI

IPB University
— Bogor Indonesia —

LAMPIRAN

NOMOR: 1009190xxx/5xx/VII/SKPI/2021

SURAT KETERANGAN PENDAMPING IJAZAH

AKREDITASI INSTITUSI

Sesuai Pasal 12 ayat (1) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2012, hasil keputusan rapat pleno BAN-PT tanggal 21 Februari 2013, Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) memberikan penilaian dan peringkat akreditasi terhadap Institut Pertanian Bogor (IPB). BAN-PT memutuskan bahwa Institut Pertanian Bogor (IPB) memperoleh status terakreditasi dengan Nilai 375 yaitu peringkat A (sangat baik). Status akreditasi berlaku selama 5 tahun sejak diturunkan SK.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

DEPARTEMEN SAINS KOMUNIKASI DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT

1. Mampu mengaplikasikan teori-teori/konsep sosiologi, psikologi sosial, pengembangan masyarakat, komunikasi, penyuluhan, kependudukan, kajian agraria, antropologi, ekologi manusia, dan ekologi politik agar dapat berperan sebagai penyuluh, komunikator pembangunan, pekerja pengembangan masyarakat dan pekerja tanggung jawab sosial perusahaan
2. Mampu merancang, melaksanakan dan memonitor serta mengevaluasi program pengembangan masyarakat, program komunikasi/penyuluhan pada berbagai aras (komunitas, kelompok dan organisasi) dalam kapasitas sebagai fasilitator (penyuluh/komunikator pembangunan, pekerja pengembangan masyarakat atau pekerja tanggung jawab sosial perusahaan)
3. Mampu mengambil keputusan dengan tepat berdasarkan analisis informasi dan data dengan berbagai pendekatan serta mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif metode dan teknik untuk pengembangan masyarakat, program komunikasi dan program penyuluhan
4. Bertanggungjawab atas proses dan hasil kerja mandiri dan memiliki sikap jujur, kritis, memimpin, empati, berpihak pada kelompok marjinal, inovatif dan kerjasama serta bertanggungjawab terhadap komunitas, kelompok atau organisasi tempat bekerja, serta pemangku kepentingan lainnya.

Disesuaikan dengan CPL
Masing-masing Prodi

SISTEM PENDIDIKAN TINGGI DI INDONESIA

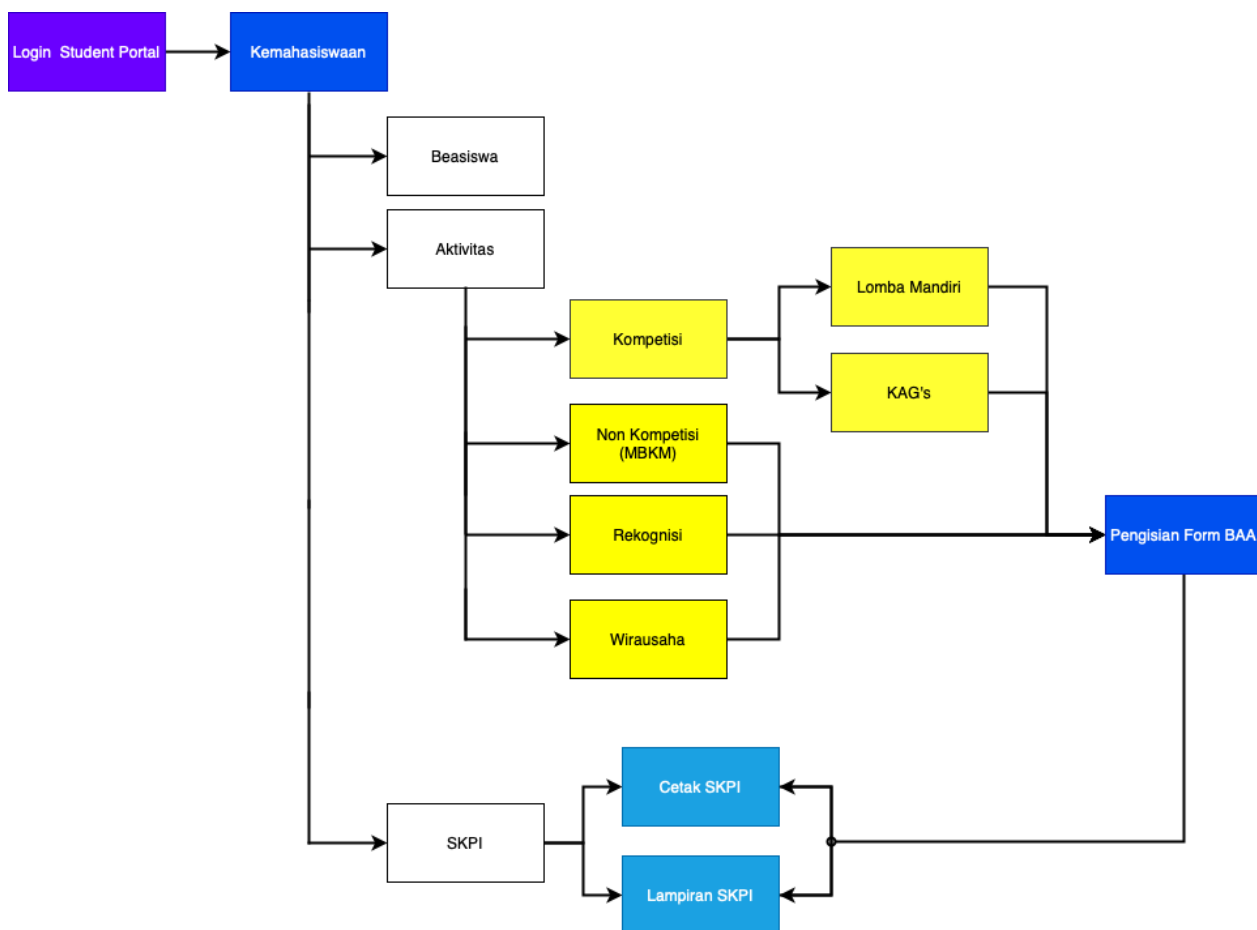
1. Pendidikan Tinggi di Indonesia terdiri dari atas pendidikan akademik, pendidikan vokasi dan pendidikan profesi. Pendidikan akademik fokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, pendidikan vokasi menitikberatkan pada penguasaan keterampilan, sedangkan pendidikan profesi mengutamakan keterampilan.
2. Untuk menyelesaikan program pendidikan D3 harus menyelesaikan minimal 108 sks; D4/Sarjana (S1) minimal 144 sks; Profesi minimal 24 sks; Magister (S2)/Spesialis minimal 36 sks dan Doktor (S3) minimal 42 sks. Predikat kelulusan untuk semua jenis Pendidikan adalah Dengan Pujian (Cumlaude), Sangat Memuaskan, dan Memuaskan.

Disesuaikan dengan
KKNI Nasional

KUALIFIKASI NASIONAL INDONESIA (KKNI)

1. Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi dan kompetensi tenaga kerja Indonesia untuk menyetarakan dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan.
2. KKNI terdiri dari 1 sampai 9 jenjang kualifikasi, untuk D3 berada pada jenjang kualifikasi 5, S1 dan D4 berada pada jenjang kualifikasi 6, S2 dan Spesialis 1 berada pada jenjang kualifikasi 8, untuk S3 dan Spesialis 2 berada pada jenjang kualifikasi 9.

2.11 Alur Flow Pengisian SKPI



2.12 Proses Verifikasi Aktivitas Kemahasiswaan

Verifikasi Aktivitas Mahasiswa dilakukan oleh Dosen Pembimbing kegiatan. Proses verifikasi dilakukan untuk memberikan penilaian serta pembenaran aktivitas kemahasiswaan yang dimuat dalam muatan SKPI. Proses verifikasi oleh dosen pembimbing dilakukan di laman <http://hrportal.ipb.ac.id/> pada bagian menu akademik → pembimbing kegiatan → status untuk proses verifikasi. setelah mahasiswa melakukan pelaporan aktivitas kemahasiswaan pada <http://studentportal.ipb.ac.id/>. Kemudian, hasil verifikasi dan validasi akan masuk secara otomatis dihitung sebagai kualifikasi pada luaran Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI).

2.13 Prosedur dan Ketentuan Cetak SKPI

1. Mahasiswa Mengisi Aktivitas (maksimal sebelum tanggal SKL keluar) pada laman <http://studentportal.ipb.ac.id/>
2. Validasi dan penilaian oleh dosen pada laman <http://hrportal.ipb.ac.id/>
3. Verifikasi data wisuda oleh Ditmawapk pada laman <http://simawa.ipb.ac.id/>
4. Verifikasi final data aktivitas kemahasiswaan oleh Operator Departemen pada laman <http://simawa.ipb.ac.id/>
5. Penandatanganan SKPI dan lampiran oleh Dekan dan Wakil Dekan secara otomatis oleh sistem
6. SKPI dan lampiran terbit pada laman <http://studentportal.ipb.ac.id/>

BAB III. PELAKSANAAN KELOMPOK KEGIATAN AKTIVITAS KEMAHASISWAAN

3.1 Aktivitas MBKM

Merdeka Belajar–Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi. Kegiatan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka dapat diikuti oleh mahasiswa aktif dengan memenuhi persyaratan yang disesuaikan dengan masing-masing bentuk kegiatan. Berikut 9 kanal kegiatan yang termasuk dalam kategori aktivitas mahasiswa Merdeka Belajar–Kampus Merdeka :

1. Magang/Praktek Kerja
2. Wirausaha
3. *Summer Course*/Konferensi
4. Pengabdian Masyarakat/Proyek Desa
5. Studi Proyek Independen/Penelitian Riset
6. Pelatihan/Uji Kompetensi
7. Minat Bakat
8. *Talent Pool*
9. Pengurus Kepanitiaan/Bela Negara

3.1.1 Magang/Praktek Kerja

- **Definisi Kegiatan**

Magang adalah kegiatan mandiri yang dilaksanakan oleh mahasiswa di suatu instansi swasta, instansi pemerintah, yayasan nirlaba, organisasi multilateral dan lembaga lainnya, baik di dalam maupun luar negeri. Kegiatan ini dirancang untuk mengenalkan mahasiswa pada dunia profesional, memiliki kompetensi yang dibutuhkan dunia industri dan sebagai *link and match* antara perguruan tinggi dengan industri. Harapannya mahasiswa mempunyai komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi, dan bekerjasama antar profesi untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di industri dan memperbesar peluang mahasiswa bekerja di industri yang diinginkan.

- **Tujuan Kegiatan**

Penyusunan tahapan pelaksanaan magang ini bertujuan untuk:

1. Menjamin pelaksanaan magang dalam rangka implementasi Kurikulum 2020 dapat memenuhi peraturan/ketentuan yang berlaku;
2. Menjamin pelaksanaan magang melalui pemberian pengalaman kepada mahasiswa untuk belajar langsung di tempat kerja, baik aspek *hard skills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skill* (etika profesi/kerja, integritas, komunikasi, kerjasama, dsb).

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>System thinking</i>
3	<i>Communication</i>
4	<i>Decision Making</i>

No	Skill Set
5	Curiosity
6	Resilience & Flexibility
7	Adaptability

- Perhitungan *Activity Hours*

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Magang/Praktek Kerja yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
Proses Seleksi Magang (Perkegiatan)					
1	Membuat CV, Surat Lamaran dan Jurnal Harian Magang	Individu	2	3	363
2	Pembimbingan Simulasi Wawancara Magang	Individu	3	4	725
Pelaksanaan Kegiatan					
3	Mengikuti Kegiatan Pelatihan, Pembekalan dan Penugasan	Individu	1	4	1451
4	Mengisi Jurnal Harian Selama Magang	Individu	2	2	272
5	Melaksanakan program 60 menit * 8 jam efektif * 5 hari (Senin - Jum'at)	Individu	10	4	2400
6	Mengikuti Monev (kunjungan Lapang Tim Penilai)	Individu	2	2	272
7	Lokakarya Program	Individu	2	7	453
Evaluasi, Pelaporan dan Diseminasi Hasil Kegiatan					
8	Melakukan Evaluasi Kegiatan (Sertifikasi jika ada)	Individu	2	2	272
9	Menyusun Laporan Harian, Bulanan dan Akhir (Writing, Review, Upload)	Individu	1	5	317
10	Menyusun Bahan Presentasi Akhir (PPT dan Poster)	Individu	2	3	363
11	Menyusun Publikasi Media Massa	Individu	1	5	317
12	Membuat Video Kegiatan	Individu	2	2	272
13	Mengikuti Penutupan Program	Individu	1	7	453
Total					7.930

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria	Penilaian			
		<60	60–69	70–79	80= <
1	Kehadiran Kegiatan	Kehadiran kurang dari 50%	Kehadiran 50%	Kehadiran 51% - 75%	Kehadiran 76% - 100%
2	Luaran Kegiatan	Laporan Akhir	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan
3	Keterampilan	Menunjukkan kompetensi/skill set: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (kurang)	Menunjukkan kompetensi/skill set: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skill set: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skill set: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (sangat baik)
4	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif <i>Persistence</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Etika Profesional Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif <i>Public Speaking</i>

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL* Kegiatan

3.1.2 Wirausaha

- **Definisi Kegiatan**

Aktivitas ini didesain untuk meningkatkan kemampuan kewirausahaan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan bisnis, baik yang dilakukan secara mandiri ataupun mengikuti program kewirausahaan yang ditawarkan berbagai institusi. Selain itu, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mendesain produk/jasa yang inovatif dan mampu membangun jejaring/kerjasama bisnis yang berkelanjutan. Program kewirausahaan tersebut tidak termasuk program kewirausahaan yang dilombakan dan yang berkaitan dengan program *sociopreneurship*. Mahasiswa harus mengikuti semua kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan akhir dan membuat laporan.

- **Tujuan Kegiatan**

Penyusunan tahapan pelaksanaan wirausaha ini bertujuan untuk:

1. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan diri dalam menjalankan bisnis, sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten dalam berbisnis di bidang pertanian, kelautan, dan biosains tropika untuk kemajuan bangsa,
2. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk mengembangkan *prototype* produk dan desain lainnya (alat, metode, jasa, kemasan, dan sebagainya) agar siap diimplementasikan di masyarakat dan atau industri.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>Complex problem-solving</i>
3	<i>Communication</i>
4	<i>Collaboration</i>
5	<i>Technology savvy</i>
6	<i>Curiosity & active Activity</i>
7	<i>Social Activity</i>
8	<i>Adaptability</i>

- Perhitungan *Activity Hours*

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Wirausaha yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
Perencanaan Kegiatan					
1	Menyusun proposal (<i>idea, writing, review, upload</i>)	Individu/Grup	3	6	1080
2	Melakukan kegiatan pelatihan (pembekalan) atau pendampingan	Individu/Grup	3	6	1080
Pelaksanaan Kegiatan					
3	Mengikuti Kegiatan Pelatihan (Pembekalan) atau pendampingan	Individu/Grup	6	4	1440
4	Menyusun perencanaan operasional dan menentukan target	Individu/Grup	3	6	1080
5	Melaksanakan Bisnis*/Mendesain produk**	Individu/Grup	12	9	6480
	- 60 menit * 5 jam efektif * 12 hari (sabtu-minggu)				
	- 60 menit * 8 jam efektif * 6 hari (tinggal di lokasi)				
6	Mengikuti monev	Individu/Grup	1	9	540
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					
7	Melakukan Evaluasi Kegiatan	Individu	1	9	540
8	Menyusun Laporan Harian, Bulanan dan Akhir (<i>Writing, Review, Upload</i>)	Individu	2	5	630
9	Menyusun Laporan Keuangan*/Transaksi atau desain atau inovasi produk/jasa**	Individu	3	6	1080
11	Menyusun bahan presentasi (ppt dan poster)	Grup/Individu	3	3	540
12	Menyusun/Mendapatkan Publikasi Media Massa dan atau Sosial/Menyusun draf HKI	Grup/Individu	2	5	630
13	Membuat Video <i>Company Profile</i> */Desain**	Grup/Individu	3	5	900
Total					8.730

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria	Penilaian				
		<64	65-69	70-74	75-79	>80
1	Pelaksanaan Kegiatan	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal ($\leq 63\%$)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (64-70%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (71-77%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (78-84%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (85-100%) dan mampu menunjukkan alternatif solusi terhadap permasalahan usaha yang dihadapi, serta memiliki potensi keberlanjutan bisnis atau komersialisasi dari desain tersebut
2	Luaran Kegiatan	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan,	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial, dan draf HKI sudah mendapat persetujuan dari DIK IPB

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL* Kegiatan.

3.1.3 Summer Course/Konferensi

- **Definisi Kegiatan**
Kegiatan Konferensi (ataupun pertemuan ilmiah sejenis)/ Seminar/ *Summer Course* yang diselenggarakan tingkat Nasional maupun Internasional baik di dalam maupun di luar negeri yang dibuktikan dengan *credit earning activities* dan bukti kegiatan (sertifikat). Kegiatan *summer course* dapat diikuti sebagai Peserta sedangkan Kegiatan Konferensi/Seminar adalah sebagai Pemakalah/Presenter.
- **Tujuan Kegiatan**
 1. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan diri dalam menjalankan bisnis, sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten dalam berbisnis di bidang pertanian, kelautan, dan biosains tropika untuk kemajuan bangsa,
 2. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk mengembangkan *prototype* produk dan desain lainnya (alat, metode, jasa, kemasan, dan sebagainya) agar siap diimplementasikan di masyarakat dan atau industri.
- **Daftar Skill Set**
Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing.

No	Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Technology savvy</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Resilience & flexibility</i>
7	<i>Adaptability</i>

- **Perhitungan Activity Hour**
Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan *Summer Course*/Konferensi yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

1. Summer Course

No	Summer Course	Nasional			Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran							
1	Pembimbingan awal	1	1	60	2	2	120
Melaksanakan kegiatan							

No	Summer Course	Nasional			Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
2	Pelaksanaan kegiatan utama	14	84	5040	20	120	7200
3	Pelaksanaan kegiatan lain (multi budaya dll)	1	2	120	2	4	240
4	Penyampaian paper/tugas/etc	2	4	240	3	6	360
Evaluasi							
5	Evaluasi kegiatan	1	1	60	2	2	120
6	Penghimpunan materi SC dan Dokumentasi	1	1	60	2	2	120
7	Penyusunan laporan	3	3	180	5	5	300
Total				5.940			8.460

2. Konferensi/Seminar

No	Konferensi/Seminar	Nasional			Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran							
1	Penggalian ide paper tema	5	10	600	5	10	600
2	Pembimbingan pematangan ide	2	2	120	2	2	120
Pembinaan dan penyusun karya							
3	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai dan presentasi	10	30	1800	20	60	3600
4	Pengolahan data, sitasi literatur	10	30	1800	15	45	2700
5	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	5	10	600	10	20	1200

No	Konferensi/Seminar	Nasional			Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
6	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping	5	5	300	10	16,6	1000
Pelaksanaan dan Evaluasi							
7	Kegiatan presentasi di konferensi/seminar	1	2	120	1	2	120
8	Menyusun bahan publikasi ilmiah	5	2	600	5	10	600
Total				5.940			9.940

• Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Summer course			Konferensi/Seminar		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Waktu pelaksanaan	>2 minggu=100 2 minggu= 80 <2 minggu = 60	20	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu=100 1-2 minggu= 80 <1 minggu = 60	15
2	Melakukan presentasi paper/tugas	Tidak= 50 Ya=100	15	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat peserta dan materi yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi= 100 Sertifikat saja/materi saja=80 Tidak ada sertifikat dan materi=0 	25	Terdapat Sertifikat Pemakalah dan Makalah/abstract Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi PPT=100 Sertifikat saja/materi PPT saja=80 Tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada=100 tidak ada=50	10	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10

No	Summer course			Konferensi/Seminar		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Ada, berkualitas dan lengkap=100 • Ada, lengkap namun kualitas kurang=80 • Ada namun tidak lengkap=60 • Tidak ada=0 	30	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal= 100 • Prosiding= 80 • Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 • Tidak ada= 0 	20

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Kegiatan *Summer Course*/Konferensi/Seminar akan mendapatkan penilaian dengan melengkapi dokumen dibawah ini.

1. *Credit Activity activities*
2. Formulir pendaftaran kegiatan
3. Sertifikat Kegiatan
4. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
5. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
6. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
7. *Link URL* Kegiatan.

3.1.4 Pengabdian Masyarakat/Proyek Desa

- **Definisi Kegiatan**

Aktivitas ini didesain untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pemberdayaan masyarakat dan kewirausahaan sosial dalam bidang pertanian dalam arti luas, industri berbasis pertanian dan lingkungan secara terintegrasi dalam berbagai aktivitas, baik dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.

- **Tujuan Kegiatan**

1. Meningkatkan kompetensi dan peran mahasiswa sebagai *agent of change* di masyarakat khususnya di pengembangan masyarakat dan kewirausahaan sosial
2. Meningkatkan jiwa sosial dan membantu memberikan solusi atas permasalahan di masyarakat sesuai dengan kapasitasnya

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Systems thinking</i>
2	<i>Communication</i>
3	<i>Collaboration</i>
4	<i>Leadership & social influence</i>
5	<i>Social Activity</i>
6	<i>Emotional intelligence</i>
7	<i>Civic responsibility</i>
8	<i>Nationally & multicultural</i>

- **Perhitungan Activity Hours**

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat/Proyeksi Desa yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
Perencanaan Kegiatan					
1	Proposal	Grup/Individu	3	3	544
2	Pembimbingan	Grup/Individu	3	3	544
Pelaksanaan Kegiatan					
3	Pembekalan	Grup/Individu	6	4	1451
4	Target/Perencanaan Program	Grup/Individu	1	4	272

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
5	Kesesuaian Program, Membangun Kemitraan dan Kemungkinan Keberlanjutan Program (kesesuaian Rencana dengan Program Yang Dilaksanakan, Keterlibatan Mitra dalam Program, Keberlanjutan Program)	Grup/Individu	15	3	2629
6	Mengikuti Monev Internal Dan Eksternal	Grup/Individu	1	4	272
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					
7	Evaluasi Akhir	Grup/Individu	1	4	272
8	Laporan Akhir	Grup/Individu	2	4	453
9	Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu	2	3	363
10	Bahan Presentasi	Grup/Individu	2	3	363
11	Publikasi Media (Massa/Sosial)	Grup/Individu	1	4	272
12	Membuat Video Profil	Grup/Individu	2	4	453
13	Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu	1	4	272
Total					8.160

- Rubrik Penilaian Kegiatan

Kriteria	Grup/Individu	Persentase	Penilaian				Rata-rata Nilai
			> 80	74-79	65-75	< 60	
Perencanaan Kegiatan		15					
Proposal	Grup/Individu						
Ide							
Penulisan							
Pembimbingan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Pelaksanaan Kegiatan		60					

Kriteria	Grup/Individu	Persentase	Penilaian				Rata-rata Nilai
			> 80	74-79	65-75	< 60	
Pembekalan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu						
Kesesuaian target dengan perencanaan							
Pelaksanaan Program	Grup/Individu						
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>							
Komunikasi, negoisasi, keterlibatan mitra							
Manajemen, keberlanjutan program							
Inovasi dan desain							
Kritis dan Kreatif							
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Evalulasi Akhir dan Pelaporan		25					
Evaluasi Akhir	Grup/Individu						
Menyusun laporan	Grup/Individu						
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu						

Kriteria	Grup/Individu	Persentase	Penilaian				Rata-rata Nilai
			> 80	74-79	65-75	< 60	
Bahan Presentasi	Grup/Individu						
Publikasi media massa/sosial	Grup/Individu						
Membuat video profile	Grup/Individu						
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu						
Jumlah							
Kriteria/Nilai Mutu							

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 1. Formulir pendaftaran kegiatan
 2. Sertifikat Kegiatan
 3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
 4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
 5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
 6. *Link URL* Kegiatan.

3.1.5 Studi Proyek Independen/Penelitian Riset

- Definisi Kegiatan

Studi atau proyek independen merupakan kegiatan kurikuler non-kurikuler reguler yang dapat diambil oleh mahasiswa diluar program studi. Banyak mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya besar di tingkat Nasional dan Internasional atau karya dari ide yang inovatif.

- Tujuan Kegiatan

1. Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya
2. Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D)
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional

- Daftar Skill Set

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Complex Problem-solving</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Technology savvy</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Emotional intelligence</i>
7	<i>Resilience & flexibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Aktivitas	Studi / Proyek Independen		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
Penyusunan Proposal Penelitian (Persiapan)				
1	Proses pendefinisian state of the art penelitian	10	16	1000
2	Proses penulisan proposal penelitian dan studi pustaka terkait	7	7	420
3	Pembimbingan awal secara mandiri (bersama dosen atau <i>expert</i> lain) dalam proses penyusunan proposal	5	5	300
Pelaksanaan Program				
4	Pelaksanaan penelitian dengan mengumpulkan literatur ilmiah	15	42,5	2550

No	Aktivitas	Studi / Proyek Independen		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
5	Pengolahan data dan pembuatan <i>prototype/aplikasi/jurnal</i> ilmiah penelitian	10	20	1200
6	Proses pencarian literatur ilmiah pendukung penelitian	15	22,5	1350
7	Aktivitas mengikuti pelatihan dan pengayaan penunjang penelitian	5	10	600
8	Pembimbingan dan konsultasi dengan stakeholder penelitian	7	14	840
9	Penyusunan laporan akhir kemajuan dan produk pendukung terkait (publikasi ilmiah, produk sampel, dsb)	5	10	600
10	Proses uji coba dan pengkajian ulang <i>prototype/aplikasi/jurnal</i> ilmiah/produk yang dihasilkan	7	10,5	630
Hasil				
11	Pengumpulan bahan baku penelitian	5	10	600
12	Penyiapan sampel uji coba penelitian	5	10	600
13	Melakukan eksplorasi sampel menggunakan <i>vacum dryer</i>	1	2	120
14	Pembuatan <i>reagen</i> ABTS radikal dengan pencampuran reagen abts dan kalium pesulfat dan pengujian terkait	7	10,5	630
Total				11.440

- Rubrik Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Penilaian					
		> 85	Nilai	70 - 85	Nilai	65 - 74	Nilai
1	Produk yang dihasilkan	Memiliki produk dan sudah selesai 100%	55	Produk baru selesai 80%	45	Produk berupa <i>prototype</i> atau sampel	38
2	Potensi hilirisasi produk atau hasil penelitian	Produk bagus, dan implementatif	30	Produk bagus, namun tidak implementatif	25	Produk tidak implementatif	17

No	Kriteria Penilaian	Penilaian					
		> 85	Nilai	70 - 85	Nilai	65 - 74	Nilai
3	Jenis proyek yang dilakukan	Proyek usulan mandiri	15	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10
Total			100		80		65

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 1. Sertifikat keikutsertaan atau *credit earning activities*
 2. Makalah dan/atau Artikel
 3. Produk jadi (untuk proyek independen)
 4. Proposal Kegiatan
 5. Laporan Kegiatan
 6. Dokumentasi produk atau pelaksanaan kegiatan
 7. Presensi kehadiran

3.1.6 Pelatihan/Uji Kompetensi

- Definisi Kegiatan
Pelatihan dan uji kompetensi adalah kegiatan yang diselenggarakan di tingkat lokal, nasional maupun internasional yang dibuktikan dengan bukti menyelesaikan pelatihan (*certificate of attendance*) dilengkapi dengan sertifikat kompetensi (*certificate of competence*) atau nilai tes atau hasil karya. Uji Kompetensi merupakan ujian untuk menilai kompetensi pada bidang tertentu yang diselenggarakan oleh lembaga uji kompetensi yang diakui oleh program studi sesuai bidang keilmuan atau Lembaga terakreditasi.
- Tujuan Kegiatan
Kegiatan pelatihan dan uji kompetensi diharapkan mampu menambah kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* sehingga dapat menjadi lulusan yang mampu bersaing secara nasional dan internasional.
- Daftar Skill Set
Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>Communication</i>
4	<i>Curiosity & active Activity</i>
5	<i>Resilience & Flexibility</i>
6	<i>Adaptability</i>

- Perhitungan *Activity Hours*

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Pelatihan/Uji Kompetensi Kerja yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Aktivitas				
1	Persiapan awal	1	9	540
2	Pelatihan intensif dan pendalaman	3	45	2700
3	Pendalaman materi pelatihan melalui penugasan atau bentuk lainnya	3	30	1800
4	Praktik simulatif atau ujian	3	20	1200
5	Pendampingan intensif oleh mentor sebagai tindak lanjut program pelatihan	5	45	2700
6	Evaluasi akhir untuk sertifikasi keahlian	2	10	600
Total		17	159	9.540

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kegiatan	Penilaian					
		50	60	65	70	75	80
		D	C	BC	B	AB	A
1	Pelatihan yang mengeluarkan nilai ujian	Sesuai nilai ujian, nilai maksimal 80.					
2	Pelatihan dengan nilai huruf Mutu	D	C	BC	B	AB	A
3	Pelatihan dengan penilaian deskripsi	-	kurang	-	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Pelatihan dengan kriteria lulus - tidak lulus	-	Tidak Lulus	-	-	-	Lulus
5	Pelatihan yang membuat produk/ hasil karya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					
6	Pelatihan dengan kriteria penilaian lainnya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Kegiatan pelatihan akan mendapatkan penilaian jika memenuhi kelengkapan sebagai berikut:

- Sertifikat Kegiatan Pelatihan
- Bukti kompeten atau bukti lulus pelatihan atau nilai tes atau hasil karya
- Jadwal acara kegiatan atau materi kegiatan yang mencantumkan jumlah jam kegiatan

3.1.7 Minat Bakat

- **Definisi Kegiatan**

Kegiatan minat dan bakat merupakan wadah pengembangan diri bagi mahasiswa dengan ketertarikan dan kemampuan sesuai bidang yang ditekuni. Adapun kegiatan minat dan bakat di Institut Pertanian Bogor terdiri dari aktivitas yang dilakukan pada organisasi atau komunitas kegiatan bidang olahraga non bela diri, bidang olahraga bela diri, bidang seni dan budaya, dan bidang khusus.

- **Tujuan Kegiatan**

1. Mewadahi mahasiswa untuk menyalurkan kemampuannya sesuai dengan bidang
2. Mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa melalui kegiatan sesuai dengan minat dan bakat
3. Optimalisasi potensi aktivitas sesuai dengan karakteristik kegiatan minat bakat.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>Complex problem-solving</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Curiosity & active Activity</i>
5	<i>Emotional intelligence</i>
6	<i>Resilience & Flexibility</i>

- **Perhitungan Activity Hours**

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Minat Bakat yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Jenis Aktivitas	Jam	Hari	AH (Minutes)
Diskusi Program Kerja				
1	Diskusi Interdivisi	16	3	960
2	Diskusi Intradivisi	10	2	600
3	Diskusi bersama <i>partner</i>	9	2	540
Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya				
4	Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya yang diselenggarakan oleh UKM tersebut	70	10	4200
5	Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	30	10	1800
Pencapaian prestasi				
6	Seleksi Internal dan Pendaftaran	10	2	600

No	Jenis Aktivitas	Jam	Hari	AH (Minutes)
7	Persiapan delegasi	14	2	840
8	Pelaksanaan kegiatan prestatif	2,5	1	150
9	Evaluasi kegiatan	2	1	120
Total		137,5	28	9.810

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>70-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/workshop/program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Berprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. *Link URL* Kegiatan.

3.1.8 Talent Pool

- **Definisi Kegiatan**
Kegiatan *Talent Pool* merupakan wadah pengembangan mahasiswa dalam mempersiapkan diri mencapai kemampuan-kemampuan sesuai bidang untuk menghadapi perkembangan zaman. Adapun kegiatan *talent pool* di Institut Pertanian Bogor terdiri dari aktivitas yang dilakukan pada organisasi atau komunitas, program akselerasi diri (internal maupun eksternal), asrama, dan duta.
- **Tujuan Kegiatan**
 1. Mewadahi mahasiswa untuk menyalurkan kemampuannya sesuai dengan bidang keahliannya
 2. Mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa dengan bidang kemampuannya untuk menghadapi perkembangan zaman
 3. Mempersiapkan mahasiswa sesuai bidang keahliannya untuk mengikuti perlombaan-perlombaan dalam kegiatan tertentu
 4. Optimalisasi potensi aktivitas sesuai dengan karakteristik talentanya
- **Daftar Skill Set**
Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>Complex problem-solving</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Curiosity & active Activity</i>
5	<i>Emotional intelligence</i>
6	<i>Resilience & Flexibility</i>

- **Perhitungan Activity Hours**

No	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pelaksanaan latihan/workshop/kelas/ program lainnya				
1	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	5	30	1800
2	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	7	40	2400
Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya				
3	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	4	20	1200
4	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	15	900
5	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai/debat	5	30	1800

No	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
6	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	3	10	600
Keikutsertaan pada pelaksanaan program akhir/<i>grand project</i>				
7	Diskusi persiapan <i>grand project</i>	4	20	1200
8	Pematangan pelaksanaan <i>grand project</i>	4	20	1200
9	Pelaksanaan <i>grand project</i>	1	6	360
Total		36	191	11.460

- Rubrik Penilaian

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>75-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada pelaksanaan latihan/workshop/kelas/program lainnya	Kehadiran \leq 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60-80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya	Minimal ikut serta dalam 5 perlombaan/kegiatan	18	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 1 kali menjadi juara	20	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 2 kali menjadi juara	23
3	Predikat nilai sikap	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
4	Predikat nilai pengetahuan	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
5	Capaian dalam pelaksanaan program akhir	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL* Kegiatan

3.1.9 Pengurus Kepanitiaan/Bela Negara

- Definisi Kegiatan

Aktivitas ini di desain/dirancang untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program kerja atau kegiatan yang dibutuhkan oleh mahasiswa institusi dan masyarakat secara terintegrasi dalam berbagai aktivitas.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Complex problem-solving</i>
2	<i>Communication</i>
3	<i>Decision making</i>
4	<i>Leadership & social influence</i>
5	<i>Emotional intelligence</i>
6	<i>Civic responsibility</i>
7	<i>Nationally & multicultural</i>

- **Tujuan kegiatan**

Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan kepemimpinan mahasiswa yang inklusif dan inovatif melalui aktivitas berorganisasi dengan aktif di organisasi dan kepanitiaan dengan meningkatkan kompetensi dalam pemecahan, komunikasi dan kerjasama.

- **Perhitungan Activity Hours**

No	Kegiatan	Jabatan	Activity Hours				AH (Hours)
			Perencanaan	Pelaksanaan	Leading	Evaluasi	
1	Organisasi Kemahasiswaan	Ketua Umum	40	50	25	20	135
		Wakil Ketua/Sekbend	40	50	25	20	135
		Menko/Kabid/ Menteri/Kadep	40	50	25	20	135
		Staff	20	40	10	20	90
2	Kepanitiaan >=6 Bulan	Ketua Pelaksana	25	35	20	10	90
		Wakil Ketua/Sekbend	25	35	20	10	90
		Kepala Divisi	25	35	20	10	90
		Staff	15	20	5	10	50
3	Kepanitiaan < 6 Bulan	Ketua Pelaksana	20	25	15	10	70

No	Kegiatan	Jabatan	Activity Hours				AH (Hours)
			Perencanaan	Pelaksanaan	Leading	Evaluasi	
		Wakil Ketua/Sekbend	20	25	15	10	70
		Kepala Divisi	20	25	15	10	70
		Staff	10	20	5	10	45
Total							1.070

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(.65-75)	Nilai	(.75-85)	Nilai	(.85)	Nilai
1	Keaktifan pada pelaksanaan latihan/workshop/kelas/program lainnya	Kehadiran <=60% dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran >60-80% dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keikutsertaan pada pelaksanaan perlombaan atau kegiatan pengakuan lainnya	Minimal ikut serta dalam 5 perlombaan/kegiatan	18	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 1 kali menjadi juara	20	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 2 kali menjadi juara	23
3	Predikat nilai sikap	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
4	Predikat nilai pengetahuan	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
5	Capaian dalam pelaksanaan program akhir	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. *Link URL* Kegiatan.

3.1.10 Fasilitator

- **Definisi Kegiatan**

Fasilitator merupakan bentuk fasilitasi sebuah pelatihan, yang memiliki peran untuk membantu memudahkan peserta dalam memahami isi atau materi pelatihan. Fasilitator mengelola pelatihan dengan membuat perencanaan pelatihan, menyiapkan ke-butuhan yang diperlukan dalam pelatihan, memastikan keefesienan waktu pelatihan, memantau jalannya pelatihan dan kemajuan setiap peserta.

- **Tujuan Kegiatan**

Kegiatan Fasilitator diharapkan mampu menambah kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* sehingga dapat menjadi lulusan yang mampu bersaing secara nasional dan internasional.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Communication</i>
2	<i>Leadership & Social Influencer</i>
3	<i>Emotional Intelligence</i>
4	<i>Resillience & Flexibility</i>
5	<i>Civic Responsibility</i>
6	<i>Adaptibility</i>

- **Perhitungan Activity Hours**

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Fasilitator yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Aktivitas				
1	Persiapan awal	1	9	540
2	<i>Coaching clinic</i>	3	45	2700
3	Pendalaman materi melalui penugasan atau bentuk lainnya	3	30	1800
4	Praktik simulatif atau ujian	3	20	1200
5	Pendampingan intensif oleh mentor sebagai tindak lanjut program fasilitator	5	45	2700
6	Evaluasi akhir untuk sertifikasi keahlian	2	10	600
Total		17	159	9.540

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria	Penilaian			
		<60	60-69	70-79	80=<
1	Keaktifan pada pelaksanaan fasilitator/workshop/kelas/ program lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	Kehadiran 50%	Kehadiran > 70-80 % dari total kegiatan diskusi	Kehadiran 76% - 100%
2	Luaran Kegiatan	Laporan Akhir	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan
3	Keterampilan	Menunjukkan kompetensi/skills et: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (kurang)	Menunjukkan kompetensi/skills et: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skills et: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skills et: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (sangat baik)
4	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif Persistence 	<ul style="list-style-type: none"> Etika Profesional Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif Public Speaking

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

- Formulir pendaftaran kegiatan
- Sertifikat Kegiatan
- Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
- Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
- Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
- Link URL Kegiatan

3.1.11 Asisstant

- Definisi Kegiatan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mahasiswa secara kolaboratif di bawah bimbingan guru dan dosen pembimbing di satuan pendidikan formal. Aktivitas mengajar di satuan pendidikan ini dilaksanakan dalam 1-2 semester (setara 20-40 SKS). Sekolah tempat praktik mengajar dapat berada di daerah asal mahasiswa atau daerah tertinggal, terdepan dan terluar (3T).

- Tujuan Kegiatan

- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta membelajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi pendamping guru di sekolah.



2. Membantu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan serta relevansi pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan tinggi sesuai perkembangan ipteks.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>
2	<i>Creativity, Ideation & Innovation</i>
3	<i>Communication</i>
4	<i>System Thinking</i>
5	<i>Leadership & Social Influence</i>
6	<i>Civic Responsibility</i>

- **Perhitungan Activity Hours**

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan *Asisstant* yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/ Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran					
1	Merancang kegiatan asistensi	Individu	2	3	363
2	Pembimbingan Simulasi	Individu	3	4	725
Pelaksanaan Kegiatan					
3	Mengikuti Kegiatan Pelatihan, Pembekalan dan Penugasan	Individu	1	4	1451
4	Mengisi Jurnal Harian/ <i>logbook</i> sesuai aktivitas yang dilakukan	Individu	2	2	272
5	Melaksanakan program 60 menit * 8 jam efektif * 5 hari (Senin - Jum'at)	Individu	10	4	2400
6	Mengikuti Monev (kunjungan Lapang Tim Penilai)	Individu	2	2	272
Evaluasi, Pelaporan dan Diseminasi Hasil Kegiatan					
9	Menyusun Laporan Harian, Bulanan dan Akhir (Writing, Review, Upload)	Individu	1	5	317
10	Menyusun Bahan Presentasi Akhir (PPT dan Poster)	Individu	2	3	363
11	Menyusun Publikasi Media Massa	Individu	1	5	317

No	Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/ Individu	Hari	Jam	AH (Minutes)
12	Membuat Video Kegiatan	Individu	2	2	272
Total					6.752

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria	Penilaian			
		<60	60-69	70-79	80=<
1	Kehadiran Kegiatan	Kehadiran kurang dari 50%	Kehadiran 50%	Kehadiran 51% - 75%	Kehadiran 76% - 100%
2	Luaran Kegiatan	Laporan Akhir	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan
3	Keterampilan	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (kurang)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (sangat baik)
4	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif Persistence 	<ul style="list-style-type: none"> Etika Profesional Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif Public Speaking

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

- Formulir pendaftaran kegiatan
- Sertifikat Kegiatan
- Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
- Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
- Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
- Link URL Kegiatan.

3.1.12 Founder/Cofounder

- Definisi Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan membuka beragam peluang usaha baru yang terkadang tidak pernah dipelajari sebelumnya. Mahasiswa diharapkan mampu memiliki literasi data dan memanfaatkannya menjadi peluang sukses di masa yang akan datang.

- Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan potensi mahasiswa berdasarkan minatnya sehingga dapat mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing
2. Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan mahasiswa.

- Daftar Skill Set

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>
2	<i>Creativity, Ideation & Innovation</i>
3	<i>Complex Problem-solving</i>
4	<i>System Thinking</i>
5	<i>Communication</i>
6	<i>Collaboration</i>
7	<i>Technology Savvy</i>

- Perhitungan Activity Hours

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan *Founder/Cofounder* yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Founder/ Cofounder	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							

No	Founder/ Cofounder	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30	1	0,5	30
Total				10.830			10.440

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria	Penilaian				
		<64	65–69	70–74	75–79	>80
1	Pelaksanaan Kegiatan	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal ($\leq 63\%$)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (64–70%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (71–77%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (78–84%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (85–100%) dan mampu menunjukkan alternatif solusi terhadap permasalahan usaha yang dihadapi, serta memiliki potensi keberlanjutan bisnis atau komersialisasi dari desain tersebut
2	Luaran Kegiatan	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan,	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial, dan draf HKI sudah mendapat persetujuan dari DIK IPB

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL* Kegiatan.

3.2 Aktivitas Rekognisi

- Definisi Kegiatan

Rekognisi merupakan sebuah prestasi non kompetisi yang diraih oleh mahasiswa pada sebuah instansi PT dimana rekognisi diberikan oleh pemerintah, komunitas, organisasi, atau masyarakat. Selain itu, rekognisi juga diberikan kepada instansi PT. Berikut aktivitas kemahasiswaan pada bagian rekognisi :

1. Kompetensi
2. Pendaftaran Paten
3. Hak Cipta/Buku
4. Juri/Pelatih Internasional
5. Juri/Pelatih Nasional
6. Conference/Seminar sebagai Pemakalah Nasional
7. Conference/Seminar sebagai Pemakalah Internasional
8. Peserta Pameran Internasional
9. Peserta Pameran Nasional
10. Karya cipta lagu yang telah dipublikasikan/rekaman/diakui
11. Karya cipta seni tari yang telah dipentaskan/didokumentasikan

3.2.1 Kompetensi

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>Complex problem-solving</i>
4	<i>Communication</i>
5	<i>Technology savvy</i>
6	<i>Curiosity & active Activity</i>
7	<i>Adaptability</i>

- Perhitungan Activity Hours

Berikut adalah contoh perhitungan *Activity Hours* mahasiswa dalam kegiatan Pelatihan/Uji Kompetensi Kerja yang dapat dijadikan acuan dalam pengisian perhitungan sesuai aktivitas yang dilakukan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No.	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Aktivitas				
1	Persiapan awal	1	9	540
2	Pelatihan intensif dan pendalaman	3	45	2700
3	Pendalaman materi pelatihan melalui penugasan atau bentuk lainnya	3	30	1800
4	Praktik simulatif atau ujian	3	20	1200

No.	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
5	Pendampingan intensif oleh mentor sebagai tindak lanjut program pelatihan	5	45	2700
6	Evaluasi akhir untuk sertifikasi keahlian	2	10	600
Total				9.540

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kegiatan	Penilaian					
		50	60	65	70	75	80
		D	C	BC	B	AB	A
1	Pelatihan yang mengeluarkan nilai ujian	Sesuai nilai ujian, nilai maksimal 80.					
2	Pelatihan dengan nilai huruf Mutu	D	C	BC	B	AB	A
3	Pelatihan dengan penilaian deskripsi	-	Kurang	-	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Pelatihan dengan kriteria lulus - tidak lulus	-	Tidak Lulus	-	-	-	Lulus
5	Pelatihan yang membuat produk/ hasil karya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					
6	Pelatihan dengan kriteria penilaian lainnya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.2 Pendaftaran Paten

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>Complex problem-solving</i>
4	<i>Technology savvy</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Resilience & flexibility</i>
7	<i>Adaptability</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Aktivitas	Pendaftaran Paten		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
Penyusunan Proposal Penelitian (Persiapan)				
1	Proses pendefinisian state of the art penelitian	10	16	1000
2	Proses penulisan proposal penelitian dan studi pustaka terkait	7	7	420
3	Pembimbingan awal secara mandiri (bersama dosen atau expert lain) dalam proses penyusunan proposal	5	5	300
Pelaksanaan Program				
4	Pelaksanaan penelitian dengan mengumpulkan literatur ilmiah	15	42,5	2550
5	Pengolahan data dan pembuatan <i>prototype/aplikasi/jurnal</i> ilmiah penelitian	10	20	1200
6	Proses pencarian literatur ilmiah pendukung penelitian	15	22,5	1350
7	Aktivitas mengikuti pelatihan dan pengayaan penunjang penelitian	5	10	600
8	Pembimbingan dan konsultasi dengan stakeholder penelitian	7	14	840

No	Aktivitas	Pendaftaran Paten		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
9	Penyusunan laporan akhir kemajuan dan produk pendukung terkait (publikasi ilmiah, produk sampel, dsb)	5	10	600
10	Proses uji coba dan pengkajian ulang <i>prototype/aplikasi/jurnal ilmiah/produk</i> yang dihasilkan	7	10,5	630
Hasil				
11	Pengumpulan bahan baku penelitian	5	10	600
12	Penyiapan sampel uji coba penelitian	5	10	600
13	Melakukan eksplorasi sampel	1	2	120
Total		97	180	10.810

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kriteria Penilaian	Penilaian					
		> 85	Nilai	70 - 85	Nilai	65 - 74	Nilai
1	Produk yang dihasilkan	Memiliki produk dan sudah selesai 100%	55	Produk baru selesai 80%	45	Produk berupa <i>prototype</i> atau sampel	38
2	Potensi hilirisasi produk atau hasil penelitian	Produk bagus, dan implementatif	30	Produk bagus, namun tidak implementatif	25	Produk tidak implementatif	17
3	Jenis proyek yang dilakukan	Proyek usulan mandiri	15	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10
Total			100		80		65

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 - Formulir pendaftaran kegiatan
 - Sertifikat Kegiatan
 - Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
 - Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
 - Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
 - Link URL Kegiatan

7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.3 Hak Cipta/Buku

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Technology savvy</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Emotional Intelligence</i>
7	<i>Resilience & flexibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Hak Cipta/Buku	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Menyiapkan Naskah	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan forum penulis, pelatihan atau pembekalan	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis	14	42	2520	14	49	2940
7	Melakukan Penyuntingan	7	14	840	7	7	420
8	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							

No	Hak Cipta/Buku	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
9	Menyusun Layout dan Cover	7	14	840	7	14	840
10	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
11	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
12	Evaluasi tulisan	7	14	840	7	14	840
13	Seminar atau <i>Workshop</i>	1	2	120	1	2	120
Total				8.730			9.960

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 1. Formulir pendaftaran kegiatan
 2. Sertifikat Kegiatan
 3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
 4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
 5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
 6. Link URL Kegiatan
 7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.4 Juri/Pelatih Internasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	Complex problem-solving
2	Communication
3	Decision making
4	Curiosity & active learning
5	Leadership & social influence
6	Adaptability
7	Civic responsibility

- Perhitungan Activity Hours

No	Juri/Pelatih	Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	2	2	120
Melaksanakan kegiatan				
2	Pelaksanaan kegiatan utama	20	120	7200
3	Pelaksanaan kegiatan lain (multi budaya dll)	2	4	240
4	Penyampaian paper/tugas/etc	3	6	360
Evaluasi				
5	Evaluasi kegiatan	2	2	120
6	Penghimpunan materi SC dan Dokumentasi	2	2	120
7	Penyusunan laporan	5	5	300
Total				8.460

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kegiatan	Penilaian					
		50	60	65	70	75	80
		D	C	BC	B	AB	A
1	Pelatihan yang mengeluarkan nilai ujian	Sesuai nilai ujian, nilai maksimal 80.					
2	Pelatihan dengan nilai huruf Mutu	D	C	BC	B	AB	A
3	Pelatihan dengan penilaian deskripsi	-	Kurang	-	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Pelatihan dengan kriteria lulus - tidak lulus	-	Tidak Lulus	-	-	-	Lulus
5	Pelatihan yang membuat produk/ hasil karya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					
6	Pelatihan dengan kriteria penilaian lainnya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir Pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan /Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.5 Juri/Pelatih Nasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Complex problem-solving</i>
2	<i>Communication</i>
3	<i>Decision making</i>
4	<i>Curiosity & active Activity</i>
5	<i>Leadership & social influence</i>
6	<i>Adaptability</i>
7	<i>Civic responsibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Juri/Pelatih Nasional	Nasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	1	1	60
Melaksanakan kegiatan				
2	Pelaksanaan kegiatan utama	14	84	5040
3	Pelaksanaan kegiatan lain (multi budaya dll)	1	2	120
4	Penyampaian paper/tugas/etc	2	4	240
Evaluasi				
5	Evaluasi kegiatan	1	1	60
6	Penghimpunan materi SC dan Dokumentasi	1	1	60
7	Penyusunan laporan	3	3	180
Total				5.940

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Kegiatan	Penilaian					
		50	60	65	70	75	80
		D	C	BC	B	AB	A
1	Pelatihan yang mengeluarkan nilai ujian	Sesuai nilai ujian, nilai maksimal 80.					
2	Pelatihan dengan nilai huruf Mutu	D	C	BC	B	AB	A
3	Pelatihan dengan penilaian deskripsi	-	Kurang	-	Cukup	Baik	Sangat Baik
4	Pelatihan dengan kriteria lulus - tidak lulus	-	Tidak Lulus	-	-	-	Lulus
5	Pelatihan yang membuat produk/ hasil karya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					
6	Pelatihan dengan kriteria penilaian lainnya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi.

3.2.6 Conference/Seminar sebagai Pemakalah Nasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	Critical thinking & reasoning
2	Creativity, ideation & innovation
3	System thinking
4	Communication
5	Curiosity & active Activity
6	Social Activity
7	Civic responsibility

- Perhitungan Activity Hours

No	Conference/Seminar	Nasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Penggalian ide paper tema	5	10	600
2	Pembimbingan pematangan ide	2	2	120
3	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai dan presentasi	10	30	1800
4	Pengolahan data, sitasi literatur	10	30	1800
5	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	5	10	600
6	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping	5	5	300
Pelaksanaan dan Evaluasi				
5	Kegiatan presentasi di konferensi/seminar	1	2	120
6	Menyusun bahan publikasi ilmiah	5	2	600
Total				5.940

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Summer course			Konferensi/Seminar		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Waktu pelaksanaan	>2 minggu=100 2 minggu= 80 <2 minggu = 60	20	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu=100 1-2 minggu= 80 <1 minggu = 60	15
2	Melakukan presentasi paper/tugas	Tidak= 50 Ya=100	15	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat peserta dan materi yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi= 100 Sertifikat saja/materi saja=80 Tidak ada sertifikat dan materi=0 	25	Terdapat Sertifikat Pemakalah dan Makalah/abstract Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi PPT=100 Sertifikat saja/materi PPT saja=80 Tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada=100 tidak ada=50	10	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Ada, berkualitas dan lengkap= 100 Ada, lengkap namun kualitas kurang=80 Ada namun tidak lengkap=60 Tidak ada=0 	30	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Jurnal= 100 prosiding= 80 Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 Tidak ada= 0 	20

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan

7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT

3.2.7 Conference/Seminar sebagai Pemakalah Internasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Communication</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Social Activity</i>
7	<i>Civic responsibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Conference/Seminar	Internasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Penggalian ide paper tema	5	10	600
2	Pembimbingan pematangan ide	2	2	120
3	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai dan presentasi	20	60	3600
Pembinaan dan penyusun karya				
4	Pengolahan data, sitasi literatur	15	45	2700
5	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	10	20	1200
Pelaksanaan dan Evaluasi				
6	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping	10	16,6	1000
7	Kegiatan presentasi di konferensi/seminar	1	2	120
8	Menyusun bahan publikasi ilmiah	5	10	600
Total				9.940

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Summer course			Konferensi/Seminar		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Waktu pelaksanaan	>2 minggu=100 2 minggu= 80 <2 minggu = 60	20	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu=100 1-2 minggu= 80 <1 minggu = 60	15
2	Melakukan presentasi paper/tugas	Tidak= 50 Ya=100	15	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat peserta dan materi yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> • Sertifikat dan materi= 100 • Sertifikat saja/materi saja=80 • Tidak ada sertifikat dan materi=0 	25	Terdapat Sertifikat Pemakalah dan Makalah/abstract Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sertifikat dan materi PPT=100 • Sertifikat saja/materi PPT saja=80 • Tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada=100 tidak ada=50	10	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Ada, berkualitas dan lengkap= 100 • Ada, lengkap namun kualitas kurang=80 • Ada namun tidak lengkap=60 • Tidak ada=0 	30	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal= 100 • prosiding= 80 • Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 • Tidak ada= 0 	20

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan

7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.8 Peserta Pameran Internasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>Communication</i>
3	<i>Curiosity & active Activity</i>
4	<i>Social Activity</i>
5	<i>Resilience & flexibility</i>
6	<i>Adaptability</i>
7	<i>Civic responsibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Peserta Pameran	Internasional		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	2	2	120
Melaksanakan kegiatan				
2	Pelaksanaan kegiatan utama	20	120	7200
3	Pelaksanaan kegiatan lain (multi budaya dll)	2	4	240
4	Penyampaian paper/tugas/etc	3	6	360
Evaluasi				
5	Evaluasi kegiatan	2	2	120
6	Penghimpunan materi SC dan Dokumentasi	2	2	120
7	Penyusunan laporan	5	5	300
Total				8.460

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>70-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/workshop/program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Berprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi.

3.2.9 Peserta Pameran Nasional

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>Communication</i>
3	<i>Curiosity & active Activity</i>
4	<i>Social Activity</i>
5	<i>Resilience & flexibility</i>
6	<i>Adaptability</i>
7	<i>Civic responsibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Peserta Pameran	Nasional		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	1	1	60
Melaksanakan kegiatan				
2	Pelaksanaan kegiatan utama	14	84	5040
3	Pelaksanaan kegiatan lain (multi budaya dll)	1	2	120
4	Penyampaian paper/tugas/etc	2	4	240
Evaluasi				
5	Evaluasi kegiatan	1	1	60
6	Penghimpunan materi SC dan Dokumentasi	1	1	60
7	Penyusunan laporan	3	3	180
Total				5.940

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>70-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/ <i>workshop</i> /program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Berprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi.

3.2.10 Karya cipta lagu yang telah dipublikasikan/rekaman/diakui

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	Creativity, ideation & innovation
2	System thinking
3	Collaboration
4	Decision making
5	Social learning
6	Emotional Intelligence
7	Nationally & multicultural

- Perhitungan Activity Hours

No	Karya cipta lagu yang telah dipublikasikan/rekaman/diakui	Kelompok			Individu		
		Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Menyiapkan Tipe/Genre/Lirik	7	14	840	7	10,5	630
2	Menentukan Struktur, Nada/Kunci dasar	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
3	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
4	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
5	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
6	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
7	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				9.360			9.540

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>70-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/workshop/program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Berprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.11 Karya cipta seni tari yang telah dipentaskan/didokumentasikan

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
2	<i>System thinking</i>
3	<i>Collaboration</i>
4	<i>Decision making</i>
5	<i>Social Activity</i>
6	<i>Emotional Intelligence</i>
7	<i>Nationally & multicultural</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Karya cipta seni tari yang telah dipentaskan/ didokumentasikan	Kelompok			Individu		
		Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Menentukan tema atau judul	7	14	840	7	10,5	630
2	Mengekplorasi gerakan/pola/musik	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
3	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
4	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
5	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
6	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
7	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				9.360			9.540

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>70-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/ <i>workshop</i> /program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%- 80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Berprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.12 Pemateri

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>
2	<i>Creativity, Ideation & Innovation</i>
3	<i>System Thinking</i>
4	<i>Communication</i>
5	<i>Leadership & Social Influence</i>
6	<i>Social Activity</i>
7	<i>Civic Responsibility</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Pemateri			
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Penggalian ide paper tema	5	10	600
2	Pembimbingan pematangan ide	2	2	120
3	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai dan presentasi	10	30	1800
4	Menyiapkan dan mendesain alat bantu	10	30	1800
5	Penyampaian paper/tugas/etc	5	10	600
6	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping	5	5	300
Pelaksanaan dan Evaluasi				
7	Kegiatan presentasi sebagai pemateri	1	2	120
8	Menyusun bahan publikasi ilmiah	5	2	600
Total				5.940

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No.	Pemateri		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu = 100 1-2 minggu = 80 <1 minggu = 60	15
2	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat Pemateri Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sertifikat dan materi PPT=100 • Sertifikat saja/materi PPT saja=80 • Tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal= 100 • prosiding= 80 • Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 • Tidak ada= 0 	20

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
6. Link URL Kegiatan
7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.2.13 Editor Jurnal

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>
2	<i>System Thinking</i>
3	<i>Technology Savvy</i>
4	<i>Curiosity & Active Activity</i>
5	<i>Civic Responsibility</i>

- Perhitungan *Activity Hours*

No	Editor Jurnal			
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	2	2	120
Melaksanakan kegiatan				
2	Mengikuti <i>coaching clinic</i>	20	120	7200
3	Pengelolaan jenis-jenis nomor Penerbitan	2	4	240
4	Manajemen Jurnal (Publikasi, Produksi dan Pemasaran)	3	6	360
Evaluasi				
5	Panduan Editor Manuskrip	2	2	120
6	Panduan Teknis Pemeriksaan Aspek Similaritas Artike Jurnal	2	2	120
7	Etika Publikasi Jurnal Ilmiah	5	5	300
Total				8.460

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No	Pemateri		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu = 100 1-2 minggu = 80 <1 minggu = 60	15
2	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat Pemateri Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sertifikat dan materi PPT=100 • Sertifikat saja/materi PPT saja=80 • Tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal= 100 • prosiding= 80 	20

No	Pemateri		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
		<ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 • Tidak ada= 0 	

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 1. Formulir pendaftaran kegiatan
 2. Sertifikat Kegiatan
 3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
 4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
 5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
 6. Link URL Kegiatan
 7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT

3.2.13 Reviewer Jurnal

- Daftar Skill Set

No	Daftar Skill Set
1	<i>Critical Thinking & Reasoning</i>
2	<i>System Thinking</i>
3	<i>Technology Savvy</i>
4	<i>Curiosity & Active Activity</i>
5	<i>Civic Responsibility</i>
6	<i>Collabotation</i>
7	<i>Communication</i>

- Perhitungan Activity Hours

No	Reviewer Jurnal			
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Persiapan/pendaftaran				
1	Pembimbingan awal	2	2	120
Melaksanakan kegiatan				
2	Menyusun catatan penting metode penelitian	20	120	7200
3	abstraksi dan memetakan jurnal	2	4	240
4	Menyajikan data dan hasil	3	6	360

No	Reviewer Jurnal			
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Evaluasi				
5	Evaluasi gaya bahasa	2	2	120
6	Evaluasi referensi jurnal dan tinjauan pustaka	2	2	120
7	Evaluasi bukti dan analisis non-ilmiah	5	5	300
Total				8.460

- Rubrik Penilaian Kegiatan

No.	Pemateri		
	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
1	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu = 100 1-2 minggu = 80 <1 minggu = 60	15
2	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
3	Terdapat Sertifikat Pemateri Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sertifikat dan materi PPT=100 • Sertifikat saja/materi PPT saja=80 • Tidak ada sertifikat/materi PPT=0 	25
4	Dokumentasi kegiatan	Ada = 100 Tidak ada = 50	10
5	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal= 100 • prosiding= 80 • Kumpulan abstrak (tanpa isbn)= 60 • Tidak ada= 0 	20

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)
 1. Formulir pendaftaran kegiatan
 2. Sertifikat Kegiatan
 3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
 4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
 5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto,dsb)
 6. Link URL Kegiatan
 7. Pindaian surat undangan/invitasi, undangan sebagai pembicara, atau surat tugas dari institusi PT.

3.3 Aktivitas Kompetisi

- Definisi Kegiatan

Kegiatan kompetisi merupakan aktivitas non-akademik yang diikuti mahasiswa dengan tujuan utama adalah untuk mencapai raihan prestasi tertinggi dalam suatu kompetisi atau perlombaan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan kompetisi terdiri dari serangkaian aktivitas yang di dalamnya mencakup berbagai bentuk uraian wawasan yang dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa. Terdapat dua cakupan kegiatan kompetisi yaitu kompetisi dengan pembinaan intensif yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemdikbud RI, yang kedua yaitu kompetisi mandiri yang mencakup kegiatan kompetisi yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi lain, perusahaan, pemerintah, LSM dan lembaga lainnya yang bereputasi baik.

3.3.1 Lomba Mandiri

- Tujuan Kegiatan

- a. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan, kualitas dosen, dan kualitas kurikulum dan pembelajaran sebagai capaian Indikator Kinerja Utama yang ditetapkan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020.
- b. Meningkatkan wawasan, daya saing, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa terhadap isu-isu yang sedang berkembang di tingkat nasional dan internasional.

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitasi Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL*.

3.3.1.1 Kompetisi Bidang Science and ICT

- Definisi Kegiatan

Merupakan kompetisi yang menitikberatkan pada upaya untuk mengembangkan intelektual daya pikir, daya kritis, dan kepekaan mahasiswa atas permasalahan yang ada di lingkungan yang kemudian dituangkan dalam bentuk analisis sistematis berupa tulisan ilmiah, program, teknologi, dan temuan baru lainnya. Bidang ini mencakup kompetisi karya tulis ilmiah, esai, riset/penelitian, *paper*, olimpiade, teknologi dan robotika, olimpiade MIPA, poster ilmiah, dll.

- **Daftar Skill Set**

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Complex problem-solving</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Collaboration</i>
5	<i>Technology savvy</i>
6	<i>Curiosity & active Activity</i>
7	<i>Social Activity</i>
8	<i>Nationally & multicultural</i>

- **Perhitungan Activity Hour**

No	Science and ICT	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940

No	Science and ICT	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

3.3.1.2 Kompetisi Bidang *Diplomatic and Languages*

- Definisi Kegiatan

Merupakan kompetisi yang mengunggulkan kemampuan verbal yang biasanya dilakukan dalam format pidato, debat, konferensi, dan lain-lain yang tujuannya untuk menyampaikan pikiran, gagasan, opini, dan hasil analisis dari suatu topik atau studi permasalahan. Bidang ini mencakup kompetisi debat, Model United Nation, konferensi, sastra, pidato, puisi, *leadership*, dll

- Daftar *Skill Set*

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	<i>Skill Set</i>
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Complex problem-solving</i>
3	<i>System thinking</i>
4	<i>Communication</i>
5	<i>Collaboration</i>

No	Skill Set
6	<i>Curiosity & active Activity</i>
7	<i>Resilience & flexibility</i>
8	<i>Nationally & multicultural</i>

- Perhitungan Activity Hour

No	Diplomatic and Languages	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	90	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	60	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses pengendalian ide	10	21	1260	10	180	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	120	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	120	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	210	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk Penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			

No	Diplomatic and Languages	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

3.3.1.3 Kompetisi Bidang Social, Art and Sports

- Definisi Kegiatan

Merupakan kompetisi yang menitikberatkan pada penyaluran bakat, hobi, keahlian, dan bentuk ekspresi diri lainnya. Dalam bidang ini, mahasiswa dituntut untuk menyajikan sesuatu yang atraktif, indah, dan dapat dinikmati dengan penampilan terbaik. Bidang ini mencakup kompetisi pengabdian, komunitas, sinematografi, poster, fotografi, kesenian daerah, olahraga, *E-sport*, dll.

- Daftar Skill Set

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Creativity, ideation & Innovation</i>
2	<i>System thinking</i>
3	<i>Collaboration</i>
4	<i>Decision making</i>
5	<i>Leadership & social influence</i>
6	<i>Social Activity</i>
7	<i>Emotional intelligence</i>
8	<i>Nationally & multicultural</i>

- Perhitungan Activity Hour

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840	7	10,5	630

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pembinaan dan penyusunan karya							
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				8.100			7.740

3.3.1.4 Kompetisi Bidang *Business and Entrepreneur*

- Definisi Kegiatan

Merupakan bidang yang memberikan ruang kepada mahasiswa untuk merencanakan produk, menentukan cara produksi baru, menyusun manajemen bisnis dan keuangan, serta memainkan kreativitasnya dalam menemukan ide-ide bisnis baru yang aplikatif. Bidang ini mencakup kompetisi *economy and business management and financial*, kewirausahaan, *startup*, saham dan keuangan dll.

- Daftar Skill Set

Berikut daftar *skill set* yang dijadikan acuan untuk menjadi data penilaian dari aktivitas kegiatan pada lokasi pelaksanaan kegiatan masing-masing:

No	Skill Set
1	<i>Critical thinking & reasoning</i>
2	<i>Creativity, ideation & innovation</i>
3	<i>Collaboration</i>
4	<i>Decision making</i>
5	<i>Curiosity & active Activity</i>
6	<i>Leadership & social influence</i>
7	<i>Social Activity</i>
8	<i>Adaptability</i>

- Perhitungan Activity Hour

No	Business and Entrepreneurship	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	6	360
6	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari DitmawaPK	3	6	360	3	6	360
7	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520	14	49	2940
8	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840	7	21	1260
9	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
10	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
11	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840

No	Business and Entrepreneurship	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
12	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
13	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30	1	0,5	30
14	Hilirasi ide Bisnis	7	14	840	7	14	840
15	Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				10.830			11.760

- Rubrik Penilaian Kegiatan

Kriteria	Butir	Nilai
Capaian Prestasi	Jara 1 atau Penghargaan yang Setara*	100
	Juara 2 atau Penghargaan yang setara*	95
	Juara 3 atau Penghargaan yang setara*	85
	Juara Harapan	75
	Finalis	60
	Peserta**	40

- Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

1. Formulir pendaftaran kegiatan
2. Sertifikat Kegiatan
3. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas/LoA)
4. Dokumen Laporan Kegiatan/Proposal Fasilitas Kegiatan
5. Dokumen Bukti Pelaksanaan Kegiatan (Dokumentasi Foto, dsb)
6. *Link URL* Kegiatan.

3.3.2 Kemdikbud *Achievement Goals* (KAG'S)

3.3.2.1 Kompetisi Bidang Science and ICT

- Kontes Robot Indonesia (KRI)

Kontes Robot Indonesia (KRI) merupakan kegiatan kompetisi rancang bangun dan rekayasa dalam bidang robotika yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional.

- Perhitungan Activity Hour*

No	Kontes Robot Indonesia (KRI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840

No	Kontes Robot Indonesia (KRI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI)

Kompetisi jembatan merupakan satu kegiatan gabungan yang merupakan rangkaian dalam pembangunan jembatan. Kompetisi ini terdiri dari tahap perancangan dan konstruksi di arena lomba untuk membangun model jembatan berskala. Dalam pembangunan jembatan, seorang perancang harus menguasai beberapa kegiatan mulai dari survey lapangan, proses analisis dan pembangunan fisik di lapangan diikuti oleh mahasiswa jurusan teknik sipil dari perguruan tinggi di Indonesia.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> / <i>esai</i> / <i>rancangan teknologi</i>	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420

No.	Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- **Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)**

Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI) merupakan suatu kegiatan yang mencerminkan suatu pembangunan rumah tinggal atau gedung dalam skala yang lebih kecil.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360

No.	Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990	9.960		

- **Kompetisi Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN)**

Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN) adalah salah satu kompetisi akademik dalam hal pengembangan inovasi teknologi kemaritiman untuk melatih kreatif, inovatif dan produktif yang akan menjadi pengetahuan dan pengalaman teknis untuk meniti karier selanjutnya.

- *Perhitungan Activity Hour*

No	Kompetisi Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
Pendaftaran							

No	Kompetisi Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) dilaksanakan sebagai upaya komprehensif dalam meningkatkan Soft Skill dan literasi teknologi yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam kreativitas dan inovasi dalam digitalisasi.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Jenis Aktivitas	Kelompok			Individu		
		Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30

No.	Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- Pagelaran Mahasiswa Bidang TIK (GEMASTIK)

GEMASTIK atau Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi.

- *Perhitungan Activity Hour*

No	Pagelaran Mahasiswa Bidang TIK (GEMASTIK)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260

No	Pagelaran Mahasiswa Bidang TIK (GEMASTIK)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- **Kompetisi Nasional Matematika dan IPA Perguruan Tinggi (KNMIPA)**

Kompetisi Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (KNMIPA) merupakan kompetisi yang diharapkan dapat memperoleh prestasi mahasiswa dan masukan untuk perbaikan mutu Pendidikan tinggi khususnya di bidang MIPA serta ajang atau sarana promosi dalam rangka meningkatkan daya tarik bidang studi, Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kompetisi Nasional Matematika dan IPA Perguruan Tinggi (KNMIPA)	Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Penggalian Ide	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya				

No.	Kompetisi Nasional Matematika dan IPA Peguruan Tinggi (KNMIPA)	Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> / <i>esai</i> / <i>rancangan teknologi</i>	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180
Tahap Final				
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120
Total				9.960

- Statistika Ria dan Festival Data Sains (SATRIA DATA)

Kegiatan Statistika Ria dan Festival Sains Data merupakan wujud dari dukungan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan terhadap perkembangan keilmuan statistika dan sains data secara umum.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Statistika Ria dan Festival Data Sains (SATRIA DATA)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630

No.	Statistika Ria dan Festival Data Sains (SATRIA DATA)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapak	3	6	360	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990			9.960

- Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Prestasi Nasional telah memfasilitasi untuk menciptakan mahasiswa unggul yang memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Upaya yang telah dilakukan dalam memacu pertumbuhan



mahasiswa unggul dan berkarakter yaitu menyelenggarakan kegiatan kompetisi dengan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres).

- *Perhitungan Activity Hour*

No	Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES) Jenis Aktivitas	Individu		
		Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Penggalian Ide	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya				
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri.	3	6	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper/esai/rancangan</i> teknologi	14	49	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180
Tahap Final				
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120
Total				9.960

- Program Kreativitas Mahasiswa-Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PKM-PIMNAS)

PKM merupakan salah satu program yang dicetuskan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kemdikbud RI untuk meningkatkan mutu mahasiswa di perguruan tinggi. PKM juga dibentuk sebagai salah satu wahana yang dapat membentuk mahasiswa menjadi calon lulusan yang mempunyai kemampuan soft skill mumpuni dan mampu berkontribusi untuk kemajuan Bangsa.

- Perhitungan Activity Hour

Perhitungan SKS PKM 2022		Tahap Proposal		
No	Aktivitas	Hari	Menit	Total Durasi
A	Penyusunan proposal penelitian			
1	Proses membangun ide dengan metode riset dan mengumpulkan literatur ilmiah yang dilakukan oleh tim	15	90	1350
2	Proses pematangan ide di tingkat wilayah (konsultasi, ICC, training dll)	5	90	450
3	Diskusi kelompok dalam penyusunan proposal PKM	10	90	900
4	Proses pembimbingan dalam menyusun proposal PKM	5	90	450
5	Penyusunan usulan proposal PKM	10	90	900
6	Hackthon proposal tingkat IPB	5	60	300
7	Proses telaah proposal dan pemantauan zero mistake	20	90	1800
B	Rangkaian kegiatan enrichment penulisan PKM 2022			
1	Ideas Crafting Class tingkat wilayah	3	60	180
2	Live session how to deal with your idea	5	90	450
3	Live session : pengayaan materi penulisan proposal PKM per bidang	5	90	450
4	Live IG : Tips n trick transformasi proposal PKM	5	60	300
5	Sharing session penulisan proposal PKM	5	60	300
Total Activity Hours				130,5

Perhitungan SKS PKM 2022		Tahap Proposal Didanai		
No	Aktivitas	Hari	Menit	Total Durasi
A	Penyusunan proposal penelitian			
1	Proses elaborasi dan pengumpulan data pendukung program	15	90	1350
2	Penyusunan rencana penelitian/program dan tinjauan lapang	15	90	1350
3	Diskusi kelompok dalam perencanaan dan pelaksanaan program	15	90	1350
4	Proses pembimbingan selama pelaksanaan program PKM	10	90	900
5	Pembuatan prototype/penelitian laboratorium/	10	90	900
6	Hackthon proposal tingkat IPB	5	120	600
7	Proses telaah proposal dan pemantauan zero mistake	20	90	1800

Perhitungan SKS PKM 2022		Tahap Proposal Didanai		
No	Aktivitas	Hari	Menit	Total Durasi
B	Rangkaian kegiatan enrichment class pemantapan pelaksanaan program PKM 2022			
1	Virtual Class : bimbingan teknis keahlian khusus yang diperlukan sesuai bidang PKM	5	120	600
2	Live Session : pengayaan materi pelaksanaan dan pengolahan data penelitian	5	120	600
3	Enrichment Class	5	120	600
4	Live IG : Tips n trick transformasi proposal PKM	5	60	300
5	Sharing session penulisan proposal PKM	12	100	1200
Total Activity Hours				192,5

Perhitungan SKS PKM 2022		Tahap PIMNAS		
No	Aktivitas	Hari	Menit	Total Durasi
A	Penyusunan proposal penelitian			
1	Elaborasi data dan penyiapan materi	10	90	900
2	Penyusunan output PIMNAS (poster, luaran lain, power point)	15	120	1800
3	Diskusi kelompok dalam penyiapan materi PIMNAS	10	90	900
4	Keikutsertaan dalam forum materi pengayaan pendukung PIMNAS	7	120	840
5	Peningkatan skill presentasi dan performa pendukung	7	100	700
6	Pelaksanaan presentasi PIMNAS	1	600	600
7	Rangkaian seminar peningkatan wawasan dan forum diskusi pendukung kegiatan utama	1	120	120
Total Activity Hours				98

3.3.2.2 Kompetisi Bidang Diplomatic and Languages

- Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)

KDMI merupakan upaya yang utuh dalam membangun 6C, yaitu collaboration (kerjasama), creativity (kreatifitas), critical thinking (berfikir kritis), communication (berkomunikasi), citizenship (kewarganegaraan), character (karakter). Kegiatan debat menuntut mahasiswa tidak hanya mampu mengungkapkan ide dalam bahasa Indonesia, tetapi juga menuntut mahasiswa mampu menguasai pengetahuan global, menganalisis, membuat judgement, dan meyakinkan publik.

- Perhitungan Activity Hour

No.	Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	90	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	60	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses pengendalian ide	10	21	1260	10	180	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	120	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	120	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/ <i>rancangan teknologi</i>	14	42	2520	14	210	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk Penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120

No.	Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Total				9.990			9.960

- *National University Debate Championship (NUDC)*

Kompetisi debat berbahasa Inggris yang merupakan salah satu kegiatan aktualisasi diri bagi mahasiswa Indonesia. Kegiatan debat antar Perguruan Tinggi berskala nasional dikemas dalam kegiatan *National University Debating Championship (NUDC)*.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	<i>National University Debate Championship (NUDC)</i>	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	90	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	60	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses pengendalian ide	10	21	1260	10	180	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
4	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	120	360
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapk	3	6	360	3	120	360
6	Menyusun karya tulis ilmiah/paper/esai/rancangan teknologi	14	42	2520	14	210	2940
7	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk Penelitian	7	21	1260	7	21	1260
8	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
9	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							

No.	National University Debate Championship (NUDC)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
10	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
11	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
12	Aktivitas penyampaian presentasi	1	0,5	30	1	0,5	30
13	Menyusun publikasi ilmiah	7	14	840	7	14	840
14	Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				9.990	9.960		

3.3.2.3 Kompetisi Bidang Social, Art and Sports

- Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS)

Event olahraga tingkat nasional yang diselenggarakan 2 (dua) Tahun sekali, sebagai event olahraga yang melibatkan anak bangsa dalam membangun dunia olahraga di tanah air. POMNAS memiliki peran dalam pembinaan dan pencarian bibit unggul khususnya mahasiswa yang berasal dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
Pendaftaran							
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840	7	10,5	630
Pembinaan dan penyusunan karya							
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				8.100			7.740

- Musabaqah Tilawatil Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN)

Penyelenggaraan Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Mahasiswa Tingkat Nasional merupakan kegiatan untuk mencetak manusia Indonesia yang berilmu pengetahuan, beriman, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, disiplin, serta sehat jasmani dan rohani.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840	7	10,5	630
Pembinaan dan penyusunan karya							
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				8.100			7.740

- Pekan Seni Mahasiswa Tingkat Nasional (PEKSIMINAS)

Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) merupakan puncak kegiatan kemahasiswaan di bidang pengembangan bakat dan minat mahasiswa dalam bidang seni untuk memperkaya budaya bangsa berdasarkan Bhinneka Tunggal Ika. PEKSIMINAS merupakan kegiatan yang berkesinambungan guna memberikan wadah bagi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan praktis mahasiswa dalam bidang seni, baik seni suara, seni pertunjukan, seni sastra, maupun seni rupa. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan setiap dua tahun sekali.



- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840	7	10,5	630
Pembinaan dan penyusunan karya							
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				8.100			7.740

- Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI)

Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI) dilaksanakan sebagai ajang positif bagi mahasiswa se-Indonesia untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis dan berkomunikasi dalam menyikapi kondisi sosial yang ada di masyarakat dan memberikan solusi yang tepat dengan menggunakan media film.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840
Pembinaan dan penyusunan karya				
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900

No.	Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900
Tahap Final				
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	14	1260
Total				8.100

- Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D)

PHP2D adalah kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa melalui Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan atau Lembaga Eksekutif Mahasiswa yang diharapkan mampu menumbuhkan rasa peduli dan berkontribusi kepada masyarakat di desa agar terbangun desa binaan yang aktif, mandiri, berwirausaha, dan sejahtera.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Social, Art, and Sport	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840	7	10,5	630
Pembinaan dan penyusunan karya							
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680	21	42	2520
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520	10	30	1800
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900	7	17,5	1050
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900	7	15	900
Tahap Final							
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	21	1260	7	14	840
Total				8.100			7.740

- Program Pemberdayaan Masyarakat Desa (P2MD)

Program pengembangan pemberdayaan masyarakat desa (P2MD) ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, peranserta, dan keterlibatan masyarakat dalam pengambilan keputusan dan proses perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, serta pemeliharaan dan pelestarian hasil-hasil pembangunan yang telah dilaksanakan;



mendayagunakan potensi dan sumberdaya lokal dalam pembangunan; mendorong perkembangan sistem pembangunan yang partisipatif; serta meningkatkan dan terpenuhinya sarana dan prasarana ekonomi, sosial dan sarana pendukung lainnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Program Pemberdayaan Masyarakat Desa (P2MD)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	14	840
Pembinaan dan penyusunan karya				
2	Aktivitas latihan secara mandiri	14	28	1680
3	Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi atau tim pembinaan	14	42	2520
4	Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	7	15	900
5	Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	7	15	900
Tahap Final				
6	Aktivitas latihan untuk pematangan	7	14	1260
Total				8.100

3.3.2.4 Kompetisi Bidang Business and Entrepreneur

- **Kompetisi Bisnis Manajemen Mahasiswa Indonesia (KBMI)**

Kegiatan Bisnis Manajemen Mahasiswa Indonesia (KBMI) merupakan salah satu kegiatan Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka yang menekankan pada pendanaan pengembangan bisnis mahasiswa. Guna terwujudnya tujuan dari Program Kewirausahaan Kampus Merdeka 2020, maka dalam prosesnya diberikan pula pendampingan melekat oleh praktisi/pengusaha sebagai mentor dan dosen pendamping yang memposisikan diri sebagai coach bisnis.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kompetisi Bisnis Manajemen Mahasiswa Indonesia (KBMI)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Penggalian Ide	7	14	840

No.	Kompetisi Bisnis Manajemen Mahasiswa Indonesia (KBMI)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	21	1260
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260
Pembinaan dan penyusunan karya				
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360
6	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari DitmawaPK	3	6	360
7	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520
8	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840
9	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840
10	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180
Tahap Final				
11	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840
12	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360
13	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30
14	Hilirasi ide Bisnis	7	14	840
15	Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120
Total				10.830

- **Akselerasi Startup Mahasiswa Indonesia (ASMI)**

Akselerasi Startup Mahasiswa Indonesia (ASMI) menjadi salah satu program pemerintah untuk mendorong dan memfasilitasi pengembangan startup yang diinisiasi mahasiswa untuk terus berinovasi dan menemukan pasar yang tepat serta produk yang dapat membantu pemecahan berbagai permasalahan di masyarakat. Melalui program ini diharapkan startup mahasiswa terbaik tetap dapat menemukan jalan untuk berkembang menjadi startup global.



- Perhitungan Activity Hour

No.	Akselerasi Startup Mahasiswa Indonesia (ASMI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	6	360
6	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari DitmawaPK	3	6	360	3	6	360
7	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520	14	49	2940
8	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840	7	21	1260
9	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
10	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
11	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
12	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
13	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30	1	0,5	30
14	Hilirasi ide Bisnis	7	14	840	7	14	840
15	Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120
Total				10.830			11.760

- Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI)

KMI Expo adalah 2 tempat bertemunya mahasiswa Indonesia yang telah dibekali pengetahuan untuk menampilkan kreativitas mahasiswa dan membangun jaringan bisnis. Program Kewirausahaan terdiri atas Workshop Kewirausahaan, Kegiatan Bisnis Manajemen Mahasiswa Indonesia (KBMI), Akselerasi StartUp Mahasiswa Indonesia (ASMI), serta pendampingan Melekat oleh Praktisi/Pengusaha dan dosen melalui Pendampingan Wirausaha Mahasiswa Indonesia (PWMI).



- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI)	Kelompok			Individu		
		Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam
Pendaftaran							
1	Penggalian Ide	7	14	840	7	10,5	630
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalian ide	7	21	1260	10	30	1800
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260	10	30	1800
Pembinaan dan penyusunan karya							
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360	3	6	360
6	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawapak	3	6	360	3	6	360
7	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520	14	49	2940
8	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840	7	21	1260
9	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840	7	7	420
10	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180	3	3	180
Tahap Final							
11	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840	7	14	840
12	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360			
13	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30	1	0,5	30
14	Hilirasi ide Bisnis	7	14	840	7	14	840
15	Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120	1	2	120

No.	Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI)	Kelompok			Individu		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)	Hari	Jam	AH (Minutes)
Total				10.830			11.760

- **Kompetisi Mahasiswa Nasional Bidang Bisnis Manajemen dan Keuangan (KBMK)**

Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu Bisnis, Manajemen dan Keuangan (KBMK) merupakan kompetisi yang tidak hanya mengevaluasi kemampuan akademik dan nalar mahasiswa dalam bidang ilmu, tetapi juga sebuah upaya untuk mendekatkan kemitraan antara akademisi, dunia usaha dan pemerintah.

- *Perhitungan Activity Hour*

No.	Kompetisi Mahasiswa Nasional Bidang Bisnis Manajemen dan Keuangan (KBMK)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
Pendaftaran				
1	Penggalan Ide	7	14	840
2	Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	3	180
3	Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	21	1260
4	Aktivitas penyusunan Business Model Canvas (BMC)	7	21	1260
Pembinaan dan penyusunan karya				
5	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	6	360
6	Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari DitmawaPK	3	6	360
7	Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	42	2520
8	Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan prototype atau produk penelitian	7	14	840
9	Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	14	840
10	Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	3	180
Tahap Final				
11	Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	14	840

No.	Kompetisi Mahasiswa Nasional Bidang Bisnis Manajemen dan Keuangan (KBMK)	Kelompok		
	Jenis Aktivitas	Hari	Jam	AH (Minutes)
12	Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	6	360
13	Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	0,5	30
14	Hilirasi ide Bisnis	7	14	840
15	Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	2	120
Total				10.830

BAB IV. PENUTUP

Demikian buku panduan ini disusun, semoga bermanfaat bagi mahasiswa dan seluruh Stakeholder untuk digunakan sebagai salah satu acuan pelaporan aktivitas kemahasiswaan, sehingga bisa menghasilkan lulusan *powerfull agile learner* yang beradab, berilmu, profesional dan kompetitif, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan kehidupan bangsa. Pelaporan aktivitas kemahasiswaan ini merupakan amanah institusi yang harus dilaksanakan dan seyogyanya mampu mendorong peningkatan mutu lulusan IPB, adaptif terhadap tuntutan kemajuan zaman, memotivasi semangat belajar sepanjang hayat, serta dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini dibutuhkan untuk sebagai laporan akan aktivitas kemahasiswaan bagi lulusan IPB University yang kompetensi guna pencatatan bagi kebutuhan di dunia kerja dan/atau masyarakat secara luas.

Go Further Than
YOU EVER DREAMED
#IPBGlobalWinner

**Direktorat Kemahasiswaan dan Pengembangan Karir
Gedung Rektorat Andi Hakim Nasution Lantai 1,
Kampus IPB Dramaga, 16680**

Email : prestasi@apps.ipb.ac.id

Hp : 081218812269

Web : prestasi.ipb.ac.id

Instagram : @ipbprestasi

Youtube : Prestasi IPB