DAFTAR HADIR MAHASISWA PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama : RONA AVENINA RATIH

Nim : 304 2020 051

Jurusan : Teknik Informatika

Tempat PKL: BAPPEDA Ketapang

Minggu Ke	Hari Kerja												
	Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jum'at		Sabtu		Keterangan
	Pagi	Sore	Pagi	Sore	Pagi	Sore	Pagi	Sore	Pagi	Sore	Pagi	Sore	
1		- 5				ŭ	ш			N	7		
2		D	SZ		7		ш		1		10	1	7.
3	6	У.	10	9			3			Y.			N
4	N	- /	7				X						1
5	- 1	U											
6		X										>3)	()
7		1/4					W					1//	
8		D	7	4			л			7	-2	11	
9		1	1								"	15	
10		1	10		В				172		1/1		
11			1	_			1	1.3		/	1//		
12			. II			Œ	372				W.		

Ketapang,	2022
Pembimbing Lapangan	
(cap perusahaan / instansi)	

CATATAN KEGIATAN HARIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama	: RONA AVENINA RATIH
INama	. KONA AVENINA KATIN

Nim : 304 2020 051

Jurusan : Teknik Informatika
Tempat PKL : BAPPEDA Ketapang

No	Hari / Tanggal	Uraian Kegiatan	Tanda Tangan
	-		
	115		
	1 100		×
	1237		16
			/
	K		N)
	1100	11/ (-1/-	
	11.72		
	1		
	1		

Ketapang,2022
Pembimbing Lapangan
(cap perusahaan / instansi)

CHECKLIST CAPAIAN KOMPETENSI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama : RONA AVENINA RATIH

Nim : 304 2020 051

Jurusan : Teknik Informatika

Tempat PKL: BAPPEDA Ketapang

	Capaian	Kompetensi yang Dicek		Pencapaian		
No	Kompetensi			Tdk	(Skala 1-5)	
		Membangun perangkat komputer baru				
	Mombangun	2. Memperbaiki perangkat keras komputer yang rusak				
1	Membangun, memperbaiki atau melakukan	3. Melakukan perawatan rutin terhadap perangkat komputer (mengganti tinta printer, <i>update</i> antivirus, dll.)	1			
	perawatan	4. Melakukan instalasi sistem operasi windows		100		
	perangkat computer	5. Melakukan instalasi sistem operasi open source			N	
	1 2	Melakukan instalasi perangkat lunak yang diperlukan		N.	1/	
	16.10	Mendefinisikan kebutuhan sistem (fungsional dan nonfungsional)				
	Merancang, membangun aplikasi, database atau sistem informasi	Merancang desain sistem informasi menggunakan alat bantu Flowchart, DFD, atau UML		> 9	N	
		3. Merancang desain database menggunakan ERD, Relationship Table, atau Struktur Tabel		11 A		
2		Membangun aplikasi atau sistem informasi menggunakan bahasa <i>native</i> (PHP, Java)		11		
۷		5. Membangun aplikasi atau sistem informasi menggunakan <i>framework</i> bahasa pemrograman tertentu	7	1		
	1	6. Membuat database menggunakan bahasa query seperti MySQL, MSSQL, PostgreSQL, MariaDB, dll.	1/	9		
	1	7. Membuat database menggunakan alat bantu spreadsheet, seperti MS Excel, MS Access, dll.	11.			
	Melakukan ujicoba,	Melakukan ujicoba fungsionalitas sistem yang berjalan (Blackbox Testing)	9			
3	melakukan penetrasi,	Menemukan celah keamanan data terhadap sistem yang berjalan				
	merancang keamanan data terhadap	Merancang keamanan data terhadap celah yang ditemukan				
	perangkat lunak yang	Melaporkan dan mendemokan solusi terhadap celah yang ditemukan kepada yang berwenang				
	sedang berjalan	5. Memperbaiki celah kemanan yang ditemukan				

4	Membuat desain grafis, melakukan editing foto, video, dokumentasi kegiatan, mengelola	Membuat desain grafis (spanduk, baliho, pamflet, brosur) Melakukan editing foto Melakukan editing video Membuat video dokumentasi kegiatan atau promosi Mengelola akun social media
	youtube channel atau sosial media	6. Melakukan promosi informasi menggunakan platform terkait (youtube, facebook, instagram, twitter)
	Merancang, membangun,	Merancang jaringan komputer menggunakan tools Cisco Packet Tracker
	atau memelihara komputasi berbasis jaringan	Membangun jaringan nirkabel baru
5		Melakukan konfigurasi pembagian <i>bandwidth</i> untuk jaringan lama
3		4. Melakukan pemeliharaan jaringan (reset router, ganti password, menambah atau mengganti SSID, melakukan user management)
		Membangun sistem <i>data sharing data</i> dan <i>printer</i> sharing dalam suatu jaringan
	Membangun Sistem Informasi Geografis	Mengoperasikan GPS untuk menentukan titik koordinat pada peta
6		Membuat peta menggunakan ARCGIS, Mapinfo, dll.
	Merancang, Membangun	Mendesain penyelesaian masalah dengan metode kecerdasan buatan dan soft computing
7	sistem informasi berbasis	Membangun dan mengembangkan aplikasi komputer berbasis konsep kecerdasan buatan.
	kecerdasan buatan	3. Membangun aplikasi sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode seperti SAW, TOPSIS, AHP, FAHP, dll

Ketapang,	2022
Pembimbing Lapangan	
(cap perusahaan / instansi)	

Keterangan:

Formulir ini merupakan gambaran deskripsi kompetensi mahasiswa yang diharapkan dapat mereka implementasikan di tempat PKL. Apabila mahasiswa pernah melakukan pekerjaan sesuai kompetensi terdaftar, Pembimbing Lapangan dapat memberikan tanda ceklis (V) pada kolom yang disediakan dan memberikan feedback mengenai kemampuan mahasiswa dalam melakukan pekerjaan tersebut dalam bentuk skala penilaian.

Skala: 5 = sangat baik

- 4 = baik
- 3 = cukup baik
- 2 = kurang baik
- 1 = tidak baik

PERNYATAAN SELESAI MELAKSANAKAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Yang bertanda	a tangan di bawah ini:	
Nama	:	
NIP/NIK	:	
Instansi	: BAPPEDA Ketapang	
Jabatan	: Pembimbing Lapangan	
Menyatakan d	dengan ini bahwa Mahasiswa <mark>berik</mark> ut:	
Nama :	: RONA AVENI <mark>NA RATIH</mark>	
Nim :	: 304 2020 <mark>051</mark>	
Jurusan :	: Teknik Informatika	
Tempat PKL :	: BAPPEDA Ketapang	
Capaian Kom	le <mark>saikan Pr</mark> aktek Kerja Lapangan (PKL) Tahun Aka <mark>demik 202</mark> 2/2023 den p <mark>etensi ya</mark> ng dapat dilaksanakan terlampir pada Form PKL – 05 dan atas n <mark>Nilai ses</mark> uai dengan format yang di <mark>berik</mark> an pada Form PKL – 07.	_
Demikian Perr	nyata <mark>an ini dibuat atas perhatiannya saya</mark>	
- 1		
	Ketapang,2022 Pembimbing Lapangan	2
	rembinibility Lapangan	
	(can perusahaan / instansi)	

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama : RONA AVENINA RATIH

Nim : 304 2020 051

Jurusan : Teknik Informatika
Tempat PKL : BAPPEDA Ketapang

No		Aspek yang Dinilai	Nilai	Keterangan				
I	KETERAMPILAN							
	1.	Keterampilan teknis	1-10					
	2.	Kualitas/ Mutu hasil kerja		200				
II	PE	NGETAHUAN	1000	1.70				
	1.	Penguasaan / pemahaman tugas		1 11				
	2.	Kemampuan memecahkan masalah		- J.				
Ш	SIKAP KERJA							
	1.	Interaksi sosial						
	2.	Adaptasi terhadap sistem kerja		73				
	3.	Keselamatan kerja		11//				
	4.	Kerja sama		-6/10				
	5.	Kedisiplinan waktu		1.1/-				
	6.	Ketaatan terhadap peraturan		/ //				
		Rata-Rata		1				
		Nilai Dalam Huruf		11.				

Catatan: Nilai dalam angka 1-100

Keterangan:

Nilai	Huruf
80,51 - 100,0	А
65,51 - 80,50	В
50,51 - 65,50	С
34,51 - 50,50	D
00,00 - 34,50	Е

Ketapang,	2022
Pembimbing Lapangan	
(cap perusahaan / instansi)	

KUESIONER PENGGUNA MAHASISWA PRAKTEK KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI KETAPANG

Nama : RONA AVENINA RATIH

	na Instansi :				
	na Responden :				
	atan Responden :				
	mat Instansi :				
No.	JENIS KEMAMPUAN	Sangat Tinggi	Tinggi	Rendah	Sangat Rendah
1.	Kerjasama				
2.	Disiplin				
3.	Etika/moral		H^{-1}		
4.	Kemampuan teori		0.7		A
5.	Kemampuan praktek		_		
6.	Ketelitian			100	-/
7.	Kreativitas		(-)	1772	1
8.	Tanggung Jawab	-(-146)	-0.10	9/	- 19

7.	Ро	enurut Bapak/Ibu, apa kelemahan dari mahasiswa/i Prodi Teknik Informatika oliteknik Negeri Ketapang?
	a.	
	b.	
	C.	
8.	pe Ne	enurut Bapak/lbu,kemampuan-kemampuan atau kompetensi apakah yang sangat enting untuk dibekalkan kepada mahasiswa/i Prodi Teknik Informatika Politeknik egeri Ketapang yang sesuai dengan dunia kerja Teknik Informatika:
	L	
	D.	
	C.	
	Inf	pa saran B <mark>apak/Ibu</mark> bagi upaya <mark>pemantapan kompetensi mahasiswa</mark> /i Prodi Teknik formatika <mark>Politeknik</mark> Negeri Ketapang?
	b.	
	C.	
10.	Ke	pa saran Bapak <mark>/Ibu terhadap lembaga Prodi Teknik Informatik</mark> a Politeknik Negeri etapang dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan?
	a.	
	b.	
	_	
	C.	