



STMIK BANI SALEH

"Islamic Campus of Software Development & Networking"

Panduan Penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP)

S1 TEKNIK INFORMATIKA

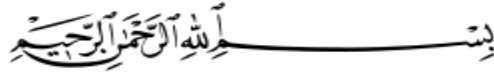
S1 SISTEM INFORMASI

D3 MANAJEMEN INFORMATIKA

D3 KOMPUTERISASI AKUNTANSI

D3 TEKNIK KOMPUTER

Kata Pengantar



Assalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas selesainya penyusunan Buku Pedoman Kuliah Kerja Praktek (KKP) untuk semua program studi di lingkungan STMIK Bani Saleh.

Dengan adanya buku ini diharapkan mahasiswa akan mendapatkan pedoman yang seragam tentang apa yang harus dilakukan, mulai dari penentuan tempat KKP, prosedur pelaksanaan, pembimbingan, penyusunan laporan sampai pada pengumpulan laporan.

Selain itu dengan buku ini juga diharapkan dapat memberi pedoman pada dosen pembimbing ketika memberikan bimbingan pada mahasiswa.

Buku panduan ini disusun dan berlaku mulai tahun akademik 2015/2016. Masih banyak materi yang perlu dibahas lebih dalam lagi pada buku panduan ini, untuk itu sangat diharapkan adanya saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan buku pedoman ini.

Bilahi taufik walhidayah

Wassalammu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Bekasi Februari 2015

Penyusun,
Tim Penyusun
Pedoman KKP
STMIK Bani Saleh

Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran

STMIK Bani Saleh

Visi

Menjadi STMIK yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing Global pada Tahun 2030

Misi

1. Terselenggaranya tatakelola perguruan tinggi dengan baik (GUG= Good University Governance).
2. Meningkatkan proses penyelenggaraan Catur Darma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, Pengabdian pada Masyarakat dan Penguatan Al-Islam) yang unggul dan berdaya saing, pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan terarah pada program studi yang diselenggarakan.
3. Meningkatkan pelaksanaan penelitian ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah yang terakreditasi baik lokal nasional maupun internasional.
4. Meningkatkan pelaksanaan berbagai bentuk dan pola pengabdian kepada masyarakat yang unggul dan daya saing, sehingga STMIK Bani Saleh mampu meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) di tengah masyarakat baik ditingkat lokal, regional, nasional dan internasional.
5. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Catur Darma Perguruan Tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.
6. Membangun jejaring dan kerjasama dalam pelaksanaan Catur Darma Perguruan Tinggi yang berorientasi pada pengembangan bidang TIK yang memiliki keunggulan dan daya saing.

Tujuan

1. Tercapainya tatakelola perguruan tinggi dengan baik (GUG= Good University governance)
2. Tercapainya lulusan yang memiliki keunggulan dan berdaya saing pada tingkat lokal, nasional dan regional sesuai dengan kompetensi bidang ilmu yang diselenggarakan STMIK Bani Saleh.
3. Tercapainya peningkatan kualitas dan kuantitas hasil penelitian ilmiah yang memiliki keunggulan dan berdaya saing serta memiliki kontribusi terhadap pengembangan ilmu

pengetahuan, khususnya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang diselenggarakan STMIK Bani Saleh serta dipublikasikan dalam jurnal ilmiah terakreditasi ditingkat local, nasional dan internasional.

4. Tercapainya peningkatkan pola pengabdian pada masyarakat melalui kerja sama dengan seluruh stakeholder dan pengguna lulusan untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
5. Tercapainya internalisasi nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan catur darma perguruan tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.
6. Tercapainya pelaksanaan membangun jejaring dan kerjasama dalam pelaksanaan catur darma Perguruan Tinggi yang berorientasi pada pengembangan bidang TIK yang memiliki keunggulan dan daya saing.

Sasaran

1. Diterapkannya sistem tatakelola yang menjamin mekanisme checks & balances dan shared governance & kolegialitas.
2. Tercapainya mutu dan kompetensi lulusan yang memiliki keunggulan dan daya saing pada tingkat lokal, regional dan nasional sesuai dengan bidang ilmunya.
3. Tercapainya peningkatan mutu kelembagaan di bidang pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat, dan Al- Islam.
4. Tercapainya peningkatan networking (kerjasama) dalam dan luar negeri.
5. Tercapainya peningkatan kapasitas dan kapabilitas sumber daya manusia.
6. Tercapainya peningkatan kualitas dan kuantitas hasil penelitian ilmiah yang memiliki keunggulan dan daya saing serta memiliki kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya bidang keguruan dan ilmu pendidikan serta dipublikasikan dalam jurnal ilmiah terakreditasi ditingkat lokal dan nasional.
7. Tercapainya peningkatkan pola pengabdian pada masyarakat melalui kerja sama dengan seluruh stakeholder dan pengguna lulusan untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
8. Tercapainya internalisasi nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan pada setiap pelaksanaan Catur Dharma Perguruan Tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.

9. Tercapainya pelaksanaan jejaring dan kerjasama dalam pelaksanaan Catur Dharma Perguruan Tinggi yang berorientasi pada pengembangan Bidang TIK yang memiliki keunggulan dan daya saing.

Program Studi Teknik Informatika

Visi

Menjadi program studi yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing di bidang pengembangan perangkat lunak dan jaringan pada tahun 2020.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan pada bidang pengembangan perangkat lunak dan jaringan yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi, kebutuhan pembangunan dan masyarakat.
2. Menyelenggarakan program penelitian peningkatan kualitas sivitas akademika secara berkelanjutan untuk mendukung tri dharma perguruan tinggi.
3. Menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang tepat sasaran di bidang teknologi informatika sesuai kebutuhan masyarakat.
4. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Catur Darma Perguruan Tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.

Tujuan

1. Tercapainya lulusan yang memiliki kompetensi inti yaitu merancang, mengembangkan, mengimplentasikan, dan memelihara perangkat lunak (software engineering) dan jaringan (networking) dengan keterampilan manajerial, keterampilan berwirausaha dan memiliki kemampuan bahasa Inggris aktif baik secara lisan dan tertulis
2. Terjalinnnya kerjasama / kemitraan dalam berbagai bidang, baik dengan lembaga pemerintah maupun swasta di tingkat lokal atau regional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan lulusan.
3. Terwujudnya penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains.
4. Terselenggaranya program pengabdian kepada masyarakat (PkM) di bidang teknologi informatika sesuai kebutuhan masyarakat.
5. Tercapaiannya internalisasi nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan catur darma perguruan tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika

Sasaran

1. Memperbaiki kualitas mahasiswa
2. Meningkatkan prosentase lulusan tepat waktu
3. Pengurangan waktu tunggu dalam mendapatkan pekerjaan.
4. Meningkatkan lulusan memiliki keterampilan berwirausaha.
5. Meningkatkan kemampuan ICT bagi lulusan
6. Menciptakan lulusan memiliki keterampilan manajerial.
7. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris aktif secara lisan dan tertulis bagi lulusan.
8. Meningkatkan jumlah mitra kerjasama
9. Meningkatkan kualitas program kerjasama.
10. Tersedianya agenda penelitian.
11. Meningkatkan produktivitas penelitian yang berkualitas, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia usaha.
12. Terselenggaranya perlindungan hasil penelitian dan hak paten
13. Meningkatkan publikasi hasil penelitian tingkat nasional dan internasional.
14. Tersedianya agenda pengabdian kepada masyarakat.
15. Meningkatkan jenis dan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan program studi dan hasil penelitian yang dilakukan.
16. Meningkatkan dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program pembangunan pemerintah dan dunia usaha.
17. Meningkatkan sumber dana pengabdian kepada masyarakat.
18. Terwujudnya standar etika dan tata tertib islami untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan.
19. Terwujudnya akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Program Studi Sistem Informasi

Visi

Menjadi Program Studi yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing di bidang Analis Sistem Informasi manufaktur dan audit pada tahun 2020.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan berbasis Sistem Informasi yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
2. Meningkatkan penyelenggaraan penelitian peningkatan kualitas sivitas akademika secara berkelanjutan untuk mendukung tri dharma perguruan tinggi.
3. Meningkatkan penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang tepat sasaran di bidang Sistem Informasi sesuai kebutuhan masyarakat
4. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Catur Darma Perguruan Tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.

Tujuan

1. Tercapainya lulusan yang memiliki kompetensi inti bidang Sistem Informasi dengan kemampuan manajerial, berjiwa wirausaha dan memiliki kemampuan bahasa inggris aktif baik secara lisan dan tertulis
2. Terwujudnya penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains.
3. Terselenggaranya program pengabdian kepada masyarakat di bidang Sistem Informasi sesuai kebutuhan masyarakat.
4. Terwujudnya standar etika, tata tertib islami, dan akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Sasaran

1. Memperbaiki kualitas mahasiswa
2. Meningkatnya prosentase lulusan tepat waktu
3. Pengurangan waktu tunggu dalam mendapatkan pekerjaan.
4. Meningkatkan lulusan memiliki keterampilan berwirausaha.
5. Meningkatkan kemampuan ICT bagi lulusan

6. Menciptakan lulusan memiliki keterampilan manajerial.
7. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris aktif secara lisan dan tertulis bagi lulusan.
8. Meningkatnya jumlah mitra kerjasama
9. Meningkatnya kualitas program kerjasama.
10. Tersedianya agenda penelitian.
11. Meningkatnya produktivitas penelitian yang berkualitas, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia usaha.
12. Terselenggaranya perlindungan hasil penelitian dan hak paten.
13. Meningkatnya publikasi hasil penelitian tingkat nasional dan internasional.
14. Tersedianya agenda pengabdian kepada masyarakat.
15. Meningkatnya jenis dan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan program studi dan hasil penelitian yang dilakukan.
16. Meningkatnya dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program pembangunan pemerintah dan dunia usaha.
17. Meningkatnya sumber dana pengabdian kepada masyarakat.
18. Terwujudnya standar etika dan tata tertib islami untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan.
19. Terwujudnya akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Program Studi Teknik Komputer

Visi

Menjadi Program Studi Teknik Komputer yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing di bidang jaringan komputer dan sistem tertanam (*Embedded System*) pada Tahun 2020

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang Teknik Komputer yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
2. Meningkatkan penyelenggaraan program penelitian sitivas akademika secara berkelanjutan pada bidang Teknik Komputer.
3. Meningkatkan penyelenggaraan program pengabdian ke masyarakat yang tepat sasaran pada bidang Teknik Komputer.
4. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi.

Tujuan

1. Tercapainya lulusan yang memiliki kompetensi inti bidang Teknik Komputer dengan kemampuan manajerial, berjiwa wirausaha dan memiliki kemampuan bahasa inggris aktif baik secara lisan dan tertulis
2. Terwujudnya kerjasama / kemitraan dalam bidang Teknik Komputer, baik dengan lembaga pemerintah maupun swasta di tingkat lokal atau regional dalam upaya meningkatka kualitas pembelajaran dan lulusan.
3. Tercapainya peningkatan kwalitas dan kwanntitas penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains.
4. Tercapainya peningkatan penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat di bidang Teknik Komputer.
5. Tercapainya internalisasi nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan catur darma perguruan tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.

Sasaran

1. Memperbaiki kualitas mahasiswa
2. Meningkatnya prosentase lulusan tepat waktu
3. Pengurangan waktu tunggu dalam mendapatkan pekerjaan.
4. Meningkatkan lulusan memiliki keterampilan berwirausaha.

5. Meningkatkan kemampuan ICT bagi lulusan
6. Menciptakan lulusan memiliki keterampilan manajerial.
7. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris aktif secara lisan dan tertulis bagi lulusan.
8. Meningkatnya jumlah mitra kerjasama
9. Meningkatnya kualitas program kerjasama.
10. Tersedianya agenda penelitian.
11. Meningkatnya produktivitas penelitian yang berkualitas, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia usaha.
12. Terselenggaranya perlindungan hasil penelitian dan hak paten.
13. Meningkatnya publikasi hasil penelitian tingkat nasional dan internasional.
14. Tersedianya agenda pengabdian kepada masyarakat.
15. Meningkatnya jenis dan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan program studi dan hasil penelitian yang dilakukan.
16. Meningkatnya dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program pembangunan pemerintah dan dunia usaha.
17. Meningkatnya sumber dana pengabdian kepada masyarakat.
18. Terwujudnya standar etika dan tata tertib Islami untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan.
19. Terwujudnya akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Program Studi Komputerisasi Akuntansi

Visi

Menjadi Program Studi Komputerisasi Akuntansi yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing dalam Bidang Akuntansi Berbasis Web pada Tahun 2020

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang Komputerisasi Akuntansi yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
2. Meningkatkan penyelenggaraan program penelitian sitivas akademika secara berkelanjutan pada bidang akuntansi berbasis web.
3. Meningkatkan penyelenggaraan program pengabdian ke masyarakat yang tepat sasaran pada bidang akuntansi berbasis web.
4. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi.

Tujuan

1. Tercapainya lulusan yang memiliki kompetensi inti bidang akuntansi berbasis web dengan kemampuan manajerial, berjiwa wirausaha dan memiliki kemampuan bahasa inggris aktif baik secara lisan dan tertulis.
2. Terwujudnya kerjasama / kemitraan dalam bidang komputerisasi akuntansi, baik dengan lembaga pemerintah maupun swasta di tingkat lokal atau regional dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan lulusan.
3. Tercapainya peningkatan kualitas dan kuantitas penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains.
4. Tercapainya peningkatan penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat di bidang akuntansi berbasis web.
5. Tercapainya internalisasi nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan catur darma perguruan tinggi dengan pola keteladanan dan habituasi amal soleh yang harus dilakukan oleh segenap civitas akademika.

Sasaran

1. Memperbaiki kualitas mahasiswa
2. Meningkatnya prosentase lulusan tepat waktu
3. Pengurangan waktu tunggu dalam mendapatkan pekerjaan.

4. Meningkatkan lulusan memiliki keterampilan berwirausaha.
5. Meningkatkan kemampuan ICT bagi lulusan
6. Menciptakan lulusan memiliki keterampilan manajerial.
7. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris aktif secara lisan dan tertulis bagi lulusan.
8. Meningkatkan jumlah mitra kerjasama
9. Meningkatkan kualitas program kerjasama.
10. Tersedianya agenda penelitian.
11. Meningkatkan produktivitas penelitian yang berkualitas, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia usaha.
12. Terselenggaranya perlindungan hasil penelitian dan hak paten.
13. Meningkatnya publikasi hasil penelitian tingkat nasional dan internasional.
14. Tersedianya agenda pengabdian kepada masyarakat.
15. Meningkatnya jenis dan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan program studi dan hasil penelitian yang dilakukan.
16. Meningkatnya dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program pembangunan pemerintah dan dunia usaha.
17. Meningkatnya sumber dana pengabdian kepada masyarakat.
18. Terwujudnya standar etika dan tata tertib Islami untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan.
19. Terwujudnya akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Program Studi Manajemen Informatika

Visi

Menjadi Program Studi Manajemen Informatika yang Islami, Unggul dan Berdaya Saing di bidang web dan mobile programming pada Tahun 2020.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan bidang Manajemen Informatika yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan keunggulan dan daya saing.
2. Meningkatkan penyelenggaraan program penelitian sitivas akademika secara berkelanjutan pada bidang Manajemen Informatika.
3. Meningkatkan penyelenggaraan program pengabdian ke masyarakat yang tepat sasaran pada bidang Manajemen Informatika.
4. Menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam dan tujuan Yayasan Bani Saleh pada setiap pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi.

Tujuan

1. Terciptanya lulusan yang memiliki kompetensi inti bidang Manajemen Informatika dengan kemampuan manajerial, berjiwa wirausaha dan memiliki kemampuan bahasa inggris aktif baik secara lisan dan tertulis
2. Terwujudnya penelitian yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sains.
3. Terselenggaranya program pengabdian kepada masyarakat di bidang Manajemen Informatika sesuai kebutuhan masyarakat.
4. Terwujudnya standar etika, tata tertib islami, dan akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

Sasaran

1. Memperbaiki kualitas mahasiswa
2. Meningkatkan prosentase lulusan tepat waktu
3. Pengurangan waktu tunggu dalam mendapatkan pekerjaan.
4. Meningkatkan lulusan memiliki keterampilan berwirausaha.
5. Meningkatkan kemampuan ICT bagi lulusan
6. Menciptakan lulusan memiliki keterampilan manajerial.

7. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris aktif secara lisan dan tertulis bagi lulusan.
8. Meningkatnya jumlah mitra kerjasama
9. Meningkatnya kualitas program kerjasama.
10. Tersedianya agenda penelitian.
11. Meningkatnya produktivitas penelitian yang berkualitas, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi masyarakat, pemerintah, dan dunia usaha.
12. Terselenggaranya perlindungan hasil penelitian dan hak paten.
13. Meningkatnya publikasi hasil penelitian tingkat nasional dan internasional.
14. Tersedianya agenda pengabdian kepada masyarakat.
15. Meningkatnya jenis dan jumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan program studi dan hasil penelitian yang dilakukan.
16. Meningkatnya dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, program pembangunan pemerintah dan dunia usaha.
17. Meningkatnya sumber dana pengabdian kepada masyarakat.
18. Terwujudnya standar etika dan tata tertib islami untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan.
19. Terwujudnya akhlakul karimah untuk civitas akademika dan tenaga kependidikan yang tercermin dalam ibadah dan interaksi sosialnya.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran	2
STMIK Bani Saleh	2
Program Studi Teknik Informatika	5
Program Studi Sistem Informasi	7
Program Studi Teknik Komputer	9
Program Studi Komputerisasi Akuntansi	11
Program Studi Manajemen Informatika	13
DAFTAR ISI	15
PANDUAN KULIAH KERJA PRAKTEK BAGI MAHASISWA	17
I. Latar Belakang	17
II. Maksud Dan Tujuan Pelaksanaan KKP	17
III. Ruang Lingkup	17
IV. Persyaratan Pelaksanaan KKP	18
V. Mekanisme Pelaksanaan	19
A. Tahap Persiapan	19
B. Tahap Pelaksanaan:	20
C. Tahap Evaluasi	20
D. Personalia dan Tugas	21
VI. Konteks Laporan	22
A. Konteks Networking	22
B. Konteks Desain Grafis	23
C. Konteks Game:	23
V. Pembuatan Laporan	24
A. Kertas, Sampul, Format Penulisan	24
B. Penulisan	24
VI. Penilaian	29
VII. Pengumpulan Laporan	29
VIII. Contoh Konteks KKP	30
A. Konteks: Networking	30
B. Konteks: Desain Grafis	34
C. Konteks: Game	37

D. Konteks: Sistem Informasi.....	40
IX. Spesifikasi Hardcopy Kkp	44
A. Pengumpulan KKP dalam bentuk CD/ DVD.....	44
B. Kelengkapan Hard Cover:.....	44
C. Contoh-1 Format Halaman Cover Depan dan dalam (sama).....	45
D. Contoh-2 format lembar persetujuan:	46
E. Contoh-3 lembar pengesahan selesai KKP.....	47
F. Contoh-4 Lembar Berita Acara Kegiatan KKP	48
G. Contoh-5 Daftar Penilaian Kerja Praktek Lapangan Pembimbing Lapangan	49
H. Format KKP dalam bentuk CD/DVD	50
X. Daftar Dosen Pembimbing KKP	51
XI. Kuisisioner Perusahaan	52

PANDUAN KULIAH KERJA PRAKTEK BAGI MAHASISWA

I. Latar Belakang

Kegiatan Kuliah kerja Praktek (KKP) diharapkan secara akademik memberikan pengalaman kerja kongkrit di lapangan kerja, kepada mahasiswa yang akan lulus dari jenjang pendidikan Diploma 3 maupun Strata 1, sehingga pada saatnya nanti tidak canggung.

Di sisi yang lain, Sekolah Tinggi berkesempatan untuk ikut andil di dalam menyumbangkan ilmu di bidang informatika dan komputer serta menyerap kebutuhan teknologi informasi yang berkembang di dunia kerja.

Layaknya kegiatan akademik yang lain dalam SKS, maka kegiatan ini juga direncanakan, dikelola, dilaporkan, serta dievaluasi. Terdapat beberapa komponen pengelola yang dapat terlibat, mulai dari ranah administratif, materi akademik, maupun praktisi di lapangan.

Oleh karenanya diperlukan pedoman praktik kerja lapangan ini. KKP merupakan kegiatan terjadwal, dibawah bimbingan dosen pembimbing yang memenuhi syarat KKP merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk menyelesaikan perkuliahan jenjang Diploma 3 maupun Jenjang Strata 1.

II. Maksud Dan Tujuan Pelaksanaan KKP

Maksud :

Memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk menerapkan dan memperluas wawasan penerapan teori dan pengetahuan yang telah diterimanya di dalam kelas pada kegiatan nyata pada program studi masing - masing.

Tujuan :

Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori yang telah didapat dan berkreasi dalam lingkungan kerja setelah menyelesaikan pendidikannya.

III. Ruang Lingkup

Memperhatikan penjelasan dari butir maksud KKP bagi mahasiswa STMIK Bani Saleh, disertai beberapa hambatan diantaranya ketersediaan dan kesiapan tempat magang, serta sisi kelancaran koordinasi dan lain-lain, maka dimungkinkan untuk magang pada instansi-instansi

seperti berikut : Lokasi KKP bagi mahasiswa STMIK Bani Saleh dapat dilaksanakan pada:

1. Instansi Pemda minimal tingkat kecamatan,
2. Sekolah atau perguruan tinggi yang sudah memanfaatkan TIK untuk proses bisnis,
3. Lembaga Keuangan, Koperasi (minimum koperasi sekunder),
4. Perusahaan yang sudah memanfaatkan TIK untuk proses bisnis,
5. Software House,
6. Instansi lain selaras butir maksud KKP.

Adapun tipe-tipe pekerjaan yang dapat dilakukan dalam KKP adalah:

1. Operator data maintenance,
2. Operator desain,
3. Teknisi pengembang,
4. Teknisi admin dan trouble-shooter,
5. Operator budget,
6. Operator accounting,
7. Programmer,
8. Tipe pekerjaan lain selaras butir Maksud KKP.

IV. Persyaratan Pelaksanaan KKP

A. Persyaratan Umum

1. Mahasiswa sudah menempuh tidak kurang dari 80 SKS untuk jenjang sarjana dan 60 SKS untuk jenjang diploma 3
2. Bila dalam 6 bulan dari pengajuan, belum mengumpulkan laporan KKP maka semua persyaratan administratif (pendaftaran, penunjukan dosen pembimbing & pembayaran) yang pernah dilakukan dinyatakan tidak berlaku lagi (hangus).
3. Meminta tanda tangan pembimbing lapangan KKP sebagai wakil instansi pada Lembar Berita Acara Kegiatan KKP (*lihat contoh-4*) yang sudah disediakan, sebagai bukti bimbingan dengan batasan minimal 6 kali bimbingan.

B. Persyaratan Administratif

1. Mahasiswa aktif pada semester berjalan.
2. Mahasiswa mendaftarkan mata kuliah KKP pada KRS.

C. Persyaratan Etik

1. Mengingat STMIK Bani Saleh mengemban amanat atas dakwah dan keislaman yang memegang kesopanan, tatakrama, serta etika bergaul, maka mahasiswa peserta KKP

- diminta secara ketat menjaga akan hal ini.
2. Selama berada di lokasi KKP, mahasiswa mengenakan atribut kampus berupa jaket almamater.
 3. Baik syarat akademik, administratif, maupun etika, pada dasarnya dimaksudkan untuk menjaga nama baik mahasiswa dan kampus.
 4. Menjaga penampilan, menyesuaikan dengan lingkungan KKP, serta :
 - a. Tidak mengenakan Sandal
 - b. Tidak memakai baju kaos
 - c. Tidak memakai Jeans
 - d. Menyesuaikan diri dengan waktu kerja setempat.

V. Mekanisme Pelaksanaan

A. Tahap Persiapan

1. Mahasiswa menyelesaikan administrasi semester berjalan dengan mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) untuk matakuliah Kuliah Kerja Praktek (KKP).
2. Mahasiswa ke Bagian Administrasi Akademik & Kemahasiswaan (BAAK) untuk dibuatkan surat permohonan KKP ke Instansi Tujuan (sudah harus ada) yang ditandatangani oleh Ketua STMIK Bani Saleh dengan sebelumnya mendaftar secara online pada di <http://banisaleh.ac.id>.
3. Mahasiswa menyampaikan surat permohonan KKP ke instansi tujuan.
4. Apabila permohonan mahasiswa untuk melaksanakan KKP diizinkan maka mahasiswa meminta surat persetujuan untuk melakukan KKP yang sudah ditandatangani dan dicap oleh instansi tujuan.
5. Apabila permohonan mahasiswa melaksanakan KKP ditolak, maka harus dibuat surat penolakan resmi dari instansi terkait, kemudian mengembalikan ke BAAK, lalu mengulangi dari proses nomor 2.
6. Pengarahan Dosen pembimbing KKP oleh Ketua Program Studi.
7. Ketua Program Studi menentukan Daftar Dosen Pembimbing KKP.
8. Ketua menerbitkan Surat Tugas Dosen Pembimbing KKP.
9. Mahasiswa menyampaikan rencana kerja atas arahan pembimbing lapangan (pembimbing dari instansi tempat KKP) kepada dosen pembimbing KKP, berdasar survey lokasi yang telah dilakukan.

B. Tahap Pelaksanaan:

1. Dosen pembimbing KKP menyerah-terimakan mahasiswa peserta KKP kepada instansi tempat KKP.
2. Mahasiswa melakukan kegiatan KKP dan setiap kegiatan dituangkan dalam Lembar Berita Acara Kegiatan KKP.
3. Dosen pembimbing KKP melakukan pembimbingan dan monitoring selama pelaksanaan KKP.
4. Dosen pembimbing KKP agar selalu menjalin komunikasi dengan pembimbing lapangan.

C. Tahap Evaluasi

1. Pembimbing lapangan memberikan penilaian sesuai dengan formulir penilaian dalam kurun waktu tertentu.
2. Mahasiswa membuat laporan kegiatan pelaksanaan KKP berdasar Lembar Berita Acara Kegiatan KKP, sesuai dengan format yang telah ditentukan.
3. Dosen memberikan penilaian berdasar nilai dari pembimbing lapangan, laporan kegiatan dan presentasi

D. Personalia dan Tugas

Memperhatikan deskripsi mekanisme di atas, pelaksanaan kegiatan KKP ini melibatkan beberapa personalia. Mulai dari pendaftaran KRS, hingga penetapan evaluasi kegiatan.

Adapun rincian tugas masing-masing adalah seperti pada tabel berikut:

No	Personalia	Tugas
1	Mahasiswa	Mengisi mata kuliah KKP didalam KRS, melakukan pendaftaran KKP di BAAK, mencari lokasi KKP, menyampaikan surat permohonan ke instansi tujuan KKP, melaksanakan KKP, membuat Lembar Berita Acara Kegiatan KKP, konsultasi dengan pembimbing, membuat laporan, dan mempresentasikan hasil.
2	Petugas BAAK	Menerima pendaftaran mahasiswa peserta KKP, menyediakan surat permohonan ke instansi tujuan KKP, menyiapkan berita acara penyerahan mahasiswa KKP.
4	Ketua STMIK Bani Saleh	memberikan penugasan pembimbingan kepada dosen pembimbing KKP,
5	Dosen Pembimbing KKP	Menyerah-terimakan mahasiswa peserta KKP ke instansi tujuan, membimbing mahasiswa peserta KKP, memonitor pelaksanaan di instansi tujuan, melakukan komunikasi dengan pembimbing lapangan, penarikan kembali mahasiswa peserta KKP, dan melakukan evaluasi (penilaian)
6	Pembimbing Lapangan	Pembimbing Lapangan, berasal dari instansi tujuan KKP, memberikan arahan penyusunan dokumen rencana kerja mahasiswa, membimbing mahasiswa peserta KKP, memberikan penilaian mahasiswa KKP atas kegiatan yang telah dilaksanakan.

VI. Konteks Laporan

Materi KKP disesuaikan dengan Program Studi masing-masing mahasiswa:

Isi dari Laporan Kerja Praktek diharapkan dapat memenuhi aspek-aspek di bawah ini:

1. Relevan dengan jurusan.
2. Memiliki permasalahan yang jelas.
3. Jika memungkinkan ada perancangan produk atau model berdasarkan pengalaman selama melakukan kerja praktek di institusi maupun berdasarkan pengetahuan yang selama ini diperoleh di bangku kuliah.
4. Berbasis IT.

Tema untuk KKP ada 3 konteks yang bisa dipilih mahasiswa yaitu terdiri dari:

1. Networking
2. Design grafis
3. Games
4. Sistem Informasi

A. Konteks Networking

Menganalisis implementasi jaringan dengan ketentuan:

1. Jaringan lokal, dan atau antar cabang organisasi atau perusahaan.
2. Jumlah komputer client minimal 15.
3. Minimal menggunakan sebuah server (aplikasi dan atau database)
4. Selama KKP, mahasiswa diwajibkan melakukan kegiatan lapangan (yang berhubungan dengan jaringan) minimal 4 kegiatan berbeda dibawah pengawasan pembimbing praktek.

Contoh dari kegiatan tersebut ialah :

- a. Instalasi media /perluasan jaringan / relokasi node jaringan.
 - b. Konfigurasi server, konfigurasi aplikasi jaringan yang menggunakan ACL/user account
 - c. Konfigurasi perangkat jaringan seperti router /switch.
 - d. Instalasi dan konfigurasi hardware dan software seperti : IT Support, Instalasi OS, dan lain-lain.
 - e. Instalasi perangkat komunikasi jaringan seperti Antenna, WIFI Access Point.
 - f. dan kegiatan lain yang terkait.
5. Kegiatan yang dilaksanakan pada butir d harus didokumentasikan pada Lembar Berita Acara Kegiatan KKP (*lihat contoh-4*) dan disetujui pembimbing lapangan KKP.

B. Konteks Desain Grafis

Menganalisis kondisi desain dan publikasi multimedia kemudian menangkap kebutuhan desain dan publikasi multimedia pada organisasi tersebut sebagai landasan untuk mengembangkan sebuah desain baru (atau perbaikan). Dapat berupa produk multimedia dan cetak dengan ketentuan:

1. Multimedia dalam bentuk video atau aplikasi interaktif (web, flash, dsb)
2. Cetak dalam bentuk stationary (contoh: amplop, kop surat, tanda pengenal, dsb), promosi (contoh: poster, kalender), dan branding (logo).
3. Merchandise dalam bentuk T-shirt, kemeja, jeans, collection

C. Konteks Game:

Membuat game dengan aturan-aturan game, algoritma game, menjelaskan protocol yang digunakan, dijelaskan cerita singkat yang melatar belakangi game tersebut. Rincian game contoh game peperangan antara lain: rincian senjata yang dipakai, baju yang dipakai, karakter tokoh, dan kemampuan karakter. Creative strategy menjelaskan design (visual) atau layout game yang diimplementasikan dan uji coba game.

D. Konteks Sistem Informasi:

Menganalisis implementasi Sistem Informasi atau Aplikasi yang berkaitan dengan proses bisnis seperti: penggajian, penjualan, pembelian, persediaan (inventory), ticketing, marketing, delivery, penjadwalan, perpustakaan, legal (misal pembuatan KTP).

Aplikasi yang dimaksud memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Utamakan Aplikasi berbasis Object Oriented (contoh: Java, C++ dll), hindari (tidak dilarang) aplikasi berbasis text based seperti clipper.
2. Aplikasi berbasis windows / bahasa pemrograman visual (contoh: visual Basic, Ms Access, Borland Delphi, dll)
3. Aplikasi berbasis Web (contoh: ASP (Active Server Pages), PHP (Personal Home Pages), JSP (Java Server Pages), Java Applet, dll)
4. Aplikasi development yang berbasis dari database seperti Oracle, MySQL, SqlServer.

5. Aplikasi berbasis mobile (Java mobile) atau android.

V. Pembuatan Laporan

Laporan dibuat sebanyak 2 eksemplar, sesuai ketentuan:

A. Kertas, Sampul, Format Penulisan

Kertas : A4 (21 cm x 29,7 cm), HVS 80 gram
Sampul : Bufallo dengan warna

1. Prodi S1 TI dengan warna Biru Muda
2. Prodi S1 SI dengan warna Merah
3. Prodi D3 MI dengan warna Jingga / Orange
4. Prodi D3 KA dengan warna Hijau

Spasi : 1,5 (satu setengah) antar baris

Font : 12 (Times New Roman)

Warna Font : HITAM

Margin

Margin atas : 4 cm

Margin kiri : 4 cm

Margin kanan : 3 cm

Margin bawah : 3 cm

B. Penulisan

1. Nomor halaman :
 - a) Letak ditengah bawah dengan angka Romawi : ii, iii, iv, dst mulai dari halaman setelah halaman judul sampai dengan sebelum Bab Pendahuluan.
 - b) Letak di kanan atas dengan angka : 1, 2, dst dari bab Pendahuluan sampai bab akhir. Apabila halaman memuat judul bab maka nomor halaman diletakkan ditengah bawah
2. Istilah asing dicetak miring/italic
3. Huruf awal dari Judul dan Sub Judul menggunakan huruf besar
4. Gambar atau Tabel diletakkan ditengah-tengah
5. BAB dan JUDUL BAB dicetak dengan huruf besar
6. Listing program dicetak dengan ukuran 10 point spasi 1

7. Kutipan:

- a. Model yang dipakai adalah Penulis - Tahun - Halaman (PTH) atau disebut dengan Author - Date - Page (ADP) Style dengan cara mencantumkan **nama penulis - tahun terbitan - nomor halaman** yang dikutip.
- b. **Nama penulis** yang dicantumkan hanya **nama keluarga (family name)** tanpa mencantumkan gelar akademik dari penulis.
- c. Bila penulis 2 (dua) orang, kedua nama keluarga penulis tersebut dicantumkan.
- d. Bila penulis lebih dari dua orang, maka yang dicantumkan hanya nama penulis pertama dengan menambahkan singkatan dkk (dan kawan-kawan) atau **et al (et all)**
- e. Seluruh sumber dan bahan bacaan atau acuan (references) yang digunakan dikumpulkan dalam satu daftar yang disebut **Daftar Pustaka**.
- f. Pencantuman sumber kutipan dapat diletakkan sebelum atau sesudah kutipan.
- g. Kutipan yang melebihi 3 baris, dipisahkan dari tulisan penulis sehingga membentuk alinea tersendiri dengan jarak baris satu spasi dan batas kiri 2 cm.

Contoh penulisan kutipan

Sebelum kutipan:

Emory dan Cooper (1995 : 37) mengungkapkan: "The philosophy of science or, more

specifically, epistemology is the body of knowledge that provides the classification that help us dicriminate among the styles of thinking"

Sesudah kutipan

Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain "The philosophy of science or, more specifically, epistemology is the body of knowledge that provides the classification that help us dicriminate among the styles of thinking" (Emory dan Cooper, 1995 : 37).

Lebih dari tiga baris

Batini et al. (1992 : 4) mendefinisikan sebuah basis data dan kaitannnya dengan sebuah perusahaan sebagai sebuah komponen dari sistem informasi sebagai berikut:

"Databases are just one of the components of information systems, which also include application program, user interfaces, and other types of software packages. However

databases are essential resources of all organizations, including not

only large enterprises but also small companies and individual users"

8. Daftar Pustaka

Sumber dari buku harus ada minimal 5 buah dan diletakkan sebelum pustaka dari internet.

Disusun dalam dua bagian:

Bagian pertama ialah referensi buku, prosiding dan jurnal terpublikasi (cetak maupun format softcopy)

- a. Disusunurut abjad berdasarkan nama penulis.
- b. Terdiri dari tiga bagian **Nama Penulis - Judul Tulisan - Nama Penerbit Nama Penulis** dimulai dengan nama keluarga, diikuti dengan tanda koma kemudian nama pertama.
- c. Bila nama penulis dua atau tiga orang, hanya orang pertama yang menggunakan aturan butir c, selebihnya mengikuti apa yang tertera pada referensi.
- d. Bila nama penulis empat orang atau lebih, hanya dituliskan nama pertama
- e. mengikuti aturan butir c diikuti dengan **et al** atau **dkk.**

Contoh

Satu (1) penulis

Situmorang, Ferryanto. Tuntunan Praktis Pemrograman : Membuat Aplikasi FoxPro dengan Generator. Jakarta : Elex Media Komputindo, 1997.

Dua (2) penulis

Campbell, Tim S., and William A Kracaw. Financial Institutions and Capital Market. New York : HarperCollins College, 1993.

Tiga (3) penulis

Hamacher, V. Carl., Zvonko G. Vranesic., Safwat G. Zaky. Computer Organization. 4th ed. Singapore : McGraw-Hill, 1996

Lebih dari 3 penulis

Watson, Collin J., et. al. Statistics : For Management and Economics. Massachusetts : Allyn and Bacon, 1990.

Lebih dari 2 buku dari penulis yang sama

Arikunto, Suharsini. Manajemen Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta, 1990.

-----, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : Rineka Cipta, 1991

Bagian kedua ialah referensi dari halaman web, tulisan atau makalah online (screen shoot harus disimpan)

- a. Daftar pustaka dari situs website menggunakan format Nama Penulis -Tahun diterbitkan- Judul Tulisan -(ganti baris) alamat website- (ganti baris)tanggal bulan tahun akses.
- b. Rujukan situs website tidak diijinkan dari ensiklopedia bebas (misalnya wikipedia), forum yang tidak diregulasi oleh lembaga resmi (forum dari pengembang software bersangkutan diijinkan, misalnya forum squid, forum mysql).
- c. Isi halaman dari web berita terpercaya seperti cnn.com, kompas.com, bbc.com diijinkan.
- d. Tiap rujukan dari website harus disediakan snapshotnya (save as pdf) yang nanti disertakan pada soft copy dan ditulis setelah daftar pustaka yang lain.
- e. URL yang dicantumkan tidak menggunakan garis bawah dan warnanya hitam.

Contoh

Rujukan dari situs website: (ditulis sesuai urutan abjad)

Addy, S.K.(1998): Neural Net Generated Seismic Facies Map and its Applications in Various Geologic Enviroment, CGC-ASI-Houston.

<http://www.flagshipgeo.com/texmex>

akses pada 25 Juli 2013

Pena, D. dan Rodriquez, J.(2003), Desriptive Measures of Multivariate Scatter and Linear Dependence,

BAB (ROMAWI)
JUDUL BAB

1. Sub Bab

x-----x

x-----x

a. Sub-sub bab

x-----x

x-----x

1. Sub-sub sub bab

2. x-----x

a) -----

b) -----

1) -----

2) -----

(a) -----

(i) -----

(ii) -----

(iii) -----

(b) -----

3) -----

a. -----

3. x-----x

4. x-----x

b -----

E. Sub Bab

Batas penomoran akhir adalah (i), lakukan penyusunan ulang penulisan jika tulisan anda melampaui batas tersebut.

Kelengkapan.

Pada dasarnya , laporan KKP memuat kegiatan yang dilakukan mahasiswa selama KKP, bukan sekedar laporan keadaan instansi tempat KKP.

Laporan terdiri dari bagian - bagian :

1. Lembar judul (lihat contoh-1)
2. Kata mutiara (opsional)
3. Lembar Persetujuan (lihat contoh-2)
4. Lembar pengesahan selesai KKP dari instansi (lihat contoh-3)
5. Kata Pengantar
6. Daftar Isi
7. Daftar Simbol (Bila Ada)
8. Daftar Gambar (Bila Ada)

9. Daftar Tabel (Bila Ada)
10. Daftar Lampiran
11. Batang Tubuh Laporan (Terdiri Dari 5 Bab), Lihat Lampiran Panduan
12. Daftar Pustaka
13. Lampiran
 - a. Lembar berita acara kegiatan KKP (lihat contoh-4)
 - b. Lampiran tambahan (jika ada dan tidak dimasukan dalam bab IV)

VI. Penilaian

Penilaian bisa dilakukan oleh pembimbing lapangan pada instansi KKP (sesuai format instansi KKP) atau oleh dosen pembimbing KKP (format terlampir lihat contoh-5). Dengan ketentuan:

1. Komponen Penilaian:

No	Kriteria Penilaian	Presentasi
1	Kehadiran mahasiswa / konsultasi	10%
2	Kemandirian	30%
3	Pemahaman Materi Kerja Praktek	40%
4	Sistematika Penulisan Laporan	20%
		100%

2. Bobot Penilaian:

A	=	80 - 100
B	=	66 - 79.99
C	=	56 – 65.99

VII. Pengumpulan Laporan

Pengumpulan Laporan KKP dalam bentuk hard cover dan soft copy (CD) dengan cover CD seperti contoh-6 ke **Bagian Perpustakaan** STMIK BANI SALEH harus dilaksanakan paling lambat sebelum masa berakhir KKP. Agar dapat mengikuti tugas akhir tepat waktu, pengumpulan laporan KKP harus diselesaikan sebelum semester yang ditempuh berakhir.

VIII. Contoh Konteks KKP

A. Konteks: Networking

BAB I **PENDAHULUAN** (minimal 3 halaman)

1.1. Latar belakang

Uraian latar belakang penulisan laporan KKP (dalam bentuk paragraph), ceritakan latar belakang pemanfaatan teknologi IT pada tempat KKP.

1.2. Tujuan penulisan

Gambaran tentang apa yang ingin dicapai dalam pelaksanaan KKP.

1.3. Batasan masalah KKP

a. Jelaskan ruang lingkup dari KKP yang akan diangkat, berikan gambaran jaringan yang ada secara keseluruhan pada instansi KKP, kemudian sub jaringan atau layanan (service) yang dibahas secara detail (Tujuannya ialah untuk mendapatkan gambaran batas-batas penelitian)

b. Batasan masalah

Jelaskan secara spesifik bagian sistem atau layanan yang akan dianalisa pada organisasi, dapat digunakan penguatan makna dengan mencantumkan sistem atau layanan yang **tidak dibahas** pada laporan.

1.4. Teknik Pengumpulan Data

Penjelasan teknik pengumpulan data (misalnya wawancara, studi pustaka, dan analisa dokumen), daftarkan nama dan fungsi software dan hardware yang digunakan untuk membantu KKP jika ada.

1.5. Sistematika penulisan

Uraian singkat isi bab per bab

BAB II **TINJAUAN ORGANISASI** (antara 3 s/d 6 halaman)

2.1. Tinjauan organisasi

a. Sejarah instansi KKP

b. Struktur organisasi instansi KKP

1) Gambar struktur organisasi instansi KKP (jika terlalu besar dan luas,

cukup nyatakan struktur utama dan yang terkait dengan posisi KKP)

- 2) Keterangan tentang masing-masing tugas dan wewenang struktur organisasi secara umum

- 2.2. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi fokus pelaksanaan KKP (umumnya berupa information department)

BAB III

INFRASTRUKTUR JARINGAN

(minimal 8 halaman)

3.1. Infrastruktur Fisik

Menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dan relevan dengan ruang lingkup KKP

a. Hardware (non jaringan)

Sebutkan dan jelaskan secara singkat perangkat hardware yang tidak terkoneksi langsung dengan jaringan. Contoh: printer non jaringan, sound system, CCTV non jaringan dll.

b. Hardware Jaringan

Sebutkan dan jelaskan secara rinci perangkat hardware yang terkoneksi dengan jaringan. Contoh : System Units (Computer Client), Server, Router, Switch, Fiber Converter, Modem, Decoder Encoder, WIFI, dll.

c. Media

Sebutkan dan jelaskan secara singkat media yang digunakan. Contoh: Kabel UTP, Kabel Fiber, Wireless, dll.

3.2. Infrastruktur Software

Sebutkan hal-hal yang berkaitan dengan spesifikasi perangkat lunak komputer atau sistem informasi yang relevan dengan tugas selama KKP. Contoh: Layanan Proxy, Layanan DHCP, Layanan File Sharing, Domain, sistem informasi pada organisasi, dll.

BAB IV

PEMBAHASAN JARINGAN

(minimal 12 halaman)

4.1. Jenis Jaringan

Teori singkat tentang jenis jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas (Peer to Peer, client Server, Network Based, atau bentuk khusus lain). Berikan penjelasan tentang kelebihan dan kekurangannya untuk jenis yang digunakan pada tempat KKP.

4.2. Topologi

Teori singkat tentang topologi jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas

(Topologi Star, Topologi Bus, Topologi Ring atau bentuk khusus lainnya). Berikan penjelasan tentang kelebihan dan kekurangannya untuk topologi yang digunakan pada tempat KKP.

4.3. Gambar Jaringan Logical

Gambarkan kondisi jaringan saat ini dengan lengkap beserta penjelasan/terkait. (gunakan visio).

4.4. Gambar Jaringan Fisik

Gambarkan posisi perangkat jaringan yang ada pada gambar logical, pada tempat KKP. Misalnya, server pada lantai II, Finger Print pada lantai III, dst. (Gunakan visio)

4.5. Pengalamatan

Jelaskan jenis IP (versi 4 /6), kelas pengalamatan, dan pembagian pengalamatan dan subnetting dari jaringan yang ada. (jika organisasi menutup informasi ini, maka substitusi angka Ipnnya, namun gunakan konfigurasi pengalamatan yang sama)

4.6. Aplikasi Jaringan

Berikan daftar aplikasi dan layanan yang telah disebutkan pada BAB III lalu jelaskan secara detil konfigurasinya.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulas kelebihan dan Kekurangan (masalah) yang ditemukan pada Jaringan yang dibahas.

5.2. Saran

Pendapat yang diberikan mengenai sistem yang telah dibahas. Berikan saran perbaikan secara umum.

B. Konteks: Desain Grafis

BAB I PENDAHULUAN (minimal 3 halaman)

1.1. Latar belakang

Uraian latar belakang penulisan laporan KKP (dalam bentuk paragraph)

1.2. Tujuan penulisan

Gambaran tentang apa yang ingin dicapai dalam penulisan laporan dan pelaksanaan KKP

1.3. Batasan masalah KKP

- a. Menggambarkan ruang lingkup KKP, misalnya : untuk bagian promosi dari PT. XYZ.
- b. Sebutkan desain atau produk yang akan dianalisa, dan sebutkan juga bentuk desain atau produk yang tidak dianalisa.

1.4. Teknik Pengumpulan data

Penjelasan teknik pengumpulan data (misalnya wawancara, studi pustaka, dan analisa dokumen) , daftarkan nama dan fungsi software dan hardware yang digunakan untuk membantu KKP.

1.5. Sistematika penulisan

Uraian singkat isi bab per bab

BAB II TINJAUAN ORGANISASI (antara 3 s/d 6 halaman)

2.1. Sejarah instansi KKP

2.2 Struktur organisasi instansi KKP

- a. Gambar struktur organisasi instansi KKP
- b. keterangan tentang masing-masing tugas dan wewenang struktur organisasi

2.3. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi tempat KKP

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN (minimal 15 halaman)

3.1. Spesifikasi Hardware

- a. Spesifikasi Hardware yang sudah dan yang akan digunakan.
- b. Teori singkat tentang konsep desain yang telah disetujui dan hardware yang digunakan :
 - 1) Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung
 - 2) Sebab/akibat software yg digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.

3.2. Spesifikasi Software

- a. Jenis software atau tipe software yg digunakan (Vector, Bitmap atau 3D) beserta penjelasan.
- b. Nama, versi, dan plugins Software yang akan digunakan beserta penjelasan singkat (jangan terlalu panjang).

3.3. Current design analysis

Berisi konsep, desain, draft, materi dari objek yang diteliti(jika sudah ada). Lengkapi dengan format desain yang sudah ada sebelumnya (sebagai pembanding)

3.4. Konsep Desain Ajuan

Menjelaskan konsep desain yang akan dibuat atau dikembangkan. Warna cetak (CYMK), Warna grayscale, Emboss, Border Layout, draft, materi, gambar dari hasil karya/desain.

a. Material :

- 1) Jenis atau bahan yang digunakan (Dope, Glossy paper, Photo Paper, karton, Hard Karton, UV) pada produk jadi dan yang sudah diterapkan beserta konsep design yang sudah dibuat.
- 2) Teknik Cetak pada material yang digunakan sebagai produk jadi (Printing/print+Sablon)
- 3) Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi.

b. Biaya

- 1) Spesifikasi kualitas dan perincian harga dengan material lainnya yang tersedia di pasaran.
- 2) Biaya total setelah produk jadi(konsep design yang sudah diterapkan pada produk jadi, contoh : poster, brosur, kartu nama, dan lain-lain)

BAB IV
IMPLEMENTASI DESAIN
(minimal 8 halaman)

- 4.1. Buatlah daftar hasil implementasi desain laporan KKP beserta dengan gambarnya dalam bentuk foto. Contoh: Brosur, Majalah, Kaos, dll. (Hasil implementasi desain dibawa pada saat mengumpulkan Laporan KKP).
- 4.2. Jika mengembangkan aplikasi multimedia (flash, web, sound), silahkan mengacu pada panduan KKP.

BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulas kelebihan dan kekurangan (masalah) yang ditemukan.

5.2. Saran

Pendapat yang diberikan mengenai sistem yang telah dibahas. Berikan saran perbaikan secara umum atau pengembangan di masa depan.

C. Konteks: Game

BAB I PENDAHULUAN (minimal 3 halaman)

1.1. Latar belakang

Uraian latar belakang pembuatan game

1.2. Tujuan penulisan

Gambaran tentang apa yang ingin dicapai dalam pembuatan game

1.3. Batasan masalah KKP

- a. Menggambarkan ruang lingkup pembuatan game
- b. Sebutkan desain game

1.4. Sistematika penulisan

Uraian singkat isi bab per bab

BAB II LANDASAN TEORI (antara 3 s/d 6 halaman)

2.1. Game

Menguraikan secara singkat definisi dan sejarah perkembangan Game

2.2. Aturan Permainan ... (nama game yang Anda buat).

Menjelaskan tentang aturan/tata cara bermain dari game yang akan Anda buat contoh: bila Anda membuat sebuah game “competition” maka salah satu isi dari subbab ini adalah syarat untuk memenangkan game ini (jumlah point yang Anda peroleh harus lebih banyak dari jumlah point lawan).

2.3. Algoritma

Penjelasan algoritma yang diimplementasi pada game/aplikasi Anda.

2.4. Protokol Komunikasi.

Penjelasan dari protokol komunikasi yang Anda gunakan. Contoh: bila Anda menggunakan Socket, USB Port atau Game Port untuk menempatkan joystick atau alat kontrol game tersebut, maka sub-bab ini berisi port dan format pesan yang Anda kirimkan dari perangkat input yang anda gunakan.

BAB III

ANALISIS dan PERANCANGAN GAME

(minimal 8 halaman)

3.1. Latar Belakang Cerita (background story)

Sub-bab ini berisi cerita singkat yang melatar belakangi game Anda. Biasanya ada pada game ber-genre RPG, Adventure, dan Arcade terdapat alur cerita yang membentuk game tersebut.

3.2. Rincian Game

Sub-bab ini berisi detail dari game yang Anda buat. Contoh: bila Anda membuat game RPG, “bertema peperangan antar tokoh pada dua kerajaan yang memperebutkan sesuatu” maka subbab ini akan berisi rincian senjata, baju zirah, karakter tokoh beserta statistiknya, kemampuan karakter, dan lain-lain.

3.3 Arsitektur Game

Sub-bab ini berisi Use Case Diagram + Class Diagram + Activity/State Diagram + Sequence Diagram (bilamana menggunakan UML) atau Flowchart game.

3.4. Storyboard

Sub-bab ini berisi desain rancangan rangkaian cerita dan layout dari game Anda.

3.5. Creative Strategy

Sub-bab ini menjelaskan design (visual) atau layout yang diimplementasikan pada game Anda

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

(minimal 16 halaman)

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat. Pengujian untuk Game project hanya berupa whitebox testing.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil game, dapat mengulas kelebihan dan kekurangan game yang ditemukan.

5.2. Saran

Pendapat yang diberikan mengenai games yang telah dibuat. Berikan saran perbaikan secara umum atau pengembangan games di masa depan.

D. Konteks: Sistem Informasi

BAB I PENDAHULUAN (minimal 3 halaman)

- 1.1. Latar belakang
Uraian latar belakang penulisan laporan KKP (dalam bentuk paragraph), ceritakan latar belakang pemanfaatan teknologi IT pada tempat KKP.
- 1.2. Tujuan penulisan
Gambaran tentang apa yang ingin dicapai dalam penulisan laporan dan KKP
- 1.3. Batasan masalah KKP
 - a. Jelaskan ruang lingkup dari KKP yang akan diangkat, (Tujuannya ialah untuk mendapatkan gambaran batas-batas KKP)
 - b. Batasan masalah
Jelaskan secara spesifik bagian sistem atau layanan yang akan dianalisa pada organisasi, dapat digunakan penguatan makna dengan mencantumkan sistem atau layanan yang **tidak dibahas** pada laporan.
- 1.4. Teknik Pengumpulan Data
Penjelasan teknik pengumpulan data (misalnya wawancara, studi pustaka, dan analisa dokumen), daftarkan nama dan fungsi software dan hardware yang digunakan untuk membantu KKP jika ada.
- 1.5. Sistematika penulisan
Uraian singkat isi bab per bab.

BAB II TINJAUAN ORGANISASI (antara 3 s/d 6 halaman)

- 2.1. Tinjauan organisasi
 - a. Sejarah instansi KKP
 - b. Struktur organisasi instansi KKP
 - 1) Gambar struktur organisasi instansi KKP (jika terlalu besar dan luas, cukup dinyatakan struktur utama dan yang terkait dengan posisi KKP)
 - 2) Keterangan tentang masing-masing tugas dan wewenang struktur

organisasi secara umum

- 2.2. Penjelasan unit kegiatan yang menjadi fokus pelaksanaan KKP (umumnya berupa information department).

BAB III

INFRASTRUKTUR

(minimal 8 halaman)

Menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer atau system informasi yang relevan dengan tugas selama KKP.

2.1. Hardware

- a) Hardware yang digunakan oleh sistem yang dibahas pada instansi KKP dan fungsi dari masing-masing hardware yang ada.
- b) Gambar yang ada menggunakan Deployment Diagram

3.2. Software

Software yang dipakai oleh instansi KKP, termasuk program sistem informasi yang dipakai (misalnya Sistem informasi penggajian, penjualan)

3.3. Network

- 1) Jenis jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas (Peer to Peer, client Server atau Network Based)
- 2) Topologi jaringan yang digunakan pada sistem yang dibahas (Topologi Star, Topologi Bus atau Topologi Ring)
- 3) Gambar Jaringan yang ada pada sistem sesuai ruang lingkup permasalahan kita bahas. Sertakan penjelasannya (gunakan visio)

BAB IV

PEMBAHASAN

(minimal 16 halaman)

4.1. Model Proses

Menceritakan bagaimana sistem bekerja atau di proses dari sistem yang dibahas

- a. Sistem Akuntansi / prosedur akuntansi
- b. Proses Bisnis beserta dengan Activity Diagram
- c. Use Case Diagram

4.2. Interface

Menceritakan tentang interface dari sistem yang dibahas dengan penjelasannya

- a. Model Layar / Tampilan (gunakan screenshot bila diijinkan)
- b. Model Masukan (Lampirkan Dokumen Masukan)
- c. Model Keluaran (Lampirkan Dokumen Keluaran)

4.3. Implementasi Database

Menceritakan tentang struktur database dari sistem yang dibahas

a. Class Diagram /LRS

b. Spesifikasi basis data

(jika organisasi tidak mengetahui spesifikasi basis data, buatlah reka ulang spesifikasi basis data berdasarkan informasi dokumen masukan keluaran dan model proses)

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil dari pelaksanaan KKP, dapat mengulas kelebihan dan kekurangan (masalah) yang ditemukan.

5.2. Saran

Pendapat yang diberikan mengenai sistem yang telah dibahas. Berikan saran perbaikan secara umum atau pengembangan di masa depan.

IX. Spesifikasi Hardcopy Kkp

A. Pengumpulan KKP dalam bentuk CD/ DVD

KKP harus dikumpulkan dalam bentuk CD/ DVD yang berisi softcopy dengan format PDF. Dengan label Judul KKP, Nama Dosen Pembimbing, NPM, Nama, Semester, dan Tahun Akademik (*lihat contoh-6*)

B. Kelengkapan Hard Cover:

- Halaman Punggung
- Halaman Depan
- Halaman Dalam
- Halaman Persetujuan

Contoh Format Halaman Punggung

	JUDUL LAPORAN KKP BOLEH LEBIH DARI 2 BARIS	KKP GANJIL 2016/2017
--	---	----------------------------

C. Contoh-1 Format Halaman Cover Depan dan dalam (sama)

Font Times New
Roman, Size 14
Bold, Spacing 1,5

**JUDUL LAPORAN KKP
BOLEH LEBIH DARI 2 BARIS**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK
PROGRAM STUDI D3 XXXXXXXXXXXXX**

Font Times New
Roman, Size 14
Bold, Spacing 1,5



Logo Standars
STMIK Bani
Saleh

Oleh:

NPM

**1 43A870026120037
2 43A870026120038**

NAMA

**Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
Bbbbbbbbbbbbbbbbbbb**

Jika hanya satu
orang, jangan
gunakan nomor

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
BANI SALEH
BEKASI
TAHUN**

Font Times New
Roman, Size 14
Bold, Spacing 1

D. Contoh-2 format lembar persetujuan:

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK
PROGRAM STUDI D3 XXXXXXXXXXXXX
STMIK BANI SALEH**

Font Times New
Roman, Size 14,
Bold, Spacing 1

Font Times New
Roman, Size 14, Bold,
Spacing 1

**JUDUL LAPORAN KKP
BOLEH LEBIH DARI 2 BARIS**

Jika hanya satu
orang, jangan
gunakan nomor

	NPM	NAMA
1	43A870026120037	Aaaaaaaaaaaaaaaaaa
2	43A870026120038	Bbbbbbbbbbbbbbbbbb

Bekasi, tgl bulan tahun

Pembimbing Lapangan

Dosen Pembimbing

(nama, gelar)

(nama , gelar)

Ketua Program Studi
XXXXXXXXXXXXXX

(nama , gelar Kaprodi)

E. Contoh-3 lembar pengesahan selesai KKP.

(surat ini dibuat oleh instansi tempat KKP, format lain dengan informasi yang sama diperbolehkan)

Surat Keterangan

No : [no surat institusi]

Lamp : -

Hal : Surat keterangan pelaksanaan KKP

Menyatakan bahwa mahasiswa/i STMIK Bani Saleh Bekasi yang tercantum dibawah ini telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek *pada [nama organisasi disini]* yang bertempat di *[alamat organisasi disini]* mulai dari *[tanggal mulai diterima KKP]* hingga saat surat ini dibuat. Ybs telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan bertanggung jawab.

1. Nama1 (NPM1)
2. Nama2 (NPM2)

Terima kasih atas kerja sama dan kepercayaannya.

Tanggal:.....

Pembimbing Lapangan

(nama, gelar)

F. Contoh-4 Lembar Berita Acara Kegiatan KKP

Lembar Berita Acara Kegiatan Kkp
Program Studi
Stmik Bani Saleh

Nama Instansi KKP	
Alamat Instansi	
Pembimbing Lapangan	

NO	NPM	NAMA
1		
2		

No	Tanggal	Kegiatan yang dilakukan	Paraf Pembimbing
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

G. Contoh-5 Daftar Penilaian Kerja Praktek Lapangan Pembimbing Lapangan

Daftar Penilaian Kerja Praktek Lapangan Pembimbing Lapangan

NAMA :
 NPM :
 PROGRAM : S1- TEKNIK INFORMATIKA

NAMA INSTANSI :
 ALAMAT INSTANSI:.....

JUDUK KKP :

NO	URAIAN	BAIK SEKALI	BAIK	CUKUP	BOBOT	NILAI
		(80 – 100)	(66 – 79.99)	(60 – 65.99)		
1	Kehadiran MHS / Konsultasi				10%	
2	Kemandirian				30%	
3	Pemahaman Materi Kerja Praktek				40%	
4	Sistematika Penulisan Laporan				20%	
Tempat, tanggal –bulan- tahun PEMBIMBING LAPANGAN					Jumlah Grade	

(nama , gelar)

Bobot Penilaian/ Grade:

A	=	80 - 100
B	=	66 - 79.99
C	=	56 – 65.99

H. Format KKP dalam bentuk CD/DVD

Ketentuan:

1. Dalam bentuk digital (PDF) dengan isi lengkap seperti dalam cetakan yang tergabung dalam 1file (isi mulai cover depan s/d lampiran-lampiran).
2. Untuk lampiran yang berbentuk dokumen asli dimasukkan dengan cara discan.
3. Untuk lembar persetujuan yang sudah ditanda tangani pembimbing lapangan, dosen pembimbing KKP dan Ka. Prodi.
4. Cover CD terbuat dari stiker dengan bentuk seperti di bawah ini.

Contoh-6: cover CD



X. Daftar Dosen Pembimbing KKP

NO	NAMA LENGKAP	NO TELPON DOSEN	EMAIL DOSEN
1	Domo Pranowo Kuswandono, ST., MT.	081315734991	dpranowo@gmail.com
2	Doni Luanda, M.Kom.	08129777296	doni.luanda2016@gmail.com
3	Haryanto, S.Kom., M.Si.	081314348172	ayudia505@gmail.com
4	Hudi Kusuma Bharata, ST., M.Kom.	081212341508	hudikb@gmail.com
5	Irwanto Eko Saputro, ST., MMSI.	0812980103	ekoaq@yahoo.com
6	Iwan Jaya, M. Kom.	085880491462	iwan.jaya.stmik@gmail.com
7	Marisa, M. Kom.	081321368885	ichaich28@yahoo.com
8	Muhamad Dedi Suryadi, S.Kom.	08158753683	kangdedi@gmail.com
9	Muhammad Nur, M.Kom.	08128162110	ahza07@gmail.com
10	Ndaru, M. Kom.	081324632804	ndaru_ampera@yahoo.com
11	Prima Dina Atika, M.Kom.	08128920648	primadina71@gmail.com
12	Rudi Budi Agung, SSi., MMSi.	081310280882	rudi.banisaleh@gmail.com
13	Sabar Hanadwiputra, M.Kom.	085771044858	sabar.hanadwiputra@gmail.com
14	Sjaeful Irwan, Drs., MM.	081296791926	sjaefulirwan@gmail.com
15	Subandri, M.Kom.	085813976959	andrisubandri@ymail.com
16	Sugiyatno, M.Kom.	08158841905	tekinfo105@gmail.com
17	Suhadi, ST., M.Kom.	08118131971	hadims71ndl@gmail.com
18	Syamsul Bahri, S.Kom., MM.	018318560762	syamba2000@gmail.com
19	Taufiq Ismail, M.Kom.	081310297589	alya1605@gmail.com
20	Toeko Triyanto, M.Kom	085920527954	to.eko.triyanto@gmail.com
21	Tugas Utomo, Ir., MM., MT., M.Kom.	081290431898	tugas.utomo@gmail.com
22	Budi, S.Kom., M.Kom.	08161496514	budibansal@gmail.com
23	Mayadi, S.Kom., M.Kom.	0817190053	mayadi@yahoo.com
24	Rasim, ST., M.Kom.	081219881901	rasim.smd@gmail.com
25	Ratna Rahmawati Rahayu, S.Kom., M.Kom.	085692554753	r3.raafii@yahoo.co.id
26	Satria, S.Kom., M.Kom.	085717023503	tria_chemus@yahoo.co.id
27	Wawan Hermawan Syah, S.Kom., MMSI.	081284337104	wawan.wanix7@gmail.com
28	Hendra setiawan, S.Kom.	085719259703	hendrasetiawan007@gmail.com
29	Heru tri sulaswanto, S.Kom.	08889518078	bimaraya57@gmail.com
30	Kikim Mukiman, S.Kom., M.Kom.	082123302302	kikimmukiman@gmail.com
31	Amat Suroso, S.Kom., M.Kom.	081310154447	ahmad_suroso04@yahoo.com
32	Rahmadi, S.Kom., M.Kom.	'081389930714	rahmadifaisal@gmail.com
33	Widyawati, S.Kom., M.Kom.	'085890808716	erwin.sarufi6@gmail.com
34	Adhitya Ilham Ramdhani, S.Kom	08891509317	adhityair@gmail.com
35	Zaeni Miftah, S.Pd., M.Kom	'085733767005	sbk_bkl@yahoo.co.id
36	M. Hadi Prayitno, S.Kom., M.Kom.	'081806069192	m.hadiprayitno@gmail.com
37	Ishak Husin, Drs., MM.	'08522224419	ishakhusin2@gmail.com
38	Marhakim, S.Pd.,MM.	'081315069030	marhakim71@yahoo.com
39	Santoso Utomo, S.Kom., M.Ak.	08811680378	santoso.utomo@dss.co.id
40	Sri Raharjo Saptono Putro S.Kom.	'08151681513	itasa0607@gmail.com
41	Ajeng Sri Widyasih, S.Kom., M.Ak.	'085710410066	ajeng.widyasih@gmail.com
42	Adi Suwarno, S.Kom, M.Kom.	'081286210380	adisuwarno657@gmail.com
43	Ramdani S.Kom, M.Kom	'08121061646	ramdaniabenk2013@gmail.com
44	Sri Mulyati, Ir.,MM.	081317629771	pranatasri@gmail.com
45	Mugiarso, S.Kom., M.Kom	'085771571333	mr.mugiarso@gmail.com
46	Erwin Sarufi, S.Kom., M.Si.	08129476400	erwin.sarufi6@gmail.com
47	Zaenal Mutaqin, S.Kom.	085770404306	zaenalmutaqinsubekti.ubl@gmail.com

XI. Kuisioner Perusahaan

Kuisioner Perusahaan

Yth,
Pimpinan / Manager / Instansi / Perusahaan
Di Tempat

Merupakan suatu hal yang membanggakan jika Bapak / Ibu bersedia meluangkan waktu sejenak untuk membantu mengisi kuisioner di bawah ini. Bantuan dan kerja sama Bapak / Ibu dalam pengisian kuisioner ini, dapat memberikan gambaran untuk kualifikasi, kompetensi, nilai-nilai, peluang karir/peran, otoritas / tugas dan tanggung jawab kebutuhan tenaga kerja IT yang akan digunakan sebagai masukan bagi Bidang Akademik

Nama Anda	:	
Bagian / Departemen	:	
Jabatan	:	
Bidang Pekerjaan	:	
Nama Perusahaan	:	
Alamat Perusahaan	:	
No Telp	:	
Faximili	:	
Url	:	
Email	:	

Mohon dicentang atau ceklis (✓) untuk jawaban yang sesuai, jawaban bisa lebih dari satu.

1. Jabatan / Posisi yang sedang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> .NET Developer | <input type="checkbox"/> Mobile Programmer |
| <input type="checkbox"/> CRM Support | <input type="checkbox"/> Mobil Games Programmer |
| <input type="checkbox"/> Data base Adminitrator | <input type="checkbox"/> Game Programmer |
| <input type="checkbox"/> IT Support | <input type="checkbox"/> Android Programmer |
| <input type="checkbox"/> Java Programmer | <input type="checkbox"/> System & Network Adminitrator |
| <input type="checkbox"/> WEB Programmer | <input type="checkbox"/> Yang lain:..... |

2. Perlu pengalaman kerjakah untuk menduduki posisi yang dibutuhkan pada point 1.

- ☐ 1 Tahun ☐ 2 Tahun ☐ 3 Tahun ☐ 4 Tahun ☐ 5 Tahun
☐ Yang lain: Tahun

3. Tugas / Tanggung Jawab / Jobdes yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Analisis sistem | <input type="checkbox"/> Pengelolaan sistem |
| <input type="checkbox"/> Programming | <input type="checkbox"/> Komputer/ pengolahan data |
| <input type="checkbox"/> Desain | <input type="checkbox"/> Sales/ marketing |
| <input type="checkbox"/> Maintenance Jaringan | <input type="checkbox"/> Yang lain: |

4. Keahlian Teknis (Hardskill) Yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

Web Design

- ☐ HTML, CSS, Javascript
☐ Photoshop, Flash, CorelDraw
☐ Dreamweaver, Firework

Database Administrator

- ☐ Oracle
☐ MS. SQL Server
☐ My SQL

Server Administrator

- ☐ MS. Windows Server
☐ Linux Server
☐ Mail System, MS. Outlook

- ☐ CMS
- ☐

Web Programing

- ☐ PHP, AJAX, XML
- ☐ Framework Cake PHP, Codeigniter, Yii, Zend, Laravel
- ☐ ASP.NET, Crystal Report
- ☐

GUI Programming

- ☐ C++,C#
- ☐ Java J2EE, Jasper Report
- ☐ Power Builder
- ☐ VB, VB.NET, Crystal Report
- ☐ Delphi
- ☐ Python
- ☐

IT Audit

- ☐ Cobbit
- ☐ ISO 27000
- ☐

- ☐ PL SQL
- ☐ Postgree SQL
- ☐

Mobile Programming

- ☐ Android, Eclipse
- ☐ IOS
- ☐ J2ME
- ☐

Game Programming

- ☐ Flash Action Script
- ☐ OpenGL
- ☐ Unity 3D
- ☐ DirectX
- ☐

Networking

- ☐ Network Desain
- ☐ Network Administrator
- ☐

- ☐

Integrated System

- ☐ MS. Dynamic AX.
- ☐ Oracle Apps
- ☐ SAP
- ☐ Eppicor
- ☐

Accounting Application

- ☐ MYOB
- ☐ Zahir
- ☐ Accurate
- ☐

Office Application

- ☐ Ms. Office
- ☐ Ms. Visio

IT Security

- ☐
- ☐

5. Keahlian Lain (Softskill) Yang dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

- | | | |
|---|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Kemampuan bekerja secara mandiri | <input type="checkbox"/> Ketahanan kerja | <input type="checkbox"/> Kedisiplinan |
| <input type="checkbox"/> Kemampuan bekerja dalam tim | <input type="checkbox"/> Komunikatif | <input type="checkbox"/> Etos kerja |
| <input type="checkbox"/> Kemampuan berkomunikasi secara lisan | <input type="checkbox"/> Interpersonal baik | <input type="checkbox"/> Motivasi |
| <input type="checkbox"/> Kemampuan berpikir kritis | <input type="checkbox"/> Percaya diri | <input type="checkbox"/> Proaktif |
| <input type="checkbox"/> Kemampuan memecahkan masalah | <input type="checkbox"/> Suka berorganisasi | <input type="checkbox"/> Loyal |
| <input type="checkbox"/> Kemampuan adaptasi teknologi baru | <input type="checkbox"/> Teliti | <input type="checkbox"/> Yang lain: |
| <input type="checkbox"/> Mampu bekerja cepat di bawah tekanan | <input type="checkbox"/> Jujur | |
| <input type="checkbox"/> Kefasihan penggunaan bahasa asing | <input type="checkbox"/> Rajin | |

6. Pengetahuan Lain dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

- ☐ Bahasa Inggris pasif
- ☐ Financial
- ☐ Lancar Bahasa Inggris Lisan dan Tertulis
- ☐ Lancar berbahasa Indonesia lisan dan tertulis
- ☐ Perbankan
- ☐ Yang lain:

7. Sertifikasi Yang Diperlukan dibutuhkan pada perusahaan Bapak / Ibu:

Web Design

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Web Programing

- ☐

Database Administrator

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Mobile Programing

- ☐

Server Administrator

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Integrated System

- ☐

- ☐
- ☐
- ☐

GUI Programing

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

IT Security

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Bidang Lain.....

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐

Game Programing

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Networking

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Bidang Lain.....

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐

Office Application

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Accounting Application

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Bidang Lain.....

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

SEKIAN DAN TERIMAKASIH
Kami Selaku Bidang Akademik
STMIK Bani Saleh,
mengucapkan banyak terimakasih
atas kesediaan Bapak / Ibu
dalam mengisi kuisisioner ini.

STMIK BANI SALEH
Jl. M Hasibuan No 68 Bekasi
17113
Telp: 021-8800992
Fax: 021-88348056
WEB: www.stmik.banisaleh.ac.id
Email:
stmik@stmik.banisaleh.ac.id

.....,.....

()