**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KERJA PRAKTIK DAN TUGAS BESAR PADA PROGRAM STUDI INFORMATIKA UNJANI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Mata Kuliah Kerja Praktik

Jenjang Strata 1 pada Program Studi Informatika

Universitas Jenderal Achmad Yani

****

**Oleh :**

|  |  |
| --- | --- |
| Ratih Mutiara Syaida | 3411141004 |
| Desty Ivana Priyantika | 3411141045 |

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI**

**2016 / 2017**

# **DAFTAR ISI**

# **DAFTAR GAMBAR**

# **DAFTAR TABEL**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat belakangan ini telah memasuki semua bidang kehidupan, ditandai dengan banyaknya pengguna komputer baik untuk kepentingan perusahaan atau bisnis sampai kepada hal-hal yang bersifat hiburan dan pendidikan. Penerapan teknologi internet di dalam bidang pendidikan salah satunya adalah penerapan di bagian akademik.

Akademik merupakan pendidikan dalam penguasaan dan pengembangan disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni tertentu. Akademik yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mengenai Pengelolaan Kerja Praktik dan Tugas Akhir pada Program Studi Informatika Universitas Jenderal Achmad Yani. Program Studi Informatika Universitas Jenderal Achmad Yani merupakan salah satu program studi tingkat sarjana (S1) yang mewajibkan setiap mahasiswanya untuk menyelesaikan sebuah Tugas Akhir (TA) sebelum berhasil mendapatkan gelar sarjana. Selain tugas akhir, mahasiswa/i Informatika Universitas Jenderal Achmad Yani juga harus menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik (KP).

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan tugas akhir pada Program Studi Informatika UNJANI, mahasiswa/i dituntut untuk membuat sebuah produk dengan topik tertentu yang sekiranya memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Mahasiswa/i yang akan melakukan kerja praktik dan tugas akhir diharuskan untuk melakukan pendaftaran kepada bagian Tata Usaha Jurusan dan harus memenuhi beberapa syarat tertentu untuk dapat melanjutkan pelaksanaan kerja praktik maupun tugas akhir tersebut. Mahasiswa yang memenuhi persyaratan akan mendapatkan dosen pembimbing untuk membantu mahasiswa tersebut selama pelaksanaan kerja praktik maupun tugas akhir. Hasil akhir dari pelaksanaan kerja praktik dan tugas akhir ini akan dipertanggung jawabkan dalam bentuk seminar dan sidang yang merupakan persyaratan utama untuk kelulusan serta pemberian gelar bagi mahasiswa/i tersebut.

Setiap tahun mahasiswa pada Program Studi Informatika UNJANI mengalami peningkatan. Hal ini tentu sejalan dengan banyaknya jumlah mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik dan tugas akhir. Sistem yang selama ini digunakan untuk mengelola kerja praktik dan tugas akhir dirasa kurang optimal, karena masih menggunakan program Microsoft Access yang hanya dapat diakses pada Tata Usaha Jurusan. Mahasiswa tentu merasa direpotkan jika harus datang ke kampus untuk mengurus pendaftaran kerja praktik, tugas akhir, seminar, dan sidang tugas akhir. Sistem yang sedang dijalankan saat ini pun mempersulit pihak administrasi akademik kampus maupun mahasiswa untuk mengelola data-data yang berhubungan dengan kerja praktik dan tugas akhir,

Pembuatan sistem ini diharapkan seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kerja praktik dan tugas akhir akan lebih mudah dalam melakukan pendaftaran dan pengelolaan data-data yang berhubungan dengan kerja praktik maupun tugas akhir.

## **Rumusan Masalah**

Meningkatnya jumlah mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik dan tugas akhir setiap tahunnya menyebabkan tumpukkan antrian mahasiswa pada saat melakukan pedaftaran dikarenakan pendaftaran hanya bisa dilakukan pada Tata Usaha Jurusan saja, sehingga sulitnya pihak Tata Usaha jurusan dalam mengelola pendaftaran tersebut, dan sulitnya Tata Usaha Jurusan maupun mahasiswa dalam mengelola data-data yang berhubungan dengan kerja praktik maupun tugas akhir.

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu pembuatan sistem informasi yang dapat mengelola pedaftaran kerja praktik dan tugas akhir, pengelolaan dan dokumen kerja praktik dan tugas akhir, serta penilaian hasil kerja praktik dan tugas akhir.

## **Ruang Lingkup Masalah**

Agar tidak menyimpang dari yang telah direncanakan, maka penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu :

1. Tidak memproses data selain data pengelolaan kerja praktik dan tugas akhir pada Program Studi Informatika Universitas Jenderal Achmad Yani.
2. Sistem informasi meliputi pendaftaran kerja praktik dan tugas akhir, pengelolaan dokumen, serta penilaian hasil kerja praktik dan tugas akhir.
3. Tidak mengelola penjadwalan seminar dan sidang kerja praktik maupun tugas akhir.

## **Keluaran dan Manfaat**

Keluaran pada proyek ini adalah sistem yang dapat mengelola seluruh aktifitas kerja praktik maupun tugas akhir mahasiswa pada Program Studi Informatika UNJANI.

Manfaat pada penelitian ini yaitu sistem diharapkan dapat membantu seluruh aktifitas pengelolaan kerja praktik dan tugas akhir mahasiswa pada Program Studi Informatika UNJANI.

## **Metodologi Proyek**

Dalam pelaksanaan proyek terdapat suatu tahapan sistematis yang digunakan agar proyek berjalan dengan baik, diantaranya pengumpulan data, analisis sistem yang sedang berjalan, pembuatan perangkat lunak dan implementasi sistem, dan pelaporan.

### **Pengumpulan Data**

Langkah pertama adalah melakukan pengumpulan data. Data ini merupakan data mahasiswa, dosen, dan persyaratan yang harus dilengkapi saat melakukan pendaftaran kerja praktik maupun tugas akhir.

### **Analisis Sistem Berjalan**

Langkah kedua adalah melakukan pengamatan terhadap sistem yang sedang berjalan terdiri dari identifikasi proses bisnis, analisis pengguna, analisis proses, dan analisis dokumen.

### **Perancangan**

Langkah ketiga adalah melakukan perancangan yang terdiri dari analisis pengguna, metode yang digunakan, pembuatan rancangan pemodelan terstruktur, membuat desain *database* dan *interface.*

### **Implementasi Perangkat Lunak**

Langkah ke empat melakukan pembuatan perangkat lunak dengan menggunakan Bahasa pemrograman *php.*

### **Pengujian Perangkat Lunak**

Langkah ke lima adalah melakukan pengujian dengan memberi masukan data uji, dan mengevaluasi hasil pengujian. Pengujian yang dilakukan menggunakan *black box testing* yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak serta dengan membandingkan data hasil pengujian dengan data asli untuk mengukur keakuratan perangkat lunak.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan pada setiap tahapan selama pelaksanaan proyek berlangsung yang akan dilaporkan kepada pembimbing lapangan kerja praktik yaitu Tata Usaha Program Studi Informatika UNJANI.

## **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan Dokumen Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, ruang lingkup, keluaran dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah pokok yang berhubungan dengan pelaksanaan proyek, diantaranya , flowmap diagram, dan *undefined modelling language*(UML)

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai sistem yang sedang berjalan, sistem yang akan dirancang dan metode yang akan digunakan dalam pembuatan proyek.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab IV memberikan Gambaran berupa implementasi aplikasi, input dan output serta uji coba yang digunakan dalam pembangunan proyek.

**BAB V KESIMPULAN**

Bab V Berisi kesimpulan pembahasan permasalahan yang telah dilakukan dan saran bagi pengembangan proyek yang dibuat.

# **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

## **Definisi Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Praktik dan Tugas Akhir**

Mata kuliah kerja praktik merupakan salah satu mata kuliah keahlian yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada mahasiswa/i tentang dunia kerja yang sesungguhnya. Melalui kerja praktik ini diharapkan mahasiswa/i mampu menggambarkan suatu pekerjaan secara umum dan mampu menganalisa melalui tugas khusus yang diberikan berhubungan salah satu bidang keilmuan yang telah didapatkan sebelumnya pada bangku perkuliahan. Melalui kerja praktik ini pula mahasiswa/i dilatih lebih mengenal keilmuan yang diimplementasikan dalam dunia usaha yang sesungguhnya, mampu menerjemahkan pengertian industri, dimana ada input, proses dan output, mampu menjabarkan dalam laporan tertulis serta mempresentasikan laporan yang ditulis dan pengalaman yang diperoleh selama kerja praktik.

Tugas Akhir (TA) adalah kegiatan penelitian yang diusulkan, dikerjakan, dan dilaporkan oleh seorang mahasiswa secara mandiri dengan tujuan agar dapat memecahkan masalah atau menghasilkan suatu produk yang bermanfaat berdasarkan metode ilmiah yang sudah dipelajari dan dapat menuangkannya ke dalam sebuah karya ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan

Sistem informasi pengelolaan kerja praktik dan tugas akhir ini merupakan sebuah sistem informasi yang di dalamnya meliputi proses pendaftaran kerja praktik dan tugas akhir serta pegelolaan data-data persyaratan atau berkas yang bertujuan untuk mengoptimalkan waktu dan mempermudah pihak tata usaha dalam mengelola kegiatan kerja praktik dan tugas akhir tersebut.

## **Flow Map Diagram**

Flow map adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

Tabel 1 Daftar Simbol Flow Map Diagram

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
|  | **Simbol Dokumen**  Menunjukkan dokumen *input* dan *Output.* |
|  | **Simbol Kegiatan Manual**  Menunjukkan kegiatan atau pekerjaan manual. |
|  | **Simbol Proses**  Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer. |
|  | **Simbol Keyboard**  Menunjukkan *input* yang menggunakan on-line keyboard. |
|  | **Simbol Harddisk**  Menunjukkan *input* atau *output* menggunakan *harddisk.* |
|  | **Simbol Garis Alir**  Menunjukkan arus dari setiap proses. |
|  | **Simbol Penghubung**  Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain. |
|  | **Simbol Arsip**  Menunjukkan pengarsipan file tanpa menggunakan komputer. |
|  | **Simbol Keputusan**  Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program. |

## **Undefined Modelling Language (UML) Diagram**

Undifed Modelling Language adalah metode pemodelan (tools/model) secara visual sebagai sarana untuk merancang dana tau membuat software berorientasi objek dan memberikan satndar penulisan sebuah sistem untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan beberapa informasi untuk proses implementasi pengembangan software.

### **Use Case Diagram**

Use case diagram adalah suatu model yang dangat fungsional dalam sebuah sistem yang menggunakan actor dan use case. Sedangkan pengertian dari use case sendiri adalah layanan atau fungsi-fungsi yang tersedia pada sistem untuk penggunannya.

Use case diagram menggambarkan efek fungsionalitas yang telah diharapkan oleh sistem. Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requitment sebuah sistem, mengkomunikasikan sebuah rancangan aplikasi dengan konsumen, serta merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem.

Tabel 2 Daftar Simbol Use Case Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| 1. |  | *Actor* | Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case. |
| 2. |  | *Use Case* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. |
| 3. |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 4. |  | *extend* | Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 5. |  | *include* | Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit. |

### **Activity Diagram**

Activity Diagram adalah Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti use case atau interaksi.

Tabel 3 Daftar Simbol Activity Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| 1. |  | *Actifity* | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2. |  | *Action* | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi. |
| 3. |  | *Initial Node* | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| 4. |  | *Actifity Final Node* | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan. |
| 5. |  | *Fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran. |

### **Sequence Diagram**

Sequence Diagram adalah Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

Tabel 4 Daftar Simbol Squence Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| 1. |  | *LifeLine* | Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi. |
| 3. |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi. |

### **Class Diagram**

Class adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan property, perilaku *(operasi)* dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya class diagram dapat memberikan pandangan global atas sebuah system. Hal tersebut tercermin dari class- class yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa class diagram.Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem.

Tabel 5 Daftar Simbol Class Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| 1. |  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor). |
| 2. |  | *Nary Association* | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
| 3. |  | *Class* | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 4. |  | *Collaboration* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 5. |  | *Realization* | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
| 6. |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri |
| 7. |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya |

### **Deployment Diagram**

Deployment Diagram digunakan untuk Menggambarkan tata letak sebuah system secara fisik, menampakkan bagian-bagian software yang berjalan pada bagian-bagian hardware, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (nodes) satu sama lain dan jenis hubungannya.

Tabel 6 Daftar Simbol Deployment Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| 1. |  | *Component* | Pada deployment diagram, komponenkomponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka. |
| 2. |  | *Node* | Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi. |
| 3. |  | *Association* | Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware. |

# **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

## **Latar Belakang Organisasi**

### **Profil Universitas Jenderal Achmad Yani**

UNJANI berdiri pada tanggal 20 Mei 1990 yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Umum YKEP nomor: 027/ YKEP/1990 tanggal 20 Mei 1990 yang selanjutnya dikukuhkan oleh MENDIKBUD dengan Surat Keputusan nomor : 0512/0/1990 tanggal 9 Agustus 1990.  Nama Universitas Jenderal Achmad Yani yang disingkat UNJANI diambil dari salah satu tokoh Prajurit TNI AD, Pahlawan Revolusi Jenderal Achmad Yani.

Pada saat berdiri, UNJANI terdiri dari 3 Fakultas dan 8 Jurusan yaitu: 1. Fakultas Teknik (Teknik Mesin, Teknik Elektro, Teknik Kimia dan Teknik Sipil); 2. Fakultas MIPA (Kimia, Fisika); 3. Fakultas Ekonomi (Manajemen dan Akutansi).

Pada tahun 2005 Fakultas MIPA menambah Program Studi Ilmu Komputer dengan Surat Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor : 3167/D/T/2005 tanggal 28 September 2005.

Program studi S-1 Informatika / Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Jenderal Achmad Yani Bandung diselenggarakan sejak 28 September 2005, yang semula bernama Program Studi Ilmu Komputer berdasarkan surat keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 3167/D/T/2005 tanggal 28 September 2005. Selanjutnya, izin penyelenggaraan tersebut telah diperbaharui dengan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 48/D/T/2008 tanggal 9 Januari 2008 tentang Perpanjangan Ulang Ijin Penyelenggaraan Program Studi Ilmu Komputer Strata Satu (S-1) pada Universitas Jenderal Achmad Yani.

Pada tahun 2007, terjadi penggantian nama menjadi Program Studi Teknik Informatika, berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 163/DIKTI/KEP/2007 tentang Penataan dan kodifikasi program studi pada Perguruan Tinggi.

Pada tahun 2010, terjadi kembali penggantian nama menjadi Program Studi Ilmu Komputer / Informatika, berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 1030/D/T/2010 tentang Penataan Nomenklatur Program Studi Psikologi, Komunikasi, Komputer dan Lanskap.

**Tujuan**

1. Menyiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia pekerjaan dan menjadi seorang ahli informatika dan komputer yang handal melalui pendidikan, pengajaran, penelitian dan praktik-praktik yang bersinggungan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dunia pekerjaan.
2. Menitikberatkan pengajaran dan pendidikan kepada bidang ilmu rekayasa perangkat lunak, sistem informasi, dan kecerdasan buatan serta ilmu-ilmu terapannya. Mendukung kegiatan mahasiwa yang mampu mengasah hard-skill dan soft-skill, seperti kegiatan-kegiatan organisasi dan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan lainnya.

### **Visi Misi Organisasi**

Visi:

Menjadi Jurusan yang unggul bertaraf internasional yang berjiwa kebangsaan dan berwawasan lingkungan.

Misi:

1. Menyelenggarakan proses pendidikan dengan kurikulum berbasis kompetensi pada bidang informatika yang visioner.
2. Mendidik mahasiswa melalui tahap-tahap knowledge, understand, apply, analyze, evaluate, dan creativity dalam menyerap setiap pengetahuan dan/ atau menyelesaikan sebuah permasalahan, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan yang tinggi dalam bidang informatika dan komputer
3. Mendorong mahasiswa untuk menghasilkan karya-karya inovatif dalam bidang informatika dan komputer yang dapat diimplementasikan pada berbagai bidang
4. Mengembangkan penelitian-penelitian pada bidang informatika dan komputer serta mengaplikasikan dalam berbabagi bidang.
5. Menjalin kerjasama dengan dunia bisnis maupun dunia pemerintahan, sehingga dapat menjadi jembatan pengetahuan dan konsultasi, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi

### **Struktur Organisasi**

## **Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

### **3.2.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan pada Kerja Praktik**

Berikut Analisa Sistem yang sedang berjalan dijelaskan sebagai berikut:

1. Mahasiswa mengambil form pendaftaran kerja praktik pada bagian tata usaha jurusan.
2. Mahasiswa mengisi form pendaftaran dan melengkapi berkas untuk diserahkan kepada bagian tata usaha jurusan.
3. Tata usaha jurusan memberikan berkas dan form pendaftaran kerja praktik kepadaa bagian koordinator kerja praktik.
4. Koordinator kerja praktik melakukan penyeleksian pertama terhadap berkas yang diterima sesuai dengan persyaratan. Apabila sesuai maka mahasiswa yang bersangkutan dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, apabila tidak sesuai maka mahasiswa diharuskan melengkapi berkas dan melakukan pendaftaran ulang.
5. Mahasiswa yang lulus seleksi pertama akan melakukan review proposal dengan dosen yang telah ditunjuk oleh koordinator kerja praktik, Apabila judul dari penelitian sesuai dengan ketentuan maka mahasiswa tersebut dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, apabila tidak sesuai maka mahasiswa diharuskan mengganti judul penelitian dan melakukan review ulang kepada dosen reviewer.
6. Mahasiswa yang lulus seleksi kedua dapat menunjuk dosen pembimbing.
7. Koodinator kerja praktik melakukan seleksi terhadap pemilihan dosen pembimbing oleh mahasiswa.
8. Mahasiswa yang sudah mendapatkan dosen pembimbing dapat melakukan kerja praktik sesuai dengan tempat dan judul penelitian yang telah diajukan dan disetujui oleh koordinator kerja praktik.
9. Mahasiswa diwajibkan melakukan bimbingan selama kegiatan kerja praktik tersebut berlangsung. Mahasiswa melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing dan pembimbing lapangan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan. Setiap kali mahasiswa melakukan bimbingan maka dosen pembimbing atau pembimbing lapangan tersebut diwajibkan untuk mengisi form absensi sebagai bukti bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan bimbingan.
10. Mahasiswa yang telah melakukan kegiatan kerja praktik sesuai dengan ketentuan maka dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu seminar.
11. Mahasiswa yang melakukan seminar akan diuji oleh beberapa dosen dan mendapatkan nilai akhir.

Adapun tahapan prosedur aktivitas dalam mengelola sistem yang sedang berjalan saat ini disajikan dalam bentuk *Flowmap* ditunjukan pada Gambar 1.