

TATA CARA BIMBINGAN ABSTRAK TUGAS AKHIR (LA DAN SKRIPSI) 2019-2020
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

A. Bimbingan abstrak dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa **SUDAH** dinyatakan **LULUS** sidang ujian LA/Skripsi (sudah yudisium).
2. Mahasiswa **SUDAH** melakukan **REVISI** dari para penguji dan **bimbingan Tata Tulis** kepada pembimbing masing-masing (**dibuktikan dengan *screenshot* verifikasi dari dosen pembimbing/penguji**).
3. Mahasiswa melakukan bimbingan abstrak secara *online* dengan meng-*upload* file abstrak bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di link berikut: <https://bit.ly/BimbinganAbstrak2020> di folder nama dosen bahasa Inggris yang ditetapkan sebagai dosen pembimbing abstrak (**file daftar pembagian dosen pembimbing abstrak juga dapat dilihat di link tersebut**).
4. Setelah meng-*upload*, mahasiswa menunggu abstrak di-*review* dan dikomen oleh dosen pembimbing abstrak dan meng-*edit* sesuai dengan *review* dan komen tersebut sampai dinyatakan benar.
5. Setelah itu, mahasiswa meng-*upload* abstrak bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang benar tersebut ke <http://tugasakhir.jti.polinema.ac.id/> untuk diverifikasi oleh dosen pembimbing abstrak yang bersangkutan.

B. Cara penerjemahan abstrak bahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris:

Setelah abstrak didiskusikan dengan dosen pembimbing dan/ atau di-revisi oleh dosen penguji, mahasiswa mengecek ejaan, huruf capital, dll, pastikan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Setelah itu seluruh paragraph di-*copy paste* ke dalam *google translate* untuk kemudian dibuat versi bahasa Inggris nya. **Dilarang menggunakan aplikasi penerjemah lainnya selain *google translate*** (untuk mempercepat proses pengecekan dosen pembimbing). Selanjutnya, cek penggunaan tenses. Adapun bentuk tenses yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Background information (present tense)
- Purpose (past tense/present perfect tense)
- Methodology (past tense)
- Results (past tense)
- Conclusions (present tense)

C. Format dan Template Abstrak

- Ukuran kertas dan margin pengetikan sesuaikan dengan Buku Pedoman Laporan TA yang ada.
- Diketik dengan spasi tunggal.
- Penulisan bagian awal abstrak bisa dilihat pada contoh-contoh berikut (selengkapnya silahkan temukan di link <https://bit.ly/BimbinganAbstrak2020>)
- **Laporan Akhir (Bahasa Indonesia)**

ABSTRAK

Susanti, Aprilia Susi, dan Lestari, Rachmawati Budi Bakti. "Pengembangan Sistem Informasi Inventori Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Malang menggunakan *QR Code*". Pembimbing: (1) Rudy Ariyanto, S.T., M.Cs., (2) Yan Watequlis S.T., M.MT.

Laporan Akhir, Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, 2020.

Isi dan jumlah paragraf sesuai dengan kebijakan dan/ atau hasil revisi dan masukan dari dosen pembimbing dan penguji

XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX
XX

Kata kunci: xxx, xxx, xxxx (maks.5)

- **Laporan Akhir (Bahasa Inggris)**

ABSTRACT

Susanti, Aprilia Susi, and Lestari, Rachmawati Budi Bakti. "Developing Inventory Information System on Communication and Information Department of Malang Using QR Code". **Advisors:** (1) Rudy Ariyanto, S.T., M.Cs., (2) Yan Watequlis S.T., M.MT.

Final Report, Informatics Management Study Program, Information Technology Department, State Polytechnic of Malang, 2020.

Diketik italic, isi dan jumlah paragraf sesuai dengan kebijakan dan/ atau hasil revisi dan masukan dari dosen pembimbing dan penguji

[illegible]

Key words: xxx, xxx, xxx (maks. 5)

- **Skripsi (Bahasa Indonesia)**

ABSTRAK

Fisabilillah, Akhmad. "Game Platformer 'Iqro' Sebagai Media Pembelajaran Membaca Al Quran Dengan Menggunakan *Linier Congruent Methods*". Pembimbing: (1) Hendra Pradibta, SE., M.Sc. (2) Dhebys Suryani Hormansyah, S.Kom, MT.

Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, 2020.

Isi dan jumlah paragraf sesuai dengan kebijakan dan/ atau hasil revisi dan masukan dari dosen pembimbing dan penguji

[illegible]

Kata kunci: xxx, xxx, xxxx (maks.5).

- **Skripsi (Bahasa Inggris)**

ABSTRACT

Fisabilillah, Akhmad. "Game Platformer" Iqro "as A Learning Media to Read Al-Qur'an Using the Linear Congruent Methods". Advisors: (1) **Hendra Pradibta, SE., M., Sc.** (2) **Dhebys Suryani Hormansyah, S.Kom, MT.**

Thesis, Informatics Engineering Study Program, Information Technology Department, State Polytechnic of Malang, 2020.

Diketik italic, isi dan jumlah paragraf sesuai dengan kebijakan dan/atau hasil revisi dan masukan dari dosen pembimbing dan penguji

Key words: xxx, xxx, xxx (maks. 5)

D. Contact Dosen Pembimbing Abstrak (WA ONLY, HANYA di jam kerja 8.00-16.00 dan di hari Senin-Jumat, kecuali atas kemauan atau persetujuan dosen sendiri)

1. Atiqah Nurul Asri, S.Pd, M.Pd (083848283342)
2. Faiz Usbah Mubarak, S.Pd, M.Pd (085755965300)
3. Farida Ulfa, S.Pd, M.Pd (085334000317)
4. Satrio Binusa Suryadi, SS. M.Pd (087859851381)