

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA
NEGERI SURABAYA**



PENUGASAN LKMM PRA-TD 2023

**TEKNOLOGI REKAYASA
MULTIMEDIA**

BIODATA



NAMA LENGKAP : MUHAMMAD DIAS AL IZZAT

NAMA PANGGILAN : DIAS

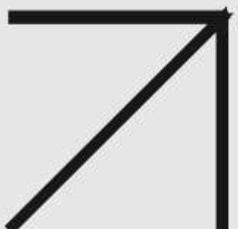
NRP : 5323600006

PRODI : TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

TIPE KEPRIBADIAN : SANGUINIS

HOBİ : BULUTANGKIS

KELOMPOK : 4 (TEAM TADASHI)



VISI DAN MISI

VISI

Menjadi Mahasiswa PENS yang aktif dan unggul di bidang akademik dan non akademik

MISI

- Menguasai setiap materi di bidang multimedia
- Mengikuti kegiatan yang ada di kampus, seperti UKM dan organisasi Mahasiswa
- Mengikuti dan menjuarai perlombaan di bidang akademik dan non akademik

TARGET

TAHUN PERTAMA

- Bergabung dengan ukm badminton
- Menguasai mata kuliah akademik
- Mendapatkan IPS 3,2

TAHUN KEDUA

- Bergabung dengan Hima MMB
- Menjuarai lomba desain grafis
- Mendapatkan IPS 3,4

TAHUN KETIGA

- Mencari judul untuk Proyek Akhir
- Magang di perusahaan BUMN PT.KAI sebagai desainer grafis
- Mendapatkan IPS 3,5

TAHUN KEEMPAT

- Menyelesaikan Proyek Akhir
- Lulus tepat waktu
- Mendapatkan IPK 3,68

RESIKO DAN KONSEKUENSI

RESIKO

- Adanya target yang tidak tercapai
- Kesehatan menurun

KONSEKUENSI

- (+) Memiliki banyak teman dan relasi
- (+) Mendapat pengalaman berorganisasi
- (+) Menjadi lebih giat untuk belajar
- (-) Waktu bermain berkurang
- (-) Kecapean
- (-) Kurangnya waktu tidur

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

KELEBIHAN

- Ramah
- Tegas
- Mandiri
- Rasa ingin tahu yang tinggi

KEKURANGAN

- Mudah bosan
- Pelupa
- Emosi yang kurang stabil

SWOT

STRENGTH

- Memiliki kemauan untuk belajar hal baru
- Dapat melihat dan menganalisa keadaan dengan baik
- Memiliki dasar di bidang Desain dan Editing Video

OPPORTUNITY

- Fasilitas kampus yang memadai
- Mendapat dukungan dari orang tua
- Banyaknya relasi dalam dan luar kampus

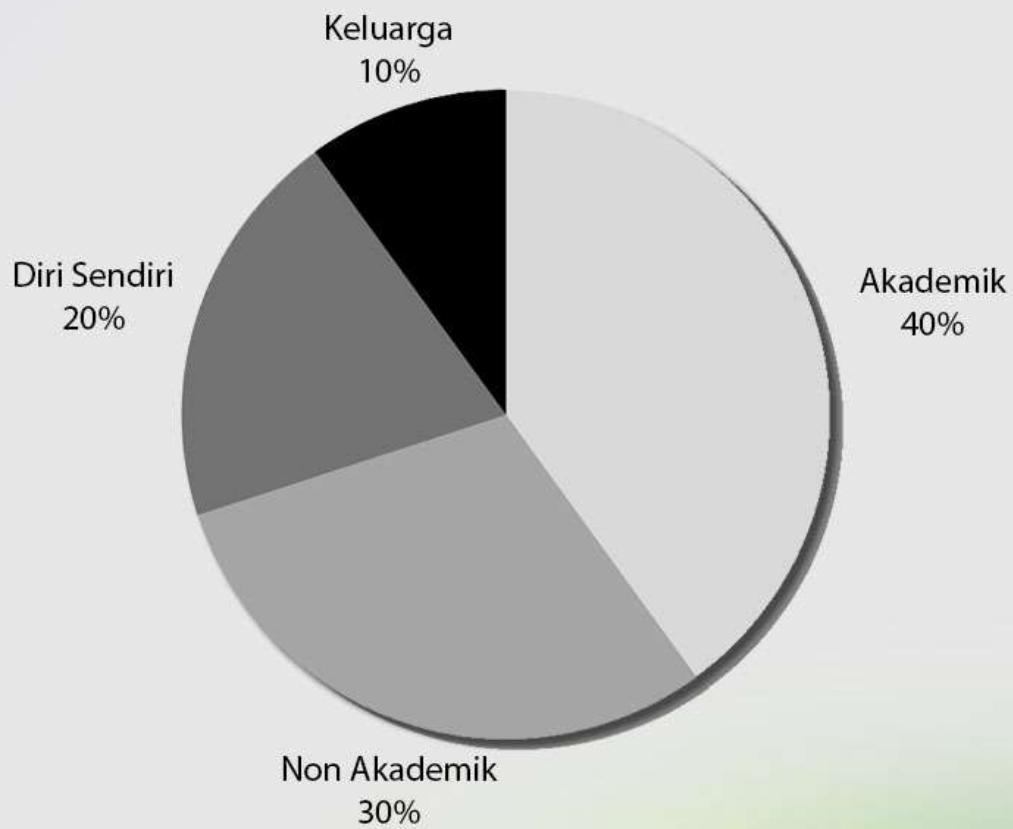
WEAKNESS

- Minim ilmu di bidang pemrograman
- Kurangnya minat dalam membaca

THREATS

- Memiliki banyak persaingan
- Teknologi yang semakin maju

SKALA PRIORITAS



USAHA

- Mengikuti webinar desain grafis
- Menekuni mata kuliah akademik
- Manajemen waktu yang baik
- Menjaga pola makan dan olahraga
- Mencari relasi
- Mempelajari materi di bidang Pemrograman
- Menggunakan teknologi dengan baik
- Mengevaluasi setiap tahun