

Nama : Azron Azmuzahri
NPM : 2208107010073
Jurusan : Informatika
Mata Kuliah : Kewirausahaan :

RINGKASAN SEMINAR

Narasumber : Ir. Hamdani Bantasyam, ST,M.MT., IPU, ASEAN. Eng.

PERSIAPAN MEMASUKI DUNIA KERJA “SETELAH KULIAH, MAU KEMANA?”

Tentunya jurusan science lebih berpeluang lebih besar untuk mendapat kerja lebih tinggi daripada non-science. Ilmu pengetahuan mungkin menjadi faktor penting agar bisa fit in di dalam dunia kerja, akan tetapi attitude juga harus bisa dijaga sebaik mungkin untuk bertahan. Tetap fokus pada tujuan dan jangan lupa apa alasan awal kita kuliah. Pertimbangkan apakah ingin melanjutkan studi lanjutan (S2) atau ingin membangun wirausaha. Jangan lupakan kembangkan soft skill dan terus memperbaiki diri.

Option setelah lulus kuliah ada beberapa diantara lain:

1. Mencari Pekerjaan
2. Melanjutkan Studi
3. Membangun usaha

Profil lulusan yang banyak dicari ?

Pemahaman konsep teknik dan ilmu pengetahuan alam sangat penting, didukung oleh keahlian dalam desain dan pengelolaan sistem proses. Kemampuan rekayasa desain yang baik perlu diterapkan dengan kesadaran terhadap aspek lingkungan dalam setiap proses. Sikap ingin tahu yang kritis dan semangat pembelajaran sepanjang hayat akan memberikan landasan kuat. Kemampuan berpikir struktural dan menghubungkan titik-titik penting menjadi kunci untuk menciptakan solusi yang holistik. Komunikasi yang berdampak tinggi dan keterampilan mempengaruhi menjadi elemen penting dalam menyampaikan ide dan memperoleh dukungan. Keahlian dalam manajemen dan perencanaan sumber daya mendukung efisiensi dalam pelaksanaan tugas.

karakteristik/kualitas lulusan perguruan tinggi yang diharapkan?

Mampu berkomunikasi secara efektif, dengan IP minimal 3.0 dan pencapaian better cum laude, kepribadian yang ramah dan bersahaja menjadi nilai tambah. Integritas serta kejujuran tercermin dalam setiap tindakan, sementara kemampuan beradaptasi cepat dan bekerja sama dalam tim menjadi potensi utama. Keterampilan analisis yang baik dalam menangani masalah diperlukan, demikian juga penguasaan keterampilan komputer yang solid. Sikap sopan dan etika yang tinggi menjadi landasan dalam berinteraksi dengan orang lain.