



BUKU KETENTUAN

ENRICHMENT PROGRAM

Berlaku mulai Ganjil 2018/2019

Track:
Community Development,
Entrepreneurship, Internship, Research

KAMPUS SYAH DAN

Jl. K.H. Syahdan No. 9, Kemanggis, Jakarta Barat 11480
Telp. (62-21) 534 5830, 535 0660 Fax. (62-21) 530 0244

KAMPUS ANGGREK

Jl. Kebon Jeruk Raya No. 27, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530
Telp. (62-21) 535 0660 Fax. (62-21) 535 0644

KAMPUS KIJANG

Jl. Kemanggis Ilir III No. 45, Kemanggis/Palmerah, Jakarta Barat 11480
Telp. (62-21) 532 7630

KAMPUS ALAM SUTERA

Jl. Jalur Sutera Barat Kav. 21, Alam Sutera, Serpong Tangerang, Indonesia
Telp: (62-21) 297 79 100

Home Page: www.binus.ac.id

DAFTAR ISI

I. Pendahuluan	3
II. Tujuan Kegiatan	4
1. Tujuan Umum <i>Enrichment Program</i>	4
2. Tujuan Khusus <i>Enrichment Program</i>	4
III. <i>Learning Plan</i>	4
IV. Laporan <i>Enrichment Program</i> (<i>Enrichment Program Report</i>)	4
V. Sistematika Penulisan Laporan <i>Enrichment Program</i>	7
IV. Penilaian (<i>Assessment</i>)	10
1. <i>Enrichment Program Report</i> (Laporan <i>Enrichment Program</i>)	10
2. Kemampuan Teknis (<i>Technical Competence</i>)	11
3. Global EES (<i>Employability and Entrepreneurial Skill</i>)	11
V. Peran Mahasiswa	12
Contoh Halaman Sampul	13
Contoh Halaman Judul	14
Contoh Abstrak	15
Halaman Pernyataan Orisinalitas Laporan <i>Enrichment Program</i> (kelompok)	17
Halaman Pernyataan Orisinalitas Laporan <i>Enrichment Program</i> (Perorangan)	18
Log Book	19
Activity Report	20
Lembar Penilaian <i>Enrichment Program Report</i> Pembimbing Lapangan (<i>Site Supervisor</i>)	28
Lembar Penilaian <i>Enrichment Program Report</i> Pembimbing Universitas (<i>Faculty Supervisor</i>)	29
Lembar Penilaian <i>Technical Competence</i> (2 SKS)	30
Lembar Penilaian <i>Technical Competence</i> (4 SKS)	32
Lembar Penilaian Global EES (<i>Employability and Entrepreneurial skill</i>)	34
Daftar Nama Program, Studi Program, Fakultas/School	35

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

I. PENDAHULUAN

Untuk memberikan pengkayaan kepada mahasiswa program pendidikan jenjang S1 dan D4 di Universitas Bina Nusantara, mahasiswa dapat mengikuti *Enrichment Program* yang telah ditentukan oleh Program Studi masing-masing dengan jangka waktu 4 – 6 bulan (40 jam kerja/minggu). Melalui *Enrichment Program* mahasiswa diharapkan dapat memperoleh *knowledge* baru, memperdalam EES (*Employability and Entrepreneurial Skill*) dan juga mempraktekkan pengetahuan dan ketrampilan yang sudah dimiliki. EES (*Employability and Entrepreneurial Skill*) merupakan sekelompok keterampilan utama sebagai pelengkap *core competition (hard skill)* yang sudah dipelajari di program studi masing-masing, untuk mempersiapkan lulusan Universitas Bina Nusantara bekerja di perusahaan/institusi/komunitas dan berwirausaha. Enam (6) keterampilan utama (*soft skill*) dalam EES adalah *self management, team work, communication, initiative & enterprise, problem solving & decision making, planning & organizing*.

Enrichment Program terdiri dari 6 track, yaitu:

1. **Internship Track**

Merupakan program magang penuh waktu di industri. *Value Proposition*: Mempersiapkan mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata untuk berkarier di masa depan.

2. **Community Development Track**

Merupakan program yang dilakukan oleh dosen, staf, dan juga mahasiswa untuk mencapai misi ke-5 Universitas Bina Nusantara, yaitu meningkatkan kualitas hidup bagi bangsa Indonesia dan komunitas internasional. Terdapat 2 (dua) jenis kegiatan, yaitu: *Voluntary Services* dan *Community Development* (termasuk pengembangan sistem). *Value Proposition*: Mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kompetensi di bidang sosial.

3. **Research Track**

Merupakan program penelitian kolaboratif antara dosen dengan mahasiswa dimana mahasiswa terlibat langsung dalam kegiatan penelitian yang mengasah kemampuan mahasiswa dalam penulisan ilmiah. *Value Proposition*: Mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan analisis yang baik. Dalam kegiatan penelitian ini, mahasiswa bertindak selaku anggota team peneliti.

4. **Entrepreneurship Track**

Merupakan program magang penuh waktu , dimana mahasiswa dipersiapkan untuk dibina dalam membangun konsep dan mengeksekusi bisnisnya. *Value Proposition*: Mempersiapkan mahasiswa dengan pengalaman nyata untuk menjadi pengusaha melalui bisnis *start-up*.

5. **Study Abroad**

Merupakan program yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar di luar negeri selama 1 (satu) atau 2 (dua) semester, dengan skema *transfer* kredit yang dilaksanakan di *partner* BINUS University. Melalui *study abroad* mahasiswa diharapkan mendapatkan pengalaman *intercultural*, memiliki keunggulan kompetitif di dunia kerja dan memperkaya *soft skill* dalam bersikap dan berkomunikasi. *Value Proposition*: Mempersiapkan mahasiswa dengan memiliki banyak pengalaman internasional.

6. **Comprehensive Review**

Merupakan program untuk mahasiswa yang belum dapat mengikuti 5 *track* di atas, dimana program ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa baik dari sisi *technical competence* ataupun *soft skill*.

Track yang akan dipilih oleh mahasiswa harus sesuai dengan kompetensi dari program studi/program masing-masing. Mata kuliah *Enrichment Program* masing-masing Program Studi dapat dilihat pada binusmaya **menu: Support >> Download Center >> Enrichment Program >> Mata Kuliah Enrichment Program**

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

Buku prosedur ini difokuskan pada 4 *track*, yaitu *Internship Track*, *Community Development Track*, *Research Track*, dan *Entrepreneurship Track*. Untuk *Study Abroad Track* dan *Comprehensive Review Track* diatur pada panduan yang terpisah.

II. TUJUAN KEGIATAN

1) Tujuan Umum *Enrichment Program*

- Memberikan pengkayaan kepada mahasiswa program pendidikan jenjang S1 dan D4 di Universitas Bina Nusantara
- Mahasiswa memperoleh pengalaman secara terstruktur serta dapat menerapkan atau membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh semasa kuliah dengan kenyataan selama mengikuti *Enrichment Program*
- Mahasiswa mampu menganalisis, mengembangkan, dan mengimplementasikan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh selama mengikuti *Enrichment Program*

2) Tujuan Khusus *Enrichment Program*

a. Research Track

- 1) Meningkatkan keahlian mahasiswa dalam bidang penelitian, khususnya dalam metodologi penelitian dan proses analisa masalah dengan menghasilkan laporan kegiatan, baik kegiatan yang menghasilkan proposal dalam bentuk usulan atau ide inovasi dan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi - sosial budaya (penelitian terapan) ataupun laporan penelitian yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat ataupun *industry*.
- 2) Mengasah keahlian mahasiswa dalam menghadapi dunia pekerjaan dengan menghasilkan laporan pengalaman kegiatan terkait dengan aspek *Global EES*.

b. Entrepreneurship

- 1) Mahasiswa memperoleh pengalaman yang nyata sebagai *entrepreneur* dalam menciptakan dan menjalankan bisnis.
- 2) Mahasiswa dapat belajar menciptakan, mengembangkan ide bisnis dengan memberikan solusi melalui *Business Model* baru dari problem bisnis di industri, melakukan validasi, mentesting pasar dengan *prototype* yang dibuat, pengembangan pasar dan pengembangan produk berdasarkan latar belakang keilmuan yang diampu.
- 3) Mahasiswa akan langsung mengimplementasi *soft skill* yang baru dalam menghadapi dunia industri seperti *Change Agents*, *Socially Intelligent*, *System Thinkers*, *Intuitive*, *Risk Takers* dan dapat mampu merealisasikan ide tersebut.

c. Internship

- 1) Meningkatkan keahlian teknis mahasiswa di dunia industri yang relevan dengan *learning outcome* program studi.
- 2) Meningkatkan *soft skill* mahasiswa melalui pengalaman di dunia industri.

d. Community Development

- 1) Peningkatan *hard skill* dimana mahasiswa dapat mengasah ilmu, pengetahuan, dan keterampilan yang didapat selama masa kuliah melalui pengerjaan suatu *project* maupun proposal di suatu komunitas/institusi/lembaga.
- 2) Mengasah *soft skill* melalui pengalaman nyata di dunia kerja yang didapat oleh mahasiswa selama *Enrichment Program*.
- 3) Peningkatan *social awareness* mahasiswa.
- 4) Komunitas/institusi/lembaga dapat berkembang dan menjadi lebih baik dengan adanya mahasiswa *Enrichment Program*.

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi Tanggal Berlaku	: - : 17 September 2018
--	-----------------------------------	----------------------------

III. **LEARNING PLAN**

Penyusunan mata kuliah *Enrichment Program* memperhatikan *Graduate Competencies*, yaitu Kemampuan Teknis (*Technical Competence*) dan Global EES (*Employability and Entrepreneurial Skill*) yang telah ditetapkan pada kurikulum.

EES terdiri dari *foreign language proficiency*, *ICT skills*, *numerical literacy* dan 6 *key softskills* (*self management, communication, team work, problem solving and decision making, initiative and enterprise, planning and organizing*). *Learning Plan* disusun berdasarkan kesepakatan antara Program Studi/Program dan perusahaan/institusi/komunitas dimana *Enrichment Program* dilaksanakan. *Learning Plan* digunakan sebagai acuan dalam melakukan aktifitas *Enrichment Program*.

Learning Plan berisi:

- Uraian posisi yang ditempati (*job position* dan *job description*)
- Tujuan pembelajaran (*learning objectives*) meliputi *technical competence* dan *soft skills*
- Dokumen/produk yang harus diserahkan (*deliverables*)

IV. **LAPORAN ENRICHMENT PROGRAM (ENRICHMENT PROGRAM REPORT)**

Laporan *Enrichment Program* merupakan laporan ringkasan atas keseluruhan kegiatan selama periode kegiatan *Enrichment Program* berlangsung dituangkan dalam bentuk tulisan **minimal 15 halaman dimulai dari Bab 1 dan Bab 3**. Laporan *Enrichment Program* dapat dikumpulkan secara individu ataupun kelompok (*project*) bagi mahasiswa yang melakukan kegiatan *Enrichment Program* secara berkelompok. Mahasiswa yang berkelompok dalam menjalankan tugas yang sama, maka hanya mengumpulkan 1 buah Laporan *Enrichment Program* (1 kelompok **maksimal 3 orang**). Laporan *Enrichment Program* dikumpulkan di layanan mahasiswa Ruang SSC (*Student Service Center*) pada tanggal **28 Februari 2019**.

Pengumpulan laporan kegiatan *Enrichment Program*:

- Semester Ganjil: akhir bulan Februari
- Semester Genap: akhir bulan Agustus

Perbedaan format Laporan *Enrichment Program* setiap *Track* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Bagian	<i>Internship Track</i>	<i>Community Development Track</i>	<i>Research Track</i>	<i>Entrepreneurship Track</i>
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Halaman Sampul • Halaman Judul • Halaman Pernyataan Orisinalitas • Kata Pengantar • Daftar Isi 			
Isi	Bab 1: Pendahuluan			
	<ul style="list-style-type: none"> • Profil perusahaan/institusi/komunitas • Posisi dan peran mahasiswa 			
	Bab 2: Laporan Kegiatan			Bab 2: Persiapan dan Eksekusi Usaha
	<ul style="list-style-type: none"> • Proses bisnis di perusahaan/institusi/komunitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Abstrak • Latar Belakang • Tinjauan Pustaka • Metode Penelitian • Hasil dan Pembahasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Latar Belakang Usaha • Problem dari industry • Kondisi Bisnis Global dari Industri 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sesuai <i>learning plan</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Project</i> 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Penuntasan tugas dan penanganan masalah 			
Akhir	Bab 3: Kesimpulan			
	<ul style="list-style-type: none"> • Referensi (bila ada) • Lampiran <i>Learning Plan</i> • Lampiran asli <i>Log Book</i> (wajib) • Lampiran lain-lain (bila ada) 	<ul style="list-style-type: none"> • Referensi (bila ada) • Lampiran <i>fotocopy Learning Plan</i> (wajib) • Lampiran asli <i>Log Book</i> (wajib) • Lampiran lain-lain (bila ada) • Lampiran asli <i>Intensive Coaching Activity Report</i> (wajib) 		

V. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN *ENRICHMENT PROGRAM*

Laporan *Enrichment Program* menggunakan kertas berukuran A4 (80 gr), mulai dari Bab 1 sampai dengan halaman lampiran dicetak dengan format bolak balik. Margin kiri 4 cm, margin atas, bawah dan kanan 2,5 cm. Ketikan berspasi 1,5, memakai huruf tegak *Times New Roman 12 point*. Huruf miring digunakan untuk menunjukkan istilah asing, menegaskan istilah tertentu, dan menuliskan judul buku atau majalah. Huruf tebal digunakan untuk menegaskan istilah tertentu dan judul bab atau subbab.

Semua laporan dijilid dalam bentuk ***soft cover*** dengan warna *cover* sebagai berikut:

Faculty/School	Program	Warna Cover
School of Computer Science	<ul style="list-style-type: none"> • Computer Science • Mobile & Application Technology • Game & Application Technology • Cyber Security 	warna <i>cover</i> biru muda
	<ul style="list-style-type: none"> • Computer Science & Mathematics • Computer Science & Statistic 	warna <i>cover</i> kuning kunyit
School of Information Systems	<ul style="list-style-type: none"> • Information Systems • Accounting Information Systems • Information Systems Audit • Accounting & Information Systems • Management & Information Systems 	warna <i>cover</i> biru muda
BINUS Business School Undergraduate Program	<ul style="list-style-type: none"> • Management • International Marketing • International Business Management • Business Creation 	warna <i>cover</i> hijau muda
School of Design	<ul style="list-style-type: none"> • New Media • Animation • Creative Advertising • Interior Design 	warna <i>cover</i> hijau orange
Faculty of Economics and Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Accounting • Finance • Marketing Communication • Mass Communication • Hotel Management • Tourism Destination 	warna <i>cover</i> hijau muda
Faculty of Engineering	<ul style="list-style-type: none"> • Architecture • Industrial Engineering • Civil Engineering • Computer Engineering • Food Technology 	warna <i>cover</i> kuning kunyit
Faculty of Humanities	<ul style="list-style-type: none"> • English Literature • Japanese Literature • Chinese Literature 	warna <i>cover</i> merah muda
	<ul style="list-style-type: none"> • Psychology • International Relations 	warna <i>cover</i> ungu
	<ul style="list-style-type: none"> • Business Law • Primary Teacher Education 	warna <i>cover</i> merah

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

1. Halaman Sampul

- ✓ Halaman sampul berisi Judul *laporan Enrichment Program*; Laporan *Enrichment Program*; Nama mahasiswa; NIM mahasiswa; logo BINUS UNIVERSITY dengan ukuran 3 cm x 5 cm; Nama Program; Nama Program Studi; Fakultas/School; Universitas Bina Nusantara, kota dan tahun laporan dibuat. Semua diketik dengan huruf tipe *Times New Roman 12 point*. Komposisi huruf dan tata letak diatur secara simetris.

2. Halaman Judul

- ✓ Format halaman judul sama seperti halaman sampul, hanya ditambah informasi tambahan, yaitu untuk tujuan dan dalam rangka apa laporan *Enrichment Program* disusun.
- ✓ Secara rinci isi halaman judul adalah Judul Laporan *Enrichment Program*; Laporan *Enrichment Program*; Nama mahasiswa; NIM mahasiswa; logo BINUS UNIVERSITY dengan ukuran 3 cm x 5 cm; Nama Program, Nama Program Studi, Fakultas/School; Kota dan tahun pembuatan. Huruf *Times New Roman 12 point, bold*, spasi 1,5.
- ✓ Daftar nama Program, Program Studi, Fakultas/*School* dapat dilihat pada lampiran.

3. Halaman Pernyataan Orisinalitas

- ✓ Halaman ini berisi pernyataan tertulis dari penulis bahwa laporan *Enrichment Program* yang disusun adalah hasil karya sendiri dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.
- ✓ Halaman ini ditandatangani oleh mahasiswa dan disahkan oleh Dosen Pembimbing dan *Head of Program/Head of Study Program*; dan tanggal persetujuan.

4. Kata Pengantar

Halaman ini berisi ucapan terima kasih mahasiswa yang ditujukan kepada *Head of Program/Head of Study Program*, dosen pembimbing, pembimbing dari perusahaan/institusi/komunitas tempat *Enrichment Program* dilakukan yang telah memungkinkan makalah ini dibuat. Huruf *Times New Roman 12 point*, spasi 1,5.

5. Daftar Isi

- ✓ Daftar isi memuat judul bab, judul subbab, judul sub-sub bab yang disertai dengan nomor halaman tempat pemuatannya di dalam teks.
- ✓ Judul bab ditulis dengan huruf kapital, sedangkan subbab dan judul sub-sub bab ditulis dengan *title case* (huruf kapital hanya yang paling depan, kecuali untuk nama).

6. Bab I Pendahuluan

- ✓ Posisi dan peran mahasiswa
- ✓ Proses bisnis di perusahaan/institusi/komunitas

7. Bab 2

Bab 2 ada 2 jenis, yaitu:

a. Laporan Kegiatan (untuk *Internship Track*, *Community Development Track* dan *Research Track*)

❖ *Internship Track* dan *Community Development Track*

- ✓ Proses bisnis di perusahaan/institusi/komunitas
- ✓ Kegiatan yang dilakukan sesuai *learning plan*
- ✓ Penuntasan tugas dan penanganan masalah

❖ *Research Track*

- ✓ Abstrak
 - Abstrak dibuat berdasarkan ISO 214-1976. Halaman abstrak diawali dengan Judul lengkap Skripsi, Nama Mahasiswa, NIM, Judul "*ABSTRACT*" dan "*ABSTRAK*", Isi. Judul diketik di tengah dengan huruf

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

Times New Roman (16 point, kapital, *bold*). Isi abstrak ditulis dengan menggunakan *font Times New Roman*, 12 point, 1 spasi, dan *Italic* untuk abstrak dalam bahasa Inggris. Contoh Abstrak dapat dilihat di lampiran.

- Kata kunci adalah kata/frasa utama (kata benda) yang berfungsi sebagai titik akses sumber, diambil dari judul Skripsi.
- Abstrak harus dituliskan dalam 1 halaman dan *bilingual (English-Indonesia)* atas bawah.
- ✓ Latar belakang
Uraikan latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi (keutamaan) penelitian. Jelaskan juga temuan/inovasi apa yang ditargetkan serta penerapannya dalam rangka menunjang pembangunan dan pengembangan ipteks-sosbud.
- ✓ Tinjauan Pustaka
Kemukakan *state of the art* dalam bidang yang diteliti, gunakan pustaka acuan primer (jurnal dan HKI) yang relevan dan terkini dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah. Jelaskan juga studi pendahuluan yang telah dilaksanakan dan hasil yang telah dicapai, termasuk peta jalan penelitian.
- ✓ Metode Penelitian
Dilengkapi dengan bagan alir penelitian (*fishbone diagram*) yang menggambarkan apa yang telah dilaksanakan dan apa yang akan dikerjakan. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan pentahapan yang jelas, mulai dari mana, bagaimana luaran tahunannya, lokasi penelitian, dan indikator capaian yang terukur.
- ✓ Hasil dan Pembahasan
- ✓ Kegiatan yang dilakukan sesuai *learning plan*
- ✓ Penuntasan tugas dan penanganan masalah

b. Persiapan dan Eksekusi Usaha (untuk *Entrepreneurship Track*)

- ✓ Mengidentifikasi dan membuktikan kebutuhan target segmen yang berpotensi dalam pengembangan bisnis ini
- ✓ Mengukur potensi pasar dan target pasarnya
- ✓ Penetapan asumsi – asumsi untuk divalidasi dalam *tools Business model*
- ✓ Melakukan proses validasi kepada para *stakeholder* dengan *tools*
- ✓ Membuat Minimum *Viable Business Product/Prototype* dan di tes ke target *customer*
- ✓ Melakukan *pivoting* dalam *Business model* dalam mengantisipasi lingkungan yang tidak diduga
- ✓ Proses skalabilitas
- ✓ Kegiatan yang dilakukan sesuai *learning plan*
- ✓ Penuntasan tugas dan penanganan masalah

8. Bab 3 Kesimpulan

Simpulan menyajikan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan *Enrichment Program* dan pembahasan untuk menjawab permasalahan yang ada.

9. Referensi (bila ada)

- Referensi berisi literatur yang diacu/dikutip pada Makalah dan ditulis sesuai dengan gaya APA. Literatur yang tidak diacu/dikutip, literatur referensi seperti buku pedoman, buku petunjuk penulisan, kamus, atau periferal tertentu tidak boleh dimasukkan dalam referensi
- Referensi ditulis pada halaman belakang sebelum lampiran. Tulis judul REFERENSI, di tengah atas halaman, dengan huruf *Times New Roman* 12 point, *bold*, kapital.
- Tata cara penulisan dengan memakai standar *American Psychological Association* (APA) versi 5 atau 6.

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

10. Lampiran *Fotocopy Learning Plan* (wajib)

Lampiran berupa *fotocopy learning plan* yang telah disahkan pejabat berwenang.

11. Lampiran Asli *Log Book* (wajib)

Log book merupakan catatan kegiatan mingguan mahasiswa dan ditandatangani oleh pembimbing perusahaan/institusi/komunitas (*site supervisor*) sebagai bukti pelaksanaan dan monitoring terhadap kegiatan kerja mahasiswa. Selain dilampirkan pada Laporan *Enrichment Program*, setiap mahasiswa **wajib upload Log Book setiap bulan di Binusmaya pada menu *Course >> Select Matakuliah >> Tab Assignments >> Add Button (+)* untuk upload Log Book**. Format contoh *Log book* dapat dilihat pada lampiran, berisi rincian aktifitas yang dilakukan mahasiswa di lapangan.

12. Lampiran lain-lain (bila ada)

Lampiran berisi informasi atau keterangan yang dipandang penting sebagai pendukung laporan, misalnya foto kegiatan, produk yang dihasilkan. Setiap lampiran diberi nomor urut dengan angka Romawi (I, II, III, dst).

13. Lampiran *Intensive Coaching Activity Report* (wajib untuk *Entrepreneurship Track*)

Lampiran berisi catatan dari aktifitas *coaching* dari *Internal coaches* dan/mentor Individu/Perusahaan/institusi/komunitas yang harus dilakukan oleh mahasiswa yang akan dipergunakan untuk mengukur efektivitas kinerja mahasiswa per minggu selama mengikuti program *Entrepreneurship Track*. *Activity Report* harus ditandatangani oleh *Internal Coach* Binus dan/atau Mentor Individu/Perusahaan/institusi/komunitas sebagai bukti bahwa mahasiswa telah secara rutin menjalankan aktifitas *coaching*.

Pengumpulan Laporan *Enrichment Program* di Ruang SSC (*Student Services Center*) sebanyak 1 jilid pada tanggal **28 Februari 2019**. Semua berkas yang sudah dikumpulkan di Ruang SSC (*Student Services Center*) tidak dapat ditarik/ditukar/ditambah dengan alasan apapun juga. Keterlambatan pengumpulan mengakibatkan mahasiswa dianggap gagal untuk kegiatan *Enrichment Program* yang berarti gagal untuk seluruh paket mata kuliah (16 SKS).

IV. PENILAIAN (*ASSESSMENT*)

Penilaian *Enrichment Program* berupa:

- 1) *Enrichment Program Report* (Laporan *Enrichment Program*)
- 2) Kemampuan Teknis (*Technical Competence*), dan
- 3) Global EES (*Employability and Entrepreneurial Skill*)

1) *Enrichment Program Report* (Laporan *Enrichment Program*)

Penilaian dilakukan oleh Pembimbing Lapangan (*Site Supervisor*) dan Pembimbing Universitas (*Faculty Supervisor*) berdasarkan laporan *Enrichment Program* yang telah dikumpulkan, adapun komponen penilaian meliputi:

- a. Kemampuan mahasiswa dalam mendeskripsikan tugas selama melaksanakan *Enrichment Program* yang mencerminkan pemahaman peran mahasiswa dimana ditempatkan
- b. Kemampuan mahasiswa dalam memahami bidang usaha dan proses bisnis dimana mahasiswa ditempatkan selama melaksanakan *Enrichment Program*
- c. Keberhasilan pencapaian *Learning Objective* sesuai *Learning Plan* yang telah ditentukan
- d. Kemampuan mahasiswa untuk menggunakan berbagai disiplin ilmu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
- e. Kemampuan mahasiswa dalam merumuskan permasalahan dan rencana pemecahan masalah yang dihadapi selama melaksanakan *Enrichment Program*
- f. Kemampuan mahasiswa dalam mencapai target proyek selama melaksanakan *Enrichment Program*

Grade untuk penilaian ini adalah:

Untuk Binusian 2017:

Range	Grade
> 300	A
201 - 300	B
101 - 200	C
<= 100	D

Untuk Binusian 2018:

Range	Grade
> 300	A
271 - 300	A-
236 - 270	B+
201 - 235	B
151 - 200	B-
101 - 150	C
<= 100	D

2) Kemampuan Teknis (*Technical Competence*)

Merupakan penilaian yang didasarkan atas kemampuan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan di Binusmaya secara *online* pada menu **Course >> Select Matakuliah Technical Competence >> Tab Assignments >> Button Dowload untuk mendownload file assignment >> Button Add (+) untuk mengupload assignments** untuk menjelaskan:

- Hal apa sajakah yang sudah dipelajari terkait *Technical Competence* dimana mahasiswa ditempatkan selama mengikuti *Enrichment Program*
- Bagaimana cara atau usaha apa saja yang telah mahasiswa lakukan untuk perdalam *Technical Competence* yang belum dimiliki untuk menjawab masalah atau tugas yang harus dikerjakan
- Merangkum *Technical Competence* (sesuai bidang ilmu mahasiswa) yang diperoleh dari *point* a dan b diatas

Grade untuk penilaian ini adalah:

- Kemampuan Teknis (*Technical Competence*) 2 sks:

Untuk Binusian 2017:

Range	Grade
> 64	A
55 - 64	B
38 - 54	C
26 - 37	D
<= 25	E

Untuk Binusian 2018:

Range	Grade
> 64	A
61 - 64	A-
58 - 60	B+
55 - 57	B
46 - 54	B-
38 - 45	C
26 - 37	D
<= 25	E

- Kemampuan Teknis (*Technical Competence*) 4 sks:

Untuk Binusian 2017:

Range	Grade
> 129	A
110 - 129	B
75 - 109	C
52 - 74	D
<= 51	E

Untuk Binusian 2018:

Range	Grade
> 129	A
123 - 129	A-
117 - 122	B+
110 - 116	B
94 - 109	B-
75 - 93	C
52 - 74	D
<= 51	E

3) Global EES (*Employability and Entrepreneurial Skill*)

Merupakan penilaian yang didasarkan atas kemampuan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan di Binusmaya secara *online* menu **Course >> Select Matakuliah Global EES >> Tab Assignments >> Button Dowload untuk mendownload file assignment >> Button Add (+) untuk mengupload assignments** untuk menjelaskan:

- Ketrampilan (*Soft Skill*) apa saja yang diperlukan ditempat dimana mahasiswa ditempatkan selama mengikuti *Enrichment Program*
- Bagaimana cara atau upaya yang dilakukan untuk meningkatkan *soft skill* yang dibutuhkan
- Menjelaskan pengalaman terkait peningkatan *soft skill* untuk sukses menjalankan *Enrichment Program* (minimal 3 dari 6 *key soft skill*)

Grade untuk penilaian ini adalah:

Untuk Binusian 2017:

Range	Grade
> 129	A
110 - 129	B
75 - 109	C
52 - 74	D
<= 51	E

Untuk Binusian 2018:

Range	Grade
> 129	A
123 - 129	A-
117 - 122	B+
110 - 116	B
94 - 109	B-
75 - 93	C
52 - 74	D
<= 51	E

V. PERAN MAHASISWA

Mahasiswa *Enrichment Program* merupakan perwakilan dari Universitas Bina Nusantara dan harus selalu menjaga nama baik Universitas dan memenuhi seluruh peraturan dan ketentuan yang ada di perusahaan/institusi/komunitas tempat mahasiswa melakukan *Enrichment Program*.

Mahasiswa harus memahami dengan baik perannya selama melakukan *Enrichment Program*, yaitu:

- ❖ Mahasiswa merupakan *ambassador* dari Universitas Bina Nusantara sehingga harus dapat menunjukkan integritas sebagai mahasiswa Universitas Bina Nusantara
- ❖ Bekerja sesuai jam kerja dan ketentuan yang berlaku di tempat melaksanakan *Enrichment Program*
- ❖ Secara proaktif mengamati dan belajar sebanyak mungkin apa yang mampu lakukan
- ❖ Menjaga etika, mentaati dan menghormati semua peraturan dan ketentuan yang berlaku serta wajib menjaga kerahasiaan data dan informasi di tempat dimana mahasiswa di tempatkan
- ❖ Memahami karakteristik perusahaan/institusi/komunitas yang akan didirikan / dijalankan minimal:
 - Bidang usaha perusahaan
 - Struktur organisasi
 - Unit dimana mahasiswa ditempatkan
 - Proses bisnis yang ada di perusahaan
 - Peran/kontribusi unit tersebut terhadap perusahaan
- ❖ Bertanya kepada pembimbing lapangan (*Site Supervisor*) tempat melaksanakan *Enrichment Program* dan dosen pembimbing universitas (*Faculty Supervisor*) mengenai tugas yang harus dilakukan
- ❖ Menunjukkan rasa hormat dan menghargai kepada semua orang yang berada di tempat melaksanakan *Enrichment Program*
- ❖ Menghormati dan mentaati seluruh peraturan dan ketentuantempat melaksanakan *Enrichment Program* termasuk kode etik yang diterapkan
- ❖ Jika mahasiswa tidak memenuhi kriteria kelulusan *Enrichment Program*, maka mahasiswa akan dianggap gagal dan harus mengulang *Enrichment Program* di semester berikutnya
- ❖ Jika mahasiswa merasa perlu melakukan proses bimbingan dengan *faculty supervisor*, tidak diperbolehkan mengganggu jalannya proses *Enrichment Program*

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi Tanggal Berlaku	: - : 17 September 2018
--	-----------------------------------	----------------------------

- ❖ Proses Bimbingan dengan *Faculty Supervisor* harus dilakukan di dalam kampus Universitas Bina Nusantara

Catatan:

Keterlambatan hadir/mangkir, tidak menjaga tata karma dan kode etik dapat mengakibatkan mahasiswa gagal dalam *Enrichment Program* yang berarti gagal untuk seluruh paket mata kuliah (16 SKS).

Contoh Halaman Sampul Laporan *Enrichment Program*

<Judul Laporan *Enrichment Program*>

Laporan *Enrichment Program*

oleh

<<Nama Penulis>> <<NIM >>

[<<Nama Penulis>> <<NIM >>]

[<<Nama Penulis>> <<NIM >>]



<Nama Program>

<Nama Program Studi>

<Fakultas/School>

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA
JAKARTA**

<<Tahun Pengumpulan>>

Keterangan :

[] = Jika laporan berkelompok

Contoh Halaman Judul Laporan *Enrichment Program*

<Judul Laporan *Enrichment Program*>

Laporan *Enrichment Program*

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk kelulusan matakuliah *Enrichment Program***

oleh

<<Nama Penulis>> <<NIM >>
[<<Nama Penulis>> <<NIM >>]
[<<Nama Penulis>> <<NIM >>]



<Nama Program>

<Nama Program Studi>

<Fakultas/School>

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA
JAKARTA**

<<Tahun Pengumpulan>>

Keterangan :

[] = Jika laporan berkelompok

Buku Ketentuan <i>Enrichment Program</i> Berlaku mulai Ganjil 2018/2019	Tanggal Revisi : - Tanggal Berlaku : 17 September 2018
--	---

Contoh Abstrak

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

ENRICHMENT PROGRAM
TRACK <<Nama Program>>
Semester Ganjil 2018/2019

KLASTERISASI DAN PENCARIAN THREAD PADA FORUM BERBASIS WEB MENGUNAKAN LATENT SEMANTIC ANALYSIS

<<Nama Penulis>> <<NIM>>
[<<Nama Penulis>> <<NIM>>]
[<<Nama Penulis>> <<NIM>>]
[Kelas/Kelompok : <<Kelas>>/<<Kelompok>>]

ABSTRACT

The goal of research was to produce a dynamic categorization for clustering and searching tasks by utilizing the main ideas of thread posts. Research methods were conducted by problem identification, algorithm development, algorithm implementation, and evaluation. Web Forum Thread Summarization (WFTS) served as the concept model which would be further developed specifically for clustering and searching. Latent Semantic Analysis (LSA) was applied as the core of the algorithm. Evaluation used two approaches, those were Questionnaire survey and benchmarking. The result of this thesis was an achievement of 77.04% clustering accuracy. It can be concluded that the system can certainly reduce the workload of a human moderator.

Keywords: *Clasterization, thread searching, web based forum, semanticf analysis*

ABSTRAK

Tujuan penelitian menghasilkan kategorisasi dinamis untuk melakukan klasterisasi dan mencari task dengan mengolah ide utama dari thread post. Metode penelitian dibagi menjadi identifikasi masalah, pengembangan algoritma, implementasi, dan evaluasi. Web Forum Thread Summarization (WFTS) bertindak sebagai concept model, yang akan dikembangkan lebih spesifik untuk klasterisasi dan pencarian. Latent Semantic Analysis (LSA) akan diterapkan sebagai intisari algoritma. Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan yaitu kuesioner dan perbandingan dengan penelitian sejenis. Hasil penelitian adalah pencapaian akurasi klasterisasi sebesar 77%. Disimpulkan, sistem dapat mengurangi beban kerja human moderator.

Kata Kunci: *Klasterisasi, pencarian thread, forum berbasis web, analisis semantik*

Halaman Pernyataan Orisinalitas Laporan *Enrichment Program* (Kelompok)

Universitas Bina Nusantara

Pernyataan Laporan *Enrichment Program* <<NAMA TRACK>>

Pernyataan Penyusunan Laporan *Enrichment Program*

[Kami/Saya], <<Nama Penulis>>

[<<Nama Penulis>>]

[<<Nama Penulis>>],

dengan ini menyatakan bahwa Laporan *Enrichment Program* yang berjudul:

<JUDUL LAPORAN AKHIR >

adalah benar hasil karya [kami/saya] dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama [kami/saya] atau pihak lain.

<<tanda tangan>>	[<<tanda tangan>>]	[<<tanda tangan>>]
<u><<Nama Penulis>></u>	<u>[<<Nama Penulis>>]</u>	<u>[<<Nama Penulis>>]</u>
<<NIM>>	[<<NIM>>]	[<<NIM>>]

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Universitas, Pembimbing Lapangan, dan <<Head of Study Program/Head of Program>>

<<tanda tangan>>	<<tanda tangan>>
------------------	------------------

<u><<Nama Dosen Pembimbing Universitas>></u>	<u><<Nama Pembimbing Lapangan>></u>
<<Kode Dosen>>	<<Pembimbing Lapangan>>
<u><<Tanggal Persetujuan>></u>	<u><<Tanggal Persetujuan>></u>

<<tanda tangan>>

<<Nama Head of Study Program/Head of Program>>
<<Head of Study Program/Head of Program>>
<<Tanggal Persetujuan>>

Halaman Pernyataan Orisinalitas Laporan *Enrichment Program* (Perorangan)

Universitas Bina Nusantara

Pernyataan Laporan *Enrichment Program*
<<NAMA TRACK>>

Pernyataan Penyusunan Laporan *Enrichment Program*

[Kami/Saya], <<Nama Penulis>>

dengan ini menyatakan bahwa Laporan *Enrichment Program* yang berjudul:

<JUDUL LAPORAN AKHIR >

adalah benar hasil karya [kami/saya] dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama [kami/saya] atau pihak lain.

<<tanda tangan>>

<<Nama Penulis>>
<<NIM>>

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Universitas, Pembimbing Lapangan, dan <<Head of Study Program/Head of Program>>

<<tanda tangan>>

<<tanda tangan>>

<<Nama Dosen Pembimbing Universitas>>
<<Kode Dosen>>
<<Tanggal Persetujuan>>

<<Nama Pembimbing Lapangan>>
<<Pembimbing Lapangan>>
<<Tanggal Persetujuan>>

<<tanda tangan>>

<<Nama Head of Study Program/Head of Program>>
<<Head of Study Program/Head of Program>>
<<Tanggal Persetujuan>>

LOG BOOK

<<***NAMA TRACK***>>

Nama Tempat
Enrichment Program :

Alamat Tempat
Enrichment Program :

<<**Nama Program**>>
<<**Nama Program Studi**>>
<<**Nama Fakultas/ School**>>
Universitas Bina Nusantara

Data Pribadi Mahasiswa

Nim	:	<hr/>
Nama Mahasiswa	:	<hr/>
Alamat	:	<hr/> <hr/>
No. Telepon Rumah	:	<hr/>
No. Telepon Kantor	:	<hr/>
No. Ponsel	:	<hr/>
Judul	:	<hr/> <hr/> <hr/>

Mahasiswa,

Foto
Mahasiswa
(ukuran 3x4)

CATATAN MAHASISWA

ACTIVITY RECORD <<NAMA TRACK>>

No.	Date (DD/MM/YY)	Clock In (HH:MM)	Clock Out (HH:MM)	Activity	Description	Site Supervisor Signature
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						

No.	Date (DD/MM/YY)	Clock In (HH:MM)	Clock Out (HH:MM)	Activity	Description	Site Supervisor Signature
10.						
11.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13						
14						

No.	Date (DD/MM/YY)	Clock In (HH:MM)	Clock Out (HH:MM)	Activity	Description	Site Supervisor Signature
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20						

No.	Date (DD/MM/YY)	Clock In (HH:MM)	Clock Out (HH:MM)	Activity	Description	Site Supervisor Signature
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27						

No.	Date (DD/MM/YY)	Clock In (HH:MM)	Clock Out (HH:MM)	Activity	Description	Site Supervisor Signature
28.						
29.						
30.						
31.						

*Mengetahui,

<<Nama Dosen Pembimbing Universitas (*Faculty Supervisor*)>>

<<Kode Dosen>>

<<Tanggal Persetujuan>>

***Keterangan:** Pembimbing Universitas menandatangani *Log Book* pada akhir kegiatan *Enrichment Program* yang akan di lampirkan pada Laporan *Enrichment Program*

ACTIVITY REPORT

Kelompok :
 Nama & Nim:
 Nama & Nim:
 Nama & Nim:

NO	Day & Date	Time		This Session Topics or Last Session Follow up	Result & Follow up for Next Coaching Session:..... (dd/m)	Coach Name & Signature	Activity Point		
		From	To				<Name>	<Name>	<Name>

LEMBAR PENILAIAN *ENRICHMENT PROGRAM REPORT*
PEMBIMBING LAPANGAN (*SITE SUPERVISOR*)
UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
NIM	:	NIM	:	NIM	:
Nama	:	Nama	:	Nama	:

No	Komponen	Nilai*)	Bobot	Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
				Nilai *)	Total	Nilai *)	Total	Nilai *)	Total
1	Pemahaman tentang peran mahasiswa dimana ditempatkan	4 = paham 3 = cukup paham 2 = kurang paham 1 = tidak paham	5						
2	Pemahaman terhadap bidang usaha dan proses bisnis dari perusahaan/institusi/komunitas	4 = paham 3 = cukup paham 2 = kurang paham 1 = tidak paham	5						
3	Keberhasilan pencapaian Learning Objectives sesuai Learning Plan yang sudah ditentukan	4 = tercapai (>75%) 3 = cukup tercapai (51% - 75%) 2 = kurang tercapai (25% - 50%) 1 = tidak tercapai (<25%)	12.5						
4	Keluasan wawasan antar disiplin ilmu	4 = ada dan terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa 3 = ada, dan kurang terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa 2 = ada, tetapi tidak terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa 1 = tidak ada	7.5						
5	Kemampuan merumuskan permasalahan dan rencana pemecahan	4 = Mampu mendefinisikan masalah dan memiliki minimal 3 alternative pemecahan dengan menggunakan data dan konteks 3 = Mampu mendefinisikan masalah dan memiliki minimal 3 alternative pemecahan 2 = Mampu mendefinisikan masalah 1 = Tidak ada rumusan dan rencana pemecahan	10						
6	Kemampuan mencapai target pekerjaan	4 = Mampu mencapai keseluruhan target pekerjaan (>75%) 3 = Mampu mencapai sebagian besar target pekerjaan (51% - 75%) 2 = Mampu mencapai sebagian target pekerjaan (50%) 1 = Tidak mampu mencapai target pekerjaan (< 50%)	10						
Total									

Catatan:

1. Berkas ini digunakan bagi mahasiswa yang mengikuti *Enrichment Program*. Berkas ini harus diisi oleh pembimbing Lapangan (*Site Supervisor*). Setelah dinilai, pembimbing harus memasukkan lembar ini ke dalam amplop tertutup dan dibubuhi tanda tangan pada lembar penutup segel amplop tersebut. Pembimbing menyerahkan berkas ini ke mahasiswa yang telah menyelesaikan *Enrichment Program*. Mahasiswa selanjutnya menyerahkan amplop ini ke pembimbing universitas.
2. Apabila perusahaan/institusi/komunitas memiliki kriteria yang berbeda dalam memberikan penilaian, maka akan digunakan lembar penilaian yang berbeda yang telah disepakati sebelumnya antara perusahaan/institusi/komunitas dan Program Studi.

LEMBAR PENILAIAN *ENRICHMENT PROGRAM REPORT* PEMBIMBING UNIVERSITAS (*FACULTY SUPERVISOR*)

**LEMBAR PENILAIAN *ENRICHMENT PROGRAM REPORT*
PEMBIMBING UNIVERSITAS (*FACULTY SUPERVISOR*)
UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

Nama : _____
Kode Dosen : _____

Peserta 1	Peserta 2	Peserta 3
NIM : _____	NIM : _____	NIM : _____
Nama : _____	Nama : _____	Nama : _____

No	Komponen	Nilai*)	Bobot	Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
				Nilai*)	Total	Nilai*)	Total	Nilai*)	Total
1	Pemahaman tentang peran mahasiswa dimana ditempatkan	4 = paham 3 = cukup paham 2 = kurang paham	5						
2	Pemahaman terhadap bidang usaha dan proses bisnis dari perusahaan/institusi/komunitas	4 = paham 3 = cukup paham 2 = kurang paham	5						
3	Keberhasilan pencapaian Learning Objectives sesuai Learning Plan yang sudah ditentukan	4 = tercapai (>75%) 3 = cukup tercapai (50% - 75%) 2 = kurang tercapai (<50%)	12.5						
4	Keluasan wawasan antar disiplin ilmu	4 = ada dan terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa 3 = ada, dan kurang terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa 2 = ada, tetapi tidak terintegrasi dengan bidang disiplin ilmu mahasiswa	7.5						
5	Kemampuan merumuskan permasalahan dan rencana pemecahan	4 = Mampu mendefinisikan masalah dan memiliki minimal 3 alternative pemecahan dengan menggunakan data dan konteks 3 = Mampu mendefinisikan masalah dan memiliki minimal 3 alternative pemecahan 2 = Mampu mendefinisikan masalah	10						
6	Kemampuan mencapai target pekerjaan	4 = Mampu mencapai keseluruhan target pekerjaan (>=75%) 3 = Mampu mencapai sebagian besar target pekerjaan (50% - 75%) 2 = Mampu mencapai sebagian target pekerjaan (<50%)	10						
Total									

..... ,

Pembimbing
(*Faculty Supervisor*)

Catatan:

- Berkas ini digunakan bagi mahasiswa yang mengikuti *Enrichment Program*. Berkas ini harus diisi oleh pembimbing Universitas (*Faculty Supervisor*). Setelah dinilai, pembimbing menginput nilai *Enrichment Program* di Binusmaya pembimbing.
- Apabila perusahaan/institusi/komunitas memiliki kriteria yang berbeda dalam memberikan penilaian, maka akan digunakan lembaran penilaian yang berbeda yang telah disepakati sebelumnya antara perusahaan/institusi/komunitas dan Program Studi.

LEMBAR PENILAIAN *TECHNICAL COMPETENCE* (2 SKS)

**LEMBAR PENILAIAN *ENRICHMENT PROGRAM*
TECHNICAL COMPETENCE
UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

Nama : _____
Kode Dosen : _____

Peserta 1	Peserta 2	Peserta 3
NIM : _____	NIM : _____	NIM : _____
Nama : _____	Nama : _____	Nama : _____

No	Komponen	Lingkup Pertanyaan di Binusmaya yang Dijawab oleh Mahasiswa Secara <i>Online</i>	Nilai*)	Bobot	Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
					Nilai *)	Total	Nilai *)	Total	Nilai *)	Total
1	Pemahaman terhadap <i>Technical Competence</i> yang telah dipelajari melalui teori dan dipelajari di tempat dimana mahasiswa ditempatkan	<p>Jelaskan mengenai profil perusahaan/institusi/komunitas dimana anda ditempatkan!</p> <p>Jelaskan mengenai lingkup industri bisnis yang ingin anda kembangkan!</p> <p>Jelaskan posisi dan peran anda pada pekerjaan/proyek/bisnis yang sedang dikerjakan!</p> <p>Jelaskan hubungan pekerjaan/proyek/bisnis yang anda kerjakan dengan kompetensi teknis yang anda miliki! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan teori yang mendukung kompetensi teknis yang dibutuhkan dalam mengerjakan pekerjaan/proyek/bisnis anda! (minimal 1 teori dan 3 referensi. Teori didapat dari referensi <i>textbook</i>, jurnal, makalah ilmiah) (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan hasil pengamatan anda terhadap hubungan antara teori pendukung kompetensi teknis dalam pengerjaan pekerjaan/proyek/bisnis dengan situasi yang anda hadapi di lapangan! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p>	<p>4 = sangat paham</p> <p>3 = cukup paham</p> <p>2 = kurang paham</p> <p>1 = tidak paham</p>	7.5						
2	Upaya yang telah dilakukan mahasiswa untuk memperdalam <i>Technical Competence</i> yang belum dimiliki untuk menjawab masalah/tugas yang harus dikerjakan	<p>Apa upaya anda dalam memperdalam/meningkatkan kompetensi teknis untuk menyelesaikan masalah/mengerjakan proyek/pekerjaan/bisnis anda? (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan apa saja kegiatan yang anda lakukan di bulan ini yang mendorong progres pekerjaan/proyek/bisnis anda!</p> <p>Jelaskan upaya anda yang terkait dengan peningkatan kompetensi teknis yang anda miliki! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan perkembangan hasil pekerjaan/proyek/bisnis yang anda peroleh di bulan ini!</p>	<p>4 = aktif dalam memperdalam <i>Technical Competence</i> dan dapat menjawab permasalahan/menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>3 = aktif dalam memperdalam <i>Technical Competence</i></p> <p>2 = kurang aktif</p> <p>1 = tidak ada upaya</p>	7.5						

3	Kejelasan, relevansi, dan signifikansi dan rangkuman <i>Technical Competence</i> (sesuai bidang ilmu mahasiswa) yang diperoleh dari komponen 1 dan 2	<p>Berikan rangkuman pekerjaan/proyek/bisnis yang telah anda selesaikan dan hubungannya dengan kompetensi teknis yang anda miliki dan teori pendukung yang anda ketahui! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda) *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p> <p>Jelaskan peningkatan kompetensi teknis yang anda alami! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda) *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p>	<p>4 = jelas, relevan, dan <i>significant</i> 3 = cukup jelas, cukup relevan, dan cukup <i>significant</i> 2 = kurang jelas, kurang relevan, dan kurang <i>significant</i> 1 = tidak jelas, tidak relevan, dan tidak <i>significant</i></p>	3.75						
Total										

..... ,

Pembimbing
(*Faculty Supervisor*)

LEMBAR PENILAIAN *ENRICHMENT PROGRAM*
TECHNICAL COMPETENCE
UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
NIM	:	NIM	:	NIM	:
Nama	:	Nama	:	Nama	:

No	Komponen	Lingkup Pertanyaan di Binusmaya yang Dijawab oleh Mahasiswa Secara <i>Online</i>	Nilai*)	Bobot	Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
					Nilai *)	Total	Nilai *)	Total	Nilai *)	Total
1	Pemahaman terhadap <i>Technical Competence</i> yang telah dipelajari melalui teori dan dipelajari di tempat dimana mahasiswa ditempatkan	<p>Jelaskan mengenai profil perusahaan/institusi/komunitas dimana anda ditempatkan!</p> <p>Jelaskan mengenai lingkup industri bisnis yang ingin anda kembangkan!</p> <p>Jelaskan posisi dan peran anda pada pekerjaan/proyek/bisnis yang sedang dikerjakan!</p> <p>Jelaskan hubungan pekerjaan/proyek/bisnis yang anda kerjakan dengan kompetensi teknis yang anda miliki! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan teori yang mendukung kompetensi teknis yang dibutuhkan dalam mengerjakan pekerjaan/proyek/bisnis anda! (minimal 2 teori dan 6 referensi. Teori didapat dari referensi textbook, jurnal, makalah ilmiah) (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan hasil pengamatan anda terhadap hubungan antara teori pendukung kompetensi teknis dalam pengerjaan pekerjaan/proyek/bisnis dengan situasi yang anda hadapi di lapangan! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p>	<p>4 = sangat paham</p> <p>3 = cukup paham</p> <p>2 = kurang paham</p> <p>1 = tidak paham</p>	15						
2	Upaya yang telah dilakukan mahasiswa untuk memperdalam <i>Technical Competence</i> yang belum dimiliki untuk menjawab masalah/tugas yang harus dikerjakan	<p>Apa upaya anda dalam memperdalam/kompetensi teknis untuk menyelesaikan masalah/mengerjakan proyek/pekerjaan/bisnis anda? (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan apa saja kegiatan yang anda lakukan di bulan ini yang mendorong progres pekerjaan/proyek/bisnis anda!</p> <p>Jelaskan upaya anda yang terkait dengan peningkatan kompetensi teknis yang anda miliki! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda)</p> <p>Jelaskan perkembangan hasil pekerjaan/proyek/bisnis yang anda peroleh di bulan ini!</p>	<p>4 = aktif dalam memperdalam <i>Technical Competence</i> dan dapat menjawab permasalahan/menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>3 = aktif dalam memperdalam <i>Technical Competence</i></p> <p>2 = kurang aktif</p> <p>1 = tidak ada upaya</p>	15						

3	Kejelasan, relevansi, dan signifikansi dan rangkuman <i>Technical Competence</i> (sesuai bidang ilmu mahasiswa) yang diperoleh dari komponen 1 dan 2	<p>Berikan rangkuman pekerjaan/proyek/bisnis yang telah anda selesaikan dan hubungannya dengan kompetensi teknis yang anda miliki dan teori pendukung yang anda ketahui! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda) *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p> <p>Jelaskan peningkatan kompetensi teknis yang anda alami! (kompetensi teknis adalah kemampuan teknis sesuai dengan bidang ilmu jurusan anda) *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p>	<p>4 = jelas, relevan, dan <i>significant</i> 3 = cukup jelas, cukup relevan, dan cukup <i>significant</i> 2 = kurang jelas, kurang relevan, dan kurang <i>significant</i> 1 = tidak jelas, tidak relevan, dan tidak <i>significant</i></p>	7.5						
Total										

..... ,

Pembimbing
(*Faculty Supervisor*)

LEMBAR PENILAIAN *GLOBAL EES (EMPLOYABILITY AND ENTREPRENEURIAL SKILL)*

LEMBAR PENILAIAN <i>ENRICHMENT PROGRAM</i> <i>GLOBAL EES (EMPLOYABILITY AND ENTREPRENEURIAL SKILL)</i> UNIVERSITAS BINA NUSANTARA										
<p>Nama : _____</p> <p>Kode Dosen : _____</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Peserta 1</p> <p>NIM : _____</p> <p>Nama : _____</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Peserta 2</p> <p>NIM : _____</p> <p>Nama : _____</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Peserta 3</p> <p>NIM : _____</p> <p>Nama : _____</p> </div> </div>										
No	Komponen	Lingkup Pertanyaan di Binusmaya yang Dijawab oleh Mahasiswa Secara <i>Online</i>	Nilai*)	Bobot	Peserta 1		Peserta 2		Peserta 3	
					Nilai *)	Total	Nilai *)	Total	Nilai *)	Total
1	Pemahaman terhadap <i>Soft Skill</i> yang telah dipelajari melalui teori dan dipelajari di tempat dimana mahasiswa ditempatkan	<p>Jelaskan <i>6 key soft skills</i> yang merupakan atribut lulusan (<i>graduate attributes</i>) di BINUS University</p> <p>Jelaskan hasil pengamatan anda terhadap hubungan antara teori <i>soft skills</i> yang sudah anda jelaskan sebelumnya dengan situasi yang anda hadapi di proyek/pekerjaan/bisnis</p> <p>Apa kendala yang anda hadapi terkait dengan pengerjaan proyek/pekerjaan/bisnis dalam hal <i>soft skills</i> yang sudah anda jelaskan sebelumnya?</p>	<p>4 = jelas dan detail</p> <p>3 = cukup detail</p> <p>2 = kurang detail</p> <p>1 = tidak detail</p>	15						
2	Upaya yang telah dilakukan mahasiswa untuk memperdalam <i>Soft Skill</i> yang belum dimiliki untuk menjawab masalah/tugas yang harus dikerjakan	<p>Apa upaya anda dalam memperdalam/meningkatkan <i>soft skills</i> tersebut untuk menyelesaikan masalah/mengerjakan proyek/pekerjaan/bisnis anda?</p> <p>Jelaskan kegiatan anda terkait dengan peningkatan <i>soft skills</i> yang anda miliki!</p>	<p>4 = aktif dalam memperdalam <i>soft skill</i> dan dapat menjawab permasalahan/menyelesaikan tugas yang diberikan</p> <p>3 = aktif</p> <p>2 = kurang aktif</p> <p>1 = tidak ada upaya</p>	15						
3	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan <i>Soft Skill</i> apa saja yang perlu ditingkatkan dalam menyelesaikan tugas 	<p>Dari 6 <i>key soft skills</i>, pilih dan jelaskan <i>key soft skills</i> apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung anda menyelesaikan proyek / pekerjaan / bisnis anda dengan baik! Penjelasan didukung dengan teori (teori didapat dari referensi <i>textbook</i>, jurnal, makalah ilmiah)</p>	<p>4 = sangat detail</p> <p>3 = cukup detail</p> <p>2 = kurang detail</p> <p>1 = tidak detail</p>	3.5						
	<ul style="list-style-type: none"> Relevansi dan signifikansi pengalaman peningkatan <i>soft skill</i> yang telah dibuat 	<p>Jelaskan peranan <i>soft skills</i> dalam mendukung keberhasilan proyek/pekerjaan/bisnis anda! *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p> <p>Jelaskan peningkatan <i>soft skills</i> yang anda alami! *dijawab pada bulan terakhir <i>Enrichment Program</i></p>	<p>4 = jelas, relevan, dan <i>significant</i></p> <p>3 = cukup jelas, cukup relevan, dan cukup <i>significant</i></p> <p>2 = kurang jelas, kurang relevan, dan kurang <i>significant</i></p> <p>1 = tidak jelas, tidak relevan, dan tidak <i>significant</i></p>	4						
Total										

..... ,

Pembimbing
(*Faculty Supervisor*)

Daftar Nama Program, Program Studi, dan Fakultas/School

Nama Program	Program Studi	Fakultas/School
Computer Science Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Mobile & Application Technology Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Game & Application Technology Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Cyber Security Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Computer Science & Mathematics Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Computer Science & Statistic Program	Computer Science Study Program	School of Computer Science
Information Systems Program	Information Systems Study Program	School of Information Systems
Accounting Information Systems Program	Information Systems Study Program	School of Information Systems
Information Systems Audit Program	Information Systems Study Program	School of Information Systems
Accounting & Information Systems Program	Information Systems Study Program	School of Information Systems
Management & Information Systems Program	Information Systems Study Program	School of Information Systems
Management Program	Management Study Program	BINUS Business School Undergraduate Program
International Marketing Program	Management Study Program	BINUS Business School Undergraduate Program
International Business Management Program	Management Study Program	BINUS Business School Undergraduate Program
Business Creation Program	Management Study Program	BINUS Business School Undergraduate Program
New Media Program	Visual Communication Design	School of Design
Animation Program	Visual Communication Design	School of Design
Creative Advertising Program	Visual Communication Design	School of Design
Interior Design Program	Interior Design Study Program	School of Design
Accounting Program	Accounting Study Program	Faculty of Economics and Communication
Finance Program	Accounting Study Program	Faculty of Economics and Communication
Marketing Communication Program	Communication Study Program	Faculty of Economics and Communication
Mass Communication Program	Communication Study Program	Faculty of Economics and Communication
Hotel Management Program	Hotel Management Study Program	Faculty of Economics and Communication
Tourism Program	Tourism Destination Study Program	Faculty of Economics and Communication
Architecture Program	Architecture Study Program	Faculty of Engineering
Industrial Engineering Program	Industrial Engineering Study Program	Faculty of Engineering
Civil Engineering Program	Civil Engineering Study Program	Faculty of Engineering
Computer Engineering Program	Computer Engineering Study Program	Faculty of Engineering
Food Technology Program	Food Technology Study Program	Faculty of Engineering
English Literature Program	English Literature Study Program	Faculty of Humanities
Japanese Literature Program	Japanese Literature Study Program	Faculty of Humanities
Chinese Literature Program	Chinese Literature Study Program	Faculty of Humanities
Psychology Program	Psychology Study Program	Faculty of Humanities
International Relations	International Relations Study Program	Faculty of Humanities
Business Law Program	Law Study Program	Faculty of Humanities
Primary Teacher Education Program	Primary Teacher Education Study Program	Faculty of Humanities